



การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและ
การสร้างสรรคสำหรับนักเรียนประถมศึกษา



โดย
นางลลิต บุนนาค

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
หลักสูตรและการสอน (กลุ่มวิชาการประถมศึกษา) แบบ 2.1 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิ
ปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา



โดย
นางลลิต บุนนาค

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
หลักสูตรและการสอน (กลุ่มวิชาการประถมศึกษา) แบบ 2.1 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF ART LEARNING MODULE CURRICULUM BASED ON
POSTMODERN ART CONCEPT TO ENHANCE METACOGNITION AND CREATIVITY
FOR THE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy CURRICULUM AND INSTRUCTION
Department of Curriculum and Instruction
Academic Year 2023
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

โดย นางลลิต บุนนาค

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน (กลุ่มวิชาการประถมศึกษา) แบบ 2.1
ปรัชญาดุขฎฐิบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประณัฐ กิจรุ่งเรือง

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรพิมล รอดเคราะห์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุขฎฐิบัณฑิต

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. อัจฉรา ประเสริฐสิน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประณัฐ กิจรุ่งเรือง)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรพิมล รอดเคราะห์)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล)

61256802 : หลักสูตรและการสอน (กลุ่มวิชาการประถมศึกษา) แบบ 2.1 ปรัชญาวิชาชีพบัณฑิต

คำสำคัญ : หลักสูตร, หลักสูตรโมดูล, ศิลปะหลังสมัยใหม่, อภิปัญญา, การสร้างสรรค์

นาง ลลิต บุนนาค: การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประมัญญ์ กิจรุ่งเรือง

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตร 2) พัฒนาหลักสูตร 3) ทดลองใช้หลักสูตร ดังนี้ 3.1) ศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน 3.2) ศึกษาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน 3.3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตร และ 4) ประเมินและรับรองหลักสูตร การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ประกอบด้วย 1) การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร 2) การศึกษาข้อมูลจากบุคคล ประกอบด้วย 2.1) การสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องจำนวน 8 คน 2.2) การศึกษาความต้องการจำเป็นของนักเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 130 คน และ 2.3) การศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 130 คน 2) การพัฒนาหลักสูตร หาคณาภพด้วยการสัมมนาอ้างอิงกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน 3) การทดลองใช้หลักสูตร กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 12 คน ที่ได้มาโดยการสมัครใจ (Voluntary) โดยใช้แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อหลักสูตร และ 4) การประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตร ด้วยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย (*M*) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตร พบว่า 1) หลักการการพัฒนาหลักสูตร ได้แก่ 1.1) ส่งเสริมอิสระทางความคิด และ 1.2) ยอมรับความแตกต่างหลากหลาย 2) หลักการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 2.1) เน้นการเรียนรู้แบบนำตนเอง และ 2.2) เน้นการเรียนรู้แบบกระบวนการ และ 3) หลักการวัดและประเมิน ได้แก่ 3.1) เน้นการประเมินด้านกระบวนการคิด 3.2) เน้นการประเมินเป็นรายบุคคล และ 3.3) เน้นการประเมินตามสภาพจริง หลักการพัฒนาโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ ได้แก่ 1) บูรณาการสื่อหลากหลายรูปแบบ 2) ติดตามความก้าวหน้าด้วยตนเอง 3) พัฒนาอภิปัญญา และ 4) ปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์ และผลการประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนเบื้องต้นอยู่ในระดับปานกลาง

2. หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) จุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ 2) เนื้อหาสาระ เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่ นำทฤษฎีพุทธศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ทั้ง 4 แกนมาประยุกต์ใช้ ได้แก่ แกนประวัติศาสตร์ แกนสุนทรียศาสตร์ แกนศิลปะปฏิบัติ และแกนศิลปะวิจารณ์ 3) การจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย โมดูลการเรียนรู้ จำนวน 3 โมดูล ได้แก่ โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ โมดูลที่ 2 ขึ้นโบแดง และโมดูลที่ 3 โชว์ของ และแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน 4) สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ วัสดุสำเร็จรูป และวัสดุเก็บตก ชุดกิจกรรม ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา และ 5) การประเมิน ได้แก่ การประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ โมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ มีองค์ประกอบได้แก่ 1) หลักการและเหตุผล 2) จุดประสงค์ 3) การประเมินผลก่อนเรียน 4) กิจกรรมการเรียน และ 5) การประเมินผลหลังเรียน

3. ผลการทดลองใช้หลักสูตร พบว่า 3.1 ผลการประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน ในภาพรวมคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3.2) ผลการประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน อยู่ในระดับโดดเด่น และ 3.3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้านของการประเมิน

4. ผลการประเมินและรับรองหลักสูตร อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้านของการประเมิน

61256802 : Major CURRICULUM AND INSTRUCTION

Keyword : Curriculum, Learning Module, Postmodern Art, Metacognition, Creativity

MRS. Lalit BUNNAG : THE DEVELOPMENT OF ART LEARNING MODULE CURRICULUM BASED ON POSTMODERN ART CONCEPT TO ENHANCE METACOGNITION AND CREATIVITY FOR THE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS Thesis advisor : Assistant Professor Poranat Kitroongrueng

The purpose of this research was to 1) investigate and analyze foundational data for curriculum development, 2) develop a curriculum, and 3) pilot the curriculum to examine 3.1) students' metacognitive abilities, 3.2) students' creativity, 3.3) students' satisfaction with the curriculum, and 4) evaluate and endorse the curriculum. The research was executed in four phases. The initial phase involved a comprehensive review of relevant literature and documents, followed by data collection from individuals. This entailed interviews with eight stakeholders, a needs assessment survey of 130 fifth-grade students, and an assessment of their metacognitive abilities. The second phase centered on curriculum development, informed by the findings of the first phase. A focus group discussion with seven experts was conducted to ensure the quality of the curriculum. In the third phase, the curriculum was piloted with a purposive sample of 12 fifth-grade students from demonstration schools under the Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation in Nakhon Pathom Province during the second semester of the academic year 2013. The pilot study employed various assessment tools, including measures of metacognitive ability, creativity, and curriculum satisfaction, as well as a creative notebook assessment. The final phase involved a comprehensive evaluation and endorsement of the curriculum. The data collected during the pilot study were analyzed using mean, standard deviation, and content analysis, with the assessment conducted by seven experts. The research findings yielded the following:

1. The analysis of the basic data for curriculum development identified the following principles: 1.1) fostering freedom of thought and 1.2) embracing diversity. The principles of learning management were established as 2.1) focusing on self-directed learning and 2.2) emphasizing process-based learning. The principles of measurement and evaluation were determined to include 3.1) prioritizing the assessment of the thinking process, 3.2) focusing on individual assessment, and 3.3) emphasizing assessment based on authentic situations. Additionally, the principles for the developing of art learning module curriculum based on postmodern art concepts were identified as integrating various media formats, self-monitoring progress, developing metacognition, and cultivating creativity. The initial assessment of students' metacognitive abilities indicated a moderate level.

2. The art learning module curriculum based on postmodern art concepts, designed to enhance metacognition and creativity for elementary school students, consisted of the following components: 1) objectives to develop metacognitive and creative abilities, 2) content related to postmodern art, applying the four axes of Discipline-Based Art Education (DBAE) theory (historical, aesthetic, production, and criticism), 3) learning management consisting of three modules (Creative Plan, Masterpiece, Showcase) and ten lesson plans, 4) learning media including happy art journal, ready-made materials, found objects, and a timeline of art history activity set, and 5) assessment of metacognitive and creative abilities. Each module included a rationale, objectives, pre-learning assessment, learning activities, and post-learning assessment.

3. The results of the curriculum piloting indicated that 3.1) post-learning metacognitive ability scores were significantly higher than pre-learning scores, 3.2) creativity assessment results were exceptional, and 3.3) students' satisfaction with the curriculum was at the highest level across all aspects.

4. The final evaluation and endorsement of the curriculum by the experts confirmed that it was of the highest quality in all aspects.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีด้วยความกรุณาเป็นอย่างสูงจาก ผศ.ดร.ปริญญ์ กิจรุ่งเรือง ผศ.ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน และ ผศ.ดร.พรพิมล รอดเคราะห์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รศ.ดร. อัจศรา ประเสริฐสิน ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล ผู้ทรงคุณวุฒิ ภายใน ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือ สนับสนุน และตรวจสอบข้อบกพร่องตลอดการ ดำเนินการวิจัย ทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ศ.ดร.สมพร ฐรี ศ.สุธี คุณาวิชยานนท์ รศ.ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม ผศ.ดร. โสมฉาย บุญญานันต์ ผศ.ดร.กฤตพล วังภูสิต ผศ.ดร.สุทัศน์ กำมณี ผศ.ดร.อุบลวรรณ ส่งเสริม ผศ.ดร.รสริน เจริญไธสง ผศ.ดร.พัชรินทร์ ชมภูวิเศษ และ ผศ.แฝงกมล เพชรเกลี้ยง ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการ ตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร.รุจิราพร รามศิริ อาจารย์ระวีวรรณ สระทองอัน อาจารย์อัมราพร เรืองรวมศิลป์ นายอมร ลิมปคุปตถาวร นางสาวอุมาพร เนตรนุช ที่ให้ความช่วยเหลือด้านการดำเนินการ ทางวิชาการ ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านในการให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์

ขอขอบคุณนักเรียนกลุ่มประชากร นักเรียนกลุ่มทดลอง และนักเรียนกลุ่มอาสาสมัคร ที่ให้ความร่วมมือในการวิจัย

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน และเพื่อน ๆ ที่ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวที่สนับสนุน ให้กำลังใจและเป็นแรงผลักดันในการศึกษาในครั้งนี้

คุณค่าหรือประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแต่พระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ที่อบรมสั่งสอนข้าพเจ้า และผู้มีพระคุณทุกท่าน

ลลิต บุณนาค

สารบัญ

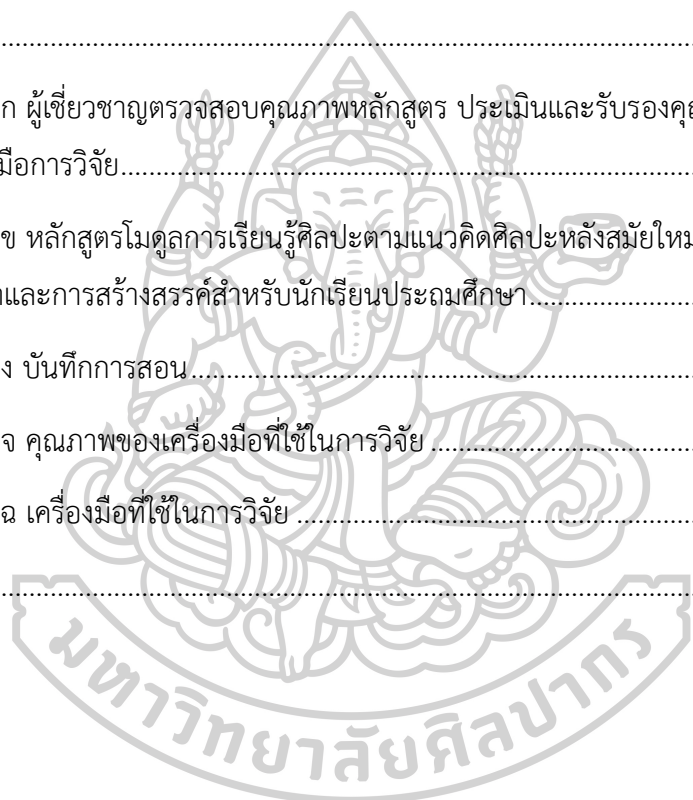
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	8
คำถามของการวิจัย.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	1
สมมติฐานของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	8
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	9
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรโมดูล.....	11
1. การพัฒนาหลักสูตร.....	11
1.1 ความหมายของหลักสูตร.....	11
1.2 องค์ประกอบของหลักสูตร.....	12
1.3 ความหมายของการพัฒนาหลักสูตร.....	20

1.4 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร	20
1.5 พื้นฐานการพัฒนาหลักสูตรศิลปะสำหรับประถมศึกษา	35
2. การพัฒนาโมดูล	47
2.1 ความหมายของโมดูล	47
2.2 องค์ประกอบของโมดูล	48
2.3 รูปแบบการพัฒนาโมดูล.....	56
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่.....	60
1. ความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่.....	60
2. ความหมายของหลังสมัยใหม่.....	61
3. สุนทรียศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่.....	64
4. ลักษณะงานศิลปะหลังสมัยใหม่.....	68
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอภิปัญญา.....	73
1. ความหมายของอภิปัญญา.....	73
2. องค์ประกอบของอภิปัญญา.....	75
3. การพัฒนาอภิปัญญา.....	82
4. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินอภิปัญญา.....	87
4.1 วิธีการวัดอภิปัญญา.....	87
4.2 โมเดลการวัดอภิปัญญาของ Schraw & Dennison (1994)	90
4.3 การประเมินผลตามสภาพจริง.....	91
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	93
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์	95
1. ความหมายของการสร้างสรรค์.....	95
2. กระบวนการสร้างสรรค์.....	96
3. การพัฒนาการสร้างสรรค์.....	104

3.1 การสอนคิดโดยใช้แผนผังมโนทัศน์และแผนผังความคิด	104
3.3 การจัดบันทึกแบบคอร์แนลล์	106
3.4 การเขียนแบบตรวจสอบรายการ	108
4. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการประเมินการสร้างสรรค์	109
4.1 การประเมินการสร้างสรรค์	109
4.2 การวัดและประเมินผลทักษะกระบวนการทำงาน	111
4.3 เกณฑ์การประเมิน	112
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	114
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการ สร้างสรรค์	116
1. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน	116
2. ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน	118
3. ทฤษฎีการสอนด้านสุนทรียศาสตร์	120
3.1 กระบวนการรับรู้จากการสนทนาอย่างสุนทรีย์	120
3.2 ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพ	123
4. ทฤษฎีการสอนด้านศิลปะวิจารณ์	127
4.1 ทฤษฎีกระบวนการรับรู้-ประเมินผล	127
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	130
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะ ตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ประถมศึกษา (Research: R ₁)	132
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อ เสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (Development: D ₁)	144

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อ เสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (Research: R ₂)	175
ขั้นตอนที่ 4 การประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลัง สมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (Development: D ₂)	183
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	186
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับ นักเรียนประถมศึกษา	187
1.1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเอกสาร.....	187
1.2 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลบุคคล	192
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อ เสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา.....	203
2.1 ผลการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อ เสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง).....	203
2.2 ผลการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล.....	206
2.3 ผลการประเมินคุณภาพหลักสูตร.....	207
ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อ เสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา.....	217
3.1 ผลการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน.....	217
3.2 ผลการศึกษาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน.....	220
3.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน.....	223
ตอนที่ 4 ผลการประเมินและรับรองหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา.....	225
4.1 ผลการปรับปรุงหลักสูตรหลังทดลองใช้	225

4.2 ผลการประเมินและรับรองหลักสูตร.....	225
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	231
สรุปผลการวิจัย.....	233
อภิปรายผล.....	240
ข้อเสนอแนะ.....	253
รายการอ้างอิง.....	255
ภาคผนวก.....	262
ภาคผนวก ก ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพหลักสูตร ประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตร และ เครื่องมือการวิจัย.....	263
ภาคผนวก ข หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิ ปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา.....	266
ภาคผนวก ง บันทึกการสอน.....	334
ภาคผนวก จ คุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	347
ภาคผนวก ฉ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	363
ประวัติผู้เขียน.....	404



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 สังเคราะห์องค์ประกอบของหลักสูตร	18
ตารางที่ 2 สังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร	33
ตารางที่ 3 สังเคราะห์องค์ประกอบของโมดูล	55
ตารางที่ 4 สังเคราะห์องค์ประกอบของอภิปัญญา	80
ตารางที่ 5 องค์ประกอบและจำนวนข้อคำถามการวัดอภิปัญญาตามทฤษฎีของ Schraw & Dennison (1994)	91
ตารางที่ 6 สังเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์.....	102
ตารางที่ 7 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น	136
ตารางที่ 8 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความต้องการจำเป็น	137
ตารางที่ 9 องค์ประกอบของอภิปัญญาที่ต้องการจะวัด และหมายเลขข้อคำถามในแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา.....	140
ตารางที่ 10 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา	141
ตารางที่ 11 กรอบเนื้อหาและเวลาเรียน	148
ตารางที่ 12 โครงสร้างโมดูลการเรียนรู้.....	149
ตารางที่ 13 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้.....	151
ตารางที่ 14 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้กับการพัฒนาอภิปัญญา	154
ตารางที่ 15 เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์	162
ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและแนวทางการแก้ไขแบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์	165
ตารางที่ 17 เกณฑ์การให้คะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค์	166

ตารางที่ 18 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและแนวทางการแก้ไขแบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์.....	168
ตารางที่ 19 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและแนวทางแก้ไขแบบสนทนากลุ่ม.....	171
ตารางที่ 20 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและแนวทางการแก้ไขแบบประเมินคุณภาพหลักสูตร.....	172
ตารางที่ 21 ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ศิลปะ.....	196
ตารางที่ 22 ผลการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม	198
ตารางที่ 23 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่นำมาใช้เป็นแนวทางการพัฒนาหลักสูตร... 201	
ตารางที่ 24 ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อ เสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง).....	208
ตารางที่ 25 ข้อเสนอแนะและรายการปรับปรุงแก้ไขในการปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะ ตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ประถมศึกษา.....	212
ตารางที่ 26 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านอภิปัญญา ก่อนเรียนและหลังเรียน	218
ตารางที่ 27 ผลการประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน	221
ตารางที่ 28 ผลการประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ของนักเรียน	222
ตารางที่ 29 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะ ตาม แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ประถมศึกษา.....	223
ตารางที่ 30 ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อ เสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์.....	226
ตารางที่ 31 เปรียบเทียบผลการประเมินหลักสูตรฉบับร่างและฉบับปรับปรุง	230
ตารางที่ 32 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบสัมภาษณ์ผู้บริหารโรงเรียนและครูสอนศิลปะ	348
ตารางที่ 33 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความต้องการจำเป็นสำหรับนักเรียน	350
ตารางที่ 34 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา	351
ตารางที่ 35 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์	353

ตารางที่ 36 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เกณฑ์การแปลผลคะแนนความสามารถด้านการ สร้างสรรค์.....	354
ตารางที่ 37 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์	354
ตารางที่ 38 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เกณฑ์การแปลผลคะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ ...	354
ตารางที่ 39 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้หลักสูตร	355
ตารางที่ 40 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบสนทนากลุ่ม	356
ตารางที่ 41 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินหลักสูตร.....	357



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา.....	12
ภาพที่ 2 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Tyler.....	22
ภาพที่ 3 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Taba.....	24
ภาพที่ 4 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Saylor & Alexander	26
ภาพที่ 5 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Hunkins.....	27
ภาพที่ 6 ความสัมพันธ์ระหว่างหลักสูตรและการเรียนการสอนของ Oliva.....	29
ภาพที่ 7 แบบจำลองการพัฒนาหลักสูตรของ Oliva.....	30
ภาพที่ 8 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรและการสอนของวิชัย วงษ์ใหญ่	32
ภาพที่ 9 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรสำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา.....	35
ภาพที่ 10 รูปแบบการพัฒนาโมดูลสำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา.....	59
ภาพที่ 11 กระบวนการสร้างสรรค์ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา	104
ภาพที่ 12 การใช้เส้นต่าง ๆ ในแผนผังความคิด	105
ภาพที่ 13 การใช้รูปทรงเรขาคณิตในแผนผังความคิด	105
ภาพที่ 14 แผนภูมิแบบลูกโซ่.....	106
ภาพที่ 15 หน้ากระดาษคอร์แนลล์	107
ภาพที่ 16 ขั้นตอนการสร้างการรับรู้อย่างสุนทรีย์ให้แก่เด็ก	122
ภาพที่ 17 กรอบดำเนินการวิจัย	131

ภาพที่ 18 ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล พื้นฐานสำหรับพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะ ตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้าง อภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Research: R ₁).....	143
ภาพที่ 19 การกำหนดจุดมุ่งหมาย.....	146
ภาพที่ 20 การเลือกเนื้อหาสาระ	147
ภาพที่ 21 ความสัมพันธ์ระหว่างจุดมุ่งหมายของหลักสูตร อภิปัญญาและการสร้างสรรค์และโมดูล.....	150
ภาพที่ 22 ความสัมพันธ์ของหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา.....	159
ภาพที่ 23 ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (Development: D ₁).....	174
ภาพที่ 24 ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Research: R ₂)	182
ภาพที่ 25 ขั้นตอนที่ 4 การประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (Research: D ₂).....	185



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“การคิด” เป็นรากฐานแห่งการเปลี่ยนแปลงชีวิตของแต่ละบุคคล เป็นเรื่องสำคัญจำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่ซับซ้อน การพัฒนาความสามารถด้านการคิดให้แก่เด็กจึงมีความสำคัญเพื่อให้เด็กเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดกว้างไกลและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างราบรื่น การคิดเป็นตัวกำหนดสิ่งที่แต่ละคนรู้ ความรู้ที่ได้จากการคิดนั้นจะเป็นตัวกำหนดความเป็นตัวตนของแต่ละคน และความเป็นตัวตนนั้นจะเป็นตัวกำหนดวิถีชีวิตของแต่ละบุคคลซึ่งส่งผลต่อการแสดงออกทั้งคำพูดและการกระทำ การเกิดขึ้นของการกระทำและสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นเริ่มต้นจากการคิดเสมอ ความคิดจึงเป็นปัจจัยหลักในการนำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลง โดยความคิดถูกส่งผ่านถ่ายทอดทางวัฒนธรรม สภาพแวดล้อม พื้นฐานชีวิตจนเกิดการหล่อหลอมภายในตัวบุคคล เป็นปัจจัยที่ทำให้ความคิดมีความแตกต่างหลากหลาย การคิดที่มีจุดมุ่งหมาย (Directed Thinking) จะนำไปสู่การแก้ปัญหา การวิพากษ์ การสร้างสรรค์ (ลักขณา สิริวัฒน์, 2558) แนวคิดใหม่ องค์กรความรู้ใหม่ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่จึงเกิดขึ้น แนวคิดหนึ่งจะถูกแทนที่ด้วยอีกแนวคิดหนึ่งอยู่เสมอจึงเกิดการพัฒนาอย่างไม่สิ้นสุด ความคิดที่มีจุดมุ่งหมายประกอบกับการลงมือทำของมนุษย์ได้นำพาความก้าวหน้าและนำพาโลกมาจนถึงศตวรรษที่ 21 Cascio (2020) นักพฤติกรรมศาสตร์ ได้เสนอกรอบคิดและคำอธิบายลักษณะของโลกรูปแบบใหม่ เรียกว่า “BANI World” เป็นลักษณะของโลกที่มีความเปราะบาง (Brittle) สิ่งต่าง ๆ มาเร็วไปเร็วไม่คงทนถาวรและสามารถถูกแทนที่จากสิ่งใหม่อย่างรวดเร็วได้ตลอดเวลา การใช้ชีวิตของผู้คนเต็มไปด้วยความวิตกกังวล (Anxious) อยู่ในภาวะกดดันตึงเครียดจากสถานการณ์รอบตัว เป็นโลกที่ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ไม่เป็นเส้นตรง (Nonlinear) เหตุและผลไม่แปรผันตามไปในทิศทางเดียวกัน ส่งผลให้การคาดคะเนถึงอนาคตจึงเป็นสิ่งที่ยากเกินคาดเดา อีกทั้งยังเป็นโลกที่เข้าใจได้ยาก (Incomprehensible) หลายเหตุการณ์เกิดขึ้นอย่างไม่มีเหตุและผลและอาจเป็นสิ่งที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในอดีต ปรากฏการณ์เหล่านี้สืบเนื่องจากการเติบโตอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยี การเกิดขึ้นของคอมพิวเตอร์บุคคลและระบบอินเทอร์เน็ตในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 เป็นตัวเร่งปฏิริยาการเปลี่ยนแปลงของโลกให้รวดเร็วขึ้น โดยมักเรียกกันว่าการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) หรือการปฏิวัติคอมพิวเตอร์ (Schwab, 2017) ส่งผลให้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทอย่างมากในสังคม-ปรากฏการณ์นี้เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่นำพาโลกไปสู่ยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernity) ซึ่งเป็นยุคที่เปิดพื้นที่ให้กับการแสวงหาความคิดความเชื่อใหม่ เกิดการตั้งคำถามถึงระบบความคิดและความเชื่อเดิม ความรู้ ความจริง ความหมายของชีวิตมนุษย์ สุนทรียะ

ฯลฯ ซึ่งส่งผลกระทบต่อที่กว้างและลึกในทุกมิติมากกว่าที่ผ่านมาทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ศิลปะ วัฒนธรรม วิถีชีวิต และส่งผลกระทบโดยตรงต่อระบบการศึกษา ในวันที่ความรู้ความจริงเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ความรู้ความจริงชุดเดิมอาจล้าสมัยและถูกแทนที่ได้ตลอดเวลาในเวลาไม่นาน ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2019) กล่าวว่า เมื่อความรู้ความจริงเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เป้าหมายของการเรียนรู้จึงไม่ใช่ตัวความรู้อีกต่อไป ความรู้มีมากมายเกินกว่าที่จะมอบให้แก่นักเรียน แต่ละชั้นปีได้ครบถ้วน นักเรียนในศตวรรษใหม่มีหนทางค้นหาความรู้ด้วยตนเองจากทุกหนแห่งทั้งในสิ่งแวดล้อมและในอินเทอร์เน็ต การมอบความรู้เป็นรายวิชาอาจไม่ทันต่อสถานการณ์ของโลก สิ่งที่คุณควรมีคือความสามารถในการเรียนรู้ตลอดเวลา เรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และ วิชัย วงษ์ใหญ่ (2563) กล่าวว่า ในอนาคตเทคโนโลยีจะเข้ามาแทนที่มนุษย์มากขึ้น การจัดการเรียนรู้จึงต้องเร่งพัฒนาผู้เรียนให้พร้อมที่จะก้าวไปสู่โลกแห่งการทำงานเชิงสร้างสรรค์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ท่ามกลางความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้การเรียนรู้ต้องมีการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดขั้นสูงมากขึ้น โดยเฉพาะการคิดสร้างสรรค์

องค์การสหประชาชาติกำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs 2030) เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชากรโลกให้ดีขึ้นในหลายมิติ เป้าหมายด้านการศึกษาได้เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะที่ส่งผลเชิงบวกต่อการเรียนรู้ให้มีความสำคัญกับการบูรณาการการศึกษาศิลปะเข้ากับการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้ศิลปะสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิต ความสัมพันธ์ เชื่อมโยงผู้เรียนกับโลกและสิ่งแวดล้อม สนับสนุนความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรม ตลอดจนความเพียรพยายามในการบรรลุเป้าหมายทางการศึกษา (UNESCO, 2023) ภาควิชาศึกษาศาสตร์แห่งศตวรรษที่ 21 หรือ The Partnership for 21st Century Skills ซึ่งประกอบด้วยบริษัทขนาดใหญ่ องค์กรวิชาชีพระดับประเทศและหน่วยงานด้านการศึกษาของสหรัฐอเมริกาได้นำเสนอแนวคิด “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” สำหรับเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา เพื่อจัดการกับความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงของโลกโดยนำโมเดลใหม่ที่นำมิติต่าง ๆ ในระบบการศึกษามาจัดวางให้สอดคล้องสำหรับการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมแข่งขันและใช้ชีวิตอย่างราบรื่นในศตวรรษที่ 21 ให้มีความสำคัญกับการเรียนรู้ทักษะจำเป็นที่เป็นประโยชน์สำหรับชีวิตจริงมากกว่าทักษะที่ได้จัดการเรียนการสอนอยู่ในโรงเรียน (Bellanca, 2010) แนวคิดนี้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายไปทั่วโลกรวมถึงประเทศไทย กระทรวงศึกษาธิการเล็งเห็นความสำคัญถึงสภาพการณ์ของโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้จัดทำแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 เพื่อยกระดับการจัดการศึกษาในทุกมิติให้สอดคล้องและสามารถรับมือกับความท้าทายที่เป็นพลวัตของโลกในศตวรรษนี้ และเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ โดยแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สามารถพัฒนาศักยภาพและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ซึ่งให้ความสำคัญกับการเรียนรู้รายวิชาหลักและพัฒนาทักษะจำเป็นควบคู่กัน
 อย่างสมดุล ในยุคที่ความรู้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วการพัฒนาด้านการคิดจึงเป็นหนึ่งในเป้าหมาย
 สำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นักวิชาการได้ศึกษากระบวนการทางสมองของมนุษย์ที่ส่งผลต่อ
 การเรียนรู้ และได้เสนอทฤษฎีเกี่ยวกับการคิดไว้มากมาย โดยมีความเห็นสอดคล้องกันว่า อภิปัญญา
 (Metacognition) มีความจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นปัจจัยสนับสนุนที่จะทำให้
 เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นและทำให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จ เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียน
 สามารถกำกับและควบคุมกระบวนการคิดของตนได้ จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการเรียน เรียนรู้วิธีการ
 คิด อันจะส่งผลให้สามารถเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดีขึ้น รวมถึงการควบคุมและตรวจสอบการรู้คิดของ
 ตนเองเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ เป็นส่วนประกอบสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุ
 เป้าหมายของหลักสูตร การสอนเรื่องอภิปัญญามีวัตถุประสงค์สำคัญที่จะสอนผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มี
 เป้าหมาย มีประสิทธิภาพ มีอิสรภาพในการเรียนรู้และมีความสามารถในการประเมินตนเอง
 อภิปัญญาจึงมีความสำคัญและจำเป็นที่จะต้องพัฒนาตั้งแต่วัยเด็กให้คงทนจนกระทั่งตลอดชีวิต (คม
 กริบ ชีรานุรักษ์ และคณะ, 2555; ทิศนา แคมมณี และคณะ, 2544; สังวรณ์ รัตกระโทก และคณะ,
 2559)

การพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในศตวรรษที่ 20
 Dewey (1934) นักปรัชญาและนักการศึกษาชาวอเมริกัน หรือเรียกได้ว่าเป็นผู้นำปรัชญาพิพัฒนนิยม
 (Progressivism) ได้เสนอให้มีการจัดการศึกษาในเชิงประสบการณ์และการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง
 (Learning by Doing) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในการเรียนรู้และสามารถนำความรู้ไป
 ประยุกต์ใช้ได้ การเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติสามารถเชื่อมโยงผู้เรียนออกไปสู่โลกแห่งชีวิตและความเป็น
 จริงภายนอกโรงเรียน Dewey เชื่อว่าศิลปะเป็นวิธีพื้นฐานในการทำความเข้าใจโลก ศิลปะไม่ได้
 เกี่ยวข้องกับการสร้างวัตถุ แต่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และประสบการณ์ สนับสนุนการ
 บูรณาการศิลปะเข้ากับหลักสูตร เปลี่ยนจุดเน้นการเรียนรู้ด้านทักษะทางศิลปะและประวัติศาสตร์ไปสู่
 กระบวนการสร้างสรรค์และประสบการณ์ศิลปะ นักเรียนควรเรียนรู้จากวัสดุและกระบวนการทาง
 ศิลปะมากกว่าการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning) ศิลปะสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้ในวิชา
 อื่น ๆ ส่งเสริมการศึกษาที่สมบูรณ์และทำให้การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้น การมีส่วนร่วมกับศิลปะ
 สามารถยกระดับชีวิตและความเข้าใจโลกของแต่ละคน สามารถการพัฒนาสังคมและการมีส่วนร่วมใน
 ระบอบประชาธิปไตย (เกษร ธิตะจारी, 2530; ทิศนา แคมมณี, 2560; สันติ คุณประเสริฐ, 2547;
 Goldblatt, 2006) แนวคิดของ Dewey ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียนรู้ศิลปะ วิรุณ
 ตั้งเจริญ กล่าวไว้ว่า (2545) การเรียนการสอนศิลปศึกษาที่จะประสบความสำเร็จได้นั้น การมีทักษะ
 เพียงอย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอสำหรับปัจจุบันที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงและขับเคลื่อนไปข้างหน้า เมื่อ
 โลกเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ นัยของความเปลี่ยนแปลงเป็นไปอย่างสลับซับซ้อนทำให้ระบบ

การศึกษาต้องปรับตัวในระดับโครงสร้างรวมทั้งศิลปศึกษา จากแนวความคิดนี้จึงพัฒนาไปสู่ ทัศนศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-Based Art Education: DBAE) เพื่อพัฒนาแบบองค์รวม (Holistic Approach) หลายมิติ (Multiple Dimensions) และมีพลวัต (Dynamics) การเรียนรู้ศิลปะมีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ที่เสนอโดย Papert (1980) มีแนวคิดที่สำคัญคือ การเรียนรู้ที่ตีเกิดจากการสร้างพลังความรู้ในตนเองด้วยตนเองของผู้เรียน หากผู้เรียนมีโอกาสได้สร้างความคิดและนำความคิดของตนเองไปสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม จะทำให้เห็นความคิดนั้นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และเมื่อผู้เรียนสร้างสิ่งหนึ่งสิ่งใดขึ้นมาในโลกก็หมายถึงการสร้างความรู้ขึ้นในตนเอง ความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นในตนเองนี้จะมีความหมายต่อผู้เรียน จะอยู่คงทน ผู้เรียนจะไม่ลืมง่าย และจะสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้ดี ความรู้ที่สร้างขึ้นเองนี้ยังเป็นฐานให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ต่อไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ลักขณา สิริวัฒน์ (2558) กล่าวว่า การได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมทั้งหลายด้วยตนเองนั้นจะก่อให้เกิดการคิดในรูปแบบต่าง ๆ ด้วยสติปัญญา ซึ่งเป็นลักษณะของกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ มีความสามารถ และทักษะทั้งในด้านวิชาการและวิชาชีพ จะเห็นได้ว่าการลงมือกระทำสิ่งใด ๆ ก็ตามล้วนทำตามการรู้คิดทั้งสิ้น การปฏิบัติงานสร้างสรรค์ด้วยการลงมือทำ Read (1943) เน้นย้ำถึงความสำคัญของกระบวนการทางศิลปะว่ามีความสำคัญมากกว่าผลงานที่สมบูรณ์ คุณค่าที่แท้จริงของศิลปะอยู่ที่ประสบการณ์สร้างสรรค์มากกว่าวัตถุที่ถูกสร้างขึ้น กระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดจากการสำรวจทดลองและค้นพบจะทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง การมีส่วนร่วมในกระบวนการทางศิลปะจะสามารถพัฒนาจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์และทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ได้ การมุ่งเน้นไปที่ผลงานสำเร็จเพียงอย่างเดียวอาจนำไปสู่ความเข้าใจที่คับแคบและจำกัดความสำคัญของงานศิลปะ วิรุณ ตั้งเจริญ (2547) กล่าวว่า ศิลปะเกี่ยวข้องกับธรรมชาติสิ่งแวดล้อม เกี่ยวข้องกับตัวมนุษย์ เกี่ยวข้องกับความคิดในเชิงองค์รวม เกี่ยวข้องกับความเป็นจริง ฯลฯ ศาสตร์ทุกศาสตร์ก้าวเข้ามาสู่ลัทธิหลังสมัยใหม่ ศิลปะในกระบวนการทัศนใหม่มากมายเกิดขึ้น นักวิชาการศิลปะร่วมสมัยพยายามจะบอกว่า ศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่เกิดจากความผสมผสานสัมพันธ์ของสมองซีกขวาและซ้าย สติ (EQ) และปัญญา (IQ) เป็นจินตภาพ (image) ในสมอง ดังนั้น เมื่อปรับกระบวนการทัศนด้านหลักสูตรและการเรียนการสอนให้ก้าวทันโลกบนฐานคิดหลังสมัยใหม่จะเปิดพื้นที่จินตนาการสร้างสรรค์อย่างกว้างขวาง หลักสูตรจะเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษา ผู้เรียนจะได้รับผลลัพธ์ใหม่ที่แตกต่างเพื่อก้าวไปสู่โลกอนาคต

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ที่ส่งผลเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนี้ ด้านศิลปศึกษา วิรัตน์ ปิ่นแก้ว (2554) ได้ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการทัศนศึกษาหลังสมัยใหม่ในประเทศไทย วิเคราะห์บริบทและเชื่อมโยงสู่การปรับกระบวนการทัศนของ

ศิลปศึกษาในสังคมไทย เพื่อกำหนดทิศทางของการเรียนรู้ ปฏิรูปการศึกษาด้านศิลปศึกษาให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของกระแสโลก โดยสรุปผลการศึกษาว่า ชุดความรู้ทางศิลปศึกษาในประเทศไทยต้องได้รับการทบทวนและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง หลักสูตรควรมีลักษณะเปิดโอกาสทางการเรียนรู้ให้มีความเสมอภาคเท่าเทียม มีความหลากหลาย ยืดหยุ่น ครูผู้สอนต้องมีทัศนคติที่เปิดกว้างมองศิลปะเป็นสิ่งที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงและมีความเป็นประชาธิปไตย นักเรียนควรมีเสรีภาพในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ กล้าคิด กล้าตัดสินใจ วิพากษ์ วิचारณ์ โดยชี้ให้เห็นว่าศิลปศึกษาหลังสมัยใหม่เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งเนื้อหา รูปแบบ กลวิธี มีการใช้สื่อวัสดุ การเรียนที่สนับสนุนการเชื่อมโยงสู่มิติของภูมิปัญญา การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาหลังสมัยใหม่ไม่ได้อยู่ในกรอบแนวทางของศิลปะแบบหลักวิชา แต่ประยุกต์ใช้สื่อวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ผสมผสานกับการใช้เทคโนโลยีและนำเสนอผลงานด้วยสื่อทางศิลปะที่หลากหลาย การศึกษาศิลปะไม่ได้จำกัดอยู่ในห้องเรียน ซึ่งเป็นแนวทางการเรียนรู้ศิลปะที่เหมาะสมกับยุคสมัย กระบวนการสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งสำคัญในการศึกษาศิลปะที่ส่งผลให้เกิดสุนทรียทางศิลปะ และ Shirkarami et al. (2020) กล่าวว่า เนื้อหาของหลักสูตรหลังสมัยใหม่ควรเป็นลักษณะที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนและผู้สอนอยู่ในกระบวนการ เพื่อให้ครูและนักเรียนค้นพบปัญหาและประเด็นต่าง ๆ ซึ่งเปิดโอกาสให้เกิดการสำรวจและค้นพบสิ่งใหม่ ด้านอภิปัญญา ทิพย์วิมล วังแก้วหิรัญ (2561) ได้ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ยุทธศาสตร์สะท้อนอภิปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน ทักษะกระบวนการวิจัย ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาไทย สังคมศึกษา คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทุกวิชาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน Hunaifi & Juandi (2023) ได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลของการนำยุทธวิธีอภิปัญญาไปใช้พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ที่ตีพิมพ์ในช่วงปี 2010-2021 พบว่า กลยุทธ์อภิปัญญามีผลในเชิงบวกต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนที่ใช้กลยุทธ์อภิปัญญาอย่างต่อเนื่องจะพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้น ชี้ให้เห็นว่ายุทธวิธีอภิปัญญาส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดีขึ้นในหลายวิชา และด้านการวัดและประเมินอภิปัญญา สังวร จัตตระโทก และคณะ (2559) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องมือวัดอภิปัญญาของนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยพัฒนาเครื่องมือวัดอภิปัญญาที่พัฒนาจากการใช้โมเดล GAD (Generalized Anxiety Disorder) ของ Wells (1995) และโมเดลการวัดอภิปัญญาของ Schraw & Dennison (1994) โดยมีข้อสรุปว่า เครื่องมือวัดของ Schraw & Dennison (1994) มีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนไทยมากกว่าโมเดล GAD ซึ่งจะทำให้ได้ผลการวัดที่มีความน่าเชื่อถือมากกว่าในด้านการจัดการเรียนการสอน จากงานวิจัยที่ผ่านมาชี้ให้เห็นว่านักวิจัยด้านการศึกษาทั้งในและต่างประเทศให้ความสำคัญกับอภิปัญญาและการศึกษาศิลปะเป็นอย่างมาก ทั้งในด้านการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยยุทธวิธีอภิปัญญา การพัฒนาอภิปัญญาและ

การวัดและประเมินอภิปัญญา โดยมีความเห็นสอดคล้องกันว่าอภิปัญญามีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกระดับชั้นปี ด้านการจัดการเรียนรู้ Vallespin (2021) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของการเรียนรู้แบบโมดูลกับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยเปรียบเทียบระหว่างการเรียนการสอนแบบโมดูลกับการเรียนรู้กับการเรียนการสอนแบบตั้งรับ (Passive Learning) จากงานวิจัยหลายชิ้นที่ตีพิมพ์ระหว่าง พ.ศ. 2543 - 2564 พบว่า การเรียนการสอนแบบโมดูลมีประสิทธิภาพมากกว่าวิธีการสอนแบบตั้งรับ ซึ่งส่งผลในเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และ Dewi & Primayana (2019) ได้ศึกษาความแตกต่างในความเข้าใจเชิงแนวคิดระหว่างนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยโมดูลที่มีการจัดการเรียนการสอนเชิงบริบท และนักเรียนที่เรียนรู้ผ่านการเรียนรู้แบบตั้งรับ พบว่าความเข้าใจเชิงแนวคิดของกลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยโมดูลที่มีการจัดการเรียนการสอนเชิงบริบทสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้ผ่านรูปแบบตั้งรับ ซึ่งให้เห็นว่าการเรียนรู้ด้วยโมดูลให้ผลลัพธ์ในเชิงบวกต่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และผู้วิจัยได้สำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอภิปัญญาในประเทศไทยผ่านฐานข้อมูล ThaiLIS (Thailand Library Integrated System) ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา คือ ระหว่างปี พ.ศ. 2555-2565 โดยใช้คำสืบค้น 3 คำ ได้แก่ “อภิปัญญา” “เมตาคognition” และ “การคิดอภิมาน” พบว่ามีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอภิปัญญาทั้งหมด จำนวน 127 เรื่อง โดยผู้วิจัยแบ่งระดับการศึกษาออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 1) ระดับประถมศึกษา จำนวน 18 เรื่อง 2) ระดับมัธยมศึกษา จำนวน 82 เรื่อง และ 3) ระดับอุดมศึกษาและอื่น ๆ จำนวน 27 เรื่อง แบ่งตามเนื้อหาการวิจัยออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 1) การพัฒนาอภิปัญญา จำนวน 12 เรื่อง 2) การใช้กลวิธีอภิปัญญาเพื่อพัฒนาทักษะ ความสามารถในรายวิชาต่าง ๆ จำนวน 111 เรื่อง และ 3) การพัฒนาเครื่องมือวัดอภิปัญญา จำนวน 4 เรื่อง พบว่ามีการนำกลวิธีอภิปัญญาไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ในวิชาคณิตศาสตร์มากที่สุด ภาษาอังกฤษ วิทยาศาสตร์ ภาษาไทย ฟิสิกส์ เคมี และทักษะด้านอื่น ๆ รองลงมาตามลำดับ ซึ่งไม่พบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอภิปัญญาในบริบทของศิลปศึกษาและโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับประถมศึกษา ซึ่งให้เห็นว่าการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับอภิปัญญาในบริบทของศิลปศึกษาทุกระดับชั้นมีอยู่อย่างจำกัด

จากการศึกษาความเป็นมา และแนวคิดในการแก้ปัญหาข้างต้น พบว่า โลกในยุคปัจจุบันกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกด้าน ความรู้และทักษะที่เคยมีความสำคัญในอดีต อาจไม่เพียงพอต่อการรับมือกับความท้าทายใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น ดังนั้น การพัฒนาหลักสูตรจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและเติบโตได้ในโลกที่เปลี่ยนแปลงนี้ หนึ่งในประเด็นสำคัญที่หลักสูตรควรให้ความสำคัญคือการพัฒนาด้านการคิด ผู้เรียนไม่ควรเรียนรู้เพียงเนื้อหาหรือข้อมูล แต่ต้องสามารถคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหา และคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อที่จะสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ผู้เรียนควรมีความสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้ด้วยตนเอง เพื่อที่จะพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

อภิปัญญาเป็นปัจจัยส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนที่มีอภิปัญญาจะสามารถวางแผนการเรียนรู้ของตนเอง ตรวจสอบความเข้าใจ และปรับปรุงวิธีการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับตนเองได้ ศิลปะเป็นอีกหนึ่งศาสตร์ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ไม่เพียงแต่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ แต่ยังช่วยพัฒนาการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสารอีกด้วย การเรียนรู้ศิลปะยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและเห็นคุณค่าของความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นทักษะจำเป็นในโลกที่มีความเชื่อมโยงกันมากขึ้น (UNESCO, 2023) ศิลปะหลังสมัยใหม่ถือเป็นปัจจัยสนับสนุนที่จะทำให้การเรียนรู้ศิลปะระดับประถมศึกษาบรรลุเป้าหมายได้ แนวคิดหลังสมัยใหม่ส่งผลต่อวิธีการคิดและการแสดงออกทางศิลปะ โดยจะสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความคิดและจินตนาการกว้างไกล สอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนรู้ศิลปะในระดับประถมศึกษาที่ไม่เพียงต้องการฝึกทักษะทางศิลปะแต่เน้นให้ผู้เรียนได้คิดและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ สามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาในรูปแบบที่หลากหลายอย่างท้าทาย ดังนั้น การพัฒนาหลักสูตรที่ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของโลกในปัจจุบันจึงต้องคำนึงถึงการบูรณาการทักษะต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนมีองค์ความรู้รอบด้าน และพร้อมจะเผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ ในอนาคต การพัฒนาหลักสูตรจึงไม่ใช่เพียงแค่การปรับปรุงเนื้อหาหรือวิธีการสอน แต่เป็นการเตรียมความพร้อมเพื่ออนาคตของผู้เรียนและสังคมโดยรวม ผู้วิจัยจึงพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการเรียนรู้ผ่านการศึกษาศิลปะ นำศิลปะไปใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความคิดและสติปัญญา ความสามารถและชีวิตของผู้เรียนจะถูกสะท้อนออกมาให้เห็นในรูปแบบผลงานศิลปะ เป็นสิ่งซึ่งสะท้อนความรู้สึกนึกคิด สะท้อนปัญหาและอารมณ์ให้ปรากฏเป็นรูปธรรม อภิปัญญาเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นตลอดการทำงานหรือกิจกรรมต่าง ๆ และมีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยกระบวนการทางอภิปัญญาจะเริ่มต้นตั้งแต่การสังเกตและทบทวนความรู้ความเข้าใจของตนเอง การจินตนาการถึงความสำเร็จของชิ้นงาน การประเมินความรู้ความสามารถของตนเองในการสร้างสรรค์ผลงานให้สำเร็จ ตลอดจนการเลือกเทคนิคและวิธีการแก้ปัญหาในระหว่างการสร้างสรรค จนนำไปสู่การเรียนรู้และสร้างชิ้นงานจนสำเร็จตามแผนที่วางไว้ หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา นำทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) เป็นแนวทางในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เน้นการปฏิบัติการสร้างสรรค์และการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่หลากหลาย โดยมีเนื้อหาสาระการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) นำทฤษฎีพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน (DBAE) ทั้ง 4 แกนมาประยุกต์ใช้ ในการออกแบบโครงสร้างเนื้อหาสาระ ได้แก่ 1) แกนประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) 2) แกนสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) 3) แกนศิลปะปฏิบัติ

(Art Production) และ 4) แกนศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) เพื่อให้การเรียนรู้ด้วยโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ได้พัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวมผ่านการเรียนรู้เนื้อหาสาระและการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะอย่างครบถ้วน และนำไปสู่การพัฒนาอภิปัญญาทั้งด้านความรู้และประสบการณ์ โดยผู้เรียนจะได้พัฒนาอภิปัญญาและการสร้างสรรค์แบบคู่ขนานตลอดการเรียนรู้ตามหลักสูตร

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรโมดูล

การพัฒนาหลักสูตร

หลักสูตรเป็นสิ่งที่สะท้อนค่านิยมและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการศึกษาของผู้พัฒนาหลักสูตร โดยเป็นแนวทางในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ และการประเมินผล ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์ความหมายของหลักสูตรจากนักวิชาการที่ให้ความหมายไว้สอดคล้องกันและสรุปว่าหลักสูตร หมายถึง เนื้อหาสาระและประสบการณ์ที่ออกแบบอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง กระบวนการที่เป็นระบบในการออกแบบ จัดการ และปรับปรุงเนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน โดยอาจเป็นการสร้างสร้างกระบวนการขึ้นใหม่ทั้งหมดหรือปรับปรุงกระบวนการเดิมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (กาญจนา คุณารักษ์, 2558; อารง บัวศรี, 2542; เบญจวรรณ กิสุขพันธ์, 2558; Bobbitt, 1918; Charters & Good, 1945; Oliva, 2009; Ornstein & Hunkins, 1993; Saylor & Alexander, 1981; Taba, 1962; Tyler, 1949) รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร คือ กระบวนการจัดการเนื้อหาสาระและการจัดการเรียนรู้ และการประเมินผล เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อผลลัพธ์ทางการศึกษาของผู้เรียน ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรและสรุปว่า ขั้นตอนในการพัฒนาหลักสูตรสำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ขั้นที่ 2 กำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ขั้นที่ 3 เลือกเนื้อหาสาระ ขั้นที่ 4 วางแผนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 การจัดการเรียนรู้ และขั้นที่ 6 การประเมิน (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2554; Hunkins, 1980; Oliva, 2009; Saylor & Alexander, 1981; Taba, 1962; Tyler, 1949) องค์ประกอบของหลักสูตร คือ ส่วนต่าง ๆ ที่ถูกประกอบขึ้นให้เป็นหลักสูตร องค์ประกอบของแต่ละหลักสูตรมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายในการพัฒนาหลักสูตร โครงสร้างเนื้อหาวิชาและค่านิยมของผู้ออกแบบหลักสูตร ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์

องค์ประกอบของหลักสูตรและกำหนดองค์ประกอบสำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) จุดมุ่งหมาย 2) เนื้อหาสาระ 3) การจัดการเรียนรู้ 4) สื่อการเรียนรู้ และ 5) การประเมิน (กาญจนา คุณารักษ์, 2558; อ่าง บัวศรี, 2542; เบญจวรรณ กี่สุขพันธ์, 2558; วิชัย วงษ์ใหญ่, 2554; Taba, 1962; Tyler, 1949)

การพัฒนาโมดูล

โมดูลการเรียนรู้ (Learning Module) เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำเร็จรูป มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนแบบเฉพาะเจาะจง เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจและความสามารถ ประเมินผลการเรียนรู้และตรวจสอบความก้าวหน้าด้วยตนเองได้ โมดูลการเรียนรู้สามารถนำไปจัดการเรียนรู้แบบอิสระหรือใช้ประกอบการเรียนการสอนในชั้นเรียนก็ได้ ผู้วิจัยพัฒนาโมดูลการเรียนรู้โดยนำจุดมุ่งหมายของหลักสูตรมากำหนดจุดประสงค์ของโมดูล ซึ่งเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร จากการสังเคราะห์องค์ประกอบของโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการและเหตุผล 2) จุดประสงค์ 3) การประเมินผลก่อนเรียน 4) กิจกรรมการเรียนรู้ และ 5) การประเมินผลหลังเรียน (ชมพันธุ์ กุญชร ณ อยุธยา, 2540; บุญชม ศรีสะอาด, 2541; รัตนะ บัวสนธ์, 2562; Setiawan, 2016) และสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กำหนดจุดประสงค์ ขั้นที่ 2 วางโครงสร้างเนื้อหา ขั้นที่ 3 กำหนดสื่อการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 จัดการเรียนรู้ และขั้นที่ 5 ประเมินผล

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่

ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) เป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกิดขึ้นช่วงกลางถึงปลายศตวรรษที่ 20 เกิดจากกระแสความคิดใหม่ที่ปฏิเสธความเชื่อมั่นและความศรัทธาต่อความคิดแบบ “สมัยใหม่ (Modernism)” ซึ่งยึดโยงอยู่กับระเบียบแบบแผนหรือความมีตรรกะเหตุผลแบบวิทยาศาสตร์ เชื่อในความจริงที่เป็นหนึ่งเดียวและศิลปะควรเป็นตัวแทนของโลกแห่งความเป็นจริง ในขณะที่ศิลปะหลังสมัยใหม่เชื่อในความเปลี่ยนแปลง ตั้งคำถามต่อความคิดแบบเดิม เชื่อว่าศิลปะควรผสมผสานรูปแบบและแนวคิดที่ต่างกัน ผสมผสานความคิด ชีวิต ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ศาสตร์และศิลปะเข้าไว้ด้วยกัน ให้ความสำคัญกับแนวความคิด ความสัมพันธ์ของศิลปะกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลา มีความหลากหลายในการแสดงออก ผสมผสานศิลปะกับชีวิตประจำวัน เข้าถึงได้ง่ายและสนุกสนาน ความหมายในสิ่งต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ตีความ ไม่มีระเบียบแบบแผนหรือกฎเกณฑ์ในการสร้างสรรค์ ส่งผลให้การแสดงออกทางศิลปะแบบหลังสมัยใหม่

ไม่มีรูปแบบ (style) ที่ตายตัว ผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่มักนำวัสดุสำเร็จรูป (ready-made object) และวัสดุเก็บตก (found object) มาใช้ในการสร้างสรรค์ หลักการศิลปะหลังสมัยใหม่สำหรับหลักสูตร โมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 1) เน้นคุณค่าที่ความคิดและแนวคิด 2) เน้นกระบวนการสร้างสรรค์ 3) เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และ 4) เป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีวิธีการสร้างสรรค์ 2 วิธี ได้แก่ 1) การปะติด (collage) และ 2) การผสมผสาน (assemblage) (จันทน์ เจริญศรี, 2545; ธีรยุทธ บุญมี, 2550; วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547; สุธิ คุณาวิชยานนท์, 2561; โอลินา พูลทองดี วัฒนา, 2561; Collingwood, 1938; Cottington, 2005; Croce, 1921; Read, 1943)

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอภิปัญญา

อภิปัญญาเป็นความสามารถของบุคคลในการรู้และเข้าใจการคิดของตนเอง ตระหนักรู้ในกระบวนการทางปัญญาของตนเอง สามารถกำกับความคิดและการกระทำของตนเองเพื่อนำตนเองไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ และพัฒนาการคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Bayer, 1978; L. Costa, 1984; Flavell, 1979; Schraw & Dennison, 1994) อภิปัญญา มี 2 องค์ประกอบหลัก องค์ประกอบแรก ความรู้ในอภิปัญญา (Metacognition Knowledge) คือ การที่บุคคลรู้ว่าตนเองรู้อะไรและคิดอย่างไร ตั้งเป้าหมายและการบรรลุเป้าหมายอย่างไร รวมไปถึงสามารถอธิบายสิ่งที่ตนรู้ให้ผู้อื่นเข้าใจได้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นการที่บุคคลรู้ว่าจะต้องประกอบด้วยสิ่งใดบ้างจึงจะทำงานนั้นให้มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย 1) ความรู้ในด้านคน (Person) 2) ความรู้ในด้านงาน (Task) 3) ความรู้ในด้านยุทธวิธี (Strategies) องค์ประกอบที่สอง ประสบการณ์ในอภิปัญญา (Metacognition Experience) คือ ประสบการณ์ทางการคิดที่บุคคลสามารถควบคุมได้ มีความสำคัญต่อการกำกับตนเอง (Self-Regulation) ในกิจกรรมการคิด เริ่มตั้งแต่การเข้าสู่สถานการณ์ในการคิด จนกระทั่งสามารถบรรลุเป้าหมายหรือหยุดการกระทำ รู้ว่าจะทำงานนั้นอย่างไรและเมื่อไร เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้สำเร็จหรือสามารถที่จะควบคุมให้ตนเองดำเนินการตามขั้นตอนที่วางแผนไว้รวมถึงการเปลี่ยนไปใช้วิธีอื่นในการแก้ปัญหา ประกอบด้วย 1) การจัดการข้อมูล (Information Management) 2) การวางแผน (Planning) 3) การกำกับและตรวจสอบ (Regulation) และ 4) การประเมิน (Evaluation) (Baker & Brown, 1984; Bayer, 1978; Cross & Paris, 1988; Flavell, 1979; Schraw & Dennison, 1994)

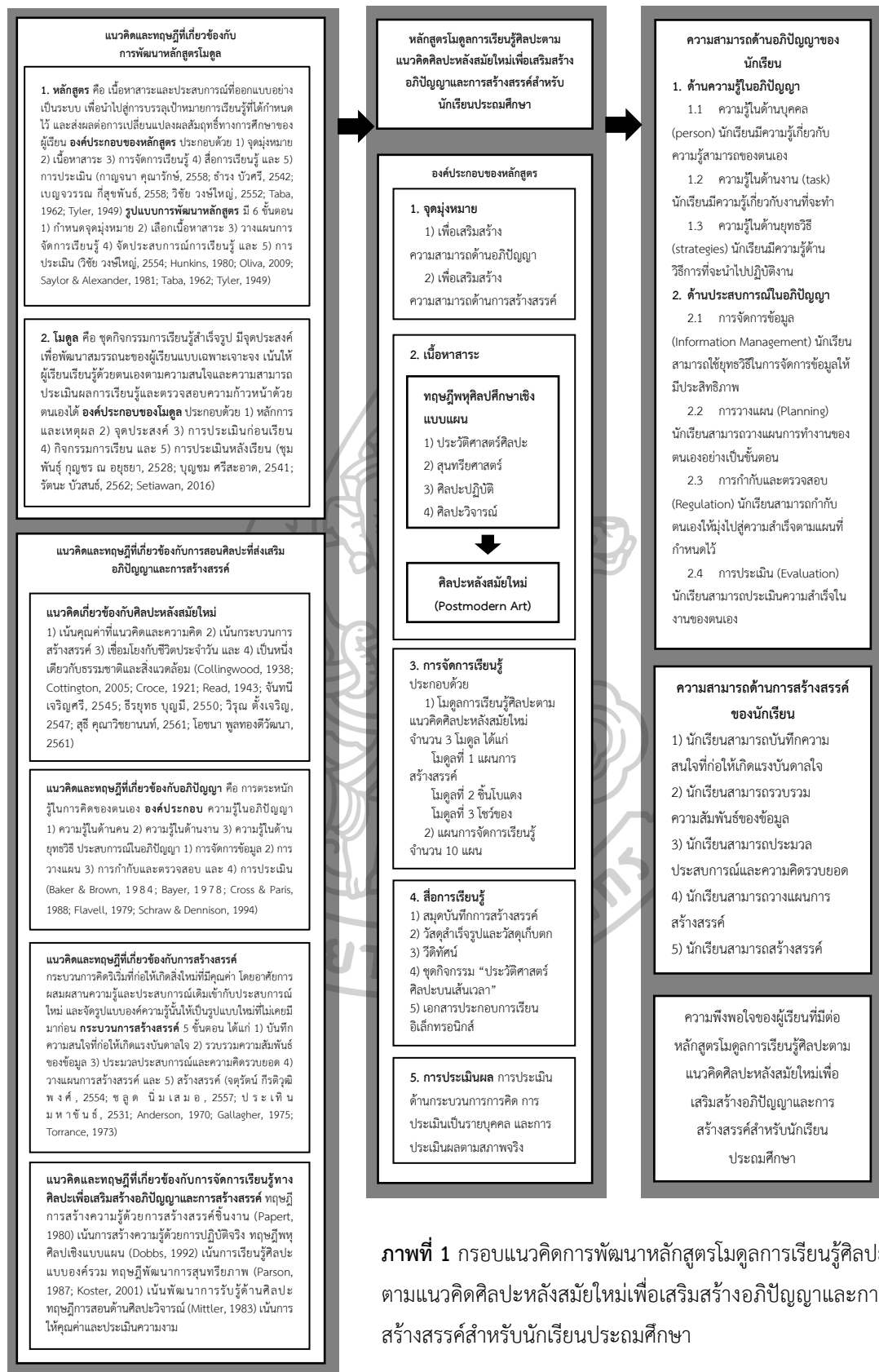
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์เป็นการสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ไม่เคยมีมาก่อนให้เกิดขึ้น โดยผ่านกระบวนการเชื่อมโยงความคิดและประสบการณ์ ดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนในรูปแบบและวิถีทางของตนเอง สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์แบบอาจเป็นเพียงแนวความคิด กระบวนการหรือวิธีการก็ได้ ธรรมชาติของการสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่อยู่ในตัวบุคคล ซึ่งสามารถพัฒนาขึ้นได้โดยการจัด

สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม (ชลุค นีมเสมอ, 2557; ประเทิน มหาจันทร์, 2531; วิรุณ ตั้งเจริญ, 2546; Torrance, 1973; Wallach & Kogan, 1965; Westcott & Smith, 1967) กระบวนการสร้างสรรค์ คือ กระบวนการคิดริเริ่มที่ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีคุณค่า โดยอาศัยการผสมผสานความรู้และประสบการณ์เดิมเข้ากับประสบการณ์ใหม่ และจัดรูปแบบองค์ความรู้นั้นให้เป็นรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์สำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 6 ชั้นตอน ตั้งแต่กระบวนการรวบรวมและประมวลความคิดตลอดจนกระบวนการแปลจินตนาการให้เป็นผลงานสร้างสรรค์ได้สำเร็จ ได้แก่ ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ขั้นที่ 3 ประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ และขั้นที่ 5 สร้างสรรค์ (จตุรัตน์ กิรติวุฒิปงศ์, 2554; ชลุค นีมเสมอ, 2557; ประเทิน มหาจันทร์, 2531; Anderson, 1970; Gallagher, 1975; Torrance, 1973)

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) โดยนำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะมาประยุกต์ใช้ เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ของผู้เรียน ได้แก่ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) เน้นการเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ให้ความสำคัญกับการนำสื่อเทคโนโลยี วัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ มาใช้ ประกอบกับการจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนอย่างเหมาะสม เพื่อพัฒนาความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างลึกซึ้ง ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (DBAE) เน้นการเรียนรู้ศิลปะแบบองค์รวม เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในศิลปะอย่างรอบด้าน กระบวนการทัศน์การรับรู้จากการสนทนาอย่างสุนทรีย์ เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผลงานศิลปะ ผ่านการสนทนาสอบถามความคิดเห็นและประสบการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ตีความและเข้าใจความหมายของงานศิลปะในมุมมองที่หลากหลาย ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรีย์ภาพ ศึกษาพัฒนาการความสามารถในการรับรู้และชื่นชมความงาม ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และทฤษฎีกระบวนการรับรู้-ประเมินผล เป็นแนวทางในการสอนศิลปะวิจารณ์



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

คำถามของการวิจัย

1. ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นอย่างไร
2. หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นอย่างไร มีองค์ประกอบอะไรบ้าง
3. ผลการทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาเป็นอย่างไร
 - 3.1 ความสามารถด้านอภิปัญญา ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนเป็นอย่างไร
 - 3.2 ความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนเป็นอย่างไร
 - 3.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาอยู่ในระดับใด
4. ผลการประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาอยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
2. เพื่อพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
3. เพื่อทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
 - 3.1 เพื่อศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
 - 3.2 เพื่อศึกษาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
 - 3.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

4. เพื่อประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

สมมติฐานของการวิจัย

1. ความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนประถมศึกษาสูงขึ้นหลังจากเรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

2. ความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษาหลังจากการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา อยู่ในระดับโดดเด่น

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสาธิตสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม จำนวน 170 คน

1.2 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 12 คน ที่ได้มาโดยการสมัครใจ

2. เนื้อหาสาระ

เนื้อหาสาระที่บรรจุในหลักสูตรเกี่ยวข้องกับแนวคิดและแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) เป็นสำคัญ จัดการเรียนรู้ด้วยโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ จำนวน 3 โมดูล ได้แก่ โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค (Creativity Plan) โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง (Masterpiece) และ โมดูลที่ 3 โชว์ของ (Showcase) เรียนรู้ควบคู่ไปกับสมุดบันทึกการสร้างสรรค (Happy Art Journal) ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น เนื้อหาสาระในหลักสูตรนำทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-Based Art Education: DBAE) มาประยุกต์ใช้ ครอบคลุมการเรียนรู้ศิลปะทั้ง 4 แขน ได้แก่ 1) แขนประวัติศาสตร์ 2) แขนสุนทรียศาสตร์ 3) แขนศิลปะปฏิบัติ และ 4) แขนศิลปะวิจารณ์

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ หลักสูตรโมดุลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลของการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดุลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ได้แก่

3.2.1 ความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน ประกอบด้วย

1) ด้านความรู้ในอภิปัญญา (Metacognition Knowledge)

1.1) ความรู้ในด้านคน (Person) นักเรียนตระหนักรู้ในทักษะความสามารถและสติปัญญาของตนเอง เพื่อที่จะค้นหาวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้

1.2) ความรู้ในดำเนินงาน (Task) นักเรียนตระหนักรู้ในลักษณะของงานที่จะทำ รู้ถึงปัญหาและอุปสรรคที่จะเกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน รู้ว่าวิธีการใดที่จะนำไปใช้และเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้งานสำเร็จ

1.3) ความรู้ในด้านยุทธวิธี (Strategies) นักเรียนตระหนักรู้ว่าเมื่อใดจะใช้วิธีการใดที่เหมาะสมจึงจะส่งผลต่อการทำงานให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

2) ด้านประสบการณ์ในอภิปัญญา (Metacognition Experience)

2.1) ความสามารถในการจัดการข้อมูล (Information Management) นักเรียนสามารถวิเคราะห์ จัดลำดับ ขยายความคิด ตัดสินใจ จากข้อมูลที่ได้รับรวบรวมมาอย่างเป็นระบบ

2.2) ความสามารถในการวางแผน (Planning) นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายของความสำเร็จตลอดจนวิธีในการปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายอย่างเป็นขั้นตอน เลือกวิธีการที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายได้

2.3) ความสามารถในการกำกับและตรวจสอบ (Regulation) นักเรียนสามารถทบทวนความคิดเกี่ยวกับแผนที่กำหนดไว้ว่ามีความเป็นไปได้มากน้อยเพียงใด สามารถกำกับตนเองให้ดำเนินการตามแผนที่ได้กำหนดไว้เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายได้

2.4) ความสามารถในการประเมิน (Evaluation) นักเรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจของตนเองหลังจากการปฏิบัติกิจกรรมสำเร็จ ประเมินผลที่เกิดขึ้นว่ามีความถูกต้องเหมาะสมเพียงใดและมีวิธีการอื่นอีกหรือไม่ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง

3.2.2) ความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน ประกอบด้วย

1) นักเรียนสามารถบันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ โดยเขียนบันทึกความสนใจด้วยการเขียนบรรยาย เขียนแผนผังหรือวาดภาพ

2) นักเรียนสามารถรวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล โดยค้นหาและระบุค่าสำคัญจากการบันทึกสิ่งที่สนใจ

3) นักเรียนสามารถประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด โดยค้นหาความเชื่อมโยงระหว่างค่าสำคัญที่ระบุ ประมวลความคิดและสรุปเป็นแนวคิดรวบยอดในการสร้างสรรค์

4) นักเรียนสามารถวางแผนการสร้างสรรค์ โดยร่างภาพความคิดจากแนวคิดรวบยอด จัดลำดับขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์ด้วยผังงาน ตรวจสอบและจัดลำดับความสำคัญของขั้นตอนด้วยแบบตรวจสอบรายการ

5) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ โดยการนำแผนการสร้างสรรค์และภาพร่างความคิดที่ได้กำหนดไว้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง

3.2.3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

4. ระยะเวลา

การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรในครั้งนี้นำใช้เวลาในการดำเนินการทดลอง 1 สัปดาห์ รวมเวลาทั้งหมดจำนวน 30 ชั่วโมง ตั้งแต่วันที่ 2 พฤศจิกายน พ.ศ. 2566 ถึง วันที่ 6 พฤศจิกายน พ.ศ. 2566

นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้วิจัยนิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. หลักสูตร หมายถึง เนื้อหาสาระและประสบการณ์ที่ออกแบบอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน

2. โมดูล หมายถึง หน่วยการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาและกิจกรรมสำเร็จรูป มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนแบบเฉพาะเจาะจง เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจและความสามารถ ประเมินผลการเรียนรู้และตรวจสอบความก้าวหน้าด้วยตนเองได้ โมดูลการเรียนรู้สามารถนำไปจัดการเรียนรู้แบบอิสระหรือใช้ประกอบการเรียนการสอนในชั้นเรียนก็ได้

3. หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา หมายถึง เนื้อหาสาระและประสบการณ์ที่ออกแบบอย่างเป็นระบบที่ผสมผสานการจัดหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้แบบโมดูลเข้าไว้ด้วยกัน โมดูลเป็นหน่วยการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาและกิจกรรมสำเร็จรูป มีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนจัดทำขึ้นโดยนำผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาตามที่จุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้กำหนดไว้มาวิเคราะห์ นำ

เนื้อหาที่บรรจุในหลักสูตรเป็นฐานในการสร้างบทเรียนโมดูลเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่ครอบคลุมจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยผู้เรียนจะเกิดความสามารถตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรเมื่อผ่านการเรียนรู้ครบทุกโมดูล หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ โดยมีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) จุดมุ่งหมาย 2) เนื้อหาสาระ 3) การจัดการเรียนรู้ 4) สื่อการเรียนรู้ และ 5) การประเมิน มีหลักการดังนี้ 1) หลักการพัฒนาหลักสูตร ได้แก่ 1.1) ส่งเสริมอิสระทางความคิด และ 1.2) ยอมรับความแตกต่างหลากหลาย 2) หลักการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 2.1) เน้นการเรียนรู้แบบนำตนเอง และ 2.2) เน้นการเรียนรู้แบบกระบวนการ และ 3) หลักการวัดและประเมิน ได้แก่ 3.1) เน้นการประเมินด้านกระบวนการคิด 3.2) เน้นการประเมินเป็นรายบุคคล และ 3.3) เน้นการประเมินตามสภาพจริง จัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนแบบโมดูลการเรียนรู้ตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ด้วยการนำจุดมุ่งหมายของหลักสูตรมาวิเคราะห์และกำหนดจุดประสงค์แบบเฉพาะเจาะจงในแต่ละโมดูล เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ซึ่งการบรรลุจุดประสงค์ในโมดูลจะครอบคลุมจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ มีองค์ประกอบได้แก่ 1) หลักการและเหตุผล 2) จุดประสงค์ 3) การประเมินผลก่อนเรียน 4) กิจกรรมการเรียนรู้ และ 5) การประเมินผลหลังเรียน โมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ มีหลักการดังนี้ 1) บูรณาการสื่อหลากหลายรูปแบบ 2) ติดตามความก้าวหน้าด้วยตนเอง 3) พัฒนาอภิปัญญา 4) และ 4) ปลุกฝังความคิดสร้างสรรค์ จัดการเรียนการสอนโดยนำทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน ทั้ง 4 แกนมาประยุกต์ใช้ ได้แก่ 1) แกนประวัติศาสตร์ 2) แกนสุนทรียศาสตร์ 3) แกนศิลปะปฏิบัติ และ 4) แกนศิลปะวิจารณ์

4. แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ หมายถึง กระแสความคิดด้านศิลปะที่เกี่ยวข้องกับศิลปะช่วงกลางถึงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 ที่ปฏิเสธความเชื่อมั่นและความศรัทธาต่อความคิดแบบ “สมัยใหม่ (Modernism)” ซึ่งยึดโยงอยู่กับระเบียบแบบแผนหรือความมีตรรกะเหตุผลแบบวิทยาศาสตร์ ในขณะที่ศิลปะหลังสมัยใหม่เชื่อในเปลี่ยนแปลง ตั้งคำถามต่อความคิดแบบเดิม เชื่อว่าศิลปะควรผสมผสานรูปแบบและแนวคิดที่ต่างกัน ผสมผสานความคิด ชีวิต ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ศาสตร์และศิลป์เข้าไว้ด้วยกัน ให้ความสำคัญกับแนวความคิด ความสัมพันธ์ของศิลปะกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความหลากหลายในการแสดงออก ผสมผสานศิลปะกับชีวิตประจำวัน เข้าถึงได้ง่ายและสนุกสนาน ความหมายในสิ่งต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ตีความ ไม่มีระเบียบแบบแผนหรือกฎเกณฑ์ในการสร้างสรรค์ ส่งผลให้การแสดงออกทางศิลปะแบบหลังสมัยใหม่ไม่มีรูปแบบ (Style) ที่ตายตัว ซึ่งเป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ในหลักสูตร ผู้วิจัยจัดกลุ่มเนื้อหาสาระศิลปะหลังสมัยใหม่สำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้าง

อภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 4 กลุ่ม ดังนี้ 1) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ศิลปะ ความเป็นมาและรอยเชื่อมต่อของยุคสมัยที่มีอิทธิพลต่อการก่อตัวขึ้นของแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ ตลอดจนการพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์และการแสดงออกทางศิลปะหลากหลายกระบวนแบบ 2) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับความงามและคุณค่าของศิลปะหลังสมัยใหม่ที่ทำให้คุณค่าความงามจากแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ ให้คุณค่ากับความหลากหลายผสมผสานองค์ประกอบจากยุคสมัย 3) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ (style) และ วิธีการสร้างสรรค์ (technique) งานศิลปะหลังสมัยใหม่ที่มีลักษณะโดดเด่นและแตกต่างจากการสร้างสรรค์ศิลปะในยุคก่อน ซึ่งนักเรียนประถมศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง ได้แก่ การใช้วัสดุสำเร็จรูป (ready-made object) การใช้วัสดุเก็บตก (found object) การปะติด (collage) และ การผสมผสาน (assemblage) และ 4) การบรรยาย วิเคราะห์ ตีความและประเมินคุณค่าของงานศิลปะจากผลงานศิลปินและผลงานของตนเอง ในด้านองค์ประกอบและรูปแบบของงานศิลปะ (formal) ด้านบริบททางประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม (context) และ ด้านอารมณ์และความรู้สึก (expression)

5. อภิปัญญา (Metacognition) หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการตระหนักรู้ กระบวนการทางปัญญาของตนเอง มีความตระหนักในงานและสามารถใช้ยุทธวิธีในการทำงานจนสำเร็จ สามารถกำกับและตรวจสอบการคิดของตนเพื่อนำตนเองไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ สามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และพัฒนาการคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ การวัดและประเมินผลใช้แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา มีลักษณะเป็นมาตรฐานค่า 5 ระดับ ทำการวัดและประเมินก่อนและหลังเรียน แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาอธิบายถึงลักษณะพฤติกรรมบ่งชี้ของผู้เรียน ดังนี้ ด้านความรู้ในอภิปัญญา ประกอบด้วย 1) ความรู้ในด้านคน (person) คือนักเรียนระบุหรืออธิบายได้ว่ามีความถนัดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างไร สามารถทำงานศิลปะได้ดีแค่ไหนและใช้วิธีการสร้างสรรค์อย่างไรจึงทำงานออกมาได้ดี 2) ความรู้ในด้านงาน (task) คือนักเรียนระบุหรืออธิบายได้ว่าใช้วิธีการสร้างสรรค์ที่ตนเองถนัดอย่างไรจึงจะทำงานนั้น ๆ ได้สำเร็จ วิธีการแก้ปัญหาสร้างสรรค์ที่นำมาใช้จะทำให้เกิดผลอย่างไรต่องาน และเลือกวิธีการสร้างสรรค์อย่างไรจึงเหมาะสมกับงานของตนเอง และ 3) ความรู้ในด้านยุทธวิธี (strategies) คือนักเรียนระบุหรืออธิบายได้ว่านักเรียนจะสร้างสรรค์ผลงานของตนเองโดยนำวิธีการที่ตนเองถนัดมาใช้ในการสร้างสรรค์อย่างไร เลือกใช้วิธีการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันด้วยเหตุผลอะไร และใช้วิธีนำตนเองให้ปฏิบัติงานสำเร็จได้อย่างไร ด้านประสบการณ์ในอภิปัญญา ประกอบด้วย 1) ความสามารถในการจัดการข้อมูล (information management) คือนักเรียนจดบันทึก วาดภาพ หรือทำแผนผังความคิด รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูลความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจและแปลความหมายใหม่ด้วยภาษาของตนเองจนเกิดเป็นแนวคิดรวบยอด และพยายามวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้บันทึกอย่างซ้ำ ๆ ทีละ

ขั้นตอน 2) ความสามารถในการวางแผน (planning) คือ นักเรียนร่างภาพความคิด จัดลำดับขั้นตอนการทำงานด้วยการเขียนผังงาน นำขั้นตอนการทำงานมาเขียนแบบตรวจสอบรายการในส่วนของวัสดุ อุปกรณ์ที่จะต้องใช้และจัดลำดับความสำคัญรายการที่จะต้องทำเพื่อให้ทำงานได้สำเร็จ สร้างสรรค์ผลงานภายในเวลาที่กำหนดและได้ผลลัพธ์ของงานเป็นที่น่าพอใจ 3) ความสามารถในการกำกับและตรวจสอบ (regulation) คือ นักเรียนตรวจสอบความสำเร็จของงานด้วยการทำเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ในแบบตรวจสอบรายการที่ทำสำเร็จแล้ว ตรวจสอบและปรับปรุงผลงานของตนเองให้ดีขึ้น โดยที่ครูไม่ต้องบอก และขอความช่วยเหลือจากเพื่อนหรือครูเมื่อพบปัญหาในการทำงานสร้างสรรค์ และ 4) ความสามารถในการประเมิน (evaluation) คือ นักเรียนเขียนสรุปขั้นตอนการทำงานของตนเอง ประเมินตนเองในสิ่งที่ได้เรียนรู้จากผลงานของตนเองด้วยการเขียนบันทึกหรืออธิบาย และเขียนบันทึกหรืออธิบายถึงอุปสรรคการทำงานพร้อมวิธีการแก้ไข

6. การสร้างสรรค์ (Creativity) หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ไม่เคยมีมาก่อนให้เกิดขึ้น โดยผ่านกระบวนการเชื่อมโยงความคิดและประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดความคิดริเริ่มในการสร้างสิ่งใหม่ที่มีคุณค่า จัดลำดับความคิดซึ่งนำไปสู่การกระทำที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์และสร้างผลงานด้วยความคิดริเริ่มจนสำเร็จ โดยดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนในรูปแบบและวิถีทางของตนเอง การวัดและประเมินผลใช้แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ และประเมินตามเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์ (Scoring Rubric) ที่อธิบายถึงลักษณะพฤติกรรมบ่งชี้ของผู้เรียนจากการปฏิบัติงานด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ นักเรียนสามารถเขียนบันทึกความสนใจด้วยการเขียนบรรยาย เขียนแผนผังหรือวาดภาพ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล นักเรียนสามารถค้นหาและระบุค่าสำคัญจากการบันทึกสิ่งที่สนใจ ขั้นที่ 3 ประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด นักเรียนสามารถค้นหาความเชื่อมโยงระหว่างค่าสำคัญที่ระบุ ประมวลความคิดและสรุปเป็นแนวคิดรวบยอดในการสร้างสรรค์ ขั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถร่างภาพความคิดจากแนวคิดรวบยอด จัดลำดับขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์ด้วยผังงาน ตรวจสอบและจัดลำดับความสำคัญของขั้นตอนด้วยแบบตรวจสอบรายการ และขั้นที่ 5 สร้างสรรค์ นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ โดยการนำแผนการสร้างสรรค์และภาพร่างความคิดที่ได้กำหนดไว้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง

7. ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ระดับความรู้สึกนึกคิดของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ด้านเนื้อหาสาระ ด้านกิจกรรมศิลปะ ด้านรูปแบบการเรียนรู้ ทำการประเมินโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

ประโยชน์ที่ได้รับ

ประโยชน์ที่จะได้รับจากหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีดังนี้

1. ประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ ซึ่งส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและการนำตนเองไปสู่เป้าหมายที่ได้กำหนดไว้อย่างเป็นขั้นตอน โดยแสดงออกผ่านการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะตามกระบวนการสร้างสรรค์ที่สนับสนุนให้เกิดความสามารถ อีกทั้งยังสามารถนำแนวทางการเรียนรู้ตามหลักสูตรไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่นและในชีวิตประจำวัน

2. ประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้สอนได้แนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะที่ส่งเสริมความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยสามารถนำโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ไปใช้หรือประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสม และสามารถนำเครื่องมือการเรียนรู้ในโมดูลไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ

3. ประโยชน์ต่อนักการศึกษา ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา นักวิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับระบบการศึกษา การวิจัยครั้งนี้เป็นประโยชน์ในเชิงการจัดการศึกษาวิชาศิลปะระดับประถมศึกษา สำหรับการทบทวนและปรับกระบวนการเรียนรู้ศิลปะ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตร วางแผนและออกแบบการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตร ดังนี้

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรโมดูล

1. การพัฒนาหลักสูตร
 - 1.1 ความหมายของหลักสูตร
 - 1.2 องค์ประกอบของหลักสูตร
 - 1.3 ความหมายของการพัฒนาหลักสูตร
 - 1.4 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร
 - 1.5 พื้นฐานการพัฒนาหลักสูตร
2. การพัฒนาโมดูล
 - 2.1 ความหมายของโมดูล
 - 2.2 องค์ประกอบของโมดูล
 - 2.3 รูปแบบการพัฒนาโมดูล

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่

1. ความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่
2. ความหมายของศิลปะหลังสมัยใหม่
3. สุนทรียศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่
4. ลักษณะงานศิลปะหลังสมัยใหม่

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอภิปัญญา

1. ความหมายของอภิปัญญา
2. องค์ประกอบของอภิปัญญา
3. การพัฒนาอภิปัญญา
4. แนวคิดเกี่ยวกับการวัดและประเมินอภิปัญญา
 - 4.1 วิธีการวัดอภิปัญญา
 - 4.2 โมเดลการวัดอภิปัญญาของ Schraw & Dennison (1994)
 - 4.3 การประเมินผลตามสภาพจริง

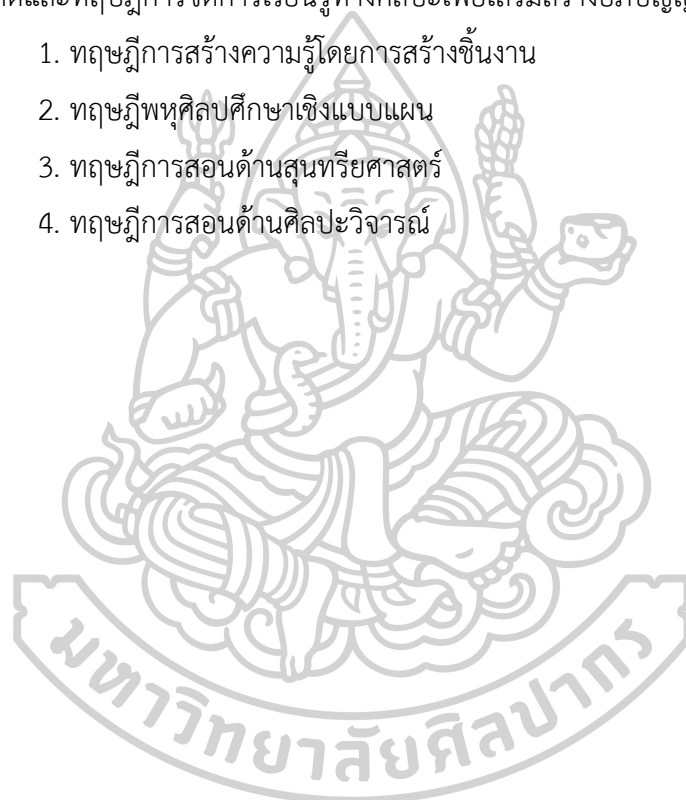
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

1. ความหมายของการสร้างสรรค์
2. กระบวนการสร้างสรรค์
3. การพัฒนาการสร้างสรรค์
4. แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินการสร้างสรรค์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

1. ทฤษฎีการสร้างความรู้โดยการสร้างชิ้นงาน
2. ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน
3. ทฤษฎีการสอนด้านสุนทรียศาสตร์
4. ทฤษฎีการสอนด้านศิลปะวิจารณ์



แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรโมดูล

การศึกษาเป็นสิ่งที่มิระเบียบแบบแผน มีการเรียงลำดับและต้องอาศัยความพยายามในหลายด้าน ดังนั้น จึงต้องมีการวางแผนการศึกษาเพื่อให้ความพยายามนั้น ๆ เกิดขึ้น คำว่า “หลักสูตร” โดยทั่วไปแล้วมีความเกี่ยวข้องกับแผนการศึกษา การให้นิยามหลักสูตรในลักษณะใดก็จะสะท้อนให้เห็นค่านิยมของการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดการศึกษา และมีอิทธิพลต่อการพัฒนาและการใช้หลักสูตรในลักษณะนั้น (กาญจนา คุณารักษ์, 2558) หลักสูตรโมดูลถือเป็นหลักสูตรที่ยืดหยุ่นสำหรับบริบทของการศึกษาที่เปลี่ยนแปลง ด้วยการออกแบบที่แบ่งเนื้อหาการเรียนรู้ออกเป็นหน่วยย่อย ที่เรียกว่า “โมดูล” แต่ละโมดูลจะมีเนื้อหาที่สมบูรณ์ในตัวเอง มีกิจกรรมหลากหลายที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ให้ความสำคัญกับความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน แม้ว่ารูปแบบการพัฒนาหลักสูตรและโมดูลจะมีความคล้ายกัน แต่มีความแตกต่างกันในด้านองค์ประกอบและรายละเอียดของเป้าหมาย จุดประสงค์ของโมดูลจะสนับสนุนให้บรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตรเป็นเป้าหมายในภาพรวมซึ่งไม่เฉพาะเจาะจง ส่วนจุดประสงค์ของโมดูลเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่เฉพาะเจาะจงและเป็นรูปธรรม

1. การพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตรถือเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษาให้ทันต่อความต้องการของโลกยุคใหม่ หลักสูตรไม่เพียงแต่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการปลูกฝังทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานและการใช้ชีวิตอีกด้วย การพัฒนาหลักสูตรจึงเป็นมากกว่าการปรับปรุงเนื้อหาหรือวิธีการสอน แต่เป็นการสร้างสรรค์ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียน

1.1 ความหมายของหลักสูตร

นักการศึกษาให้ความหมายของหลักสูตร ดังนี้

Tyler (1949) ให้ความหมายของหลักสูตรไว้ว่า หลักสูตรเป็นสิ่งที่เด็กจะต้องเรียนรู้ทั้งหมดโดยมีโรงเรียนเป็นผู้วางแผนและกำกับ เพื่อให้บรรลุถึงจุดหมายของการศึกษา

Taba (1962) ให้ความหมายของหลักสูตรไว้ว่า หลักสูตรเป็นแบบแผนสำหรับการดำเนินการ หรือเอกสารที่เป็นลายลักษณ์อักษรที่สรุปกลยุทธ์ในการบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ โดยอธิบายว่าขั้นตอนในการวางแผนจะถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า แผนการดำเนินการมีจุดเริ่มต้น จุดมุ่งหมายปลายทาง (Ends) และกระบวนการหรือวิธีการ (Means) ที่จะทำให้จุดเริ่มต้นจะดำเนินไปถึงจุดหมาย

Saylor & Alexander (1981) ให้ความหมายของหลักสูตรไว้ว่า เป็นแผนการจัดโอกาสการเรียนรู้สำหรับบุคคลที่จะได้รับการศึกษา อย่างไรก็ตามหลักสูตรสามารถมีคำจำกัดความอย่างกว้าง

ๆ ได้ เช่นเดียวกับการจัดการกับประสบการณ์ของผู้เรียน ในมุมมองนี้ถือว่าเกือบทุกอย่างทั้งที่อยู่ภายในและภายนอกโรงเรียน ต่อเมื่อเป็นแผนที่ได้วางไว้แล้วซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตร

Caswell & Campbell (1983 อ้างถึงใน Ornstein & Hunkins, 1993) ให้ความหมายของหลักสูตรไว้ว่า หลักสูตร คือ มวลประสบการณ์ทั้งหมดที่เด็ก ๆ มี ภายใต้คำชี้แนะของครู

กาญจนา คุณารักษ์ (2558) ให้ความหมายของหลักสูตรการศึกษาว่า หลักสูตร หมายถึง โครงการหรือแผนหรือข้อกำหนดอันประกอบด้วย หลักการ จุดหมาย โครงสร้าง กิจกรรม และวัสดุต่าง ๆ ในการจัดการเรียนการสอนที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ความสามารถ โดยส่งเสริมให้แต่ละบุคคลพัฒนาไปสู่ศักยภาพสูงสุดของตนเอง และรวมถึงลำดับขั้นตอนของประสบการณ์ที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้สะสม

มารุต พัฒผล (2567) ให้ความหมายของหลักสูตรไว้ว่า หลักสูตร หมายถึง ประสบการณ์ทางการศึกษาทั้งหมดที่สถานศึกษาวางแผนและจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

จากการศึกษาความหมายของหลักสูตร ผู้วิจัยสรุปว่า หลักสูตรคือสิ่งสะท้อนค่านิยมเกี่ยวกับการจัดการศึกษาของผู้พัฒนาหลักสูตร ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบการจัดการเรียนรู้ การประเมินผล นักการศึกษาได้ให้ความหมายของหลักสูตรไว้สอดคล้องกัน และจากความหมายของหลักสูตรที่นักการศึกษาเสนอไว้ข้างต้น ผู้วิจัยสังเคราะห์ความหมายและสรุปได้ว่า หลักสูตร หมายถึง เนื้อหาสาระและประสบการณ์ที่ออกแบบอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน

1.2 องค์ประกอบของหลักสูตร

นักการศึกษาได้เสนอองค์ประกอบของหลักสูตรไว้แตกต่างกัน ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของหลักสูตรที่นักการศึกษาได้เสนอไว้มาเป็นแนวทางในการกำหนดองค์ประกอบของหลักสูตร ดังนี้

Tyler (1949) ได้เสนอข้อคำถามไว้ 4 ประการในการจัดทำหลักสูตร ได้แก่

1. จุดมุ่งหมาย ความมุ่งหมายทางการศึกษาที่สถาบันต้องการให้บรรลุมีอะไรบ้าง เน้นความสำคัญของการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ทางการศึกษาที่โรงเรียนมุ่งหวังที่จะบรรลุ วัตถุประสงค์เหล่านี้ควรมาจากแหล่งต่าง ๆ ได้แก่ ความต้องการของสังคม ความต้องการของผู้เรียน และลักษณะโครงสร้างขององค์ความรู้

2. เนื้อหาสาระและประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้บรรลุความมุ่งหมาย จะต้องจัดประสบการณ์อะไรบ้าง เน้นการเลือกและออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่ได้กำหนดไว้ ประสบการณ์เหล่านี้ควรมีความเกี่ยวข้อง น่าสนใจและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ต้องการ

3. การจัดประสบการณ์ ประสบการณ์ที่กำหนดไว้สามารถจัดให้มีประสิทธิภาพได้อย่างไร การจัดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ในลักษณะที่มีเหตุผลและมีความหมาย ซึ่งรวมถึงการกำหนดลำดับและการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ตลอดจนการพิจารณาการจัดสรรเวลา และทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับแต่ละประสบการณ์

4. การประเมิน ทราบได้อย่างไรว่าบรรลุความประสงค์แล้ว เน้นย้ำความสำคัญของการประเมินระสิทธิผลของประสบการณ์การเรียนรู้ในการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการ การประเมินผลเกี่ยวข้องกับการรวบรวมข้อมูลผลการเรียนของนักเรียน การวิเคราะห์ผลลัพธ์ และการใช้ผลการวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงหลักสูตร

Taba (1962) องค์ประกอบของหลักสูตรประกอบด้วย

1. วัตถุประสงค์ เป็นเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้เรียนบรรลุหลังจากผ่านกระบวนการเรียนรู้ ควรกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน วัดผลได้ และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสังคม

2. เนื้อหาสาระ คือ องค์ความรู้ ทักษะ และค่านิยมที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ ควรเลือกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ มีความสำคัญ และทันสมัย

3. การจัดการเรียนการสอน คือ กิจกรรมและวิธีการที่ครูใช้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ ควรเลือกกระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลาย สนุกสนาน และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก

4. การประเมินผล คือ กระบวนการตรวจสอบความสมดุลและสอดคล้องกัน เพื่อให้หลักสูตรมีประสิทธิภาพ เนื้อหา กระบวนการเรียนการสอน และการประเมินผล ควรมีความเชื่อมโยงและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

อํารัง บัวศรี (2542) ได้อธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของหลักสูตรไว้ 9 ประการ ดังนี้

1. เป้าประสงค์และนโยบายทางการศึกษา หมายถึง สิ่งที่รัฐต้องการวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติในเรื่องที่เกี่ยวกับการศึกษา

2. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร หมายถึง ผลส่วนรวมที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนหลังจากจบหลักสูตรแล้ว

3. รูปแบบและโครงสร้างหลักสูตร หมายถึง ลักษณะและแผนผังที่แสดงการแจกแจงวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์

4. จุดประสงค์วิชา หมายถึง ผลที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนหลังจากที่ได้เรียนวิชานั้น

5. เนื้อหา หมายถึง สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทักษะและความสามารถที่ต้องการให้มี รวมทั้งประสบการณ์ที่ต้องการให้ได้รับ

6. จุดประสงค์วิชาของการเรียนรู้ หมายถึง สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ได้มีทักษะความสามารถ หลังจากที่ได้เรียนรู้เนื้อหาที่กำหนดไว้

7. ยุทธศาสตร์การเรียนการสอน หมายถึง วิธีการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม และมีหลักเกณฑ์ เพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้

8. การประเมินผล หมายถึง การประเมินการเรียนรู้เพื่อใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนและหลักสูตร

9. วัสดุหลักสูตรและสื่อการเรียนการสอน หมายถึง เอกสารสิ่งพิมพ์ แผ่นฟิล์ม วีดีทัศน์ ฯลฯ และวัสดุต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมคุณภาพและประสิทธิภาพการเรียนการสอน

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2552) กล่าวว่า องค์ประกอบของหลักสูตรประกอบด้วย

1. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร หมายถึง คุณภาพของผู้เรียนเมื่อเรียนรู้จบหลักสูตร ประกอบด้วยความรู้ในเนื้อหาสาระ ทักษะกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการคิดขั้นสูง และคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมอันพึงประสงค์

2. เนื้อหาสาระ หมายถึง สาระการเรียนรู้ วิชาความรู้ รวมทั้งประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ไปตามลำดับขั้นตอน เพื่อให้มีความรู้ความสามารถตามจุดมุ่งหมายที่หลักสูตรได้กำหนดไว้

3. การจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการใช้หลักสูตรกับผู้เรียนในเชิงบูรณาการ ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้สอนที่จะต้องดำเนินการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระต่าง ๆ ให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างได้อย่างถูกต้องเหมาะสม รวมทั้งการประเมินความเหมาะสมของจุดมุ่งหมายและเนื้อหาสาระของหลักสูตร

4. การวัดและประเมินผล หมายถึง กระบวนการตรวจสอบและประเมินคุณภาพของผู้เรียนภายใต้การจัดการเรียนรู้ การประเมินคุณภาพการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งการประเมินความเหมาะสมของจุดมุ่งหมายและเนื้อหาสาระของหลักสูตร

กาญจนา คุณารักษ์ (2558) กล่าวว่า องค์ประกอบของหลักสูตรประกอบด้วย

1. ความมุ่งหมายของหลักสูตร เป็นแนวทางของการเรียนการสอน

2. เนื้อหาวิชาและประสบการณ์ คือ สาระของความรู้และประสบการณ์ในการแสวงหาความรู้ตามศาสตร์สาขาวิชานั้น ๆ เนื้อหาวิชาจะเป็นรายละเอียดของสาระความรู้และประสบการณ์

3. วิธีสอนและการจัดดำเนินการ เป็นการแปลงจุดประสงค์และเนื้อหาของหลักสูตรไปสู่การสอนตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้ โดยใช้วิธีการสอนแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย

4. วัสดุอุปกรณ์ คือ เครื่องมือหรือวัสดุที่ใช้ในการสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้

5. กิจกรรมการเรียนการสอน คือ กระบวนการและวิธีการที่ผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้

6. การประเมินผล เป็นการประเมินเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน โดยประเมินว่าผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะตามจุดประสงค์ของหลักสูตรหรือไม่ โดยใช้จุดประสงค์เป็นแนวทางหรือเป็นเกณฑ์ในการประเมิน

เบญจวรรณ กี่สุขพันธ์ (2558) ได้อธิบายองค์ประกอบของหลักสูตรไว้ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 จุดมุ่งหมายของหลักสูตร

จุดมุ่งหมายของหลักสูตรเป็นส่วนที่มีความสำคัญมาก เพราะจุดมุ่งหมายจะบอกถึงทิศทางของหลักสูตรว่าจะพัฒนาผู้เรียนให้ไปในลักษณะใด การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตรส่วนมากจะกระทำหลังจากที่ได้ทราบลักษณะ และสภาพข้อมูลพื้นฐานแล้วว่า ควรดำเนินการแก้ปัญหาและสนองตอบความต้องการของสังคมและผู้เรียนอย่างไร เมื่อกำหนดทิศทางของหลักสูตรโดยเขียนจุดหมายได้แล้ว จุดมุ่งหมายของหลักสูตรก็จะเป็นเครื่องชี้แนะต่อการจัดหลักสูตรตลอดจนการจัดการเรียนการสอน ฉะนั้นจุดมุ่งหมายของหลักสูตรจะทำหน้าที่ที่สำคัญดังนี้ คือ

ประการที่ 1 เป็นแนวทางในการจัดเนื้อหาสาระที่นำมาบรรจุไว้ในหลักสูตรได้อย่างเหมาะสม

ประการที่ 2 เป็นแนวทางให้ผู้สอนได้จัดประสบการณ์ที่เหมาะสมแก่ผู้เรียน

ประการที่ 3 บอกให้ผู้เรียนได้ทราบว่าเขาควรเรียนรู้อะไรบ้าง ในลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้เตรียมตัวล่วงหน้า

ประการที่ 4 เป็นแนวทางในการกำหนดวิธีวัดและประเมินผลการเรียนการสอน

ประการที่ 5 บอกให้สาธารณชนได้ทราบว่า หลักสูตรนั้นมีความต้องการให้ผู้เรียนเกี่ยวข้องหรือดำเนินการอย่างไรบ้าง กับทรัพยากรในชุมชน

ประการที่ 6 เป็นแนวทางในการบริหารงานของโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาว่าควรจะมีผู้เรียนให้มีลักษณะอย่างไร

องค์ประกอบที่ 2 เนื้อหาสาระและมวลประสบการณ์

เนื้อหาสาระและมวลประสบการณ์ที่มีอยู่ในหลักสูตร เป็นองค์ประกอบส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การจัดเนื้อหาสาระและมวลประสบการณ์ของหลักสูตรมีหลักการที่จะต้องยึดถือดังต่อไปนี้ คือ

1. จะต้องก่อให้เกิดการประสานความพยายามในการสอนของผู้สอน นั่นคือ ต้องเอื้ออำนวยให้ผู้สอนแต่ละคน สามารถใช้ความรู้ความสามารถของตนในการสอนผู้เรียนได้ ไม่ใช่จะต้องให้ทุกคนดำเนินการสอนผู้เรียนด้วยรูปแบบและวิธีการเดียวกัน

2. จะต้องคำนึงถึงการจัดประสบการณ์ชนิดต่าง ๆ ในแต่ละวันได้อย่างเหมาะสม นั่นคือในแต่ละวันนั้นควรให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ชนิดต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในหลาย ๆ ลักษณะ รวมทั้งให้มีเวลาสำหรับหยุดพักเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดในขณะที่เรียนด้วย

3. จะต้องให้ประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง นั่นคือ พยายามให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และเข้าใจสิ่งต่าง ๆ และมีทักษะในการแสดงออกสูงขึ้นโดยการจัดให้เรียนจากสิ่งที่ใกล้ตัวและเป็นนามธรรม

4. จะต้องให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นกลุ่มเป็นก้อน หรือเป็นหมวดหมู่ นั่นคือ เปิดโอกาสให้เด็กได้รับความรู้ในเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ที่มีความหมายสำหรับเด็กไปพร้อม ๆ กัน สิ่งที่นักพัฒนาหลักสูตรจะต้องคำนึงถึงเกี่ยวกับเรื่องนี้คือ การเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาจะเป็นไปอย่างมีความหมายหากผู้เรียนได้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตร

5. จะต้องส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน นั่นคือ ทักษะในการอ่านเขียนและคิดคำนวณรวมทั้งทักษะที่สำคัญอื่น ๆ อีก เช่น ทักษะความร่วมมือ ทักษะการเป็นผู้นำ และลักษณะนิสัยที่ดีในการทำงาน เป็นต้น

6. จะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียน นั่นคือ หลักสูตรที่กำหนดขึ้นนั้น ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เสนอแนะ หรือกำหนด หรือเลือกเนื้อหาสาระและประสบการณ์ต่าง ๆ ตามความสนใจ และความต้องกาของเขา การที่หลักสูตรเปิดโอกาสเช่นนี้จะเป็นการตอบสนองต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในบรรยากาศแห่งความเป็นประชาธิปไตยได้มากขึ้น

องค์ประกอบที่ 3 การนำหลักสูตรไปใช้

ในการนำหลักสูตรไปใช้จะมีงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้หลักสูตรอยู่ 3 ลักษณะ คือ

- 1) งานบริหารและบริการวัสดุหลักสูตร ได้แก่ งานเตรียมบุคลากร การจัดผู้สอนเข้าสอนตามหลักสูตร การบริหารและบริการวัสดุหลักสูตร การบริหารหลักสูตรภายในโรงเรียน
- 2) งานดำเนินการเรียนการสอนตามหลักสูตร ได้แก่ การปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพของท้องถิ่น การจัดทำแผนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลการเรียนการสอน และ
- 3) งานสนับสนุนและส่งเสริมการใช้หลักสูตร ได้แก่ การนิเทศ และติดตามผลการใช้หลักสูตร การจัดตั้งศูนย์วิชาการเพื่อสนับสนุนและส่งเสริมการใช้หลักสูตร

องค์ประกอบที่ 4 การประเมินผล

การประเมินผลหลักสูตร เป็นส่วนสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อคุณภาพของหลักสูตร ทั้งนี้เพราะการประเมินผลจะทำให้รู้คุณค่าของหลักสูตรว่าเป็นอย่างไร สามารถนำไปใช้ได้ดีเพียงไร ผลที่ได้จากการใช้หลักสูตรเป็นอย่างไร ผู้เรียนสัมฤทธิ์ผลและพฤติกรรมเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรหรือไม่

จากการศึกษาองค์ประกอบของหลักสูตร ผู้วิจัยสรุปว่า องค์ประกอบของหลักสูตร คือ ส่วนต่าง ๆ ที่ถูกประกอบขึ้นให้เป็นหลักสูตร องค์ประกอบของแต่ละหลักสูตรมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับปรัชญาการศึกษาที่ผู้พัฒนาหลักสูตรยึดถือรวมไปถึงค่านิยมของผู้ออกแบบหลักสูตร นักการศึกษาได้เสนอองค์ประกอบของหลักสูตร Tyler (1949) Taba (1962) วิชัย วงษ์ใหญ่ (2552) และ เบญจวรรณ กีสุขพันธ์ (2558) มีความเห็นสอดคล้องกันว่า องค์ประกอบของหลักสูตร มี 4 องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 1) จุดมุ่งหมาย 2) เนื้อหาสาระ 3) การจัดการเรียนการสอน และ 4) การประเมินผล อย่างไรก็ตาม กาญจนา คุณารักษ์ (2558) และ ชำรง บัวศรี (2542) มีความเห็นว่า นอกจากองค์ประกอบที่สำคัญทั้ง 4 องค์ประกอบข้างต้นแล้ว สื่อวัสดุและอุปกรณ์ถือเป็นอีก องค์ประกอบที่มีความสำคัญในหลักสูตร แม้ว่าจะไม่ได้ถูกกล่าวถึงโดยนักการศึกษาท่านอื่น ๆ แต่ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชาศิลปะที่เน้นการเรียนรู้ ด้วยการลงมือทำ จะต้องอาศัยสื่อและวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์ องค์ประกอบของหลักสูตร ดังตารางที่ 1



ตารางที่ 1 สัณเคราะห์องค์ประกอบของหลักสูตร

องค์ประกอบของหลักสูตร						
นักการศึกษา						ผลการ สังเคราะห์
Tyler (1949)	Taba (1962)	চার্জ বাক্সী (2542)	วิจัย วงษ์ใหญ่ (2552)	กาญจนา คุณารักษ์ (2558)	เบญจวรรณ กีสุขพันธ์ (2558)	
จุดมุ่งหมาย	วัตถุประสงค์	เป้าประสงค์ และนโยบาย ทางการ ศึกษา / จุดมุ่งหมาย ของหลักสูตร	จุดมุ่งหมาย ของหลักสูตร	ความมุ่ง หมายของ หลักสูตร	จุดมุ่งหมาย ของหลักสูตร	จุดมุ่งหมาย
ประสบการณ์	เนื้อหาวิชา	รูปแบบและ โครงสร้าง หลักสูตร / จุดประสงค์ วิชา / เนื้อหา / จุดประสงค์ วิชาของการ เรียนรู้	เนื้อหาสาระ	เนื้อหาวิชา และ ประสบการณ์	เนื้อหาสาระ และมว ประสบการณ์	เนื้อหาสาระ
วิธีการจัด ประสบการณ์	วิธีสอนและ การจัด ดำเนินการ	ยุทธศาสตร์ การเรียนการสอน	การจัดการ เรียนรู้	วิธีสอนและ การจัด ดำเนินการ	การนำ หลักสูตรไป ใช้	การจัดการ เรียนรู้
		วัสดุอุปกรณ์ และสื่อการ เรียนการสอน	-	วัสดุอุปกรณ์	-	สื่อการเรียนรู้
การ ประเมินผล	การ ประเมินผล	การ ประเมินผล	การวัดและ ประเมินผล	การ ประเมินผล	การ ประเมินผล	การ ประเมินผล

จากการสังเคราะห์องค์ประกอบของหลักสูตร (ตารางที่ 1) ผู้วิจัยสรุปว่า องค์ประกอบของหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มี 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. จุดมุ่งหมาย คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนหลังจากผ่านการเรียนรู้ตามหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตรเป็นแนวทางในการเลือกเนื้อหาสาระที่จะบรรจุในหลักสูตร ซึ่งส่งผลต่อการออกแบบและจัดการเรียนรู้รวมถึงไปถึงวิธีการวัดและประเมินผล

2. เนื้อหาสาระ คือ สาระของความรู้ที่คัดเลือกบรรจุในหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ และบรรลุเป้าหมายตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งจะส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้

3. การจัดการเรียนรู้ คือ การแปลงจุดมุ่งหมายของหลักสูตรไปสู่การจัดการเรียนการสอนทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนด้วยวิธีการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาตามที่ได้บรรจุไว้ในหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ มีความรู้ ความสามารถและเจตคติตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

3.1 โมดูลการเรียนรู้ คือ หน่วยการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาและชุดกิจกรรมสำเร็จรูป มีจุดประสงค์เฉพาะเพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนตามที่ได้กำหนดไว้ เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจและความสามารถ ประเมินผลการเรียนรู้และตรวจสอบความก้าวหน้าด้วยตนเองได้ โดยจุดประสงค์ของโมดูลจะสนับสนุนให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

3.2 แผนการจัดการเรียนรู้ คือ เอกสารที่จัดทำขึ้นเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างมีระบบ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง ซึ่งระบุรายละเอียดการจัดการเรียนรู้ไว้อย่างชัดเจน

4. สื่อการเรียนรู้ คือ สื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนในหลักสูตร เป็นเครื่องมือประกอบการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยผ่านการออกแบบและคัดเลือกให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระและการจัดการเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

5. การประเมินผล คือ การตรวจสอบผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นการประเมินว่าผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถและเจตคติตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรหรือไม่ โดยใช้จุดมุ่งหมายของหลักสูตรเป็นแนวทางหรือเป็นเกณฑ์ในการประเมิน และนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินไปปรับปรุงหลักสูตรและการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.3 ความหมายของการพัฒนาหลักสูตร

นักการศึกษาให้ความหมายของการพัฒนาหลักสูตร ดังนี้

Taba (1962) ให้ความหมายว่า การพัฒนาหลักสูตรเป็นการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงหลักสูตรเดิมให้ได้ผลดียิ่งขึ้น ทั้งด้านการวางจุดมุ่งหมาย การจัดเนื้อหาวิชา การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล และอื่น ๆ เพื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายใหม่ที่วางไว้ การเปลี่ยนแปลงหลักสูตรเป็นการเปลี่ยนแปลงทั้งระบบหรือเปลี่ยนแปลงทั้งหมด ตั้งแต่จุดมุ่งหมายและวิธีการ และการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรนี้จะมีผลกระทบทางด้านความคิดและความรู้สึกนึกคิดของผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ส่วนการปรับปรุงหลักสูตร หมายถึง การเปลี่ยนแปลงหลักสูตรเพียงบางส่วนโดยไม่เปลี่ยนแปลงแนวคิดพื้นฐานหรือรูปแบบของหลักสูตร

Johnson (1977) ให้ความหมายว่า การพัฒนาหลักสูตรเป็นกระบวนการอย่างหนึ่ง เพื่อเลือกและสร้างให้เกิดผลแก่การเรียนรู้ที่ต้องการ

Print (1993) ให้ความหมายว่า เป็นกระบวนการวางแผน การสร้าง การใช้ และการประเมินโอกาสที่มีเป้าหมายเพื่อต้องการเปลี่ยนแปลงผู้เรียน

Oliva (2009) ได้กล่าวว่า ถ้าหลักสูตรเป็นแผนสำหรับการเรียนรู้ ประสบการณ์ที่ผู้เรียนอยู่ภายใต้การดูแลของโรงเรียน หลักสูตรมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการจัดการและการกำกับประสบการณ์เหล่านั้น วัตถุประสงค์ในการให้แนวทางและทำให้หลักสูตรทำงานได้อย่างราบรื่นนี้เป็นที่รู้จักกันในการพัฒนาหลักสูตร

สังต์ อุทรานันท์ (2532) ได้กล่าวถึงความหมายการพัฒนาหลักสูตรว่า มีความหมายอยู่ 2 ลักษณะ คือ การทำให้ดีขึ้นหรือทำให้สมบูรณ์ขึ้นและการทำให้เกิดขึ้น อาจกล่าวได้ว่าการพัฒนาหลักสูตรมีความหมาย 2 ลักษณะ ได้แก่ การทำหลักสูตรที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นหรือสมบูรณ์ขึ้น กับ การสร้างหลักสูตรขึ้นมาใหม่โดยไม่มีหลักสูตรเดิมเป็นพื้นฐาน

จากการศึกษาความหมายของการพัฒนาหลักสูตร ผู้วิจัยสรุปว่า การพัฒนาหลักสูตรมี 2 ลักษณะ คือ การปรับปรุงหลักสูตรที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น หรือการสร้างหลักสูตรใหม่ทั้งหมด ผู้วิจัยสังเคราะห์ความหมายการพัฒนาหลักสูตรและสรุปว่า การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง กระบวนการที่เป็นระบบในการออกแบบ จัดการ และปรับปรุงเนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน โดยอาจเป็นการสร้างสร้างกระบวนการขึ้นใหม่ทั้งหมดหรือปรับปรุงกระบวนการเดิมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

1.4 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรควรมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรและเนื้อหาที่ต้องการบรรจุลงในหลักสูตร การพัฒนาหลักสูตรที่ต้องการเปลี่ยนแปลงผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

จะต้องมีเป้าหมายในการสร้างผลผลิตจากหลักสูตรที่ชัดเจน (ชวลิต ชูกำแหง, 2559) นักการศึกษาได้เสนอรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรไว้ ดังนี้

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Tyler : Four Basic Principle

Tyler (1949, อ้างถึงใน Ornstein & Hunkins, 1993) รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Tyler ยึดคำถามหลักที่เป็นพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร 4 ข้อ คือ

- 1) จุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่โรงเรียนต้องการให้ผู้เรียนได้รับคืออะไร
- 2) มีประสบการณ์ทางการศึกษาอะไรโรงเรียนสามารถจัดขึ้นเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้
- 3) ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ จะจัดให้มีประสิทธิภาพได้อย่างไร
- 4) จะทราบได้อย่างไรว่าผู้เรียนได้บรรลุจุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่ได้กำหนดไว้

Tyler ระบุว่านักพัฒนาหลักสูตรควรตอบคำถามทั้ง 4 ข้อนี้ ให้ชัดเจนตามลำดับ เพื่อให้การดำเนินการพัฒนาหลักสูตรมีประสิทธิภาพ ซึ่งการกำหนดจุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่ชัดเจนจะทำให้ง่ายในการคัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตอบสนองจุดมุ่งหมาย รวมทั้งส่งผลต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้ การพัฒนาหลักสูตรของ Tyler ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการกำหนดจุดมุ่งหมายทางการศึกษา ได้แก่ การศึกษาผู้เรียน การศึกษาสังคม การศึกษาแนวคิดของนักวิชาการ ตลอดจนปรัชญาสังคมและปรัชญาการศึกษา เพื่อนำมาสังเคราะห์กำหนดเป็นจุดมุ่งหมายทางการศึกษาชั่วคราว เมื่อได้จุดมุ่งหมายชั่วคราวแล้วยังต้องทำทฤษฎีการเรียนรู้ ปรัชญาสังคม และปรัชญาศึกษามากลั่นกรองจุดมุ่งหมายชั่วคราวนั้นให้เป็นจุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่แท้จริง (มารุต พัฒนาผล, 2562)

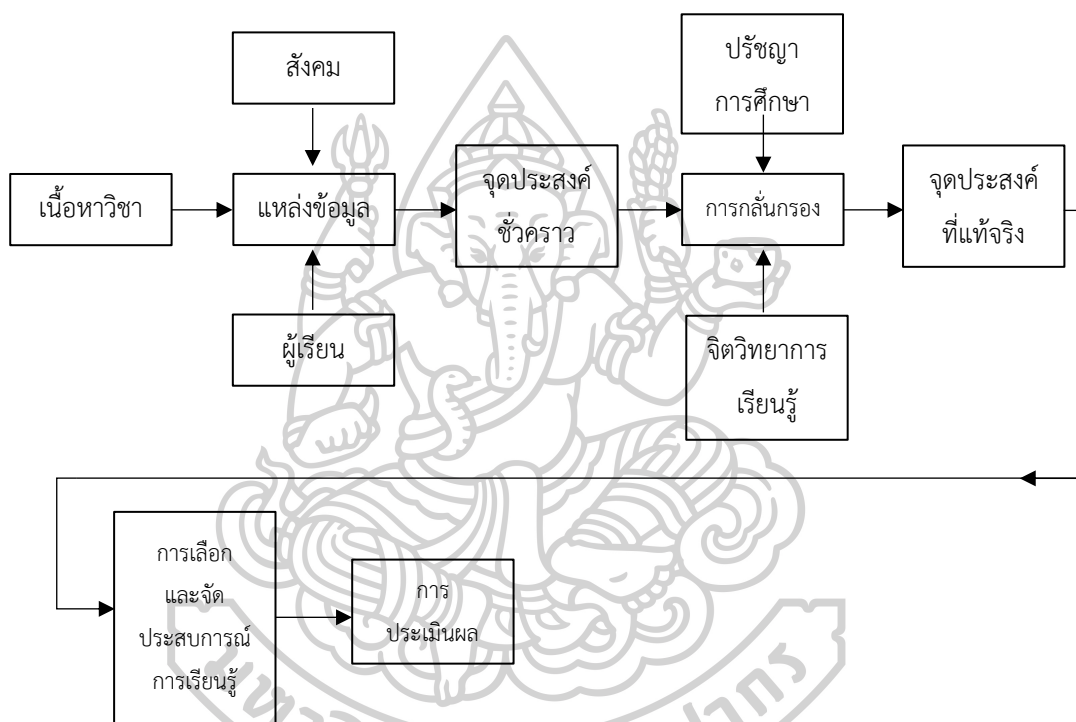
ขั้นที่ 1 การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยการกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตรจะต้องอาศัยข้อมูลพื้นฐาน 3 ประการ คือ ข้อมูลทางด้านเนื้อหาวิชา ข้อมูลด้านผู้เรียนและข้อมูลด้านสังคม เมื่อพิจารณาจากข้อมูลพื้นฐาน 3 ประการแล้วจึงกำหนดจุดประสงค์ชั่วคราว จากนั้นนำจุดประสงค์ชั่วคราวที่ได้จากการพิจารณาข้อมูลพื้นฐานพิจารณาเพิ่มเติมในด้านปรัชญาของโรงเรียนและจิตวิทยาการเรียนรู้ ซึ่งทำให้วัตถุประสงค์ที่ผ่านการพิจารณากลั่นกรองมีลักษณะเฉพาะเจาะจงมากขึ้น Tyler เรียกวัตถุประสงค์ในระดับนี้ว่า วัตถุประสงค์ของการสอน (Instructional Objectives)

ขั้นที่ 2 การเลือกประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และคำนึงถึงประสบการณ์เดิมและพัฒนาการของผู้เรียน

ขั้นที่ 3 การจัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นการจัดเรียงประสบการณ์ที่จะบรรจุในหลักสูตร โดยต้องกระทำอย่างเป็นระบบ เรียงตามลำดับขั้นตอนอย่างความต่อเนื่อง มีเนื้อหาครบถ้วนทุกด้าน ทั้งด้านความคิด หลักการ ค่านิยมและทักษะ ที่ต้องสอดคล้องเชื่อมโยงกับเนื้อหา

ขั้นที่ 4 การประเมินผล เป็นขั้นตอนสำคัญของการพัฒนาหลักสูตรที่จะต้องคิดวิธีการประเมินผลโดยพิจารณาว่าประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพเพียงใด บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยการประเมินผลจะต้องสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Tyler แสดงไว้ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Tyler

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก *Curriculum—foundations, principles and issues*

โดย Ornstein & Hunkins (1993), United States of America

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Taba : Grass-roots Rationale

Taba (1962, อ้างถึงใน Ornstein & Hunkins, 1993) เชื่อว่าครูเป็นผู้นำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ ดังนั้น ครูจึงควรเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Taba จึงเป็นลักษณะจากล่างขึ้นสู่บน หรือเรียกว่า “Grass-Root Approach” ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาหลักสูตรที่เกิดขึ้นจากระดับผู้ปฏิบัติเสนอต่อระดับผู้บริหาร โดยมีขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ความต้องการ (Diagnosis of Needs) ครู (ผู้ออกแบบหลักสูตร) เริ่มกระบวนการด้วยการสำรวจปัญหาและระบุความต้องการจำเป็นของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 การกำหนดจุดประสงค์ (Formulation of Objectives) เมื่อได้ความต้องการจำเป็นของผู้เรียนด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลจากขั้นที่ 1 แล้วนำมากำหนดจุดประสงค์ให้สอดคล้องกัน

ขั้นที่ 3 การเลือกเนื้อหาสาระ (Selection of Content) เนื้อหาสาระจะต้องมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยเนื้อหาที่คัดเลือกมานั้นจะต้องมีความถูกต้องเชื่อถือได้

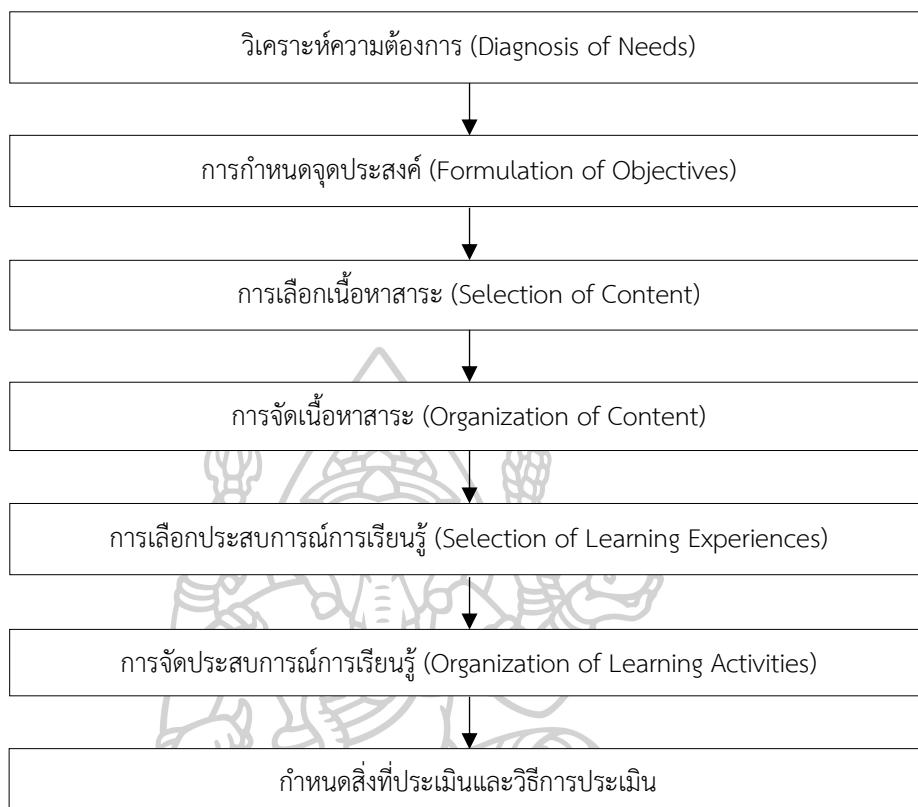
ขั้นที่ 4 การจัดเนื้อหาสาระ (Organization of Content) การจัดเนื้อหาสาระที่จะบรรจุในหลักสูตรต้องมีความต่อเนื่อง โดยพิจารณาถึงความเหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะของผู้เรียน และความสนใจของผู้เรียน

ขั้นที่ 5 การเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ (Selection of Learning Experiences) ผู้พัฒนาหลักสูตร (ครู) จะต้องออกแบบวิธีการเรียนการสอนให้มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาสาระและผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือเนื้อหาสาระที่จัดไว้ได้

ขั้นที่ 6 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Organization of Learning Activities) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ต้องจัดให้เป็นลำดับตามเนื้อหาสาระที่ได้จัดลำดับไว้ในขั้นตอนการเลือกประสบการณ์การเรียนรู้และตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ และต้องจัดลำดับกิจกรรมให้สอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียนด้วย

ขั้นที่ 7 กำหนดสิ่งที่ประเมินและวิธีการประเมิน (Determination of What to Evaluate and the Ways and Means of doing it) ผู้พัฒนาหลักสูตรต้องออกแบบวิธีการประเมินผลหลักสูตรว่าบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ สำหรับการเรียนการสอนเป็นหน้าที่ของครูและนักเรียนที่จะต้องประเมินว่ามีประสิทธิภาพตรงตามเป้าหมายหรือไม่

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Taba แสดงไว้ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Tabular
 หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก *Curriculum—foundations, principles and issues*
 โดย Ornstein & Hunkins, (1993), United States of America

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Saylor & Alexander: Planning Process

Saylor & Alexander (1981 อ้างถึงใน Ornstein & Hunkins, 1993) ได้นำเสนอรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรโดยกำหนดเป็นขั้นตอนโดยไม่ดำเนินไปในลักษณะเส้นตรง จะเริ่มที่ขั้นตอนหรือกระบวนการใดก็ได้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์และขอบเขต

ผู้สร้างหรือผู้พัฒนาหลักสูตรจะกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร โดยอาศัยข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญ 4 ด้าน คือ พัฒนาการมนุษย์ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทักษะด้านการเรียนรู้ และความชำนาญเฉพาะด้าน แต่ไม่จำเป็นต้องจำกัดข้อมูลเพียง 4 ด้านตามที่กล่าวมาแล้ว อาจจะมีข้อมูลด้านอื่นประกอบด้วยซึ่งจะต้องพิจารณาตัวแปรอื่น ๆ ที่อยู่ภายนอกกระบวนการโรงเรียน

ได้แก่ ความต้องการของชุมชน กฎหมายรัฐ การเมือง แนวคิดทางปรัชญา และความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร

ขั้นที่ 2 การออกแบบหลักสูตร

เมื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและตัวแปรต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างหลักสูตรและ นำมาพิจารณากำหนดวัตถุประสงค์ของหลักสูตรแล้ว ผู้สร้างหลักสูตรจะต้องดำเนินการคัดเลือก เนื้อหาสาระ จัดลำดับเนื้อหาสาระและจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้สอดคล้องกัน ในขั้นตอนนี้จะใช้ หลักการทางด้านปรัชญาเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกเนื้อหาสาระและประสบการณ์การเรียนรู้ ผู้สร้าง หลักสูตรมีความเชื่อในหลักการของปรัชญาสาขาใด รูปแบบของหลักสูตรก็จะเน้นไปทางนั้น เช่น ยึด หลักปรัชญาสารัตถนิยมหลักสูตรก็จะเน้นทางด้านเนื้อหาวิชา ถ้าเป็นปรัชญาสาขาพิพัฒน์นิยม หลักสูตรจะเน้นตัวผู้เรียนและกิจกรรม ถ้าเน้นปรัชญาปฏิรูปนิยมหลักสูตรก็จะเน้นทางด้านสังคม

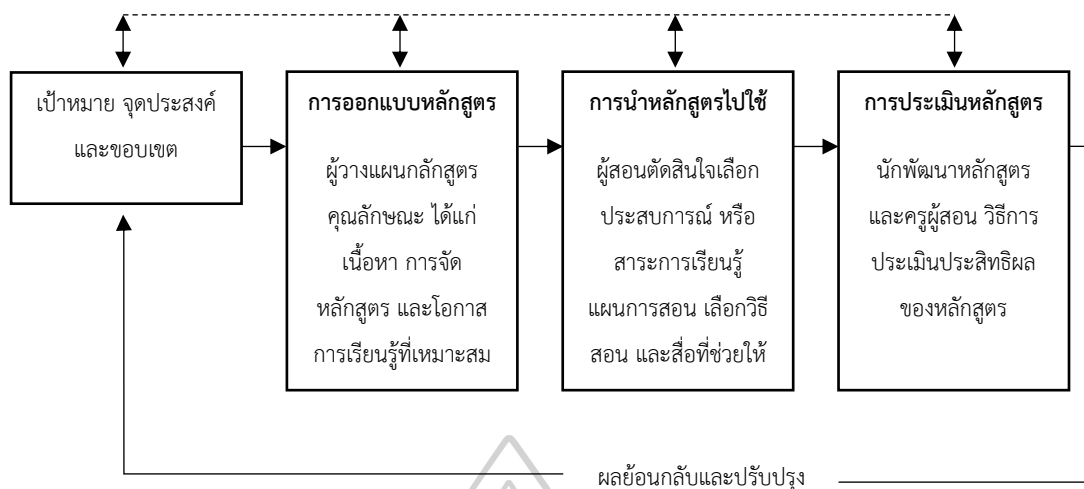
ขั้นที่ 3 การนำหลักสูตรไปใช้

เมื่อหลักสูตรได้วางแผนแล้ว ครูจะต้องนำมาวางแผนการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ ครูจะเป็นผู้เลือกวิธีการสอน สื่อการสอนและจัดประสบการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม เนื้อหาที่วางไว้

ขั้นที่ 4 การประเมินหลักสูตร

การประเมินหลักสูตรเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการพัฒนาหลักสูตรและครูจะเป็นผู้ เลือกวิธีการประเมินผลหลักสูตร ซึ่งจะประเมินตัวหลักสูตร คุณภาพของการสอนและพฤติกรรม การเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้พัฒนาหลักสูตรจะนำผลการประเมินมาพิจารณาว่าควรจะปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร ในส่วนใด และจะยังคงใช้ต่อไปอีกหรือไม่ หรือจะยกเลิกไม่ให้ใช้อีกต่อไป

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Saylor & Alexander แสดงไว้ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Saylor & Alexander
 หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก *Curriculum—foundations, principles and issues*
 โดย Ornstein & Hunkins, (1993), United States of America

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Hunkins

Hunkins (1980, อ้างถึงใน Ornstein & Hunkins, 1993) ได้เสนอรูปแบบการพัฒนาหลักสูตร โดยแบ่งขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรออกเป็น 7 ขั้นตอน ได้แก่

1. การกำหนดแนวความคิดหรือมโนทัศน์ของหลักสูตร (Curriculum Conceptualization)
2. การวินิจฉัยหรือวิเคราะห์หลักสูตร (Curriculum Diagnosis)
3. การพัฒนาและการคัดเลือกเนื้อหาสาระ (Curriculum Development and Content Selection)
4. การคัดเลือกประสบการณ์ และการพัฒนาหลักสูตร (Curriculum Development and Experience Selection)
5. การนำหลักสูตรไปใช้ (Curriculum Implement)
6. การประเมินหลักสูตร (Curriculum Evaluation)
7. การดูแลรักษาหลักสูตร (Curriculum Maintenance)

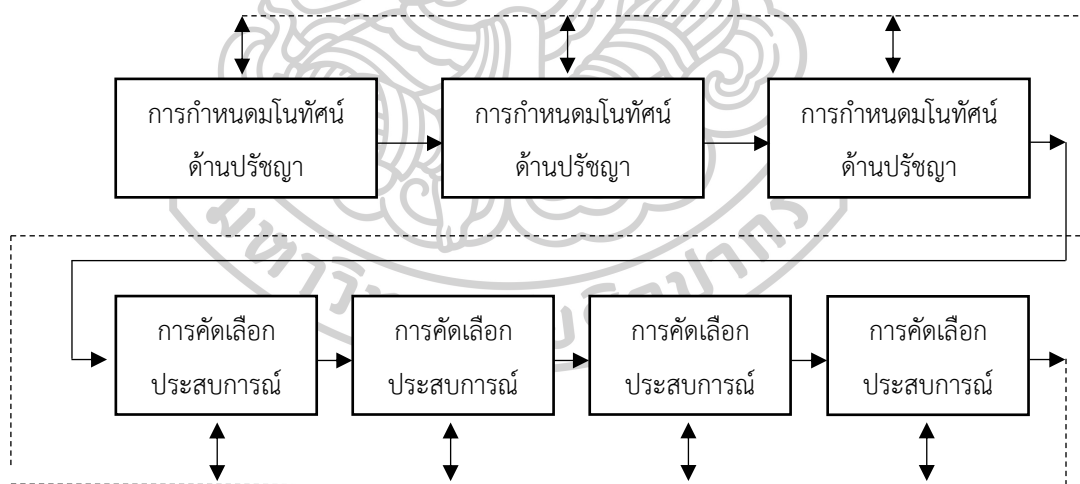
รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Hunkins มีข้อสังเกต 2 ประการ คือ ประการที่หนึ่ง รูปแบบนี้มีกระบวนการให้ข้อมูลย้อนกลับและการปรับปรุงที่แสดงด้วยเส้นประ การให้ข้อมูลย้อนกลับและการปรับปรุงหลักสูตรจะต้องทำทุกขั้นตอนของการพัฒนาหลักสูตร เช่น ในขณะที่กำลัง

อยู่ในขั้นตอนคัดเลือกเนื้อหาสาระก็อาจจะทำการตรวจสอบดูว่าเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียนหรือไม่ ถ้าพบว่าไม่เหมาะสมก็ต้องกลับไปขึ้นเลือกวัตถุประสงค์หรือกลับไปขึ้นที่ 1 คือ ขั้นตอนพิจารณาข้อมูลเบื้องต้นใหม่ การเขียนรูปแบบนี้จะทำให้มองเห็นภาพของการพัฒนาหลักสูตรเป็นวัฏจักรของการทำงานมากกว่ารูปแบบอื่น

สำหรับข้อสังเกตประการที่สอง คือมีขั้นที่ 1 เพิ่มเข้ามาอีก 1 ขั้น คือ การทำให้เกิดมโนทัศน์ด้านปรัชญา ผู้สร้างหลักสูตรจะต้องเข้าใจหลักการของปรัชญาสาขาต่าง ๆ และตัดสินใจเลือกปรัชญาที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคม และผู้เรียนในขณะนั้นเป็นหลักในการพัฒนาหลักสูตร

สำหรับขั้นตอนอื่น ๆ มีความคล้ายกับรูปแบบที่กล่าวมาแล้ว คือ ขั้นที่ 2 เป็นการวินิจฉัยหลักสูตรเพื่อคัดเลือกวัตถุประสงค์ ขั้นที่ 3 คัดเลือกและจัดเนื้อหาสาระ ขั้นที่ 5 เป็นขั้นการนำหลักสูตรไปใช้ เป็นขั้นที่รวบรวมทั้งการทดลองใช้หลักสูตร การจัดทำเอกสารประกอบหลักสูตรและการประชาสัมพันธ์ การอบรมการใช้หลักสูตรให้แก่โรงเรียนต่าง ๆ ขั้นที่ 6 การประเมินผล รวมทั้งการประเมินผลย่อยและการประเมินผลรวมเพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพของการใช้หลักสูตร และขั้นที่ 7 เป็นการดูแลหลักสูตรโดยมีการตรวจสอบและปรับปรุงในแต่ละขั้นตอนตลอดเวลา

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Hunkins แสดงไว้ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Hunkins

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก *Curriculum—foundations, principles and issues*

โดย Ornstein & Hunkins, (1993), United States of America

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Oliva

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Oliva มีความเป็นระบบที่ชัดเจนมาก ครอบคลุมการพัฒนาหลักสูตรทั้งระบบ รวมทั้งระบบการเรียนการสอนที่อยู่ภายในระบบการพัฒนาหลักสูตร มีลักษณะเด่นดังต่อไปนี้

1) เป็นรูปแบบที่มีความเป็นระบบและสะท้อนรายละเอียดระบบการพัฒนาหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน

2) ระบบการประเมินผลในรูปแบบสะท้อนการประเมินการจัดการเรียนการสอน และการประเมินหลักสูตรที่มีความเกี่ยวข้องกัน

3) สะท้อนความเชื่อมโยงกันระหว่างการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Oliva มีองค์ประกอบ 3 ส่วนหลัก ๆ ได้แก่ 1) ระบบการวางแผนและออกแบบหลักสูตร 2) ระบบการใช้หลักสูตร และ 3) ระบบการประเมินหลักสูตร

สำหรับระบบการวางแผนและออกแบบหลักสูตร ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียนและสังคม สังเคราะห์ร่วมกันแล้วกำหนดเป็นเป้าหมายของการศึกษาที่สะท้อนปรัชญาการศึกษา แล้วนำข้อมูลที่ได้รับมากำหนดความต้องการของผู้เรียน สังคมและเนื้อหา แล้วสังเคราะห์เป็นจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เมื่อได้จุดมุ่งหมายของหลักสูตรแล้วจึงกำหนดวัตถุประสงค์ของหลักสูตร รูปแบบของหลักสูตร

ส่วนระบบการจัดการเรียนการสอน (เป็นระบบย่อยอยู่ภายในระบบการวางแผนและออกแบบหลักสูตร) ประกอบด้วย การกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน การกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน การคัดเลือกยุทธศาสตร์การเรียนการสอน การคัดเลือกแนวทางการประเมินผล การจัดการเรียนการสอน การคัดเลือกเทคนิคการประเมินผล การประเมินผลการเรียนการสอน เพื่อนำผลการประเมินไปปรับปรุงจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน

ขั้นตอนสุดท้ายคือการประเมินหลักสูตร เพื่อนำผลการประเมินไปปรับปรุงเป้าประสงค์ของหลักสูตร ซึ่งจะนำไปสู่การปรับปรุงวัตถุประสงค์ของหลักสูตร รูปแบบของหลักสูตร จุดมุ่งหมายการเรียนการสอน วัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน การจัดการเรียนการสอน และการประเมินผลการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบต่อไป รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Oliva แสดงได้ดังแผนภาพต่อไปนี้

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Oliva มีขั้นตอน ดังนี้

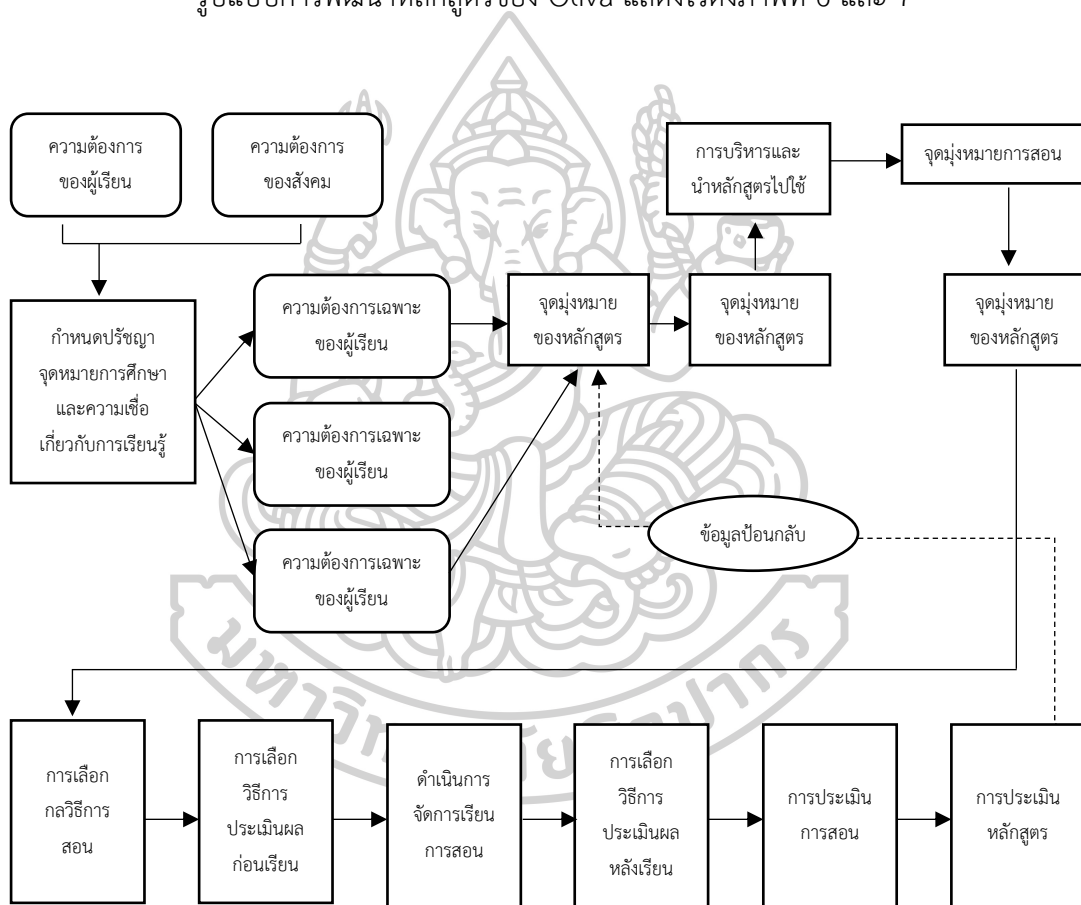
ขั้นที่ 1 กำหนดปรัชญา จุดมุ่งหมายของการศึกษาและความเชื่อเกี่ยวกับการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของผู้เรียนและสังคม

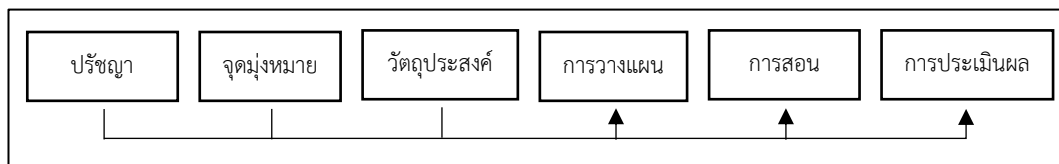
ขั้นที่ 3 และ 4 กำหนดวัตถุประสงค์ที่ได้จากขั้นที่ 1 และ 2

- ขั้นที่ 5 การบริหารและนำหลักสูตรไปใช้
 ขั้นที่ 6 และ 7 การเพิ่มระดับจุดหมายของการเรียนการสอน
 ขั้นที่ 8 การเลือกกลวิธีในการสอน
 ขั้นที่ 9 การเลือกวิธีการประเมินผลก่อนเรียน
 ขั้นที่ 10 การดำเนินการจัดการเรียนการสอน
 ขั้นที่ 11 เก็บรวบรวมข้อมูลการประเมินผลการเรียนการสอน
 ขั้นที่ 12 การประเมินหลักสูตรทั้งระบบ

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Oliva แสดงไว้ดังภาพที่ 6 และ 7



ภาพที่ 6 ความสัมพันธ์ระหว่างหลักสูตรและการเรียนการสอนของ Oliva
 หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก *Developing the Curriculum*
 โดย Oliva, (2009), United States of America



ภาพที่ 7 แบบจำลองการพัฒนาหลักสูตรของ Oliva

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก *Developing the Curriculum*

โดย Oliva, (2009), United States of America

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรและการสอนของ วิชัย วงษ์ใหญ่

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2554) ได้สรุปแนวคิดและขั้นตอนกระบวนการพัฒนาหลักสูตรดังนี้

ขั้นที่ 1 คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรกำหนดจุดมุ่งหมาย หลักการและโครงสร้าง และการออกแบบหลักสูตรขึ้นมา โดยอาศัยข้อมูลจากสภาพปัญหาและความต้องการของสังคม ปัจจุบัน โดยปรึกษาหารือกับผู้เชี่ยวชาญแต่ละสาขาวิชาอย่างสม่ำเสมอ

ขั้นที่ 2 ยกร่างเนื้อหาสาระ แต่ละกลุ่มประสบการณ์ แต่ละหน่วยการเรียนรู้ และแต่ละรายวิชา โดยปรึกษาหารือจากผู้เชี่ยวชาญแต่ละสาขาวิชา คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรร่วมกับ ผู้เชี่ยวชาญแต่ละสาขาวิชาเป็นผู้กำหนดผลการเรียนรู้ จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม หรือจุดประสงค์การเรียนรู้ วางแผนการสอน ทำบันทึกการสอน ผลิตสื่อการสอน จัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นกลุ่ม หรือรายบุคคล

ขั้นที่ 3 นำหลักสูตรที่พัฒนาได้แล้วไปทดลองใช้ในสถานศึกษานำร่อง (สถานศึกษา ทดลองใช้หลักสูตรใหม่) โดยคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรกำหนดไว้ ถ้ามีข้อบกพร่องก็ทำการแก้ไข ปรับปรุง โดยปรึกษาหารือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขาอยู่ตลอดเวลา

ขั้นที่ 4 อบรมผู้สอน ผู้บริหารทุกระดับ และบุคลากรทางการศึกษาให้เข้าใจหลักสูตร ใหม่ เพื่อจะได้ใช้หลักสูตรใหม่ให้ถูกต้องเหมาะสม ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร รวมทั้งการ ประชาสัมพันธ์หลักสูตรให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทราบ

ขั้นที่ 5 นำหลักสูตรไปปฏิบัติการสอนที่สถานศึกษาก่อนประกาศใช้หลักสูตร สนับสนุนให้ผู้บริหารและผู้สอนนำหลักสูตรไปปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ในสถานศึกษาต่อไป กิจกรรม การใช้หลักสูตรใหม่มี 4 ประการ คือ

1) การแปลงหลักสูตรไปสู่การสอน คือ จัดทำวัสดุหลักสูตร ได้แก่ เอกสาร หลักสูตร สื่อและอุปกรณ์การสอนที่จำเป็นที่จะต้องใช้ในการประกอบการเรียนการสอน

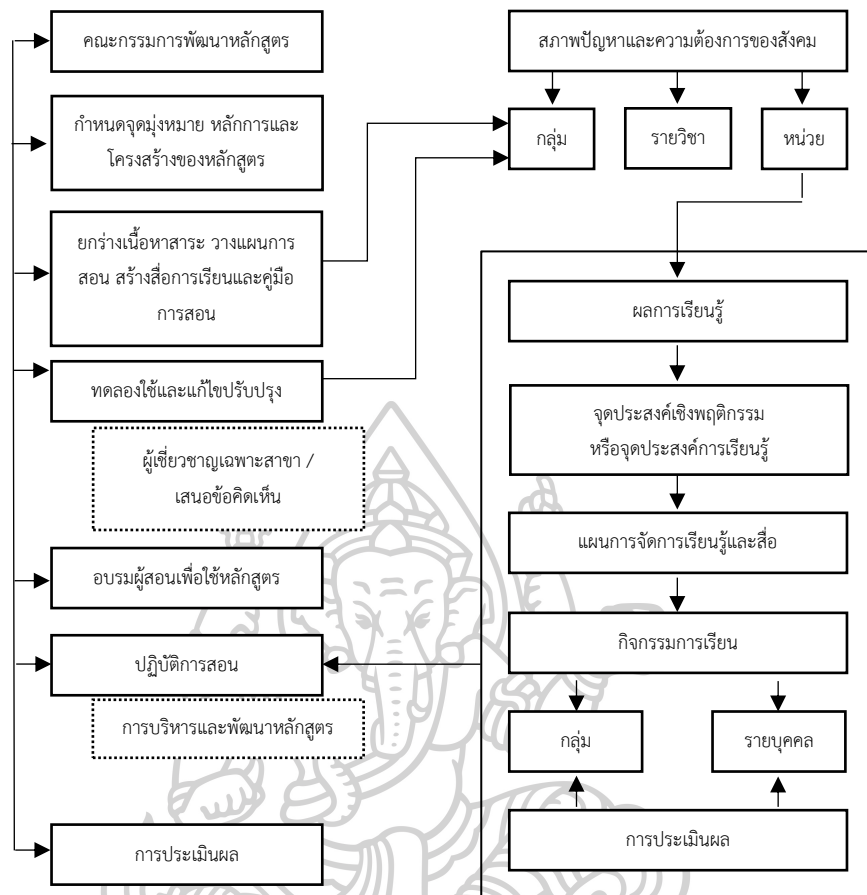
2) ผู้บริหารจัดการเตรียมสิ่งต่าง ๆ เช่น บุคลากร วัสดุหลักสูตร และบริการต่าง ๆ เริ่มตั้งแต่อบรมผู้สอน และบุคลากรฝ่ายสนับสนุนการใช้หลักสูตร จัดห้องสมุด ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ แหล่งเรียนรู้ และสื่อการสอนทุกชนิด รวมทั้งจัดงบประมาณสนับสนุนการบริหารหลักสูตร

3) การสอน เป็นหน้าที่ของผู้สอนประจำการทั่วไปที่จะต้องดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จ ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

4) การประเมินผล เพื่อให้ทราบข้อบกพร่องของหลักสูตร แล้วดำเนินการแก้ไขปรับปรุงต่อไป การประเมินผลมี 2 ประเภท คือ การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และการประเมินผลหลักสูตร การประเมินผลหลักสูตร ได้แก่ การประเมินเอกสารหลักสูตร ประเมินผลการนำหลักสูตรไปปฏิบัติ ประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ประเมินการใช้หลักสูตรในการประเมินผลหลักสูตร นั้นจะต้องประเมินผลอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง เพราะว่าทุกสิ่งทุกอย่างในสังคมปัจจุบันย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง สังคม วัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เครื่องมือสื่อสาร เครื่องอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิต และการประกอบอาชีพ แต่ละสาขาวิชา ก็มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอยู่ตลอดเวลา (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2554)

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ วิชัย วงษ์ใหญ่ แสดงไว้ดังภาพที่ 8





ภาพที่ 8 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรและการสอนของวิชัย วงษ์ใหญ่
 หมายเหตุ. จาก การพัฒนาหลักสูตรระดับอุดมศึกษา
 โดย วิชัย วงษ์ใหญ่ (2554), อาร์ แอนด์ ปรีนท์, กรุงเทพฯ

จากการศึกษารูปแบบการพัฒนาหลักสูตร ผู้วิจัยสรุปว่า รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร คือ กระบวนการจัดการเนื้อหาสาระ การจัดการเรียนรู้ และการประเมินผล เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อผลลัพธ์ทางการศึกษาของผู้เรียน พื้นฐานของการการพัฒนาหลักสูตรมีแบบแผนการพัฒนาหลักสูตรมาจากการตั้งคำถาม 4 ประการ ของ Tyler (1949) ผู้พัฒนาหลักสูตรควรตอบคำถามทั้งหมดนี้ให้ชัดเจนตามลำดับ เพื่อให้การดำเนินการพัฒนาหลักสูตรมีประสิทธิภาพ ซึ่งการกำหนดจุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่ชัดเจนจะทำให้ง่ายต่อการคัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตอบจุดมุ่งหมายของหลักสูตร รวมทั้งส่งผลต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการประเมินผล รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่มีความสอดคล้องกันมากที่สุดประกอบด้วยขั้นตอนหลัก 4 ขั้นตอน ได้แก่ การกำหนดจุดมุ่งหมาย การเลือกเนื้อหาสาระและประสบการณ์ การจัดประสบการณ์ และการ

ประเมินผล โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักการศึกษาส่วนใหญ่ได้ให้ความสำคัญกับการคัดเลือกเนื้อหาสาระ ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร						
นักการศึกษา						ผลการสังเคราะห์
Tyler (1949)	Taba (1962)	Hunkins (1980)	Saylor & Alexander (1981)	Oliva (2009)	วิจัย วงษ์ใหญ่ (2554)	
การกำหนด จุดมุ่งหมาย	วิเคราะห์ สภาพปัญหา	กำหนด แนวคิดหรือ มโนทัศน์ของ หลักสูตร	กำหนด เป้าหมาย และ วัตถุประสงค์	ปรัชญา จุดมุ่งหมาย วัตถุประสงค์	กำหนด จุดมุ่งหมาย หลักการและ โครงสร้าง	ศึกษาและ วิเคราะห์ ข้อมูล พื้นฐาน
	กำหนด จุดมุ่งหมาย	วินิจฉัยหรือ วิเคราะห์ หลักสูตร				กำหนด จุดมุ่งหมาย
เลือกเนื้อหา สาระและ ประสบการณ์ การเรียนรู้	เลือกเนื้อหา สาระ	การพัฒนา และการ				เลือกเนื้อหา สาระ
	จัดรวบรวม เนื้อหาสาระ	เลือกเนื้อหา สาระ	ออกแบบ หลักสูตร	การวางแผน	ยกร่าง เนื้อหาสาระ	
	เลือก ประสบการณ์ การเรียนรู้	การเลือก ประสบการณ์ และการ พัฒนา หลักสูตร				วางแผนการ จัดการเรียนรู้
การจัด ประสบการณ์ การเรียนรู้	จัด ประสบการณ์ การเรียนรู้	การนำ หลักสูตรไป ใช้	นำหลักสูตร ไปใช้	การสอน	นำหลักสูตร ไปทดลองใช้ / อบรม ผู้สอน	จัด ประสบการณ์ การเรียนรู้
การ ประเมินผล	การ ประเมินผล	การประเมิน หลักสูตร	ประเมิน หลักสูตร	การ ประเมินผล	ประเมินผล	ประเมินผล
-	-	การดูแล รักษา หลักสูตร	-	-	-	-

จากการสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร (ตารางที่ 2) ผู้วิจัยสรุปว่า รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเป็นขั้นตอนแรกของการพัฒนาหลักสูตร เป็นการศึกษาข้อมูลที่เป็นปัจจัยในการพัฒนาหลักสูตรเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดผลลัพธ์ทางการศึกษาที่สอดคล้องกับของยุคสมัย ควรทำการศึกษาโดยครอบคลุมหลายมิติ เช่น ความต้องการของผู้เรียน ความต้องการของชุมชน ความต้องการของสภาพสังคม ความคิดเห็นจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ทิศทางการศึกษาโลก นโยบายด้านการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ เป็นต้น เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร

ขั้นที่ 2 กำหนดจุดมุ่งหมาย

การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เป็นการนำข้อมูลพื้นฐานที่ได้ทำการศึกษามาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อสรุปมากำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยจุดมุ่งหมายของหลักสูตรจะมุ่งไปที่การพัฒนาความสามารถของผู้เรียน จุดมุ่งหมายของหลักสูตรจะเป็นกรอบในการเลือกเนื้อหาสาระ วางแผนการสอน จัดประสบการณ์การเรียนรู้และการประเมินผล

ขั้นที่ 3 เลือกเนื้อหาสาระ

การเลือกเนื้อหาสาระเป็นการกำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่จะบรรจุลงในหลักสูตรโดยกำหนดให้มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหาสาระที่ได้คัดเลือกจะเป็นพื้นฐานในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งควรคำนึงถึงระดับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์กับเนื้อหาสาระที่จัดไว้ได้

ขั้นที่ 4 วางแผนการจัดการเรียนรู้

การวางแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการนำเนื้อหาสาระที่คัดเลือกบรรจุในหลักสูตรมากำหนดโครงสร้างเนื้อหา ระยะเวลาการเรียนรู้ และแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยแผนการจัดการเรียนรู้ควรจะต้องระบุจุดประสงค์ของการเรียนรู้และกิจกรรมที่นักเรียนจะต้องปฏิบัติให้ชัดเจน

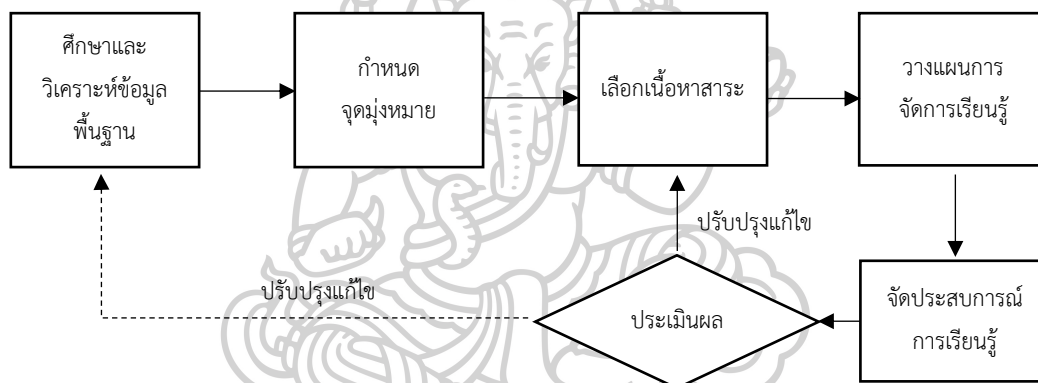
ขั้นที่ 5 จัดประสบการณ์การเรียนรู้

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เป็นการแปลแผนการจัดการเรียนรู้และเนื้อหาสาระที่บรรจุในหลักสูตรให้สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน โดยเรียงลำดับขั้นตอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้และจัดกระทำด้วยความต่อเนื่องจนครบทุกแผน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่ได้กำหนดไว้

ขั้นที่ 6 ประเมินผล

การประเมินผลหรือการประเมินคุณภาพของหลักสูตร พิจารณาจากผลลัพธ์ทางการศึกษาของผู้เรียนว่ามีประสิทธิผลเพียงใด บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่กำหนดไว้หรือไม่ จากนั้นนำผลลัพธ์ที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร หากต้องการปรับปรุงหลักสูตรสามารถปรับปรุงได้ ตั้งแต่ขั้นตอนที่ 3 เลือกเนื้อหาสาระ เพื่อนำมาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้นขึ้นตามลำดับขั้นตอน หรือเริ่มกระบวนการใหม่ตั้งแต่ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เพื่อพัฒนาหลักสูตรใหม่ทั้งหมดตั้งแต่เริ่มกระบวนการ

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยสรุปไว้ดังภาพที่ 9



ภาพที่ 9 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรสำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

1.5 พื้นฐานการพัฒนาหลักสูตรศิลปะสำหรับประถมศึกษา

1.5.1 พื้นฐานทางปรัชญาการศึกษา

ปรัชญาคือหัวใจสำคัญในการพัฒนาหลักสูตร ปรัชญาเป็นพื้นฐานที่จะสะท้อนภาพจุดหมายปลายทาง เป้าหมายและเนื้อหาวิชาของหลักสูตร รวมไปถึงความเชื่อและค่านิยม ปรัชญาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาจุดหมาย (Aims) วิธีการ (Means) และจุดหมายปลายทางของหลักสูตร (Ends of Curriculum) จุดหมาย คือ ข้อความที่เกี่ยวกับค่านิยมที่อยู่บนพื้นฐานของความเชื่อทางปรัชญา วิธีการ คือ กระบวนการและวิธีสะท้อนกลับทางเลือกของปรัชญา และจุดหมายปลายทาง คือ ข้อความจริง มโนทัศน์ และหลักการของความรู้หรือพฤติกรรมการเรียนรู้ (กาญจนาคุณารักษ์, 2558) ปรัชญาทำให้ผู้ปฏิบัติงานทางด้านหลักสูตรมีกรอบหรือฐานในการจัดระเบียบ

โรงเรียนและห้องเรียน ช่วยให้ตอบได้ว่า โรงเรียนมีไว้เพื่ออะไร วิชาอะไรที่มีคุณค่าที่นักเรียนควรเรียนรู้ นักเรียนควรเรียนรู้อย่างไรด้วยวิธีการใด เป็นกรอบสำหรับประเด็นและงานกว้าง ๆ เช่น การกำหนดเป้าหมายของการศึกษา (Ornstein & Hunkins, 1993)

ปรัชญา (Philosophy) คือ การศึกษาหาความรู้และความเข้าใจ ด้วยเหตุผลเกี่ยวกับความจริงและสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในจักรวาล คำว่าปรัชญามีที่มาจากคำว่า Philosophia แปลว่า ความรักในปัญญาหรือความรักในความรู้ ซึ่งมาจากรากศัพท์ภาษากรีก 2 คำประกอบกัน คือ Philos (Love) + Sophia (Wisdom) (สันติรักษ์ ประเสริฐสุข, 2552 อ้างถึงใน โอชนา พูลทองดีวัฒนา, 2561) คำว่าปรัชญามาจากรากศัพท์ภาษาสันสกฤตว่า ปร (ไกล, ล่วงพ้น, สูงสุด, ประเสริฐ) + ชยา (รู้) ซึ่งหมายถึงความรู้อันสูงสุดหรือความรู้อันประเสริฐ แต่การให้ความหมายตามตัวอักษรไม่ได้ให้ความกระจ่างแจ้งในเรื่องของปรัชญาได้ เพราะปรัชญาไม่เพียงแต่รักในความรู้หรือปัญญาเท่านั้น หากแต่ปรัชญาพยายามสืบค้นถึงธรรมชาติของความจริงแท้ที่สิ้นสุด ธรรมชาติของความรู้ ธรรมชาติของค่านิยม และธรรมชาติของความคิด ตลอดจนสัมพันธ์ภาพของสิ่งเหล่านั้น (กาญจนา คุณารักษ์, 2558)

ปรัชญาเป็นการศึกษาในลักษณะปลายเปิด กล่าวคือ เป็นสภาวะของการถามปัญหาและการแสวงหาคำตอบแบบไม่รู้จบ เนื่องจากปรัชญาสมัยหนึ่งอาจถูกพัฒนาต่อไป หรือถูกโต้แย้งโดยปรัชญาซึ่งคิดค้นขึ้นในภายหลังได้ จึงไม่มีข้อสรุปหรือคำตอบที่แน่นอนตายตัวเหมือนศาสตร์อื่น ๆ นอกจากนี้ปรัชญายังให้ความสนใจกับคำถามและกระบวนการคิดคำถามด้วยเหตุผลมากกว่าตัวคำตอบเองเพราะคำตอบนั้นอาจต่างกันไป แต่ต้องมีเหตุผลสนับสนุนอยู่ตลอดเวลา ปรัชญาหนึ่งอาจเป็นของชนกลุ่มหนึ่ง หรือจำกัดอยู่กับโลกทัศน์สมัยใดสมัยหนึ่ง แต่ไม่สอดคล้องหรือใช้กับชนกลุ่มอื่นหรือสมัยอื่นได้

กาญจนา คุณารักษ์ (2558) ได้อธิบายถึงความหมาย ลักษณะเฉพาะและบทบาทของปรัชญาการศึกษาแต่ละกลุ่มต่อการพัฒนาหลักสูตร ดังนี้

1. ปรัชญาการศึกษาสารัตถนิยม (Essentialism)

เกิดขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1930 เป็นการผสมผสานแนวคิดและหลักการสำคัญตลอดจนทฤษฎีการศึกษาหลายสาขาเข้าด้วยกันของกลุ่มนักการศึกษาชาวอเมริกัน โดยยึดหลักปรัชญาของจิตนิยม (Idealism) ผสมกับสัจนิยม (Realism) นักปรัชญาการศึกษาสารัตถนิยมตามแนวคิดจิตนิยมมีความเชื่อว่า โรงเรียนจะต้องพัฒนาคุณธรรม รักษาไว้และถ่ายทอดคุณธรรมของสังคมในอดีตให้คงอยู่ตลอดไป ในขณะที่นักปรัชญาการศึกษาสารัตถนิยมแนวคิดสัจนิยมเห็นว่า จุดหมายของการศึกษาคือ การค้นหาความจริงต่าง ๆ ที่มีอยู่ การขยายความจริงและผสมผสานความจริงที่รับรู้แล้ว เพื่อให้มีความรู้เกี่ยวกับชีวิต ถ่ายทอดสิ่งต่าง ๆ ที่มีทฤษฎีสนับสนุนไปยังอนุชนรุ่นหลัง

2. ปรัชญาการศึกษาานิรันตรนิยม (Perennialism)

มีความเชื่อว่า มนุษย์มีความสามารถที่จะใช้ความคิด ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ ซึ่งความสามารถดังกล่าวนี้สิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ไม่สามารถทำได้ มนุษย์ใช้ความคิดและเหตุผลตลอดเวลาที่ดำรงชีวิตอยู่ ความรู้ที่ได้มาจากการคิดหาเหตุผล ความสามารถในการคิดหาเหตุผลที่ติดตัวมาแต่กำเนิด ความรู้มิได้เกิดจากการประจักษ์หรืออายตนะ แต่เกิดจากการหาเหตุผล ส่วนความดีและความงามนั้น นักปรัชญาการศึกษากลุ่มนี้เชื่อว่า การพัฒนาความดีของแต่ละคนไม่ขึ้นอยู่กับพันธุกรรมหรือสิ่งแวดล้อม หากต้องอาศัยวินัยในตนเองและยึดมั่นในสิ่งที่ดีงาม จุดมุ่งหมายทางการศึกษาคือ ให้นักเรียนได้รักษาความดีที่มีอยู่ มุ่งพัฒนานักเรียนเป็นรายบุคคล การศึกษาไม่มุ่งไปที่การเปลี่ยนแปลงสังคม แต่มุ่งไปที่คุณงามความดีอันสูงสุดที่ไม่เปลี่ยนแปลง การจัดการศึกษาควรเป็นไปเพื่อพัฒนาปัญญาอันถือว่าเป็นสิ่งสำคัญสูงสุดของมนุษย์

3. ปรัชญาการศึกษาพัฒนานิยม (Progressivism)

มีแนวคิดว่าการศึกษาเป็นเครื่องมือที่ให้บริการแก่มนุษย์ ค่านิยมต่าง ๆ ด้านวิชาการ เป็นสิ่งที่อยู่ภายนอกบุคคล การศึกษามีหน้าที่สร้างสิ่งเหล่านี้ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล เนื้อหาวิชาจะต้องปรับให้เป็นความรู้ของมนุษย์โดยเป็นไปตามการเปลี่ยนแปลงของโลก และให้เหมาะสมกับสภาพทางชีววิทยา เหมาะกับธรรมชาติของมนุษย์และเป็นไปตามหลักจิตวิทยา นักปรัชญาในกลุ่มนี้ยังเชื่อเรื่องของการเปลี่ยนแปลงและประกาศว่า การศึกษาเป็นกระบวนการการพัฒนาอย่างสม่ำเสมอ นักการศึกษาต้องเตรียมพร้อมที่จะปรับวิธีการและนโยบายต่าง ๆ เพื่อที่จะจุดไฟหรือให้ความสว่างกับความรู้และการเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ

4. ปรัชญาการศึกษาปฏิรูปนิยม (Reconstructionism)

ปรัชญานี้เชื่อว่า การปฏิรูปสังคมหรือการพัฒนาสังคมให้ดีขึ้นโดยการช่วยกันแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม การจัดระเบียบของสังคม การอยู่ร่วมกันของคนในสังคม และการส่งเสริมประชาธิปไตย เป็นหน้าที่ของสมาชิกในสังคม และการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมได้ การศึกษาในปรัชญาปฏิรูปนิยมจึงมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้ตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนที่มีต่อสังคมและการปฏิรูปให้สังคมดีขึ้น เนื้อหาของหลักสูตรจะเน้นสาระที่เกี่ยวข้องกับสภาพและปัญหาของสังคม กระบวนการประชาธิปไตยและประสบการณ์การมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม ส่วนการจัดการเรียนการสอนนั้นจะเน้นให้ผู้เรียนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ทางสังคม และเน้นกระบวนการประชาธิปไตยเพื่อการเป็นสมาชิกที่ดีในสังคมประชาธิปไตย จุดหมายสำคัญของการศึกษา คือ การปฏิรูปสังคมเพื่อแก้วิกฤตการณ์ทางวัฒนธรรม ด้วยจุดหมายนี้โรงเรียนจะต้องตีความค่านิยมพื้นฐานด้านความเจริญของประเทศตะวันตกเสียใหม่ด้วยความรู้ทางวิทยาศาสตร์

5. ปรัชญาการศึกษาอัตนิยม (Existentialism)

นักปรัชญาคนสำคัญของปรัชญานี้คือ Kierkegaard และ Sartre ปรัชญานี้ให้ความสนใจที่ตัวบุคคล หรือความเป็นอยู่ มีอยู่ของมนุษย์ ซึ่งมักจะถูกกลืนโดย ปรัชญานี้เชื่อว่า ความจริง (truth) เป็นเรื่องนามธรรมที่ไม่มีคำตอบสำเร็จรูปให้ สาระความเป็นจริงก็คือ ความมีอยู่เป็นอยู่ของมนุษย์ (existence) ซึ่งมนุษย์แต่ละคนจะต้องกำหนดหรือแสวงหาสาระสำคัญ (essence) ด้วยตนเอง โดยการเผชิญกับสถานการณ์ที่เรียกว่า “existential situation” ซึ่งแต่ละคนมีเสรีภาพที่จะเลือกและตัดสินใจด้วยตนเอง โดยการจัดการศึกษาตามปรัชญานี้ให้ความสำคัญกับการให้เสรีภาพแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเป็นตัวของตัวเองมากที่สุด และสนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นหาความหมายและสาระสำคัญของชีวิตตนเอง ผู้เรียนมีเสรีภาพในการเลือกสิ่งที่เรียนตามที่ตนต้องการ มีเสรีภาพในการเลือกตัดสินใจเมื่อเผชิญกับปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ และรับผิดชอบในการตัดสินใจหรือการกระทำของตน เนื้อหาของหลักสูตรนี้มุ่งไปที่สาระที่จะช่วยให้เด็กมีความเข้าใจตนเองและเป็นตัวของตัวเอง และเน้นการจัดการศึกษาที่มุ่งพัฒนาเด็กเป็นรายบุคคล

6. ปรัชญาการศึกษาผสมผสาน (Eclecticism)

เนื่องจากปรัชญาการศึกษาในแต่ละปรัชญาล้วนมีแง่มุมและมีจุดเด่นที่แตกต่างกัน จึงเกิดมีการเลือกนำเอาประเด็นต่าง ๆ ของปรัชญามากกว่า 1 ปรัชญามาผสมผสานกัน เพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการ ทำให้เกิดปรัชญาการศึกษาแบบผสมผสานขึ้น ซึ่งไม่มีสาระของตัวเองตายตัว ขึ้นอยู่กับการผสมผสานของแต่ละบุคคล/กลุ่ม ซึ่งโดยปกติแล้วการผสมผสานจะไม่ใช้แนวคิดของปรัชญาใดปรัชญาหนึ่งทั้งหมด การผสมผสานที่ดีจะต้องมีลักษณะที่กลมกลืน คือประเด็นที่นำมาผสมผสานจะต้องไม่มีความขัดแย้งกัน

1.5.2 พื้นฐานทางจิตวิทยา

ความรู้ทางจิตวิทยามีความสำคัญต่อการพัฒนาหลักสูตรมาก เนื่องจากในการจัดการศึกษาจะมุ่งส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา หลักสูตรเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ฉะนั้น การพัฒนาหลักสูตรจึงต้องอาศัยความรู้ทางจิตวิทยา พัฒนาการ จิตวิทยาการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนการสอน เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติของผู้เรียนได้ถูกต้อง โดยอาศัยความรู้ด้านจิตวิทยาเป็นพื้นฐานในการพิจารณา กำหนด จุดหมาย หลักการ เนื้อหาสาระ ประสบการณ์ และกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับ พัฒนาการด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคมและความสามารถ ตลอดจนความต้องการของผู้เรียนในแต่ละวัยและแต่ละระดับชั้นเรียนด้วย ซึ่งจะทำให้การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประสบความสำเร็จบรรลุจุดหมายที่ต้องการ (กาญจนา कुमारักษ์, 2558)

วัยประถมศึกษา (อายุ 6-12 ปี) เป็นวัยที่เด็กอยู่ในช่วงของการศึกษาภาคบังคับ ผู้ที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรประถมศึกษา ควรจะได้ทำความเข้าใจให้ลึกซึ้ง พัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษา มีดังนี้

พัฒนาการทางด้านร่างกาย การเจริญเติบโตทางร่างกายของเด็กวัยนี้จะช้ากว่าเด็กอนุบาล ในช่วงแรกราวอายุ 6-7 ปี เด็กชายจะโตกว่าเด็กหญิง แต่ในช่วงหลังระหว่างอายุ 12-13 ปี เด็กหญิงจะโตกว่าเด็กชาย พัฒนาการของกล้ามเนื้อกระดูกและประสาทจะเพิ่มขึ้น เด็กชายมีพัฒนาการของกล้ามเนื้อเร็วกว่าเด็กหญิง การใช้ทักษะของการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับกล้ามเนื้อใหญ่จะใช้ได้ดี เมื่ออายุ 7 ปี การประสานระหว่างกล้ามเนื้อใหญ่และย่อยจะดีขึ้นมาก เด็กจะสนุกกับการทดลองความสามารถในการกระโดดสูง กระโดดเชือก กระโดดทางไกล ตะแคงบอล โยนบอล ชีร์รถจักรยาน เด็กวัยนี้พยายามที่จะฝึกทักษะการเคลื่อนไหว โดยลืมนึกถึงอันตราย การประสานระหว่างกล้ามเนื้อตาและมือของเด็กในวัยนี้จะพัฒนาขึ้น เด็กสามารถที่จะอ่าน เขียนและวาดรูปได้ดีขึ้น การพัฒนาทางด้านร่างกายของเด็กในวัยนี้ อาจถือได้ว่า เด็กสามารถเรียนรู้ได้จากเพื่อน สำหรับการพัฒนาศูนย์กลางสมองต้องมีจุดหมาย เนื้อหาวิชา และกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางร่างกายของเด็กวัยนี้ และเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออก และฝึกฝนการใช้ทักษะความสามารถทางร่างกายตามวัยของตน

พัฒนาการด้านบุคลิกภาพ ฟรอยด์เรียกพัฒนาการของเด็กในวัยนี้ว่า ขั้นแฝง (Latency) ซึ่งหมายความว่า เป็นวัยที่เก็บกดความต้องการทางเพศ เด็กวัยนี้มักจะรวมกลุ่มกับเพื่อนเพศเดียวกัน เด็กวัยนี้จะมีนิมโธรม รู้จักผิดถูกโดยใช้มาตรฐานจริยธรรมของผู้ใหญ่เป็นเกณฑ์ ในขณะที่ Ericson เรียกวัยนี้ว่า เป็นวัยที่ต้องการทำกิจกรรมต่อสู้กับความรูสึกด้อย (Industry vs Inferiority) และไม่เห็นด้วยกับฟรอยด์ที่ว่า ความต้องการทางเพศของเด็กวัยนี้สงบลง โดยอธิบายว่า ความต้องการทางเพศยังคงอยู่ แต่แปรเปลี่ยนเป็นพลังงานอย่างอื่น เด็กวัยนี้จะไม่อยู่นิ่ง มีความคล่องที่จะมีกิจกรรมต่าง ๆ อยู่เสมอ ถ้าเด็กวัยนี้ประสบความล้มเหลวจะมีปมด้อย ดังนั้นการใช้หลักสูตร ครูควรจัดสิ่งแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้เด็กวัยนี้ ได้แสดงออกซึ่งทักษะต่าง ๆ ซึ่งส่งผลให้พบกับความสำเร็จตามความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

พัฒนาการทางอารมณ์และสังคม เด็กวัยนี้เต็มไปด้วยความร่าเริงเบิกบาน สนุกในการเล่นและการประสบความสำเร็จในกิจกรรมที่ทำ จะเรียนรู้การควบคุมอารมณ์ แต่บางคนยังมีความมีความกลัวต่อบางสิ่งบางอย่าง เช่น กลัวความมืด กลัวสัตว์ กลัวฟ้าร้อง เป็นต้น แต่สิ่งที่กลัวที่สุด คือ กลัวว่าจะแตกต่างจากเพื่อน กลัวถูกล้อเลียน นอกจากนั้นยังมีความวิตกกังวลกับการเรียนเกรงว่าจะสอบไม่ได้ กลัวการถูกลงโทษ หรือกลัวว่าเพื่อนจะไม่ชอบ และถ้าเด็กมีความวิตกกังวลมาก อาจแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างกัน เด็กวัยนี้เมื่อมีอารมณ์โกรธ การแสดงออกซึ่งอารมณ์จะแตกต่างกันในหมู่เด็กหญิงและเด็กชาย เด็กหญิงจะร้องไห้ ในขณะที่เด็กชายจะทำร้ายคนอื่น ครูควรพยายาม

ให้แรงเสริมเมื่อเด็กกระทำได้ ไม่ควรลงโทษด้วยการตี เพราะจะเป็นการส่งเสริมให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเวลาโกรธมากขึ้น สำหรับพัฒนาการทางสังคม เด็กวัยนี้จะรวมกลุ่มตามเพศ เพื่อนจะมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม เจตคติและค่านิยม เด็กที่สามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนในวัยนี้ จะไม่มีปัญหาเกี่ยวกับการปรับตัวเมื่อเป็นผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้เป็นวัยที่ใช้เวลาส่วนมากอยู่กับเพื่อน และเริ่มเรียนรู้ที่จะให้ความร่วมมือ รู้จักการให้และการรับ เพื่อนร่วมวัยจะเป็นตัวแทนทางสังคม (Socialization Agent) ที่สำคัญ เด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมจากเพื่อน เพื่อนเป็นผู้ที่ให้แรงเสริม และเป็นผู้ประเมินพฤติกรรมให้คำติชมด้วย ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนจึงสำคัญมาก ผลการวิจัยพบว่า เด็กวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่มีความสุข ความพึงพอใจเกี่ยวกับวัยของตน ดังนั้นการใช้หลักสูตรหรือจัดการเรียนการสอนของครู จึงควรส่งเสริมกิจกรรมทุกอย่างที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถตามศักยภาพและส่งเสริมให้เด็กมีความสุข

พัฒนาการทางด้านเชาวน์ปัญญา เด็กวัยนี้สามารถที่จะสร้างกฎเกณฑ์และตั้งเกณฑ์ในการแบ่งสิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ได้ สามารถที่จะเข้าใจเหตุผลว่า ของที่มีขนาดเท่ากัน แม้ว่าจะแปรรูปก็ยังยังคงมีขนาดคงตัวหรือเท่ากัน เด็กจะเข้าใจความหมายของการเปรียบเทียบจำนวน ปริมาณ น้ำหนักและความจุ Piaget ได้สรุปพัฒนาการด้านเชาวน์ปัญญาของเด็กประถมศึกษาไว้ ดังนี้ 1) การสร้างภาพในใจ (Mental Representation) เด็กวัยนี้จะวาดภาพของความคิดในใจได้ 2) ความคงตัวของสสาร (Conservation) สามารถบอกได้ว่าสสารจำนวนหนึ่งจะมีจำนวนคงที่ แม้ว่า จะเปลี่ยนแปลงรูปหรือภาชนะที่ใส่ 3) สามารถเปรียบเทียบและเข้าใจได้ว่า ของสิ่งหนึ่งจะใหญ่กว่า มากกว่า น้อยกว่า ขึ้นอยู่กับว่าเปรียบเทียบกับอะไร เด็กจะเข้าใจว่าสิ่งต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กันไม่ใช่ เป็นสิ่งที่สมบูรณ์ในตัว (Absolute) เรียกว่าเด็กวัยนี้มี Relation Terms และยังเข้าใจความหมายของ ส่วนย่อยและส่วนร่วมด้วย 4) การแบ่งกลุ่มหรือจัดหมวดหมู่

1.5.2.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget

พัฒนาการ เป็นผลจากกระบวนการเปลี่ยนแปลงวุฒิภาวะอันเนื่องมาจากความเจริญทางร่างกายและการได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ เด็กแต่ละคนมีอัตราการเจริญเติบโตแตกต่างกัน พัฒนาการทางการเรียนรู้ก็แตกต่างกัน เมื่อกล่าวถึงพัฒนาการ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงก็คือ ความพร้อม (readiness) ซึ่งสำคัญมากต่อการเรียนรู้ พัฒนาการที่สำคัญ คือ พัฒนาการทางสติปัญญา อารมณ์ สังคมและร่างกาย

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget (1976) อธิบายว่า พัฒนาการทางสติปัญญาของคนมีลักษณะเดียวกับในช่วงอายุเท่ากัน และแตกต่างกันในช่วงอายุต่างกัน พัฒนาการทางสติปัญญาเป็นผลจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม โดยบุคคลพยายามปรับตัวให้อยู่ในสภาวะสมดุลด้วยการใช้กระบวนการดูดซึมและกระบวนการปรับให้เหมาะสม

จนทำให้เกิดการเรียนรู้โดยเริ่มจากการสัมผัส ต่อมาจึงเกิดความคิดทางรูปธรรมและพัฒนาไปเรื่อย ๆ จนเกิดความคิดที่เป็นนามธรรม ซึ่งเป็นการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามลำดับขั้น

การเกิดพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget เป็นผลเนื่องจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม บุคคลพยายามปรับตัวโดยใช้กระบวนการ 2 อย่าง คือ กระบวนการดูดซึม (assimilation) และกระบวนการปรับให้เหมาะสม (accommodation) กระบวนการดูดซึม (assimilation) เป็นกระบวนการที่เกิดจากการที่ได้กพบหรือมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม แล้วรับหรือดูดซึมภาพและเหตุการณ์ต่าง ๆ เข้าไว้ในความคิดของตน

กระบวนการปรับให้เหมาะสม (accommodation) เป็นกระบวนการปรับความรู้เดิมให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่หรือสามารถปรับความคิดเดิมให้สอดคล้องกับสิ่งใหม่ ทำให้เด็กอยู่ในสภาวะสมดุล (equilibrium) ซึ่งทำให้คนสามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ (adaptation) และเกิดโครงสร้างทางสติปัญญาที่เรียกว่า “Schema” ซึ่งบุคคลจะใช้ตีความหมายสิ่งที่ยังไม่รู้ต่าง ๆ

พัฒนาการทางสติปัญญา

Piaget ได้จัดกระบวนการทางสติปัญญา (cognitive process) ออกเป็น 4 ขั้น ถึงแม้ว่าแต่ละขั้นจะกำหนดอายุไว้เป็นช่วงเท่า ๆ กันแต่ช่วงเหล่านี้ก็ถือว่าเป็นการกำหนดโดยประมาณเท่านั้น ขั้นทั้ง 4 ขั้น มีดังนี้

1. ระยะเวลาใช้ประสาทสัมผัส (sensory motor stage) เป็นระยะพัฒนาการของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุ 2 ปี ในวัยนี้เด็กจะเริ่มพัฒนาการรับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น ตา หู มือและเท้า ตลอดจนเริ่มมีการพัฒนาการใช้อวัยวะต่าง ๆ ได้ เช่น การฝึกหยิบจับสิ่งของต่าง ๆ ฝึกการไต่ยีนและการมอง เป็นต้น

2. ระยะเวลาควบคุมอวัยวะต่าง ๆ (preoperational stage) เริ่มตั้งแต่อายุ 2 ปีจนถึง 7 ปี เด็กวัยนี้จะเริ่มพัฒนาการอย่างเป็นระบบมากขึ้น มีการพัฒนาของสมองที่ใช้ควบคุมการพัฒนาลักษณะนิสัยและการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ เช่น นิสัยการขับถ่าย นอกจากนี้ยังมีการฝึกใช้อวัยวะต่าง ๆ ให้มีความสัมพันธ์กันภายใต้การควบคุมของสมอง เช่น การเล่นเกม

3. ระยะเวลาการคิดอย่างเป็นรูปธรรม (concrete-operational stage) เริ่มตั้งแต่วัยอายุ 7-11 ปี เด็กช่วงนี้จะมีการพัฒนาทางสมองมากขึ้น สามารถเรียนรู้และจำแนกสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นรูปธรรมได้ แต่ยังไม่สามารถจินตนาการกับเรื่องราวที่เป็นนามธรรมได้

4. ระยะเวลาการคิดอย่างเป็นนามธรรม (formal-operational stage) จะเป็นการพัฒนาช่วงสุดท้ายของเด็กที่มีอายุในช่วง 12-15 ปี เด็กในช่วงนี้สามารถคิดอย่างเป็นเหตุผลและคิดในสิ่งที่ซับซ้อนอย่างเป็นนามธรรมได้มากขึ้น เมื่อเด็กพัฒนาได้อย่างเต็มที่แล้วจะสามารถคิดอย่างเป็นเหตุผลและแก้ปัญหาได้อย่างดีจนพร้อมที่จะเป็นผู้ใหญ่ที่มีวุฒิภาวะได้

การพัฒนาของเด็กแต่ละระยะจะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากระดับต่ำกว่าไปสู่ระดับที่สูงขึ้น โดยไม่มีการกระโดดข้ามขั้น แต่บางช่วงของการพัฒนาอาจเกิดขึ้นเร็วหรือช้าได้ การพัฒนาเหล่านี้จะเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และประเพณีต่าง ๆ รวมทั้งวิธีการดำรงชีวิตอาจมีส่วนช่วยให้เด็กพัฒนาแตกต่างกัน

1.5.2.2 พัฒนาการการแสดงออกของเด็กวัยประถมศึกษา

Lowenfeld (1964) นักจิตวิทยาการศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้างานทางด้านศิลปะของเด็ก และการคิดสร้างสรรค์จากงานทางศิลปะ โดยให้เด็กแสดงออกทุกอย่างอย่างอิสระ Lowenfeld ทดลองกับเด็กที่มีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง อายุตั้งแต่ 2 ปีครึ่งขึ้นไปให้วาดภาพด้วยสีเทียน จะใช้สีอะไรก็ได้ พบว่าเด็กมีพัฒนาการในการวาด 4 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นขีดเขียน (Scribbling Stage) ประมาณอายุระหว่าง 2-4 ปี ขั้นนี้แบ่งระยะของพัฒนาการเป็น 4 ขั้น คือ

1.1 Disordered Scribbling (2 ปี) การขีดเขียนจะเป็นเส้นยุ่งเหยิง โดยปราศจากความหมาย ทั้งนี้เนื่องมาจากการประสานของกล้ามเนื้อยังไม่ดี เช่น การบังคับกล้ามเนื้อเล็ก ๆ ยังไม่ได้ จะทดลองง่าย ๆ โดยให้เด็กวัยนี้กำมือแล้วให้ยกนิ้วทีละนิ้วหรือสองนิ้วก็ได้ เด็กจะทำไม่ได้

1.2 Longitudinal Scribbling ขั้นขีดเป็นเส้นยาว เด็กจะเคลื่อนแขนขีดได้เป็นเส้นแนวยาว ขีดเขียนซ้ำ ๆ หลายครั้ง ทั้งแนวตั้งและแนวนอน แสดงให้เห็นพัฒนาการทางกล้ามเนื้อว่าเด็กค่อย ๆ ควบคุมกล้ามเนื้อของการเคลื่อนไหวของตนเองได้ดีขึ้น ระยะนี้เด็กจะเริ่มรู้สึกสนุกและสนใจเป็นครั้งแรก

1.3 Circular Scribbling เป็นขั้นที่เด็กสามารถขีดลากเป็นวงกลม ระยะนี้การประสานของกล้ามเนื้อ (motor coordination) ดีขึ้น การประสานงานของกล้ามเนื้อมือและสายตา (eye-hand coordination) ดีขึ้น เด็กสามารถขีดเส้นซึ่งมีเค้าเป็นวงกลมเป็นระยะเด็กเคลื่อนไหวได้ตลอดทั้งแขน

1.4 Naming Scribbling ขั้นให้ชื่อรอยขีดเขียน การขีดเขียนเริ่มมีความหมายมากขึ้น เช่น จะวาดเป็นรูปครอบครัวซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก ขณะขีดเขียนเด็กก็จะบรรยายไปด้วย ถ่ายทอดออกมาในรูปการณ์ขีดเขียนและความคิดคำนึงในภาพ

พัฒนาการทั้ง 4 ระยะนี้ขึ้นอยู่กับเด็กแต่ละบุคคลไม่คงตัวเสมอไป เด็กที่มีพัฒนาการเร็วจะถึงขั้น Naming Scribbling ก่อน ซึ่งนับเป็นขั้นพัฒนาที่สำคัญมาก จากการใช้ความนึกคิดในการเคลื่อนไหวของเด็ก ทั้ง ๆ ที่ภาพนั้นจะไม่ใช่รูปร่างดังกล่าวเลย ซึ่งเด็กจะบรรลุถึงขั้นนี้เมื่อใกล้ 4 ขวบ

2. **ขั้นเริ่มขีดเขียน (Pre-Schematic Stage) (4-7 ปี)** เป็นระยะเริ่มต้นการขีดเขียนภาพอย่างมีความหมาย การขีดเขียนจะปรากฏเป็นรูปร่างขึ้น สัมพันธ์กับความจริงของโลกภายนอกมากขึ้น มีความหมายกับเด็กมากขึ้น ซึ่งจะสังเกตได้จาก

2.1 คนที่วาดอาจเป็น พ่อ แม่ พี่ น้อง ตุ๊กตาที่รัก ฯลฯ

2.2 ชอบใช้สีที่สะดุดตาไม่คำนึงถึงความเป็นจริงตามธรรมชาติ จะเลือกใช้สีที่ตนเองประทับใจ

2.3 ช่องไฟ (space) ภายในภาพยังไม่เป็นระเบียบสิ่งที่เขียนมักกระจัดกระจาย

2.4 การออกแบบ (design) ไม่น้อยมีหรือไม่มีเลย ขึ้นอยู่กับเด็กจะนึกคิดหรือคิดว่าเป็นอย่างนั้นอย่างนี้

3. **ขั้นขีดเขียน (Schematic Stage) (7-9 ปี)** เป็นขั้นที่ขีดเขียนให้คล้ายคลึงของจริงและความเป็นจริง พิจารณาได้ตามลำดับ ดังนี้

3.1 คน รูปที่ออกมาจะแสดงเป็นสัญลักษณ์ หากวาดรูปคนอาจไม่รู้ว่าเป็นรูปคน และภาพที่ออกมาจะเป็นรูปทรงเรขาคณิต เช่น ส่วนใดที่เด็กเห็นว่าสำคัญ น่าสนใจก็จะวาดส่วนใหญ่เป็นพิเศษ ส่วนไหนที่ไม่สำคัญอาจไม่วาดเลย ฉะนั้นจะเห็นเด็กวัยนี้วาดภาพส่วนต่างๆ หายไป เช่น ลำตัว ขา เท้า ฯลฯ บางทีอาจเป็นภาพเด็กหัวโต ตาโต แขนโต ฯลฯ ขึ้นอยู่กับเด็กจะให้ความสำคัญอะไร และบางทีในรูปหนึ่งจะย่ำหลาย ๆ อย่าง (ซ้ำกัน) ในภาพ

3.2 การใช้สี ส่วนมากจะใช้สีที่ตรงกับความเป็นจริง แต่มักจะใช้สีเดียวตลอด เช่น พระอาทิตย์จะต้องเป็นสีแดงตลอด ท้องฟ้าจะต้องเป็นสีฟ้าตลอด ประสบการณ์ของเด็กจะทำให้ใช้สีได้ถูกต้องและตรงกับความเป็นจริงมากขึ้น ถ้าไปไม่สดต้องสีเขียว ถ้าไปไม่แห้งต้องสีน้ำตาล เป็นต้น

3.3 ช่องว่าง (space) มีการใช้เส้นฐาน (based line) แล้วเขียนทุกอย่างสัมพันธ์กันบนเส้นฐาน เช่น วาดรูปคน สุนัข ต้นไม้ บ้าน อยู่บนเส้นเดียวกัน ภาพที่ออกมาจะเป็นแบบลำดับเหตุการณ์ ส่วนสูง ขนาด ยังไม่มีความสัมพันธ์กัน เช่น ดวงอาทิตย์อยู่บนขอบของกระดาษ รูปคนก็อาจสูงถึงใกล้ขอบกระดาษ เป็นต้น

3.4 งานออกแบบมักเขียนตามลักษณะที่ตนพอใจ

4. **ขั้นวาดภาพของจริง (The Drawing Realism) (9-11 ปี)** เป็นขั้นเริ่มต้นการขีดเขียนอย่างของจริง เนื่องจากระยะนี้ตามหลักจิตวิทยาพัฒนาการ เด็กเริ่มรวมกลุ่มกัน โดยแยกชายหญิง เด็กผู้ชายชอบวาดโผน เดินทางไกล เด็กผู้หญิงสนใจเรื่องการแต่งกาย ฉะนั้นการขีดเขียนจะแสดงออกไปในลักษณะต่อไปนี้

4.1 คน จะเน้นเรื่องเพศด้วยเครื่องแต่งกาย แต่กระด้าง ๆ

4.2 สี ใช้ตามความเป็นจริง แต่อาจเพิ่มความรู้สึก

4.3 ช่องว่าง ทุกอย่างในช่องว่างเหลื่อมล้ำกันได้ เช่น ต้นไม้บัง

ท้องฟ้าได้ วาดท้องฟ้าคลุมไปถึงเส้นระดับ (based line) ค่อย ๆ หายไป รูปผู้หญิงมักเน้นลวดลาย เครื่องแต่งกายมีดอกดวง รูปผู้ชายเป็นรูปคาวบอย การจัดวัตถุให้สัมพันธ์กันเป็นเรื่องสำคัญมากใน ระยะเวลาี้ เพราะเป็นระยะแรกของการพัฒนาการทางการรับรู้ทางสายตา ซึ่งจะนำไปสู่การวาดภาพ สามมิติได้อีกขั้นหนึ่ง

4.4 การออกแบบ ประสบการณ์ของเด็กจะทำให้การออกแบบดีขึ้น เป็นธรรมชาติขึ้น รู้จักการวางหน้าที่ของวัตถุต่าง ๆ

5. ขั้นการใช้เหตุผล (The Stage of Reasoning) (11-12 ปี) ขั้น การใช้เหตุผล ระยะเวลาเข้าสู่วัยรุ่น เป็นระยะที่เด็กแสดงออกอย่างไม่รู้สึกตัว เช่น นำดินสอมาร่อนแล้ว ทำเสียงอย่างเครื่องบิน เป็นต้น เด็กจะทำอย่างเป็นอิสระและสนุกสนาน หากพิจารณาจากขั้นนี้จะ สังเกตว่า

5.1 การวาดคน จะเห็นข้อต่อของคน ซึ่งเป็นระยะเด็กเริ่ม ค้นพบ เสื้อผ้ามีรอยพลิ้วไหว มีรอยยับ คนแก่-เด็ก ต่างกันด้านสัดส่วน เป็นการวาดที่ใกล้ความจริง มากขึ้น มีรายละเอียดมากขึ้น แต่รายละเอียดที่จำเป็นเท่านั้น เน้นส่วนสำคัญที่เกินความจริง ขอบวาด ตนเอง แสดงความรู้สึกทางร่างกายมากกว่าคุณลักษณะภายนอก

5.2 สี แบ่งเป็น 2 พวก พวกแรกจะใช้สีตามความเป็นจริง หรือ เรียกว่า พวกขึ้นกับสิ่งแวดล้อม (Visually minded) ส่วนอีกพวก เรียกว่า พวกขึ้นกับตนเอง (Non visually minded) มักใช้สีตามอารมณ์และความรู้สึกตนเอง เช่น ตอนเศร้าตอนมีความสุข มัก แสดงออกโดยเน้นความสัมพันธ์ทางอารมณ์กับโลกภายนอก นับเป็นงานแสดงออกซึ่งการสร้างสรรค์ งานทางศิลปะ

5.3 ช่องว่าง พวกขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อม รู้จักเส้นระดับ รูปเริ่มมี 3 มิติ โดยการจัดขนาดวัตถุเล็กลงตามลำดับ ระยะใกล้ไกล ส่วนพวกขึ้นกับตนเองมักจะไม่ใช่รูปสาม มิติ ขอบวาดภาพคนและมักเขียนโดยตนเองเป็นผู้แสดง สิ่งแวดล้อมจะเขียนเมื่อจำเป็นหรือเห็นว่า สำคัญเท่านั้น

5.4 งานออกแบบ พวกขึ้นกับสิ่งแวดล้อมชอบออกแบบทาง ความสวยงาม พวกขึ้นกับตนเองมองทางประโยชน์อารมณ์ แต่ทั้งนี้ก็เป็นเพียงการเริ่มต้นเท่านั้น ยังไม่ เข้าใจการออกแบบอย่างจริงจัง

1.5.2.3 จิตวิทยาหลักสูตรและการเรียนการสอนสำหรับเด็กวัย

ประถมศึกษา

Havighurst (1956) ได้รวบรวมข้อมูลจากการศึกษาพัฒนาการของมนุษย์ พร้อมกับยึดแนวความคิดของ Erikson (1950) เป็นหลักการในการเขียนหนังสือชื่อ *Developmental Tasks and Education* โดยได้ให้ชื่องานที่มนุษย์ต้องทำตามวัยว่า งานพัฒนาการ (Development tasks) และให้ความหมายว่า เป็นงานที่มนุษย์ทุกคนจะต้องทำในแต่ละวัยของชีวิต สัมฤทธิ์ผลของงานพัฒนาการแต่ละวัยมีความสำคัญมาก เพราะเป็นรากฐานในการเรียนรู้งานพัฒนาการขั้นต่อไป ถ้าเด็กประสบความสำเร็จในงานพัฒนาการตั้งแต่เริ่มแรกของชีวิต จะช่วยให้มีความก้าวหน้าและความสำเร็จในงานพัฒนาการขั้นต่อไปเป็นผลให้มีความสุข

หน้าที่ของนักพัฒนาหลักสูตร คือ การออกแบบหลักสูตรที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม เด็กวัยประถมศึกษาพัฒนาการทางร่างกายโดยทั่วไปเริ่มเข้าสู่ความพร้อม กล่าวคือ มีการประสานงานของกล้ามเนื้อต่าง ๆ และกระดูก มีฟันถาวรแทนฟันน้ำนม มีระบบประสาทที่พร้อมเพียงพอสำหรับการอ่าน เขียน และคิดคำนวณ ลักษณะทางกายจะไม่แตกต่างกันระหว่างเพศหญิงและชาย ส่วนในด้านจิตใจเพื่อนจะมีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางด้านจิตใจเป็นอย่างมาก เด็กจะรับรู้เกี่ยวกับการกระทำตนให้เหมาะสมในเรื่องความแตกต่างระหว่างเพศ มีมโนภาพเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ เช่น ความหวาน สุนัข ความโกรธ ความรัก และรู้จักการสร้างมโนภาพใหม่ ๆ จะมีความสามารถในการอ่านเมื่อมีอายุ 12-13 ปีไปแล้ว ชีตความสามารถในการเขียนและการสะกดคำจะสมบูรณ์เต็มที่หลังจากอายุ 12 ปีไปแล้ว สำหรับทักษะในการคิดคำนวณจะดีขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงอายุ 13 ปี หลังจากนั้นจะไม่ค่อยดีขึ้น นอกจากว่าจะได้มีการฝึกฝนการคิดคำนวณในชั้นมัธยมศึกษา หรืออุดมศึกษา หรือใช้ในการทำงานเท่านั้น โดยสรุปแล้วกล่าวได้ว่า เมื่อพิจารณาด้านจิตวิทยาแล้ว เด็กอายุ 12-13 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 5-6) จะมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ได้ดี และสำหรับด้านสังคม เด็กวัยนี้จะมีการรวมกลุ่มตามเพศเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม เจตคติและค่านิยม ดังนั้นหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนควรเป็นดังนี้

1. หลักสูตรควรประกอบด้วยจุดหมายและรายวิชา ตลอดจนการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เปิดโอกาสให้เด็กในวัยนี้ได้ฝึกทักษะทางกาย ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสุนทรีย์ ได้พัฒนาตนเองในเรื่องของการรวมกลุ่มและการปรับตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อน สังคมและสิ่งแวดล้อม ได้รับรู้บทบาทของแต่ละเพศ เตรียมเด็กให้พร้อมในการอ่าน การเขียน ให้เด็กได้สร้างมโนภาพและพบกับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม เพื่อนำไปสู่มโนภาพทางนามธรรมต่อไป เป็นหลักสูตรที่ให้การศึกษาดูแบบธรรมชาติและพัฒนารู้สึกสัมผัสกับชีวิต และให้รู้จักกฎเกณฑ์ของการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุข

มีความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง ธรรมชาติแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงของสังคม สามารถปฏิบัติตนในการรักษาสุขภาพอนามัยของตนเองและครอบครัว

2. การเรียนการสอน ครูผู้ทำหน้าที่ใช้หลักสูตร ควรทำหน้าที่ฝึกทักษะทางกาย สอนเกี่ยวกับสุขนิสัยอย่างสม่ำเสมอ ใช้กิจกรรมทางการกีฬาเพื่อเสริมสร้างบุคลิกภาพ ใช้กระบวนการทางสังคมมิติเป็นเครื่องมือเพื่อประโยชน์ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนและควบคุมการปฏิบัติงานต่าง ๆ ของเด็กอย่างได้ผล ส่งเสริมการเรียนรู้บทบาทในแต่ละเพศและแก้ไขจุดบกพร่อง เตรียมให้เด็กมีความพร้อมในการอ่านและการเขียน จัดประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม สอนให้เด็กมีความรู้สึกผิดชอบชั่วดีและรู้กฎเกณฑ์ของการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุข ทำงานร่วมกับเด็กโดยส่งเสริมให้เด็กพยายามทำงานด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาความเป็นอิสระ จัดการเรียนการสอนให้มีความยืดหยุ่นให้เด็กได้มีโอกาสศึกษาเล่าเรียนด้วยตนเอง ให้เด็กได้มีโอกาสวิพากษ์วิจารณ์ผลงานต่าง ๆ ตลอดจนทำหน้าที่อบรมสั่งสอนและสร้างเจตคติที่ดีในสังคมประชาธิปไตย

จากการศึกษาพื้นฐานด้านจิตวิทยา ผู้วิจัยสรุปว่า เด็กในวัย 11-12 ปี เด็กหญิงจะโตเร็วกว่าเด็กชาย พัฒนาการของกล้ามเนื้อกระดูกและประสาทจะเพิ่มขึ้น เด็กชายมีพัฒนาการของกล้ามเนื้อเร็วกว่าเด็กหญิง การประสานระหว่างกล้ามเนื้อตาและมือพัฒนาขึ้น สามารถที่จะอ่าน เขียนและวาดรูปได้ดีขึ้น เด็กในวัยนี้ไม่อยู่นิ่ง มีความคล่องแคล่ว มักทำกิจกรรมต่าง ๆ อยู่เสมอ เต็มไปด้วยความร่าเริงเบิกบาน สนุกในการเล่นและการประสบความสำเร็จในสิ่งที่ทำ หากประสบความสำเร็จแล้วจะมีปมด้อย ครูควรจัดสิ่งแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้เด็กวัยนี้ได้แสดงออกซึ่งทักษะต่าง ๆ ซึ่งส่งผลกับความสำเร็จตามความสามารถของนักเรียนแต่ละคน เริ่มเรียนรู้การควบคุมอารมณ์ รู้จักใช้มาตรฐานจริยธรรมของผู้ใหญ่เป็นเกณฑ์ เด็กมักรวมกลุ่มกับเพื่อนเพศเดียวกัน มีความกลัวที่จะแตกต่างจากเพื่อน เด็กที่สามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนในวัยนี้จะไม่มีปัญหาเกี่ยวกับการปรับตัวเมื่อเป็นผู้ใหญ่ เพื่อนเป็นผู้ที่ให้แรงเสริมและเป็นผู้ประเมินพฤติกรรมให้คำติชมด้วย ความพึงพอใจระหว่างเพื่อนจึงสำคัญมาก ในวัยนี้เด็กจะเข้าใจความหมายของการเปรียบเทียบ สามารถเข้าใจว่าของสิ่งหนึ่งจะใหญ่กว่า มากกว่า น้อยกว่าอีกสิ่งหนึ่งขึ้นอยู่กับว่าจะเทียบกับอะไร สามารถวาดภาพความคิดในใจได้ เด็กจะมีความเข้าใจว่าสิ่งต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กันไม่ใช่เป็นสิ่งที่สมบูรณ์ตายตัว มีความเข้าใจความหมายของส่วนย่อยและส่วนรวม พัฒนาการทางด้านสติปัญญาจะอยู่ในช่วงทับซ้อนของขั้นที่ 3 และ 4 ของ Piaget กล่าวคือ ระยะการคิดอย่างเป็นรูปธรรม (concrete-operational stage) และระยะการคิดอย่างเป็นนามธรรม (formal-operational stage) มีการพัฒนาทางสมองมากขึ้น เรียนรู้และจำแนกสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นรูปธรรมได้ และมีแนวโน้มในการคิดอย่างเป็นเหตุผล คิดเป็นนามธรรมได้มากขึ้น ขึ้นอยู่กับพัฒนาการรายบุคคลและคำชี้แนะจากครูที่จะส่งเสริมพัฒนาการให้ดีขึ้น Bruner เชื่อว่าเด็กทุกระดับขั้นของพัฒนาการสามารถเรียนรู้เนื้อหาวิชาใดก็ได้หากจัดการสอนให้เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก จากการศึกษาพัฒนาการการแสดงออกทางศิลปะของเด็กวัย 11-12 ปี

Lowenfeld พบว่า อยู่ในขั้นของการใช้เหตุผล (the stage of reasoning) เป็นระยะเข้าสู่วัยรุ่น การวาดภาพคนจะเริ่มเห็นรายละเอียดมากขึ้น มีข้อต่อของสัดส่วน เสื้อผ้ามีรอยพลิ้วไหว สัดส่วนของเด็ก-คนแก่มีความแตกต่างกัน ชอบวาดรูปตนเอง ใช้สีตามความเป็นจริงและใช้สีตามอารมณ์ขึ้นอยู่กับรายบุคคล มีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การวาดภาพเริ่มมีสามมิติ การจัดขนาดวัตถุ ระยะใกล้ไกล ดังนั้น หลักสูตรสำหรับประถมศึกษาจำเป็นต้องศึกษาด้านจิตวิทยาพัฒนาการของเด็กเป็นสำคัญ การเรียนรู้ที่ดีและเหมาะสมคือการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก หน้าที่ของนักพัฒนาหลักสูตร คือ การออกแบบหลักสูตรที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม

2. การพัฒนาโมดูล

โมดูลการเรียนรู้ (Learning Module) มีบทบาทสำคัญในการศึกษายุคปัจจุบัน เน้นให้ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง สามารถตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียนและรองรับการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างยืดหยุ่น

2.1 ความหมายของโมดูล

นักวิชาการได้ให้ความหมายของโมดูลไว้ ดังนี้

Lawrence (1973 อ้างถึงใน ปิยรัตน์ ตรีบัณฑิต, 2551) กล่าวว่า โมดูลการเรียนรู้ไม่ใช่ตำราเรียนหรือสมุดแบบฝึกหัดและอื่น ๆ แต่โมดูลคือหน่วยการสอนที่มีเนื้อหาจบในตัวเอง สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เองมากกว่าเรียนรู้จากครู ซึ่งประกอบด้วยสื่อการเรียนและกระบวนการเพื่อที่จะใช้ถ่ายทอดเรื่องราวอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยมีส่วนประกอบ ได้แก่ วัตถุประสงค์ กิจกรรมการเรียน และการประเมินผล ตามปกติมักนิยมใช้ในลักษณะที่เป็นเอกสารการพิมพ์หรือทำเป็นหนังสือเล่มเล็ก ๆ

Houston (1972) กล่าวว่า โมดูลการเรียนรู้เป็นการผสมผสานรูปแบบการสอนที่หลากหลาย โดยมีหัวใจสำคัญอยู่ที่ผู้เรียนและวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน วัตถุประสงค์เหล่านี้จะถูกนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนทุกคนสามารถบรรลุผลตามที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ โมดูลการเรียนรู้ยังคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละบุคคล และเน้นกระบวนการตรวจสอบและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของบทเรียนให้ดียิ่งขึ้น

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525) กล่าวว่า โมดูลการเรียนรู้ หมายถึง กิจกรรมการเรียนที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และแสดงถึงสมรรถภาพ รูปแบบของโมดูลนั้นจะเป็นบทเรียนหรือหน่วยใดหน่วยหนึ่งที่สำเร็จในตัวเอง สร้างขึ้นมาเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้แน่นอน และชัดเจน โมดูลหนึ่ง ๆ ประกอบด้วยสื่อการเรียนต่าง ๆ ที่จำเป็น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และแสดงสมรรถภาพได้ตามที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ของโมดูลนั้น ๆ

ชุมพันธุ์ กุญชร ณ อยุธยา (2528) กล่าวว่า โมดูลการเรียนรู้หรือหน่วยการสอน (Instructional Module) เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาชนิดหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีสมรรถภาพหรือทักษะเฉพาะอย่างตามที่กำหนดไว้ เป็นเครื่องมือที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน เนื่องจากโมดูลเป็นการจัดการเรียนการสอนเพื่อสนองตอบความต้องการ ความถนัด ความสนใจ และความแตกต่างของผู้เรียน มีจุดศูนย์กลางที่ความต้องการของผู้เรียนมิใช่ผู้สอน และหน่วยการสอนให้ความสำคัญแก่จุดมุ่งหมายมากกว่ากิจกรรมการเรียน

รัตน์ บัวสนธ์ (2562) กล่าวว่า โมดูลการเรียนรู้ (Module) เป็นสื่อการเรียนชนิดหนึ่งที่ทำขึ้นเพื่อมุ่งให้ผู้เรียนเป็นผู้ใช้ด้วยตนเอง บทเรียนโมดูลหนึ่ง ๆ จะเป็นหน่วยการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาจบในตัวเอง ในบทเรียนโมดูลจะประกอบด้วย กิจกรรมการสอน สื่อการเรียนที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนเลือกกระทำหรือใช้ได้ตามความถนัดและความสนใจของแต่ละคน นอกจากนี้ ในบทเรียนโมดูลยังต้องมีส่วนอื่นประกอบอีก เช่น แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นต้น โดยทั่วไปบทเรียนโมดูลมักจัดทำเป็นเอกสารสิ่งพิมพ์ หรือทำเป็นหนังสือเล่มเล็ก ๆ

จากการศึกษาความหมายของโมดูล ผู้วิจัยสรุปว่า โมดูล หมายถึง หน่วยการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาและกิจกรรมสำเร็จรูป มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนแบบเฉพาะเจาะจง เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจและความสามารถ ประเมินผลการเรียนรู้และตรวจสอบความก้าวหน้าด้วยตนเองได้ โมดูลการเรียนรู้สามารถนำไปจัดการเรียนรู้แบบอิสระหรือใช้ประกอบการเรียนการสอนในชั้นเรียนก็ได้

2.2 องค์ประกอบของโมดูล

องค์ประกอบของโมดูล คือ ส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นโมดูล นักการศึกษาได้เสนอองค์ประกอบของโมดูล ดังนี้

ชุมพันธุ์ กุญชร ณ อยุธยา (2528 อ้างถึงใน ปิยรัตน์ ตรีบัณฑิต, 2551) ได้เสนอรูปแบบโมดูลการเรียนรู้ซึ่งอาศัยแนวทางของ Arends, Masla และ Weber ประกอบด้วยองค์ประกอบ 7 ประการ คือ

1. หลักการและเหตุผล (Rationale) หลักการและเหตุผลเป็นคำอธิบายหรือคำชี้แจงเกี่ยวกับโมดูลการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยเน้นให้เห็นความสำคัญสองประการ คือ

1.1 อธิบายวัตถุประสงค์และความสำคัญของโมดูล โดยอ้างอิงถึงทฤษฎีข้อมูลที่เป็นจริงและหรือการปฏิบัติ

1.2. แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างโมดูลและจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนกับหลักสูตรทั้งหมด

ดังนั้น หลักการและเหตุผลจะช่วยอธิบายถึงความสำคัญของสมรรถภาพที่ต้องการจะฝึกในโมดูล และช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงความคาดหวังของหลักสูตรทั้งหมด พร้อมทั้ง

ช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถภาพในโมดูลที่กำลังเรียนกับสมรรถภาพในโมดูลอื่น ๆ ที่ผู้เรียนจะต้องแสดงความสามารถก่อนที่จะจบหลักสูตร การจัดโมดูลตามบทบาทและหน้าที่ของผู้เรียนและสอดคล้องกับหลักสูตรส่วนรวมนั้นช่วยให้ผู้สร้างหลักสูตรได้มองเห็นหลักสูตรทั้งระบบ มิใช่แค่บางส่วนเท่านั้น

2. จุดมุ่งหมาย จุดมุ่งหมายในโมดูลทำหน้าที่สำคัญ 2 ประการ คือ

2.1 ช่วยเป็นสื่อที่เชื่อมโยงจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ความคาดหวังและวิธีการสอนต่าง ๆ ให้ผู้เรียนและผู้สอนได้ทราบ

2.2 ช่วยให้ผู้สอนได้วางแผนและประเมินผลจุดมุ่งหมาย วิธีการสอนและผลการสอนของตน

ดังนั้นจุดมุ่งหมายจึงเป็นสิ่งที่ช่วยวางโครงสร้างของโมดูล นอกจากจะช่วยระบุสมรรถภาพที่ผู้เรียนจะต้องแสดงออกแล้ว จุดมุ่งหมายยังช่วยเสนอแนะกิจกรรมการเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้บรรลุถึงสมรรถภาพที่ระบุไว้ จำนวนของจุดมุ่งหมายในแต่ละโมดูลอาจจะแตกต่างกัน โมดูลบางหน่วยอาจมีจุดมุ่งหมายเพียงข้อเดียว แต่บางหน่วยอาจระบุจุดมุ่งหมายไว้หลายข้อ จุดมุ่งหมายทุกข้อจะต้องเขียนไว้อย่างชัดเจนไม่กำกวม โดยจะต้องระบุว่าผู้เรียนจะต้องสามารถทำอะไรได้บ้างเมื่อเรียนจบโมดูลนี้แล้ว จุดมุ่งหมายแต่ละข้อจะเป็นแนวทางให้ผู้เรียนทราบว่าเขาจะดำเนินการเรียนอย่างไรในการศึกษาโมดูลนั้น

3. ความรู้พื้นฐาน ความรู้พื้นฐานแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

3.1 สมรรถภาพพื้นฐานทั่วไปที่จำเป็นก่อนเริ่มต้นเรียนโมดูลการเรียนรู้อันสร้างขึ้น สมรรถภาพเฉพาะ ซึ่งได้เรียนรู้มาแล้วในโมดูลก่อน ๆ และจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ก่อนเริ่มเรียนโมดูลที่สร้างขึ้นนี้

3.2 โดยทั่วไปผู้สร้างหลักสูตรควรพยายามจัดให้มีวิชาหรือความรู้พื้นฐานที่ต้องเรียนก่อนให้น้อยที่สุด ทั้งนี้เพื่อสะดวกในการยืดหยุ่นโปรแกรมการเรียน นอกจากนี้การสร้างแบบประเมินผลก่อนการเรียนควรให้ครอบคลุมถึงความรู้พื้นฐานที่จำเป็นด้วยเพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้เรียน ความรู้พื้นฐานควรประกอบด้วย ข้อความที่แสดงว่าโมดูลที่สร้างขึ้นนี้ผู้เรียนควรจะต้องมีความรู้พื้นฐาน ข้อความที่ระบุสมรรถภาพซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนโมดูลนี้ และแหล่งอ้างอิงสำหรับศึกษาเกี่ยวกับสมรรถภาพพื้นฐานที่ระบุไว้

4. การประเมินผลก่อนการเรียน การประเมินผลก่อนการเรียนมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ

4.1 เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนสามารถแสดงสมรรถภาพพื้นฐานก่อนที่จะเรียนในบทเรียนโมดูลที่สร้างขึ้นได้หรือไม่ หรือควรจะต้องฝึกสมรรถภาพพื้นฐานนั้นก่อนเริ่มเรียน

4.2 เพื่อดูว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในสมรรถภาพทั้งหมดที่ระบุไว้ใน จุดมุ่งหมายของโมดูลการเรียนรู้ที่กำลังจะเรียนแล้วหรือไม่ หรือควรจะต้องร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายของโมดูลการเรียนรู้

ด้วยเหตุนี้การประเมินผลต่อการเรียนจึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถในสมรรถภาพที่ระบุไว้ในโมดูลก่อนเริ่มการสอน ทั้งนี้หมายความว่า การประเมินผลก่อนการเรียนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดสอบความสามารถของตนตามจุดมุ่งหมายบางส่วนหรือทั้งหมด นอกจากนี้การประเมินผลก่อนการเรียนยังช่วยชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนอาจจะยังไม่พร้อมที่จะเรียนในโมดูลนี้ เนื่องจากขาดสมรรถภาพที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้น ดังนั้นการประเมินผลก่อนการเรียนควรมีลักษณะดังนี้

- 1) เป็นการทดสอบที่ผู้เรียนอาจจะเลือกบางส่วนหรือไม่ทำเลยก็ได้
- 2) ประเมินผลเฉพาะสมรรถภาพที่ระบุไว้ในจุดมุ่งหมายหรือที่ระบุไว้เป็นพื้นฐานก่อนการเรียนในโมดูลนั้น ช่วยในการวินิจฉัยโดยการใช้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่ระบุไว้
- 3) การประเมินผลก่อนการเรียนจะต้องเป็นจริงและมีเหตุผล โดยคำนึงถึงเวลาทั้งของผู้สอนและผู้เรียน

การประเมินผลก่อนการเรียนจะทำได้โดยให้ผู้เรียนแสดงสมรรถภาพโดยการทดสอบข้อเขียนหรือปากเปล่า หรือการทดสอบอย่างอื่น ทั้งชนิดที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งแบบปรนัยและไม่ปรนัยทั้งหมด การอภิปรายระหว่างผู้สอนและผู้เรียน การถามคำถามเพื่อให้ทราบถึงความสนใจและความต้องการของผู้เรียน การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ก็อาจใช้เป็นวิธีการประเมินผลก่อนการเรียนที่มีประสิทธิภาพได้ การประเมินผลก่อนการเรียนนี้ไม่จำกัดในวิธีใดวิธีหนึ่งเท่านั้น

5. กิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้หมายถึงงานที่จะให้ผู้เรียนทำเพื่อช่วยให้เรียนรู้ และบรรลุถึงเป้าหมายที่ระบุไว้ กิจกรรมการเรียนรู้ควรมีลักษณะดังนี้

- 5.1 กิจกรรมการเรียนรู้ควรช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสามารถของตนเอง
- 5.2 ถ้าเป็นไปได้ กิจกรรมการเรียนรู้ควรจัดให้เป็นการเรียนรู้เฉพาะบุคคล ทั้งนี้หมายความว่ากิจกรรมการเรียนรู้ควรจะได้สนองความต้องการ ความสามารถ เจตคติ ความพร้อม และวิธีการเรียนของแต่ละคน

5.3 กิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติตามจุดมุ่งหมายที่ระบุไว้ ผู้สร้างโมดูลควรจะตระหนักอยู่เสมอว่า ผู้เรียนจะต้องรับผิดชอบในการแสดงความสามารถตามสมรรถภาพที่ระบุไว้มิใช่เพียงแต่การเรียนรู้เท่านั้น ดังนั้นกิจกรรมการเรียนรู้จึงควรจัดให้มีทางเลือกหลาย ๆ ทาง เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความสามารถของตนเพื่อบรรลุถึงจุดมุ่งหมายมิใช่อยู่ที่การเรียนกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งโดยเฉพาะ ด้วยเหตุนี้กิจกรรมทางการเรียนจึงควรจัดให้มีกิจกรรม

การเรียนหลาย ๆ อย่างเพื่อให้ผู้เรียนเลือกวิธีเรียน รวมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เสนอกิจกรรมของตัวเองด้วย กิจกรรมการเรียนต่าง ๆ ที่จัดขึ้น ควรจะเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ จัดทำแผนภูมิหรือคำอธิบายของการจัดลำดับกิจกรรมที่จะต้องเรียน ถ้าหากจุดมุ่งหมายหรือกิจกรรมการเรียนมีลักษณะต่อเนื่องกัน และควรจัดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติเท่าเทียมกันในการที่จะบรรลุถึงจุดมุ่งหมายแต่ละข้อ

6. การประเมินผลหลังการเรียน วิธีการประเมินผลหลังการเรียนอาจแตกต่างกันได้หลายอย่างเช่นเดียวกับการประเมินผลก่อนการเรียน สิ่งสำคัญคือจะต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของโมดูล การที่ผู้เรียนจะเรียนจบโมดูลได้นั้นขึ้นอยู่กับ การแสดงสมรรถภาพถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ใน การประเมินผลหลังการเรียน การประเมินผลหลังการเรียนจัดขึ้นเพื่อวัดในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

เพื่อพิจารณาว่าผู้เรียนสามารถแสดงสมรรถภาพที่ระบุไว้ในจุดมุ่งหมายได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ หรือว่าจำเป็นจะต้องจัดกิจกรรมซ่อมเสริมให้เรียนใหม่ และกิจกรรมนั้นควรจะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นใหม่

6.1 ถ้าผู้เรียนไม่สามารถแสดงสมรรถภาพตามที่ระบุไว้ ข้อบกพร่องนี้อยู่ที่

6.1.1 ผู้เรียนไม่มีความสามารถ แรงจูงใจ หรือความพยายาม

6.1.2 การสอนไม่เหมาะสมหรือไม่มีประสิทธิภาพ

6.1.3 จุดมุ่งหมายคาดหวังผลที่ไม่เป็นจริง

การประเมินผลหลังการเรียนมุ่งหมายที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถว่าได้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ นอกจากนี้การประเมินผลหลังการเรียนยังช่วยชี้ให้เห็นถึงข้อบกพร่องในการเรียนการสอน และช่วยชี้แนวทางที่จะแก้ไขด้วย ข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลการเรียนจะเป็นประโยชน์ในการแสดงถึงพัฒนาการทางการเรียนรู้ของผู้เรียนและ ประสิทธิภาพของโมดูล ดังนั้น การประเมินผลหลังการเรียนจึงควรมีลักษณะดังนี้ ประเมินผลสมรรถภาพที่ระบุไว้ในจุดมุ่งหมายด้วยวิธีการที่เชื่อถือได้ ประเมินผลเฉพาะสมรรถภาพที่ระบุไว้ในจุดมุ่งหมายหรือที่ระบุไว้เป็นสมรรถภาพพื้นฐานก่อนเริ่มโมดูลนั้น การประเมินผลหลังการเรียนควรจัดทำในระหว่างเรียน (Formative Evaluation) และหลังการเรียน (Summative Evaluation) การประเมินผลหลังการเรียนจะต้องเป็นจริงและมีเหตุผล โดยคำนึงถึงเวลาทั้งของผู้สอนและผู้เรียน

7. การเรียนซ่อมเสริม อาจกำหนดไว้ในโมดูลหรือไม่ก็ได้ การเรียนซ่อมเสริมเป็นกิจกรรมการเรียนที่จะช่วยให้ผู้เรียนที่ไม่สามารถแสดงสมรรถภาพตามที่ระบุไว้ภายหลังการประเมินผลหลังการเรียน การเรียนซ่อมเสริมเป็นการช่วยเหลือมิใช่ลงโทษ และเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้บรรลุผลสำเร็จ โดยทั่วไปกิจกรรมการเรียนซ่อมเสริมนี้ผู้สอนและผู้เรียนจะกำหนดร่วมกัน

โดยพิจารณาจากความสามารถในการปฏิบัติงานของผู้เรียนที่สัมพันธ์กับการประเมินผลหลังการเรียน แล้วช่วยกันตัดสินใจวิธีสอนอย่างไรจึงจะเป็นประโยชน์และได้ผลที่สุด

บุญชม ศรีสะอาด (2541) กล่าวว่า โมดูลประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้

1. หลักการและเหตุผล เป็นส่วนที่รวมเอาหลักการและเหตุผลไว้ด้วยการ ซึ่งหลักการและเหตุผลจะอธิบายเกี่ยวกับเรื่องต่อไปนี้

1.1 ความสำคัญของความมุ่งหมายของบทเรียนโมดูลที่มีต่อนักเรียนและการศึกษา
โมดูล

1.2 ค่าครองชีพที่ผู้เรียนได้เรียนจากโมดูลนั้น ถ้าผู้เรียนเข้าใจความมุ่งหมายของบทเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้มาก ค่าครองชีพนี้จะเป็นอย่างน้อยของโมดูลด้วย จะบอกให้ผู้เรียนทราบว่าต้องผ่านการเรียนรู้อะไรหรือมีความรู้พื้นฐานอะไรมาก่อนและบอกวิธีการดำเนินการอย่างคร่าว ๆ ที่จะทำใ้บทเรียนโมดูลนี้สำเร็จ

2. จุดประสงค์ เป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของบทเรียนโมดูลทุกประเภท จุดประสงค์จะต้องชัดเจน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจ จะต้องกำหนดว่าสมรรถภาพอะไร พฤติกรรมอะไรที่ผู้เรียนต้องแสดงออกได้เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว จุดประสงค์จะทำให้ผู้พัฒนาโมดูลวางแผนและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดี ที่สำคัญที่สุด คือ จุดประสงค์เป็นส่วนที่ช่วยวางโครงร่างของโมดูล ช่วยเสนอแนะกิจกรรมการเรียนรู้ได้อีกด้วย

3. การประเมินผลก่อนเรียน หมายถึง การวัดว่าผู้เรียนมีพื้นฐาน ทักษะกับสิ่งที่จะเรียนในบทเรียนโมดูลหรือไม่ ซึ่งการประเมินผลก่อนเรียนสามารถกระทำได้หลายแบบ เช่น แบบปรนัย อัตนัย อภิปราย เป็นต้น ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ เนื้อหาและระดับของผู้เรียน

4. กิจกรรมการเรียนการสอน ต้องจัดตามจุดประสงค์ของโมดูล เน้นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ สอดคล้องกับความสนใจ ความสามารถและความพร้อมของผู้เรียน

5. การประเมินผลหลังเรียน เพื่อเป็นการนำผลการประเมินมาอธิบายถึงการเรียนรู้ว่าผู้เรียนสามารถบรรลุตามจุดประสงค์มากน้อยเพียงใด อีกทั้งผลการประเมินหลังเรียนยังชี้ให้เห็นข้อบกพร่องในการเรียนการสอนของบทเรียนโมดูล เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาโมดูลต่อไป สามารถออกแบบการประเมินหลังเรียนได้ไม่ต้องเหมือนกับการประเมินก่อนเรียน

รัตน์ บัณฑิต (2562) กล่าวว่า การพัฒนาโมดูลการเรียนรู้ครอบคลุมองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1. หลักการและเหตุผล เป็นส่วนนำให้ผู้เรียนรู้จักภาพรวมทั้งหมดของบทเรียน โดยจะกล่าวถึง แนวคิด หลักการ และความเป็นมาของบทเรียน โครงสร้างส่วนต่าง ๆ ของบทเรียน ตลอดจนคำแนะนำเกี่ยวกับวิธีเรียนหรือวิธีในบทเรียน

2. จุดประสงค์ เป็นส่วนที่ระบุถึงความต้องการของบทเรียนว่ามุ่งหวังให้กระทำการใดหรือให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอย่างไร เมื่อศึกษาบทเรียนเสร็จสิ้นแล้วในส่วนนี้อาจเขียนแยกเป็นจุดประสงค์ทั่วไปของบทเรียนซึ่งมักจะระบุอย่างกว้าง ๆ เกี่ยวกับความต้องการในภาพรวมของบทเรียน และเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (Behavioral objective) ซึ่งระบุถึงพฤติกรรมหรือคุณลักษณะของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิดขึ้นเมื่อศึกษาบทเรียนจบแล้ว บทเรียนโมดูลมุ่งให้ความสำคัญกับการเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเป็นอย่างมาก เพราะจะแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในบทเรียนเรื่องนั้น ๆ ได้จริง

3. การประเมินผลก่อนเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการทราบพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนในเนื้อหาสาระของบทเรียนว่าทุนเดิมของผู้เรียนในเรื่องนั้น ๆ มีอยู่เท่าไร เพียงพอต่อการเรียนรู้เนื้อหาสาระในบทเรียนหรือไม่ เพราะถ้าหากพบว่าผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้ไม่เพียงพอแล้วก็อาจจะต้องสอนซ่อมเสริมปรับพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนก่อนที่จะได้ศึกษาเรียนรู้เนื้อหาสาระในบทเรียน ผลการทดสอบก่อนเรียนนอกจากจะนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ดังกล่าวแล้ว ก็ยังจัดเตรียมไว้เพื่อทำการเปรียบเทียบกับผลที่ได้จากการทดสอบภายหลังต่อไป

4. กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่กำหนดให้ผู้เรียนได้เลือกกระทำตามความถนัดและความสนใจ ดังนั้น ในบทเรียนโมดูลจึงต้องกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้หลากหลายที่ผู้เรียนสามารถจะเลือกกระทำได้ เช่น ให้อ่านเนื้อหาที่กำหนดไว้ในบทเรียน ให้อ่านวารสารทางวิชาการ หนังสือพิมพ์ หนังสือสารคดีต่าง ๆ ให้อ่านวีดิทัศน์ ภาพยนตร์ และฟังเทปบันทึกเสียง เหล่านี้เป็นต้น

5. การประเมินผลหลังเรียน เป็นการทดสอบว่าผู้เรียนได้เกิดการเรียนบรรลุตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้หรือไม่เพียงไร และผู้เรียนมีผลการเรียนก้าวหน้ามากกว่าผลการประเมินก่อนเรียนหรือไม่ ในการประเมินผลหลังเรียนควรใช้เครื่องมือ หรือวิธีการทดสอบเก็บรวบรวมข้อมูลได้ครอบคลุมครบถ้วนตามเนื้อหาสาระที่กำหนดไว้ในบทเรียน และสอบวัดได้ตรงสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ในบทเรียนเช่นกัน ทั้งนี้อาจใช้เครื่องมือชุดเดียวกันหรือคนละชุดกับเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลก่อนเรียนก็ได้ แต่ต้องพิจารณาให้เครื่องมือดังกล่าวมีคุณสมบัติดังที่กล่าว

Amri & Ahmadi (2010 อ้างถึงใน Rahmawati et al., 2019) กล่าวว่า โมดูลการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. หลักการ เป็นส่วนที่อธิบายภาพรวมของโมดูลการเรียนรู้ โดยอธิบายถึงเนื้อหาที่จะครอบคลุม ความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่คาดหวังว่าผู้เรียนจะได้รับ รวมถึงความรู้พื้นฐานที่จำเป็นต้องมีก่อนเริ่มเรียน
2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เป็นการระบุเป้าหมายการเรียนรู้ไว้อย่างชัดเจนซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนควรจะสามารถทำได้หลังจากการเรียนรู้จากบทเรียน รวมถึงเกณฑ์การประเมินความสำเร็จในการเรียน
3. แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นเครื่องมือประเมินความรู้และทักษะเดิมของผู้เรียน เพื่อให้ทราบว่าผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนเนื้อหาใหม่อยู่ในระดับใด และควรเริ่มต้นเรียนจากจุดใด
4. ประสบการณ์การเรียนรู้ นำเสนอเนื้อหาอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้และแบบฝึกหัดที่หลากหลาย พร้อมทั้งการประเมินระหว่างเรียนเพื่อให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าและปรับปรุงการเรียนรู้
5. แหล่งการเรียนรู้ เป็นการรวบรวมแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมที่ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น
6. แบบทดสอบหลังเรียน เป็นการประเมินผลการเรียนรู้โดยรวม โดยใช้เครื่องมือเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการและวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ โดยเน้นไปที่วัตถุประสงค์หลักของโมดูล

จากการศึกษาองค์ประกอบของโมดูล ผู้วิจัยสรุปว่า องค์ประกอบของโมดูล คือ ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นโมดูล เป็นส่วนประกอบที่มีลักษณะชี้เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยเน้นที่การปฏิบัติจริงเป็นหลัก จุดประสงค์ของโมดูลเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ถูกกำหนดไว้ชัดเจน องค์ประกอบของโมดูลที่มีความสอดคล้องกันมากที่สุดประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการและเหตุผล จุดประสงค์ การประเมินผลก่อนเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลหลังเรียน อย่างไรก็ตาม นักการศึกษาบางท่านได้เสนอว่า ความรู้พื้นฐาน การเรียนซ่อมเสริม และแหล่งการเรียนรู้ อาจเป็นองค์ประกอบที่ควรพิจารณาเพิ่มเติมในโมดูล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระรวมไปถึงวิธีการวัดประเมินผลที่ต่อบจุดประสงค์ของโมดูล ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์องค์ประกอบของโมดูล ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 สัณเคราะห์องค์ประกอบของโมดูล

นักรศึกษา				ผลการสังเคราะห์
ชมพันธุ์ ฤุชช ณ อยุธยา (2528)	บุญชม ศรี สะอาด (2541)	รัตนะ บัวสนธ์ (2562)	Amri & Ahmadi (2010)	
หลักการและเหตุผล	หลักการและ เหตุผล	หลักการและเหตุผล	หลักการ	หลักการและ เหตุผล
จุดมุ่งหมาย	จุดประสงค์	จุดประสงค์	วัตถุประสงค์	จุดประสงค์
ความรู้พื้นฐาน	-	-	-	-
การประเมินผลก่อน เรียน	การประเมินผล ก่อนเรียน	การประเมินผลก่อน เรียน	แบบทดสอบก่อน เรียน	การประเมินผล ก่อนเรียน
กิจกรรมการเรียน	กิจกรรมการ เรียน	กิจกรรมการเรียน การสอน	ประสบการณ์การ เรียนรู้	กิจกรรมการเรียน
การประเมินผลหลัง เรียน	การประเมินผล หลังเรียน	การประเมินผลหลัง เรียน	แบบทดสอบหลัง เรียน	การประเมินผล หลังเรียน
การเรียนซ่อมเสริม	-	-	แหล่งการเรียนรู้	-

จากการสังเคราะห์องค์ประกอบของโมดูลการเรียนรู้ (ตารางที่ 3) ผู้วิจัยสรุปว่า องค์ประกอบของโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. **หลักการและเหตุผล** คือ คำอธิบายหรือคำชี้แจงที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างโมดูลและจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนกับหลักสูตรที่จะอธิบายถึงความสำคัญของความสามารถที่จะต้องการฝึกในโมดูล อธิบายจุดประสงค์และความสำคัญของโมดูลโดยอ้างอิงทฤษฎี ข้อมูลที่เป็นจริงหรือการปฏิบัติ ช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงความคาดหวังของหลักสูตรทั้งหมดไม่ใช่แค่บางส่วน

2. **จุดประสงค์** คือ สิ่งที่จะบรรลุผลลัพธ์ที่คาดหวังจากผู้เรียนหลังจากการเรียนรู้โมดูลนี้ จุดประสงค์ของโมดูลจะเป็นแนวทางให้ผู้เรียนทราบว่า จะดำเนินการเรียนอย่างไรในการเรียนรู้จึงจะบรรลุเป้าหมายของการศึกษา โดยจะต้องระบุว่าผู้เรียนจะต้องสามารถทำอะไรได้บ้างเมื่อเรียนจบโมดูลนี้

3. **การประเมินผลก่อนเรียน** คือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดสอบความสามารถของตนตามวัตถุประสงค์บางส่วนหรือทั้งหมด จะทำการประเมินเฉพาะความสามารถที่ระบุไว้ในจุดประสงค์ จะช่วยให้ได้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้บรรลุจุดประสงค์ตามที่ระบุไว้

4. กิจกรรมการเรียนรู้ คือ กิจกรรมที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ผึกฝนทักษะ และนำความรู้ไปใช้ เพื่อช่วยให้บรรลุเป้าหมายตามจุดประสงค์ที่ได้ระบุไว้

5. การประเมินผลหลังเรียน คือ การประเมินว่าผู้เรียนสามารถแสดงความสามารถ ตามที่ระบุไว้ในจุดประสงค์มากน้อยเพียงใด การประเมินต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับจุดประสงค์ ของโมดูลและจุดมุ่งหมายของหลักสูตร จะช่วยชี้ให้เห็นข้อบกพร่องของการเรียนการสอนและช่วย ชี้แนะแนวทางแก้ไขด้วย ข้อมูลที่ได้จากการประเมินจะเป็นประโยชน์ในการแสดงถึงประสิทธิผลการ เรียนรู้ของผู้เรียนและประสิทธิภาพของโมดูล

2.3 รูปแบบการพัฒนาโมดูล

รูปแบบการพัฒนาโมดูลการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการออกแบบและสร้างหน่วย การเรียนรู้ที่สมบูรณ์ในตัวเอง ซึ่งเป็นการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ที่มีความสำคัญในปัจจุบัน โดยมี จุดเน้นที่การสร้างหน่วยการเรียนรู้ที่สามารถนำไปปฏิบัติและประยุกต์ใช้ได้จริง

รูปแบบการพัฒนาโมดูลการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. การวางแผน (Planning) ก่อนลงมือสร้างบทเรียนโมดูลต้องมีการวางแผนอย่างเป็น ระบบโดยคำนึงถึงหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตร นำเนื้อหาามาศึกษาและวิเคราะห์เพื่อเป็น รากฐานในการสร้างบทเรียนโมดูล ในขั้นวางแผนผู้สร้างบทเรียนโมดูลต้องจัดลำดับสมรรถภาพตาม ขั้นตอนของการเรียนรู้ ตามลักษณะของเนื้อหาวิชาแบ่งเป็นโมดูลต่าง ๆ จนครอบคลุมจุดมุ่งหมาย ของรายวิชา และครอบคลุมตลอดหลักสูตร ในขั้นวางแผนจะต้องพิจารณาถึงปัญหาการสอน ตัว ผู้เรียน แหล่งวัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ ทางเลือกของกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผล นอกจากนี้ ยังต้องวางแผนด้านการบริหารงบประมาณค่าใช้จ่าย ระยะเวลาที่จะใช้สร้างบทเรียนโมดูล ตลอดจน ทดลองใช้และประเมินบทเรียนโมดูล

2. การผลิต (Production) โดยการนำสมรรถภาพนี้วิเคราะห์ออกมาเป็นโมดูล แล้ว สร้างเป็นบทเรียนโมดูลตามรูปแบบที่ต้องการ ผู้สร้างบทเรียนโมดูลจะต้องอาศัยความรู้ความสามารถ ของผู้สร้างที่เข้าใจบทเรียนโมดูลเป็นอย่างดี อาจจะสร้างเป็นคณะโดยมีการประชุมระดมพลังความคิด วิจารณ์และปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ ก่อนการประชุมปฏิบัติการควรมุ่งให้ผู้สร้างโมดูลทุกคน พิจารณาสืบต่อไป

2.1 ระบุสมรรถนะที่จะต้องพัฒนาเป็นบทเรียนโมดูล

2.2 แปลสมรรถภาพออกเป็นจุดมุ่งหมายเฉพาะของผู้เรียน โดยกำหนดเกณฑ์ไว้ ด้วย

2.3 กำหนดและนำสื่อการเรียนต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการเรียน

ก่อนลงมือสร้างบทเรียนโมดูลเมื่อเขียนบทเรียนโมดูลจริงตามที่ได้วางแผนไว้ รวมทั้งการกำหนดสื่อการเรียนที่จะใช้ในโมดูล ต่อจากนั้นจะต้องนำโมดูลนี้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไข ควรประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาวิชาที่จะนำมาสร้างบทเรียนโมดูล และผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างบทเรียนโมดูล การให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเนื้อหาอาจทำได้หลายวิธี เช่น การสนทนากลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion) วิธีเทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) ตรวจสอบหรือประเมินบทเรียนโมดูลนั้น ต่อจากนั้นประมวลข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขบทเรียนโมดูลแล้วส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้ง อาจทำได้หลายครั้งจนกว่าจะได้รับความเห็นชอบของผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องว่าสามารถนำไปใช้ได้

3. การทดลองก่อนเริ่มใช้จริง (Prototype Testing) หลังจากที่ได้ปรับปรุงแก้ไขบทเรียนโมดูลตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วก็นำไปทดลองกับกลุ่มย่อยเป็นการทดลองต้นแบบในระหว่างการทดลอง ควรได้สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนโมดูลที่สร้างขึ้น ข้อมูลที่ได้จากการทดลองควรนำมาใช้ในการประเมินและปรับปรุงโมดูลให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประเมินกิจกรรมการเรียนได้กำหนดขึ้น รวมทั้งระยะเวลาที่ใช้ในการสอน เมื่อได้ทดลองบทเรียนโมดูลกับกลุ่มย่อยและนำมาปรับปรุงแก้ไขก็อาจนำไปทดลองกับกลุ่มทดลอง (Pilot Group) ซึ่งอาจประกอบด้วยผู้เรียนหนึ่งห้องเรียน จำนวน 30 คน หรือมากกว่านั้น หรืออาจจะทดลองมากกว่าหนึ่งห้องเรียน ในขั้นนี้อาจจัดการทดลองในรูปของการวิจัยเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนโมดูล กับการเรียนโดยวิธีอื่น ๆ ผลที่ได้จากการทดลองจะเป็นข้อมูลที่นำมาใช้ในการปรับปรุงบทเรียนโมดูล

4. การใช้บทเรียนโมดูล (Implementation) บทเรียนโมดูลที่ผ่านการทดลองและหาประสิทธิภาพแล้วก็สามารถนำมาใช้จริงในหลักสูตรได้ ในระหว่างการใช้ก็ต้องรวบรวมข้อมูลจากการประเมินผลมาปรับปรุงแก้ไขบทเรียนโมดูลต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ กระบวนการพัฒนาบทเรียนโมดูลจึงเป็นกระบวนการต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลา ผู้ใช้บทเรียนโมดูลคือผู้สอนที่มีความรู้ความเข้าใจในวิธีสอน โดยใช้บทเรียนโมดูลเป็นอย่างดี เพราะบทเรียนโมดูลจะใช้ได้ผลดีมีขั้นตอนของการใช้บทเรียนโมดูลนี้ จึงควรมาการอบรมผู้สอนให้มีความรู้ในการใช้บทเรียนโมดูล ถ้าหากไม่ได้มีการวางแผนและการเตรียมผู้สอนอย่างรอบคอบ และชัดเจนแล้วการสอนโดยบทเรียนโมดูลก็อาจจะประสบความสำเร็จได้

5. การประเมินผล (Evaluation) การประเมินผลบทเรียนโมดูลนั้น ควรสร้างแบบประเมินขึ้นให้ครอบคลุมทุกองค์ประกอบของบทเรียน รวมทั้งการบริหารและการจัดดำเนินการใช้บทเรียนโมดูลด้วย ตลอดจนปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ข้อดีและข้อบกพร่องของการใช้บทเรียนโมดูล ข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลจะต้องมีความเที่ยงตรงเชื่อถือได้ และจะต้องวิเคราะห์โดยใช้จุดมุ่งหมายของบทเรียนเป็นเกณฑ์ โดยศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างจุดมุ่งหมาย เนื้อหา กิจกรรมการเรียน สื่อการเรียน การประเมินผล ข้อมูลที่ได้จากการประเมินต้องนำมาใช้ในการปรับปรุงบทเรียนโมดูล และจัด

ดำเนินการต่อไปจากกระบวนการและขั้นตอนในการสร้างบทเรียนโมดูล ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว จะเห็นว่าการสร้างบทเรียนโมดูลเป็นงานที่จะต้องจัดวางแผนเป็นระบบ เริ่มตั้งแต่เป้าหมายของหลักสูตร จนกระทั่งถึงการนำเป้าหมายของหลักสูตรมาจำแนกเป็นมรรถภาพของผู้เรียน แล้วนำมาสร้างเป็นจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้แล้ว จึงลงมือสร้างบทเรียนโมดูล นำบทเรียนให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและทดลองกับผู้เรียนกลุ่มย่อย ๆ ก่อน ต่อจากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนจึงนำไปใช้ ระหว่างการใช้ก็รวบรวมข้อมูลจากการประเมินผลมาปรับปรุงแก้ไขอย่างสม่ำเสมอ กระบวนการพัฒนาบทเรียนโมดูลจึงเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง

จากการศึกษารูปแบบการพัฒนาโมดูล ผู้วิจัยสรุปว่า รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรและโมดูลจะมีความคล้ายกัน แต่มีความแตกต่างกันในด้านองค์ประกอบและรายละเอียดของเป้าหมาย จุดมุ่งหมายของหลักสูตรเป็นเป้าหมายในภาพรวมซึ่งไม่เฉพาะเจาะจง ส่วนจุดประสงค์ของโมดูลเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่เฉพาะเจาะจงและเป็นรูปธรรม รูปแบบการพัฒนาโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดจุดประสงค์ในแต่ละโมดูลให้ครอบคลุมจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยนำจุดมุ่งหมายของหลักสูตรมาจำแนกเป็นสมรรถภาพของผู้เรียน

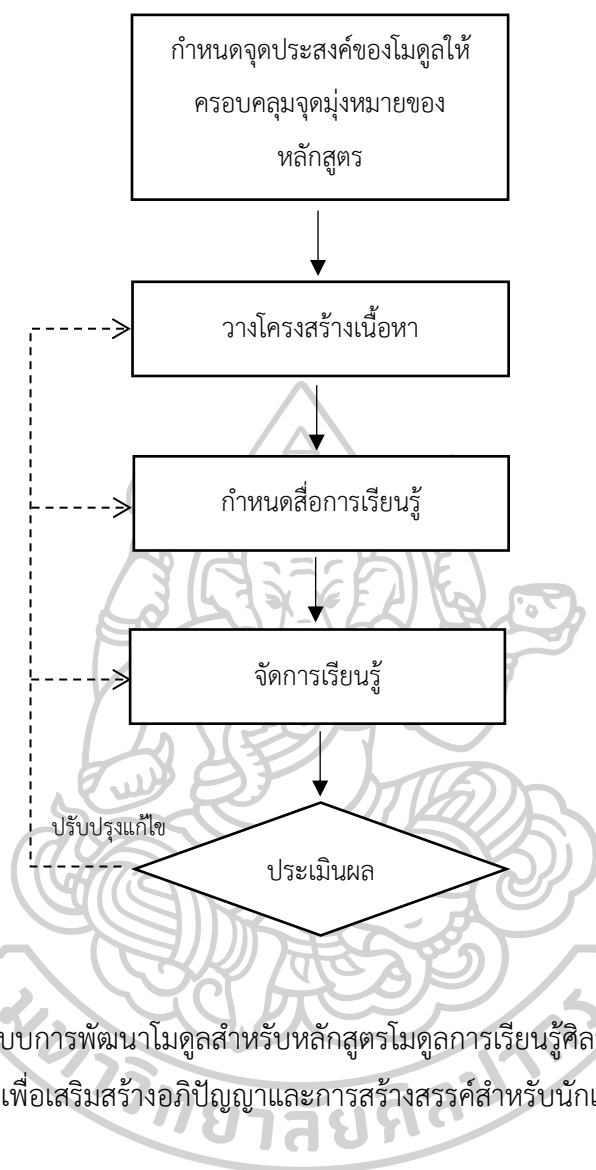
ขั้นที่ 2 วางโครงสร้างเนื้อหาในแต่ละโมดูลให้ครอบคลุมจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ออกแบบหน่วยการเรียนรู้รวมถึงกิจกรรมและการประเมินผล

ขั้นที่ 3 กำหนดสื่อการเรียนรู้ จัดทำสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับวิธีการเรียนรู้ของตนเอง

ขั้นที่ 4 จัดการเรียนรู้ จัดประสบการณ์และกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา และสื่อการเรียนรู้เพื่อมุ่งไปสู่การแสดงผลสมรรถภาพของผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ประเมินผล ประเมินผลการใช้โมดูลเพื่อนำไปพัฒนาปรับปรุงแก้ไข โดยวิเคราะห์ผลจากผลการเรียนรู้ของผู้เรียน วิธีการสอน ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ สามารถแก้ไขปรับปรุงได้แต่แต่การวางโครงสร้างเนื้อหาจนกระทั่งถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการพัฒนาโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยสรุปไว้ดังภาพที่ 10



ภาพที่ 10 รูปแบบการพัฒนาโมดูลสำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

จากการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรโมดูล ผู้วิจัยสรุปว่า หลักสูตรโมดูลเป็นหลักสูตรที่ยืดหยุ่นสำหรับบริบทของการศึกษาที่เปลี่ยนแปลง เนื่องจากเป็นการแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยย่อย ๆ มีเนื้อหาที่สมบูรณ์ในตัวเอง มีกิจกรรมที่หลากหลายตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยให้ความสำคัญกับความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน โมดูลเป็นส่วนประกอบสำคัญของหลักสูตรแต่ละโมดูลจะมีจุดประสงค์เฉพาะที่สอดคล้องและสนับสนุนการบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยจุดมุ่งหมายของหลักสูตรจะเป็นเกณฑ์ในการวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง หลักสูตรโมดูลควรปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกและความต้องการของผู้เรียน

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่

ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) มีความซับซ้อนในหลายมิติ ดังนั้น การศึกษาศิลปะหลังสมัยใหม่สำหรับประถมศึกษา ผู้วิจัยทำการศึกษาที่มาของกระแสความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งจะนำมาสู่หลักการและกระบวนการในการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะในชั้นเรียน แม้ว่าศิลปะหลังสมัยใหม่จะมีความซับซ้อน แต่การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของผู้เรียนจะสามารถส่งเสริมให้ศิลปะหลังสมัยใหม่เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน ศิลปะหลังสมัยใหม่สนับสนุนอิสรภาพในการแสดงออกทางความคิด ประกอบกับการนำวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกมาใช้ในการสร้างผลงาน จะช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการตีความอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียน ปลุกฝังความคิดและจินตนาการอย่างไร้ขีดจำกัด เชื่อมโยงผู้เรียนกับงานศิลปะที่จะทำ อีกทั้งยังส่งเสริมความเข้าใจในสังคมและวัฒนธรรมที่จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจในความแตกต่างมากขึ้น

1. ความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่

“หลังสมัยใหม่” (Postmodern) เป็นกระแสการเปลี่ยนแปลงของบริบทสังคมที่เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน ในด้านประวัติศาสตร์ สังคม การเมือง ศิลปะและวัฒนธรรม โดยการปฏิเสธค่านิยม ระบบแบบแผนหรือวิถีคิดแบบ “สมัยใหม่” (Modern) ที่มีมนต์เสน่ห์ความสมบูรณ์แบบ ยึดถือมนุษย์เป็นศูนย์กลาง กระแสการเปลี่ยนแปลงการต่อต้านแนวคิดแบบสมัยใหม่ เริ่มก่อตัวขึ้นช่วงศตวรรษที่ 19 Nietzsche นักปรัชญาชาวเยอรมันผู้มีอิทธิพลต่อการขับเคลื่อนทางปัญญาและส่งอิทธิพลทางความคิดให้กับนักปรัชญารุ่นใหม่ มีความสนใจความสัมพันธ์ระหว่างความรู้กับอำนาจ เห็นว่า ความรู้และอำนาจเป็นสิ่งที่ไม่อาจแยกออกจากกัน แนวคิดดังกล่าวก่อให้เกิดความสงสัยและตั้งคำถามต่อองค์ความรู้วิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นความรู้ที่ถูกจัดให้อยู่ในลำดับสูงสุดของความรู้ทั้งปวงของยุคสมัยใหม่ ที่อ้างว่าเป็นความรู้ที่จริงที่สุด เพราะปลอดค่านิยมและเป็นอิสระจากอุดมการณ์ทางการเมือง Foucault ได้รับอิทธิพลและได้ขยายความแนวคิดของ Nietzsche สามารถแสดงให้เห็นว่าแท้จริงแล้วความรู้ทางวิทยาศาสตร์เป็นความรู้ที่ให้ผลประโยชน์กับกลุ่มชนชั้นนำในสังคม จึงเกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจริงกับแนวคิดแบบสมัยใหม่โดยไม่เชื่อความคิดเดิม ปฏิเสธชุดความรู้เบ็ดเสร็จ (Total Knowledge) ในการอธิบายความจริงแบบวิทยาศาสตร์ โดยเชื่อว่าชุดความรู้เหล่านั้นเป็นเพียงการสร้างทฤษฎีหรืออุดมการณ์เพื่อสร้างความชอบธรรมให้ตนเอง จากกระแสความคิดหลัก ๆ ดังกล่าว แนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ก็ได้ก่อตัวขึ้น โดยเริ่มปรากฏครั้งแรกในสาขาศิลปะและวรรณคดีวิจารณ์ ก่อนที่จะแพร่เข้าสู่สาขาวิชาปรัชญาและสังคมศาสตร์ในที่สุด (จันทน์ เจริญศรี, 2545; วิรุณ ตั้งเจริญ,

2547) เนื่องจากความรู้ อำนาจและความจริงนั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับบริบทตลอดเวลา

หลังปี ค.ศ. 1960-1970 กระแสความคิดใหม่ได้เกิดขึ้นในวงการศิลปะ จากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง การเกิดขึ้นของวัฒนธรรมผู้บริโภค การพัฒนาของสื่อมวลชน และการเคลื่อนไหวทางสังคมต่าง ๆ มีส่วนสำคัญในการกำหนดทิศทางของศิลปะหลังสมัยใหม่ ศิลปินหลังสมัยใหม่มองว่าศิลปะสมัยใหม่มีข้อจำกัดและไม่สามารถสะท้อนความซับซ้อนของโลกและประสบการณ์ของมนุษย์ได้อย่างแท้จริง ลัทธิหลังสมัยใหม่เชื่อมั่นในปัญหาความคิด สภาพแวดล้อม การผสมผสานแนวคิด เชื่อมั่นในเสรีภาพและการปฏิบัติทางศิลปะที่หลากหลาย แสดงบทบาทของศิลปะร่วมสมัยที่มีฐานปัญญาและทฤษฎีหรือแนวคิดเป็นหลัก โดยไม่คำนึงถึงกระบวนแบบ (style) ดังเช่นศิลปะสมัยใหม่ มีความหลากหลายตั้งแต่การแสดงแนวคิดอย่างบริสุทธิ์ การแสดงเทคนิค ไปจนถึงการแสดงจินตภาพ (image) ของความคิด (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547)

จากการศึกษาความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยสรุปว่า หลังสมัยใหม่ (Postmodern) เป็นปรากฏการณ์ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดหลายด้านขึ้นในช่วงกลางถึงปลายศตวรรษที่ 20 ทั้งประวัติศาสตร์ สังคม การเมือง ศิลปะ และวัฒนธรรม โดยเป็นการปฏิเสธค่านิยมและแนวคิดแบบสมัยใหม่ (Modern) ที่เน้นความสมบูรณ์แบบและการยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง แนวคิดหลังสมัยใหม่เริ่มก่อตัวขึ้นในศตวรรษที่ 19 โดยได้รับอิทธิพลจากนักปรัชญาอย่าง Nietzsche และ Foucault ซึ่งตั้งคำถามถึงความรู้ ความจริงและอำนาจในสังคม โดยเฉพาะความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่เคยถูกยกย่องว่าเป็นความจริงสูงสุด หลังปี ค.ศ. 1960-1970 กระแสหลังสมัยใหม่ได้ขยายไปสู่วงการศิลปะ โดยศิลปินหลังสมัยใหม่มองว่าศิลปะสมัยใหม่มีข้อจำกัดในการสะท้อนความซับซ้อนของโลกและประสบการณ์ของมนุษย์ ศิลปะหลังสมัยใหม่จึงเน้นการผสมผสานแนวคิด ความหลากหลายและเสรีภาพในการแสดงออก โดยไม่ยึดติดกับรูปแบบหรือกระบวนแบบใดแบบหนึ่ง เน้นความหลากหลาย การผสมผสาน และการตีความที่เปิดกว้าง

2. ความหมายของหลังสมัยใหม่

เนื่องจากปรัชญาของแนวคิดหลังสมัยใหม่ไม่เชื่อมั่นในความหมายใดความหมายหนึ่งที่เหนือกว่าความหมายอื่น ๆ โดยมีแนวคิดว่าการใช้ความหมายใด ๆ ก็ตามเป็นสิ่งที่จำกัดการตีความ และทำให้มุมมองทางความคิดถูกจำกัดให้แคบลง จึงทำให้ความสอดคล้องของความหมายที่นักปรัชญาได้ให้ความหมายไว้น้อยมาก เป็นความความซับซ้อนของความหมายที่แสดงให้เห็นถึงบริบทหลังสมัยใหม่ในแง่มุมที่หลากหลาย เพื่อความกระจ่างในความหมายของ “หลังสมัยใหม่” จันท์นิจ เจริญศรี (2545) ได้จำแนกศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับมโนทัศน์หลังสมัยใหม่ไว้ 3 คำ ได้แก่ 1) ยุคหลัง

สมัยใหม่ (Postmodernity) 2) กระบวนการกลายเป็นแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodernization) และ 3) หลังสมัยใหม่นิยม (Postmodernism) มีรายละเอียด ดังนี้

1) ยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernity) ความหมายของหลังสมัยใหม่ในมุมมองของยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ Baudrillard มองว่า สังคมปัจจุบันได้ก้าวเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ที่แยกขาดออกจากยุคสมัยใหม่โดยสิ้นเชิง ในขณะที่ Lyotard (1992) ปฏิเสธที่จะทำการกรอบแนวคิดในลักษณะดังกล่าว โดยเห็นว่าการพยายามแบ่งยุคสมัยไม่ว่าทางใดก็ตามเป็นวิธีคิดที่มองสังคมแบบเบ็ดเสร็จ และเสนอว่า ควรจะมองยุคหลังสมัยใหม่ในแง่ของการเปลี่ยนอารมณ์ หรือภาวะของจิตใจมากกว่าการเปลี่ยนแปลงที่เด็ดขาดใด ๆ ส่วน Jameson (1992) มองว่า ยุคหลังสมัยใหม่เป็นเพียงตรรกะทางวัฒนธรรมของทุนนิยมตอนปลาย

2) กระบวนการกลายเป็นแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodernization) เป็นคำที่อยู่ตรงกลางระหว่างความเป็นยุคสมัยใหม่ (Postmodernity) และแบบหลังสมัยใหม่นิยม (Postmodernism) การที่จะเข้าใจกระบวนการดังกล่าวให้ชัดเจนขึ้น อาจต้องทำความเข้าใจด้วยการเปรียบเทียบกับกระบวนการก้าวเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ คือ กระบวนการกลายเป็นอุตสาหกรรม กระบวนการกลายเป็นเมือง กระบวนการเติบโตทางด้านสังคมและเทคโนโลยี ซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม กระบวนการก้าวเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ คือ การผลิตสินค้าสารสนเทศที่นำไปสู่ความตกตื่นของวัฒนธรรมเชิงสัญลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา Harvey (1990) มองว่าเป็นการทำวัฒนธรรมให้เป็นสินค้า และมีการผลิตจำหน่ายแจกและบริโภคแบบการค้า เป็นต้น

3) หลังสมัยใหม่นิยม (Postmodernism) เป็นมโนทัศน์ที่ถูกใช้ในหลายความหมาย ดังนี้

3.1) รูปแบบและลีลา (style) ทางศิลปะ ในความหมายนี้ทัศนภาพหลังสมัยใหม่ถูกใช้เรียกรูปแบบทางศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงจุดเปลี่ยนของศตวรรษที่ 20 ศิลปะแบบหลังสมัยใหม่มีลักษณะที่อาจจะระบุได้ ดังนี้

1) พยายามที่จะลบเส้นแบ่งระหว่างศิลปะกับชีวิตประจำวัน กล่าวคือ ในยุคสมัยใหม่ศิลปะถูกแยกออกจากชีวิตประจำวัน ศิลปะถูกนำไปตั้งไว้ในพิพิธภัณฑ์ ในสำนักงาน หรือในฐานะภาพประดับฝาผนังในบ้าน มนุษย์เป็นเพียงผู้ชื่นชมงานศิลปะ ซึ่งมนุษย์กับศิลปะแยกจากกัน ศิลปะแปลกแยกจากสภาพแวดล้อม แยกจากธรรมชาติ มีแบบแผนตายตัวและค่อนข้างชัดเจนจากอดีต (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547) แต่ศิลปะหลังสมัยใหม่พยายามลบเส้นแบ่งระหว่างศิลปะกับผู้คน ด้วยการสร้างศิลปะที่อยู่บริบทของสิ่งแวดล้อม ด้วยความเชื่อที่ว่ามนุษย์กับธรรมชาติเป็นสิ่งเดียวกัน

2) ยกเลิกการแบ่งลำดับชั้นระหว่างศิลปะชั้นสูงกับศิลปะชาวบ้าน (High Art – Low Art) กล่าวคือ ไม่จัดศิลปะแบบใดแบบหนึ่งเป็นศิลปะชั้นสูง แต่มองว่าศิลปะคือ “ความแตกต่างที่เท่าเทียม” งานของ Warhol ซึ่งมีลักษณะเป็น “ศิลปะแบบมวลชน” (Popular Arts) ถือว่ามีความสอดคล้องกับลักษณะที่กล่าวมา

3) เน้นรูปแบบที่หลากหลาย ผสมผสานหลาย ๆ รูปแบบเข้าด้วยกันเพื่อสร้างความรู้สึกประหลาดใจ

4) มีลักษณะเชิงละเล่น (Playfulness) ล้อเลียนแบบไม่วิพากษ์ (Blank Parody) โดยการนำรูปแบบทางศิลปะในอดีตมาผสมผสานกันโดยไม่เน้นความลึกซึ้งทางความคิด (Pastiche)

5) เลิกเชิดชูศิลปินว่ามีความริเริ่มและเป็นอัจฉริยะ โดยมองว่าศิลปะเป็นเพียงสิ่งซ้ำซากที่วนเวียนอยู่กับการลอกเลียนแบบสิ่งเก่า ๆ

3.2) ความซับซ้อนทางวัฒนธรรม Jameson มองว่าวัฒนธรรมแบบหลังสมัยใหม่ คือ ลักษณะทางวัฒนธรรมที่ครอบงำสังคม ซึ่งเป็นยุคปลายของยุคทุนนิยม “การผลิตซ้ำในเครือข่ายระดับโลกของทุนนิยมแบบนานาชาติ” นำไปสู่การขยายตัวทางวัฒนธรรมเข้าไปสู่ทุกปริมณฑลของชีวิตทางสังคม จนอาจกล่าวได้ว่าทุกสิ่งในชีวิตทางสังคมของเราล้วนมีลักษณะเชิงวัฒนธรรมทั้งสิ้น

3.3) ลายแทงของความเปลี่ยนแปลงพื้นฐานทางวัฒนธรรม และการขยายความสำคัญของวัฒนธรรมในสังคมตะวันตกปัจจุบัน อาจแบ่งได้เป็น 3 ระดับ คือ

1) ความเปลี่ยนแปลงในปริมณฑลของศิลปะและวิชาการ ในที่นี้คำว่าสมัยใหม่นิยามหมายถึงความเปลี่ยนแปลงในแนวคิดต่อทฤษฎี มีการทำลายการแบ่งเป็นสาขาย่อยทั้งในทางศิลปะและวิชาการ

2) ความสัมพันธ์ระหว่างความเปลี่ยนแปลงในทางศิลปะวิชาการกับประมณฑลทางวัฒนธรรมที่กว้างกว่า สนใจในเรื่องของการผลิต การบริโภค และการจำหน่ายจ่ายแจกสินค้าเชิงสัญลักษณ์ซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในระดับที่กว้างกว่า คืออาจกระทบต่อดุลของอำนาจ การพึ่งพาระหว่างกลุ่ม การแตกตัวทางชนชั้น

3) การเปลี่ยนแปลงในปฏิบัติการของชีวิตประจำวัน (Everyday Practices) และประสบการณ์ของคนต่างกลุ่ม ซึ่งเป็นผลจากกระบวนการที่กล่าวมา 2 ข้อข้างต้น

จากการศึกษาความหมายของหลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยสรุปว่า หลังสมัยใหม่ (Postmodern) มีความหมายที่หลากหลายและซับซ้อน เป็นแนวคิดที่ถูกตีความในกลางความหมาย แต่ล้วนเป็นการตั้งคำถามและปฏิเสธความเชื่อแบบสมัยใหม่ที่เน้นความสมบูรณ์แบบและความจริงที่เป็นสากล ในแง่มุมของประวัติศาสตร์ Baudrillard มองว่าเป็นยุคที่แยกขาดจากยุคสมัยใหม่อย่างสิ้นเชิง Lyotard มองว่าเป็นเพียงการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ความรู้สึก และ Jameson มองว่าเป็นเพียงตรรกะทางวัฒนธรรมของทุนนิยมตอนปลาย ในแง่มุมของวัฒนธรรมเกิดจากการผลิตสินค้าสารสนเทศที่นำไปสู่วัฒนธรรมเชิงสัญลักษณ์และการทำให้วัฒนธรรมเป็นสินค้า เป็นผลจากการผลิตซ้ำของทุนนิมนำไปสู่การขยายตัวของวัฒนธรรมเข้าไปในทุกด้านของชีวิต ที่เป็นการเปลี่ยนแปลงใน 3 ระดับ คือ วงการศิลปะและวิชาการ การผลิตและบริโภคสินค้าเชิงสัญลักษณ์และในชีวิตประจำวัน ในด้านศิลปะมี

ลักษณะผสมผสาน ล้อเลียน ไม่เน้นความลึกซึ้ง และไม่เชิดชูศิลปิน ซึ่งการไม่มีนิยามตายตัวเป็นการอธิบายความหมายของ “หลังสมัยใหม่” ได้ดีที่สุด

3. สุนทรียศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่

สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) คือ ปรัชญาสาขาหนึ่งที่ว่าด้วยเรื่องของความงาม เกิดขึ้นในเยอรมนีในคริสต์ศตวรรษที่ 18 เป็นการแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับนิยามความหมายของความงาม ประสบการณ์การรับรู้ความงาม และการตัดสินคุณค่าความงาม ทั้งที่มีอยู่ในธรรมชาติและศิลปะ เป็นความพยายามที่จะอธิบายและเข้าใจถึงการเกิดความรู้สึก (Sensation) ต่อความงามนั้นว่าเกิดขึ้นมาได้อย่างไร อะไรคือตรรกะ เกณฑ์มาตรฐานที่ทำให้มนุษย์รู้สึกว่สิ่งนั้นงามหรือสิ่งนี้ไม่งาม และทุกคนต่างมีความรู้สึกร่วมต่อความงามนั้นหรือไม่อย่างไร อะไรคือเกณฑ์สากลที่จะทำให้มนุษย์สามารถจัดระเบียบและสามารถตอบคำถามเหล่านี้ได้โดยไม่ต้องพึ่งเกณฑ์ของศาสนาหรือฟังสิ่งอื่นอีกต่อไป (ธเนศ วงศ์ยานนาวา, 2557 อ้างถึงใน ทักษิณา พิพิธกุล, 2559) เนื่องจากสุนทรียศาสตร์เป็นสาขาหนึ่งของปรัชญา (Philosophy) วิธีการศึกษาจึงดำเนินไปตามวิธีการทางปรัชญา คือ เป็นการมุ่งหา “คำตอบ” ที่เป็นไปได้ ต่อ “ปัญหา” หนึ่ง ๆ ด้วยการใช้เหตุผลเป็นเครื่องมือ ด้วยเหตุนี้คำตอบทางปรัชญาจึงมีลักษณะเป็นปลายเปิด มีสภาวะของการไม่รู้จบ และยากที่จะบ่งชี้ได้อย่างชัดเจนเป็นรูปธรรม ปรัชญาในสมัยหนึ่งอาจถูกพัฒนาต่อไป หรือถูกโต้แย้งโดยปรัชญาซึ่งคิดค้นขึ้นในภายหลังได้ ดังนั้น ปรัชญาทางสุนทรียศาสตร์จึงไม่มีความสมบูรณ์อันเป็นที่สุดของตนเอง และไม่มีความเป็นสากล เพราะปรัชญาหนึ่งอาจเป็นของคนกลุ่มหนึ่ง หรือจำกัดอยู่กับโลกทัศน์สมัยใดสมัยหนึ่ง แต่ไม่สอดคล้องหรือไม่สามารถใช้กับคนกลุ่มอื่นหรือสมัยอื่นได้ (โอชนา พูลทองดีวัฒนา, 2556) เป้าหมายของการเรียนรู้สุนทรียศาสตร์ คือ การค้นหาความหมายของความจริงหรือแก่นสารของศิลปะและความงาม เพื่อเป็นต้นตอหรือบรรทัดฐานให้กับการศึกษาศิลปะในด้านต่าง ๆ เช่น การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การวิจารณ์ศิลปะ แนวคิดทางศิลปศึกษา (โอชนา พูลทองดีวัฒนา, 2561) และแม้ว่าการแสวงหาคำตอบทางสุนทรียศาสตร์ไม่สามารถหาบทสรุปที่แน่นอนได้ แต่ทำให้ขบคิดและท้าทายกับประเด็นต่าง ๆ (ธเนศ วงศ์ยานนาวา, 2557 อ้างถึงใน ทักษิณา พิพิธกุล, 2559)

เมื่อรูปแบบแนวความคิดของการสร้างสรรค์ศิลปะเปลี่ยนแปลงไป การประเมินคุณค่าหรือสุนทรียศาสตร์ที่มุ่งพิจารณาความงามจึงปรับเปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน ภาพของความคิดจินตนาการจึงเป็นประเด็นในการสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรีย์ในศิลปะสกุลหลังสมัยใหม่ ที่ยอมรับคุณค่าของศิลปะมิใช่อยู่ในตัววัตถุทางศิลปะหากแต่เป็นความคิด กระบวนการที่แฝงอยู่หรือกระบวนการนำเสนอต่างหากคือคุณค่าที่แท้จริง Croce (1921 อ้างถึงใน โอชนา พูลทองดีวัฒนา, 2561) นักคิดคนสำคัญของศตวรรษที่ 20 เป็นผู้นำในการพัฒนาที่ทฤษฎีศิลปะแบบการแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก (Art as Expression) ที่เชื่อว่าคุณค่าของศิลปะที่แท้จริงไม่ได้อยู่ที่ผลงานศิลปะ แต่เป็นสิ่งที่มีความมาก่อนและ

เป็นที่มาของผลงานศิลปะ นั่นคือ กระบวนการสร้างสรรค์ (Creative Process) หรือกระบวนการแสดงออกซึ่งความรู้สึก (Expressive Process) โดยกระบวนการนี้อาจเกิดขึ้นไปพร้อมกับการทำงานศิลปะ หรือเกิดขึ้นเพียงในความคิดของศิลปินโดยต้องปฏิบัติก็ได้ แต่กระบวนการนี้จับสั่นลงในความคิดของศิลปิน และคุณค่าแท้จริงของศิลปะอยู่ที่กระบวนการนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Collingwood (1938) ที่อธิบายว่า ศิลปะเป็นกระบวนการที่จับสั่นในความคิด และเกิดขึ้นโดยไม่ได้มีเป้าหมายล่วงหน้า ความยิ่งใหญ่ของศิลปะไม่เคยเกิดขึ้นเพราะทักษะ ศิลปินไม่ใช่ศิลปินเพราะมีความชำนาญในการใช้ทักษะด้วยสื่ออย่างใดอย่างหนึ่งที่ถนัด ศิลปินเป็นศิลปินเพราะเขามีการรับรู้โดยตรงหรือการแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก ทักษะเป็นสิ่งที่ทุกคนมีได้หากมีการฝึกฝนและปฏิบัติอย่างเพียงพอ วิรุณ ตั้งเจริญ (2547) กล่าวว่า ศิลปะหลังสมัยใหม่นำเสนอความคิด และการปฏิวัติทางศิลปะที่หลากหลาย แสดงบทบาทของศิลปะร่วมสมัยที่มีฐานปัญญาและทฤษฎีหรือแนวคิดเป็นด้านหลัก โดยมิได้คำนึงถึงกระบวนการแบบเช่นศิลปะสมัยใหม่ เป็นศิลปะที่มีความหลากหลายตั้งแต่การแสดงแนวคิดอย่างบริสุทธิ์ ไปจนถึงการแสดงภาพลักษณ์ของความคิด รวมถึงการต่อต้านลัทธิสารประโยชน์นิยม ไม่เห็นความจำเป็นของศิลปะที่จะต้องนำไปใช้งานหรือเป็นประโยชน์ทางกายภาพในชีวิตประจำวัน เมื่อมนุษย์มีสุขภาพและเสรีภาพมากขึ้น เราย่อมสูญเสียบางสิ่งบางอย่างในอดีตไปด้วยเช่นกัน ศิลปะหลังสมัยใหม่อาจจะต่อต้านหรือไม่เห็นด้วยกับการที่ศิลปะจะต้องเป็นสิ่งถาวร ศิลปะอาจเกิดขึ้นชั่วคราว ไม่เกี่ยวข้องกับกาลเวลาในอดีต จิตกรรมและปริมากรรม อาจเกี่ยวข้องกับพื้นฐานการปฏิบัติต่าง ๆ เช่น พื้นฐานการวาดภาพ หลักการ กระบวนการต่าง ๆ แต่ศิลปะหลังสมัยใหม่อาจไม่เกี่ยวข้องกับพื้นฐานเหล่านั้นเลยก็ได้ ศิลปินหลังสมัยใหม่มีแนวโน้มที่จะผลักดันศิลปะให้พ้นกรอบของแบบแผนประเพณีนิยม พิพิธภัณฑสถาน บ้านอาคารธุรกิจ ศิลปินไม่จำเป็นต้องเป็นวัตถุสะสมในพิพิธภัณฑสถานห้องสะสมศิลปะส่วนตัว หรือในห้องนิทรรศการตามแบบแผนเดิม

จากการศึกษาสุนทรียศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยสรุปว่า สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เป็นปรัชญาที่ว่าด้วยความงาม แต่ความหมายและเกณฑ์การตัดสินความงามนั้นเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ความงามในยุคหลังสมัยใหม่ไม่ได้อยู่ที่ตัวผลงานศิลปะเพียงแต่อย่างเดียว แต่รวมถึงความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ และการนำเสนอของศิลปินด้วย คุณค่าที่แท้จริงของศิลปะอยู่ที่กระบวนการสร้างสรรค์และการแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึกไม่ใช่ผลงานที่ออกมาเป็นรูปธรรมเพียงอย่างเดียว ศิลปินหลังสมัยใหม่ท้าทายเรื่องความถาวรของศิลปะ มองว่าศิลปะอาจเกิดขึ้นเพียงชั่วคราวและไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับพื้นฐานหรือทักษะการปฏิบัติหรือแบบแผนแบบเดิม ๆ ศิลปินหลังสมัยใหม่จึงมีอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานที่หลุดออกจากกรอบ โดยไม่จำเป็นต้องแสดงผลงานในพิพิธภัณฑสถานหรือห้องแสดงงานศิลปะเท่านั้น

3.1 ความเคลื่อนไหวของศิลปะหลังสมัยใหม่

หลังสงครามโลกครั้งที่ 1 เกิดกลุ่มศิลปินที่สร้างสรรค์ศิลปะอีกมากมาย “ลัทธิ” หรือ “ism” ซึ่งสะท้อนความเชื่อและแนวทางการสร้างสรรค์อย่างเป็นเอกภาพเด่นชัดในช่วงเวลาหนึ่ง เริ่มกระจายตัวหรือรวมตัวกันอย่างหลวม ๆ ในช่วงเวลาไม่นานนัก จาก “ism” ได้พัฒนาไปเป็น “group” หรือ “art” ต่อท้าย (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547) การเคลื่อนไหวของลัทธิศิลปะที่สำคัญในช่วงเวลาเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ศิลปะหลังสมัยใหม่ได้ก่อตัวขึ้นราวปี 1916 โดยลัทธิดาดา ไม่มีเส้นแบ่งที่บ่งบอกความเป็นยุคสมัยได้อย่างชัดเจนตายตัว แต่คืออิทธิพลทางความคิดที่ถ่ายทอดและส่งผลซึ่งกันและกัน และพัฒนาโดยการแสดงออกผ่านงานศิลปะ

ดาดา (Dada)

ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 ราวปี 1914-1918 ศิลปะลัทธิดาดา (Dadaism) หรือ ขบวนการดาดา (Dada Movement) ได้พัฒนาขึ้น ดาดาเป็นส่วนหนึ่งของกระแสลัทธิศิลปะหลังสมัยใหม่ ต่อต้านกฎเกณฑ์ประเพณีของสังคมที่ถูกครอบงำด้วยวัฒนธรรมชนชั้นกลาง เป็นขบวนการทางทัศนศิลป์และวรรณกรรมที่ก่อตัวขึ้นในซุริค สวิตเซอร์แลนด์ด้วยการรวมตัวของศิลปินชาติต่าง ๆ ในยุโรปเมื่อปี 1916 ด้วยแนวคิดต่อต้านสงคราม ต่อต้านความงามจากอดีต ต่อต้านความงามที่ชื่นชมกันอยู่ มีความเก๋กต และต้องการแสวงหาเสรีภาพในชีวิต ไม่เห็นด้วยกับกระแสการพัฒนาแนววิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เน้นความคิดแบบเหตุผล อันเป็นกระแสหลักของการพัฒนาในยุโรป ดาดามองว่าสังคมและสงครามแสดงให้เห็นถึงความไร้เหตุผล และด้วยทฤษฎะที่มีต่อสังคมและสงครามที่ไร้เหตุผล ชื่อกลุ่ม “ดาดา” ซึ่งแปลว่า “ม้าโยกสำหรับเด็กเล่น” จึงได้มาจากวิธีการสุ่มอย่างไร้เหตุผลในพจนานุกรมภาษาเยอรมัน-ฝรั่งเศส งานศิลปะของดาดามีลักษณะแตกดัน เย้ยเยาะ ถากถาง ต่อต้านศิลปะแบบแผนเดิม (anti-art) เป็นการประกาศสุนทรียศาสตร์ใหม่ที่แสดงออกอีกมิติความคิดหนึ่ง กล่าวคือ ศิลปะไม่ใช่สิ่งที่มีจิตบรรจง ศิลปะไม่ใช่สิ่งที่รับแรงบันดาลใจจากโลกภายนอก แล้วแสดงแนวคิด เนื้อหา รูปแบบ ที่สะท้อนปรากฏการณ์เหล่านั้นออกมาเป็นผลงานศิลปะ แต่เป็นปรากฏการณ์ทางความคิดจากภาพในสมองหรือจินตภาพแล้วเลือกสรรวัสดุสำเร็จรูป (Ready-made Object) วัสดุเก็บตก (found object) ต่าง ๆ นำมาเป็นสื่อในการแสดงออก ถัดมาในปี 1919 เกิดการรวมตัวของศิลปินดาดาในกรุงโคโลญ ประเทศเยอรมัน Marcel Duchamp เป็นศิลปินคนสำคัญที่สร้างปรากฏการณ์ความเปลี่ยนแปลงให้กับวงการศิลปะ ได้พลิกวิถีคิดและการทำงานศิลปะในคริสต์ศตวรรษที่ 20 อย่างสิ้นเชิง Duchamp เป็นผู้ที่ทำให้ศิลปะหลุดออกไปจากความสวยงามและงานฝีมือแบบเดิม ๆ แล้วก้าวเข้าสู่ศิลปะที่เป็นรูปและความงามของความคิด ได้วางรากฐานให้แก่ศิลปะร่วมสมัยและศิลปะแบบหลังสมัยใหม่ แนวคิดในเส้นทางใหม่นี้ส่งอิทธิพลอย่างมากสู่ศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ในปัจจุบัน เช่น ป๊อปอาร์ต (ระหว่างปลายคริสต์ศตวรรษที่ 1950 ถึง 1960) และที่สำคัญอย่างยิ่งคืออิทธิพลที่มีต่อศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual art) ศิลปะที่เน้นความคิดหรือ

ปรัชญาในเชิงพุทธิปัญญา (intellectual) ละเลยทักษะฝีมือเชิงช่างและความสวยงามแบบศิลปะกระแสหลัก การนำวัสดุสำเร็จรูปที่ไม่ใช่ศิลปะมาแสดงในฐานะศิลปะและในที่สุดก็กลายเป็นศิลปะ ทำให้เกิดคำถามว่า คุณค่าของความเป็นศิลปะนั้นอยู่ที่ตัวผลงานหรือขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อมที่มันอยู่เป็นตัวปรุงแต่งมันขึ้นมา วัสดุสำเร็จรูปกลายเป็นศิลปะขึ้นมา เพราะมันถูกจัดแสดงในธรรมเนียมของศิลปะ เช่น วางบนแท่นฐานประติมากรรม และจัดแสดงในหอศิลป์และในนิทรรศการศิลปะใช่หรือไม่ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547; สุธี คุณาวิชยานนท์, 2561)

นีโอ-ดาดา (Neo-Dada)

ช่วงกลางคริสต์ศตวรรษ 1950 ถึง 1960 นีโอ-ดาดา คือกลุ่มศิลปะกลุ่มหนึ่งที่เป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างศิลปะลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม (Abstract Expressionism) กับวัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture) และ ป๊อปอาร์ต (Pop Art) ซึ่งมีความคล้ายกับดาดา 2 ประการ ประการแรกคือ ความย้อนแย้งและความคลุมเครือไร้เหตุผล และประการที่สองคือ การนำขยะและวัสดุเก็บตกหรือวัสดุสำเร็จรูปมาใช้ในงานศิลปะ เช่น ผลงานชื่อ “Monogram” ของ Rauschenberg เป็นการประสมประเสียดำนำวัตถุเหล่านั้นมาผสมกับงานจิตรกรรม โดยการนำกระดาษพิมพ์ด้วยยางล้อรถยนต์ แล้วจับมันยื่นอยู่บนภาพเขียนนามธรรมที่วางนอนกับพื้นห้อง การผสมผสานนี้เรียกว่า คอมไบน์ เพนติ้ง (Combine Painting) เป็นลูกผสมระหว่างจิตรกรรมและประติมากรรม งานของนีโอ-ดาดา เป็นภาพตัวแทนของสังคมยุคใหม่ได้เป็นอย่างดี มีภาพลักษณะของสรรพสิ่งร่วมสมัยต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่สะท้อนถึงสังคมทุนนิยมและบริโภคนิยม และเพราะมันมีความงามแบบลูกผสมอย่างน่าประหลาดใจ เป็นความงามที่คาบเกี่ยวอยู่ระหว่างสินค้าสำเร็จรูปกับขยะ คาบเกี่ยวระหว่างของที่เครื่องจักรผลิตออกมาอย่างแข็งทื่อไร้อารมณ์กับสีสันจากฝีแปรงที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างมีชีวิตชีวา (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2561)

ป๊อปอาร์ต (Pop Art)

ช่วงปลายศตวรรษ 1950 ป๊อปอาร์ต (Pop Art) เริ่มมีบทบาทสำคัญในอังกฤษและอเมริกา ซึ่งส่งอิทธิพลอย่างมากต่อศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ Chilvers (1999 อ้างถึงใน สุธี คุณาวิชยานนท์, 2561) กล่าวว่า ป๊อปอาร์ต ได้รับการระบุนย้อนหลังไปว่ามีลักษณะเป็นหลังสมัยใหม่ เนื่องจากเป็นงานศิลปะที่ทลายเส้นแบ่งระหว่างศิลปะชั้นสูงกับวัฒนธรรมป๊อป ผลงานป๊อปอาร์ตไม่ใช่ความงามที่ศิลปินสร้างขึ้นโดยตรง แต่เป็นการนำภาพจากจินตภาพ (Image from Image) ที่ปรากฏในสังคมทุนนิยมมาใช้นำเสนอผลงาน โดยหยิบยกวัตถุ สื่อและวัตถุต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่ถูกมองข้าม เช่น สิ่งพิมพ์ นิตยสาร บรรจุภัณฑ์ ฯลฯ ซึ่งเป็นภาพจากวัฒนธรรมมวลชนผลิตที่ทันสมัย (Popular Mass Culture) มาเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปินสังเกตและนำเสนอภาพสะท้อนของสังคมทุนนิยม และการที่แข่งขันทางสื่อสารมวลชนที่เริ่มเข้ามาครอบคลุมชีวิตประจำวัน และแสดงให้เห็นว่าศิลปะเป็นที่เข้าถึงง่าย ไม่จำเป็นต้องมีความรู้หรือการศึกษาเฉพาะทางก็สามารถชื่นชมและ

เข้าใจได้ ป๊อปปาร์ตได้รับความนิยมเป็นอย่างมากกลายเป็นปรากฏการณ์ร่วมสมัยที่สดใสซึ่งแตกต่างจากศิลปะแบบเดิมที่อยู่ในพิพิธภัณฑ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547) สุธี คุณาวิชยานนท์ (2561) กล่าวว่า มีแต่ป๊อปปาร์ตเท่านั้นที่เด่นชัดเรื่องการแสดงออกถึงปรัชญาของทุนนิยมและบริโภคนิยมอย่างชัดเจน โดยนำวัฒนธรรมป๊อปและสินค้าต่าง ๆ มาเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเอาจริงเอาจัง

ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art)

กระบวนการความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1960 โดยมุ่งนำเสนอแนวคิด (Idea) หรือเบื้องหลังงานศิลปะเป็นหลัก งานศิลปะเชิงแนวคิดส่วนใหญ่จึงไม่ใช่งานที่จับต้องได้ (Artefact) หากแต่มักอยู่ในรูปของการบันทึกกระบวนการทางความคิด (Documentation) ศิลปะเชิงแนวคิดเชื่อมโยงใกล้ชิดกับศิลปะแขนงอื่น ๆ เช่น ศิลปะการแสดงสด (Performance) ศิลปะบนผืนดิน (Land Art) ศิลปะร่างกาย (Body art) รวมทั้งกลุ่มอาร์ต โพเวลลา (Arte Povera) ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นปฏิกิริยาต่อต้านแนวคิด “รูปแบบนิยม” (Formalism) และการมุ่งหาประโยชน์ทางการค้า (Commercialism) ของกลุ่มมินิมัลลิสม์ (Cottington, 2005)

จากการศึกษาความเคลื่อนไหวของศิลปะหลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยสรุปว่า ราวปี 1916 เกิดลัทธิศิลปะหลากหลายที่สะท้อนความเชื่อและแนวทางการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน ลัทธิดาดา (Dada) ถือเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางความคิดและการแสดงออกทางศิลปะ แม้จะไม่มีเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่างยุคสมัย แต่ลัทธิดาดาได้สร้างอิทธิพลทางความคิดที่ส่งผลต่อกันและพัฒนาต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน Marcel Duchamp ถือเป็นศิลปินคนสำคัญที่สร้างปรากฏการณ์ความเปลี่ยนแปลง Duchamp ทำทลายกรอบความคิดเดิม ๆ ที่มีต่อความงามและงานศิลปะแบบเดิม และนำพาศิลปะเข้าสู่ยุคสมัยที่ให้ความสำคัญกับแนวคิดและการตีความ โดยการนำวัสดุสำเร็จรูปมาใช้ในงานศิลปะ ได้เปิดโอกาสให้ศิลปินรุ่นหลังสามารถตีความและสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระและท้าทาย ลัทธิศิลปะที่โดดเด่นและมีอิทธิพลต่อศิลปะหลังสมัยใหม่ เช่น ดาดา (Dada) นีโอ-ดาดา (Neo-Dada) ป๊อปปาร์ต (Pop Art) และศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) เป็นต้น สะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายและซับซ้อนของโลกศิลปะในยุคปัจจุบัน

4. ลักษณะงานศิลปะหลังสมัยใหม่

การพัฒนาความคิดและการสร้างสรรค์งานศิลปะในกระแสศิลปะหลังสมัยใหม่ ได้นำไปสู่การผลักดันให้เกิดการสร้างเสรีภาพทางความคิดและเกิดขึ้นของสุนทรียศาสตร์รูปแบบใหม่ ความคิดเกี่ยวกับศิลปะ ทักษะ และความงามได้เปลี่ยนแปลงไป การแสดงออกทางศิลปะที่สัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และสังคม มักปรากฏอยู่นอกพิพิธภัณฑ โดยใช้สื่อหลากหลายรูปแบบ ทั้งสองมิติ สามมิติ และการแสดง ศิลปะหลังสมัยใหม่ไม่ใช่ลัทธิหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง แต่เป็น

ลักษณะการสร้างสรรค์ศิลปะที่หลากหลาย เช่น Body Art, Land Art, Earth Art, Environmental Art, Video Art, Event และอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งในตะวันตกและตะวันออก (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547)

4.1 รูปแบบศิลปะหลังสมัยใหม่

รูปแบบ (style) ทางศิลปะ คือ ทักษะภาพหลังสมัยใหม่ถูกใช้เรียกรูปแบบทางศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงจุดเปลี่ยนของศตวรรษที่ 20 ศิลปะแบบหลังสมัยใหม่มีลักษณะที่อาจจะระบุได้ ดังนี้ (จันทน์ เจริญศรี, 2545; วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547)

1) พยายามที่จะลบล้างเส้นแบ่งระหว่างศิลปะกับชีวิตประจำวัน กล่าวคือ ในยุคสมัยใหม่ ศิลปะถูกแยกออกจากชีวิต ศิลปะถูกนำไปตั้งไว้ในพิพิธภัณฑ์ ในสำนักงาน ในบ้าน มนุษย์กับศิลปะ แยกจากกัน แปรเปลี่ยนจากสภาพแวดล้อม แปรเปลี่ยนจากธรรมชาติ มีแบบแผนตายตัวและชัดเจน

2) ยกเลิกการแบ่งลำดับชั้นระหว่างศิลปะชั้นสูงกับศิลปะชาวบ้าน กล่าวคือ ไม่จัดศิลปะแบบใดแบบหนึ่งว่าเป็นศิลปะชั้นสูง มองแต่เพียงว่ามันคือ “ความแตกต่างที่เท่าเทียม”

3) เน้นรูปแบบและลีลาที่หลากหลาย ผสมผสานหลาย ๆ รูปแบบเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความรู้สึกประหลาดพิสดาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการผสมผสานลีลาทางศิลปะที่ดูแล้วไม่น่าจะเข้ากันได้

4) มีลักษณะเชิงการเล่น (playfulness) ล้อเลียนแบบไม่วิพากษ์ (blank parody) โดยการนำรูปแบบทางศิลปะในอดีตมาผสมผสานกัน ไม่เน้นความลึกซึ้งทางความคิด (pastiche)

5) เลิกเชิดชูศิลปินว่ามีความริเริ่มและเป็นอัจฉริยะ โดยมองว่าศิลปะเป็นเพียงสิ่งซ้ำซากที่วนเวียนอยู่กับการลอกเลียนแบบสิ่งเก่า ๆ

รูปแบบและเนื้อหาศิลปะหลังสมัยใหม่ มีส่วนที่ทับซ้อนกับศิลปะสมัยใหม่อยู่มาก เช่น ทับซ้อนกับ Surrealism, Avant-garde หรือ DADA แต่ ศิลปะหลังสมัยใหม่มีข้อแตกต่างที่เป็นจุดสนใจ ดังนี้ (ธีรยุทธ บุญมี, 2550)

1. การปฏิเสธศูนย์กลาง (Centre) คือ การปฏิเสธอำนาจที่ครอบงำ เน้นชายขอบซอกมุม (margins) เพื่อปลดปล่อยการครอบงำทางเวลา และเทศะ (Space and Time) อัตลักษณ์ที่ยังหลงเหลืออยู่ ดังปรากฏในงานสถาปัตยกรรมจำนวนมากที่เลิกเน้นจุดศูนย์กลาง งานวรรณกรรมจำนวนมากที่พูดถึงแง่มุมเล็ก ๆ ซ้ำแล้วซ้ำอีกแต่ผันแปรอย่างไม่คาดคิดไปในมุมเล็ก ๆ เช่นกัน เช่น Fury ของ Rushdie หรือ Kitchen ของ Yashimoto

2. การปฏิเสธความเป็นเอกภาพ (Unity) หรือองค์รวม (Totality) ภาพเขียนหรือสถาปัตยกรรมจึงไม่จำเป็นต้องจบสมบูรณ์ อาจเป็นหลายเรื่องซ้อนกัน

3. การปฏิเสธเอกภาพนี้ทำได้โดยแนว eclectic คือ “ยำใหญ่” หลายกาละ เทศะ ยุคสมัย ปัจจุบัน อนาคต อดีต วัฒนธรรม เช่น สถาปัตยกรรมของ Charle Moore หรือที่พบอย่างแพร่หลายใน Music Video และงานโฆษณาต่าง ๆ ในยุคปัจจุบัน

4. นอกจากลักษณะยำใหญ่อาจมีลักษณะลูกผสมทั้งสิ่งที่ข้างเคียงหรือขัดแย้ง ทำให้เกิดลักษณะคำถามไม่ชัดเจน เช่น คำพูดของ Venturi “ผมชอบองค์ประกอบที่เป็นลูกผสม (Hybrid) มากกว่าที่จะ “ชัดเจน” บิดเบี้ยวมากกว่าตรง กำความมากกว่าแจ่มแจ้ง น่าเบื่อพอ ๆ กับน่าสนใจ... ไม่สม่ำเสมอ... มั่ว ๆ มากกว่าเป็นเอกภาพ”

5. เนื่องจาก Post Modern มาจาก Post Structuralism จึงมีแนวโน้มคัดค้านโครงสร้าง ระเบียบ ลำดับ ดังปรากฏการณ์การออกแบบของ Frank Gehry, James Sterling

6. Post Modern ปฏิเสธจุดเริ่มต้น จึงปฏิเสธประวัติศาสตร์ แต่โหยหาอดีต (Nostalgia) เนื่องจากความไม่มั่นคงทางอัตลักษณ์ แต่อดีตของพวกเขาไม่ใช่ประวัติศาสตร์ หากเป็นการทำลายประวัติศาสตร์ เพราะมันถูกนำมาอยู่ในปัจจุบัน หรือหลุดไปจากบริบทอย่างสิ้นเชิง หรือถูกนำล้อเล่น ดังปรากฏในงานสถาปัตยกรรม รวมทั้งภาพยนตร์ วรรณกรรม จินตนาการเชิงเวทมนตร์ (Myth) มากขึ้น

จากการศึกษารูปแบบศิลปะหลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยสรุปว่า ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) มีลักษณะสำคัญทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ด้านรูปแบบมีลักษณะสำคัญ ดังนี้ 1) ศิลปะไม่จำกัดอยู่ในพิพิธภัณฑสถานหรือหอศิลป์ แต่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันและสิ่งแวดล้อม 2) ศิลปะมีความเท่าเทียม ไม่มีความแตกต่างในเรื่องคุณค่าระหว่างศิลปะชั้นสูงและศิลปะพื้นบ้าน 3) ผสมผสานรูปแบบต่าง ๆ นำรูปแบบศิลปะต่าง ๆ มาผสมผสานกันอย่างอิสระ เพื่อสร้างความแปลกใหม่และท้าทายความคิด 4) ล้อเลียนศิลปะในอดีต นำศิลปะในอดีตมาล้อเลียนหรือดัดแปลง โดยไม่เน้นความลึกซึ้งทางความคิด และ 5) ไม่เน้นความเป็นอัจฉริยะของศิลปิน มองว่าศิลปะเป็นเพียงการลอกเลียนแบบสิ่งเก่า ด้านเนื้อหา มีลักษณะสำคัญ ดังนี้ 1) ไม่ยึดติดกับความคิดหลักใด ๆ เน้นความหลากหลายและความเป็นอิสระทางความคิด 2) ผลงานไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ อาจประกอบด้วยเรื่องราวทับซ้อนกัน หรือมีความคลุมเครือ 3) นำเสนอความหลากหลายทางวัฒนธรรมและเวลา ผลงานอาจมีการอ้างอิงหรือผสมผสานวัฒนธรรมและยุคสมัยที่แตกต่างกัน 4) นำเสนอสิ่งที่ขัดแย้งหรือไม่ชัดเจนเพื่อตั้งคำถามให้ผู้ชมคิดและตีความ 5) ไม่ยึดติดกับโครงสร้างหรือแบบแผน ผลงานอาจไม่มีโครงสร้างหรือรูปแบบที่ชัดเจน และ 6) นำอดีตมาใช้กับบริบทปัจจุบัน หรือนำอดีตมาล้อเลียนโดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องทางประวัติศาสตร์ ลักษณะเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นอิสระทางความคิด การท้าทายกรอบเดิม ๆ และการเปิดกว้างต่อการตีความ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของศิลปะหลังสมัยใหม่ และจากการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของศิลปะหลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยสรุปว่า รูปแบบและเนื้อหาของงานศิลปะหลังสมัยใหม่สำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีหลักการดังนี้

1. เน้นคุณค่าที่ความคิดและแนวคิด ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียภาพส่วนบุคคลมากกว่าทักษะการปฏิบัติ ไม่ยึดติดกับความสำเร็จแบบหรือทฤษฎีศิลปะแบบตายตัว

2. เน้นกระบวนการสร้างสรรค์ สนับสนุนการนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ ๆ ของความคิด เปิดกว้างในรูปแบบการแสดงออก และส่งเสริมการใช้สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคที่หลากหลายในการสร้างสรรค์

3. งานศิลปะเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน สร้างแรงบันดาลใจจากสิ่งรอบตัว นำเสนอเรื่องราวในชีวิตประจำวันผ่านงานศิลปะ

4. งานศิลปะเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สนับสนุนการใช้วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกในการสร้างสรรค์ ไม่จำกัดการแสดงผลงานไว้เฉพาะในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์

4.2 วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะหลังสมัยใหม่

ศิลปศึกษาหลังสมัยใหม่เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งเนื้อหา รูปแบบ กลวิธี ใช้สื่อวัสดุการเรียนรู้ที่หลากหลายเชื่อมโยงสัมพันธ์ของภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน ชุมชนท้องถิ่น ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการคิดเป็นสำคัญกว่าตัวผลงานสำเร็จ การจัดการเรียนรู้เริ่มจากผู้เรียนเป็นสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้มีความยืดหยุ่น โดยเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของพื้นที่และเวลา (Space and Time) การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาหลังสมัยใหม่ไม่ได้อยู่ในกรอบแนวทางของศิลปะแบบหลักวิชา แต่ประยุกต์ใช้สื่อวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผสมผสานการใช้เทคโนโลยี และนำเสนอผลงานในสื่อทางศิลปะที่หลากหลาย การศึกษาศิลปะไม่ได้จำกัดอยู่ในห้องเรียน ซึ่งเป็นแนวทางการเรียนรู้ศิลปะที่เหมาะสมกับยุคสมัย (วิรัตน์ ปิ่นแก้ว, 2554) ศิลปะหลังสมัยใหม่ได้ดูดซับความคิด นำเสนอความคิดและการปฏิบัติทางศิลปะที่หลากหลาย แสดงบทบาทของศิลปะร่วมสมัยที่มีฐานปัญญาและทฤษฎีหรือแนวคิดเป็นด้านหลัก โดยที่มีได้คำนึงถึงกระบวนการแบบ (style) ดังเช่นศิลปะสมัยใหม่ ศิลปะมีความหลากหลายตั้งแต่การแสดงแนวคิดอย่างบริสุทธิ์ การแสดงเทคนิค ไปจนถึงการแสดงจินตภาพ นอกจากนั้นแล้ว ศิลปะหลังสมัยใหม่ยังต่อต้านลัทธิสารประโยชน์นิยม (Functionalism) มองไม่เห็นความจำเป็นของศิลปะที่จะต้องนำไปใช้งานหรือเป็นประโยชน์ทางกายภาพในชีวิตประจำวัน สำหรับสังคมตะวันตก นอกจากแนวคิดของลัทธิสมัยใหม่จะกระทบต่อวงการศิลปกรรมแล้วยังส่งผลกระทบต่อวงการช่างฝีมืออีกด้วย กล่าวคือ จากงานในเชิงสารประโยชน์ได้พัฒนามาสู่งานในเชิงความคิดมากขึ้น

วิธีการและวัสดุสร้างสรรค์

วัสดุสำเร็จรูป (ready-made object) ในบริบทของศิลปะ หมายถึง วัตถุที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้งานในชีวิตประจำวัน หรือเพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่วัตถุประสงค์ในการนำมาใช้เป็นวัสดุศิลปะ ซึ่งศิลปินนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยไม่ผ่านการดัดแปลงหรือเปลี่ยนแปลงรูปร่าง เพื่อแสดงออกถึงสุนทรียภาพแบบใหม่ วัตถุเหล่านี้จะเป็นสิ่งของเครื่องใช้ทั่วไป เช่น รถจักรยานยนต์ แก้ว เตียงนอน หม้อหุงข้าว ฯลฯ การนำวัสดุสำเร็จรูปมาใช้เป็นสื่อในการสร้างงานศิลปะเป็น

การทำทลายความคิดที่ว่าผลงานศิลปะจะต้องสร้างสรรค์ขึ้นมาจากความสามารถและทักษะของศิลปินเท่านั้น

วัตถุเก็บตก (found object) ในบริบทของศิลปะ หมายถึง วัตถุที่พบเจอโดยบังเอิญ หรือหรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นซึ่งหมดสภาพในแง่ของการใช้งานหรือถูกมองว่าไร้คุณค่า เป็นวัตถุที่ไม่ได้ผลิตขึ้นมาเพื่อเป็นวัสดุศิลปะ แต่ศิลปินนำมาใช้ในงานศิลปะเนื่องจากเห็นคุณค่าหรือความหมายแฝงบางอย่างในวัตถุนั้น วัตถุเก็บตกอาจเป็นสิ่งที่มาจากธรรมชาติ เช่น กิ่งไม้ หิน เปลือกหอย หรือสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น เศษโลหะ ชิ้นส่วนเครื่องจักร หรือของใช้แล้ว วัตถุเก็บตกมักสะท้อนถึงสภาพแวดล้อมและบริบททางสังคมที่ศิลปินอาศัยอยู่ ศิลปินนำวัสดุเหล่านี้มาสร้างงานศิลปะ 2 วิธี คือ 1) นำเสนอเพื่อให้เห็นคุณค่าดั้งเดิมที่เคยมีอยู่ของวัตถุนั้น และ 2) นำมาดัดแปลงตามเจตนาของศิลปิน ซึ่งเรียกว่า “วัตถุเก็บตกที่ดีความแล้ว”

วิธีผสมผสาน (assemblage) เป็นวิธีการสร้างงานศิลปะโดยการนำวัสดุสามมิติที่หลากหลายมาประกอบเข้าด้วยกันบนพื้นผิวสองมิติหรือสามมิติ วัตถุที่นำมาใช้มักเป็นวัสดุที่พบเจอในชีวิตประจำวัน หรือวัสดุเหลือใช้ เช่น เศษไม้ โลหะ พลาสติก ฯลฯ ที่ศิลปินเห็นว่ามีคุณค่าทางสุนทรียะหรือความหมายแฝง โดยจะนำวัตถุต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันโดยใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การติดกาว การเย็บ การเย็บ หรือการมัด วัสดุที่นำมาใช้อาจมีความหลากหลายทั้งในด้านชนิด ขนาด รูปร่างและสี

วิธีปะติด (collage) คือ เป็นวิธีการสร้างงานศิลปะสองมิติ โดยการนำวัสดุต่าง ๆ ที่มีลักษณะแบน เช่น กระดาษ ภาพถ่าย ผ้า หนังสือพิมพ์ หรือวัสดุอื่น ๆ มาตัด แปะ หรือประกอบเข้าด้วยกันด้วยการติดบนพื้นผิว เช่น กระดาษแข็งหรือผ้าใบ เพื่อสร้างเป็นภาพหรือลวดลายใหม่ ให้มีความน่าสนใจจากพื้นไม่มาก โดยส่วนมากจะแบนเรียบติดกับพื้น (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2559)

จากการศึกษาวิธีสร้างสรรค์งานศิลปะหลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยสรุปว่า การนำวัสดุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตกมาใช้เป็นวัตถุทางศิลปะโดยการตีความใหม่ของศิลปิน สามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการของนักเรียนประถมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการคิดวิเคราะห์ การตีความ และจินตนาการ การตีความวัสดุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตกยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวกับโลกภายนอก สิ่งของที่ดูธรรมดาอาจมีความหมายใหม่เมื่อนำมาใช้ในงานศิลปะ ซึ่งกระบวนการนี้จะช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงสัญลักษณ์และความสามารถในการให้ความหมายกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดนอกกรอบและมองเห็นความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอภิปัญญา

อภิปัญญา หรือ Metacognition มาจากรากศัพท์คำว่า *meta* แปลว่า เกินกว่า, เหนือกว่า, มากกว่า (beyond) และคำว่า *cognition* แปลว่า การรู้คิด ช่วงปลายศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา นักวิชาการได้ศึกษากระบวนการพัฒนาสติปัญญาของมนุษย์โดยให้ความสนใจเกี่ยวกับการทำงานของสมองอย่างแพร่หลายและศึกษาค้นคว้ามาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปลายปี 1970 อภิปัญญา (Metacognition) เป็นแนวคิดทางจิตวิทยาการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการคิดที่ได้รับการกล่าวถึงอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากอภิปัญญามีความสำคัญต่อกิจกรรมทางปัญญาหลายประการ เป็นการควบคุมและประเมินการคิดของตนเอง เป็นความสามารถของบุคคลที่ได้รับการพัฒนาเพื่อควบคุมกำกับกระบวนการทางปัญญาหรือกระบวนการคิด มีความตระหนักในงานและสามารถใช้วิธีทำงานจนสำเร็จอย่างสมบูรณ์ อภิปัญญามีความเกี่ยวข้องกับการรู้คิด (Cognition) เป็นกระบวนการทางสมองที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ การจำ การเรียนรู้และการคิด นักวิชาการหลายคนให้ความเห็นสอดคล้องกันว่าอภิปัญญาทำให้การเรียนรู้ดีขึ้น (จินตนา ศิริธัญญา รัตน์ & วัชรา เล่าเรียนดี, 2562; ทิศนา แหม่มมณี และคณะ, 2544; ลักขณา สิริวัฒน์, 2558) อภิปัญญาสำหรับประถมศึกษา ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้ แต่ยังส่งผลต่อการพัฒนาตนเองในด้านอื่น ๆ เช่น การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการตัดสินใจ ซึ่งเป็นทักษะจำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 การสร้างความตระหนักรู้ในกระบวนการคิดของตนเอง จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงวิธีการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง และพัฒนาไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

1. ความหมายของอภิปัญญา

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของอภิปัญญาไว้ ดังนี้

Flavell (1979) ได้ให้คำนิยามว่า อภิปัญญา หมายถึง การที่บุคคลรู้ถึงความรู้ความเข้าใจ (cognition) ของตนเอง สามารถควบคุมและการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนเองได้ เป็นกระบวนการคิดของบุคคลที่มีความรู้ ความเข้าใจต่อสิ่งที่ตนรู้และได้เรียนรู้ ปรากฏเป็นความรู้หรือกิจกรรมทางการคิดที่มีเป้าหมาย และมีทิศทางหรือเรียกว่าเป็นการคิดเกี่ยวกับการคิด

Costa (1984) ให้ความหมายว่า อภิปัญญาเป็นความสามารถในการที่บุคคลรู้ว่าตนเองรู้หรือไม่รู้อะไร นอกจากนั้นยังเป็นความสามารถในการวางแผน กำกับ ในการใช้กลยุทธ์หรือวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการ ซึ่งหลังจากที่ทำเสร็จแล้วก็ต้องคิดสะท้อนหรือประเมินผลลัพธ์ที่ได้ด้วย

Bayer (1978) ให้ความหมายของอภิปัญญาว่า เป็นปฏิบัติการทางสมองที่ต้องทำงานประสานกันกับกระบวนการคิด โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ คือ การวางแผน การกำกับติดตาม และการประเมิน

Wenden (1985) ให้ความหมายว่า อภิปัญญา คือ วิธีการที่ผู้เรียนควบคุมและตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเองได้ โดยการวางแผนการเรียนรู้ การควบคุม ตรวจสอบการใช้ภาษา และการประเมินการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนพิจารณาถึงแนวทางในการตัดสินใจในการเรียนรู้ ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์และตัดสินใจใช้วิธีการเรียนรู้นั้น ๆ

Swenson (1990 อ้างถึงใน จินตนา ศิริชัยธรรมาธิ & วัชรา เล่าเรียนดี, 2562) ให้ความหมายของอภิปัญญาว่า เป็นความสามารถของบุคคลในการรู้ตัวทางความคิดตนเองและสามารถควบคุมกระบวนการคิดและกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ของตนเองได้ ออกจากจินตนา

Woolfolk (1990 อ้างถึงใน จินตนา ศิริชัยธรรมาธิ & วัชรา เล่าเรียนดี, 2562) ให้ความหมายของอภิปัญญาไว้ว่าเป็นสถานะเฉพาะบุคคลในการตระหนักรู้เกี่ยวกับกระบวนการทางปัญญาหรือกลไกทางความคิดของตนเองและรู้ถึงวิธีการนำมาใช้ จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ (analysis ability) หมายถึง ความสามารถในการจำแนกแยกแยะส่วนย่อยต่าง ๆ ของเหตุการณ์ เรื่องราว เนื้อเรื่องหรือสิ่งต่าง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไร มีความสำคัญ สัมพันธ์อย่างไร อะไรเป็นเหตุ อะไรเป็นผล และที่เป็นอย่างนั้นอาศัยหลักการใด

Baker (1999 อ้างถึงใน ลักขณา สิริวัฒน์, 2558) ให้ความหมายว่าอภิปัญญา คือ การควบคุมและการประเมินการคิดของตนเอง หรือความสามารถของบุคคลที่ได้รับการพัฒนาเพื่อควบคุมกำกับกระบวนการทางปัญญา หรือกระบวนการคิด มีความตระหนักในงานและสามารถใช้ทฤษฎีในการทำงานจนสำเร็จอย่างสมบูรณ์

Schraw & Dennison (1994) ให้ความหมายว่า อภิปัญญา หมายถึง ความสามารถในการสะท้อนผลตนเอง การเข้าใจตนเอง และการควบคุมตนเองขณะเรียนรู้

พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์ (2558) ให้ความหมายว่า อภิปัญญา คือ การควบคุมและการประเมินการคิดของตนเอง ความสามารถของบุคคลที่ได้รับการพัฒนาเพื่อควบคุมกระบวนการทางปัญญาหรือกระบวนการคิด มีความตระหนักในงานและสามารถใช้ทฤษฎีทำงานจนสำเร็จ

จากการศึกษาความหมายของอภิปัญญา ผู้วิจัยสรุปว่า อภิปัญญา (Metacognition) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้กระบวนการทางปัญญาของตนเอง มีความตระหนักในงานและสามารถใช้ทฤษฎีในการทำงานจนสำเร็จ สามารถกำกับและตรวจสอบการคิดของตนเพื่อนำตนเองไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ สามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และพัฒนาการคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. องค์ประกอบของอภิปัญญา

นักวิชาการได้กำหนดองค์ประกอบของอภิปัญญาไว้แตกต่างกัน ดังนี้

Flavell (1985 อ้างถึงใน ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน et al., 2558) ได้แบ่งอภิปัญญาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ 2 องค์ประกอบ คือ ความรู้ทางอภิปัญญา และประสบการณ์ในอภิปัญญา มีรายละเอียดดังนี้

1. ความรู้ทางอภิปัญญา (Metacognition knowledge) เป็นส่วนของความรู้ทั้งหมดที่บุคคลสะสมไว้ในระบบความจำระยะยาว เป็นการที่บุคคลรู้ว่าตนเองรู้อะไรและคิดอย่างไร คิดถึงเป้าหมายและการบรรลุเป้าหมายอย่างไร ความรู้ในอภิปัญญาประกอบด้วยความรู้เบื้องต้นหรือความเชื่อในเรื่องของตัวแปร หรือองค์ประกอบที่มีผลต่อกิจกรรม Flavell แบ่งความรู้ในอภิปัญญาออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1.1 ตัวแปรด้านบุคคล (Person Variables) หมายถึง การที่บุคคลมีความรู้เกี่ยวกับลักษณะที่บุคคลโดยทั่วไปมีอยู่ในด้านความสามารถทางปัญญา การเรียนรู้หรือในการทำงาน เช่น รู้ถึงความถนัดและความสามารถของบุคคล รู้ว่าบุคคลต้องมีลักษณะอย่างไรจึงจะทำงานเฉพาะอย่างได้ดี

1.2 ตัวแปรด้านงาน (Task Variables) หมายถึง การตระหนักรู้ลักษณะของงานที่ทำ ซึ่งมีผลต่อการปฏิบัติงานของบุคคลนั้น ๆ การรู้ว่าสิ่งใดทำให้งานนั้นยาก สิ่งใดทำให้งานนั้นง่าย รวมไปถึงปัญหาและอุปสรรคของงานนั้นที่จะเกิดแก่ตน

1.3 ตัวแปรด้านยุทธวิธี (Strategy Variables) หมายถึง ความรู้ของบุคคลเกี่ยวกับยุทธวิธีที่เหมาะสม ที่จะใช้ในการทำให้การทำงานนั้นบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นวิธีการที่จะช่วยให้เกิดความเข้าใจการจัดระบบ การวางแผน การลงมือปฏิบัติและการประเมินผล ทั้งในสิ่งที่ทำไปแล้วและกับสิ่งที่จะทำต่อไป ตลอดจนการตรวจสอบ ตัวแปรด้านนี้ทำให้เกิดความก้าวหน้าในการคิดยุทธวิธีในอภิปัญญา

2. ประสบการณ์อภิปัญญา (Metacognition Experience) เป็นประสบการณ์ทางการคิดที่บุคคลสามารถควบคุมได้ และประสบการณ์นี้มีความสำคัญต่อการกำกับตนเอง (Self-Regulation) ในกิจกรรมการคิด เริ่มตั้งแต่การเข้าสู่สถานการณ์ในการคิด จนกระทั่งสามารถบรรลุเป้าหมายหรือหยุดการกระทำ ในการใช้ประสบการณ์ในอภิปัญญานั้น เป็นกระบวนการที่บุคคลวางแผนควบคุมและกำกับพฤติกรรมตนเอง ซึ่งประกอบด้วย การสังเกตตนเอง กระบวนการตัดสินใจและกระบวนการแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง โดยมีจุดประสงค์เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนให้ไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ ประสบการณ์ในอภิปัญญามี 3 องค์ประกอบย่อย ซึ่งทั้งหมดเป็นกิจกรรมทางการคิด คือ

2.1 การวางแผน (Planning) เป็นการรู้ว่าตนเองคิดว่าจะทำงานนั้นอย่างไร ตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายจนถึงการปฏิบัติงานจนบรรลุเป้าหมาย

2.2 การตรวจสอบ (Monitoring) เป็นการทบทวนความคิดเกี่ยวกับแผนที่วางไว้ว่า เป็นไปได้เพียงใด ความเหมาะสมของลำดับขั้นตอนและวิธีการที่เลือกใช้ในการกำกับตนเอง หรือการ

ตรวจสอบตนเอง (Self-monitoring) จิตสำนึกในการใช้ยุทธวิธีเพื่อการเรียนรู้มิได้เกิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติ แต่เป็นผลจากการพัฒนากระบวนการทางปัญญามาเป็นเวลานาน การฝึกให้เด็กสามารถมีการกำกับตนเองได้ (Self-regulation) จะส่งผลต่อการปรับปรุงพัฒนาการแสดงหรือการกระทำและส่งเสริมการสร้างอัตโนทัศน์อันจะเป็นผลต่อความสามารถทางวิชาการ

2.3 การประเมิน (Evaluating) การประเมินผลการเรียนรู้เป็นการตรวจสอบความเข้าใจหลังการทำกิจกรรมหรือเป็นการประเมินผลผลิตที่เกิดขึ้นว่ามีความถูกต้องเหมาะสมเพียงใด และยังมีวิธีการอื่น ๆ ที่แตกต่างอีกหรือไม่ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของตน

Baker และ Brown (1984) ได้แบ่งอภิปัญญาออกเป็น 2 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ด้านความตระหนักรู้ (Awareness) เป็นการตระหนักรู้ถึงทักษะ กลวิธีที่เหมาะสม และแหล่งข้อมูลที่จำเป็นต่อการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นเรื่องของคนที่บุคคลรู้ถึงสิ่งที่ตนเองคิด ยกตัวอย่างเช่น ความสามารถในการสรุปใจความสำคัญของสิ่งที่เรียนรู้ มีวิธีจำสิ่งต่าง ๆ ได้โดยง่าย การทำข้อสอบ และการจดบันทึก องค์ประกอบด้านความตระหนักรู้เป็นเรื่องของคนที่บุคคลรู้ถึงสิ่งที่ตนเองคิดว่าจะต้องทำอะไรในสถานการณ์การเรียนรู้แต่ละสถานการณ์ และยังสามารถอธิบายสิ่งที่ตนเองรู้ให้ผู้อื่นฟังได้ หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการที่บุคคลรู้ว่าจะต้องประกอบด้วยสิ่งใดบ้างที่จะทำให้การทำงานนั้นมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. ด้านการกำกับตนเอง (Self-Regulation) เป็นกลวิธีในการกำกับตนเองในขณะที่กำลังคิดแก้ปัญหา ซึ่งรวมถึงการพิจารณาว่ามีความเข้าใจในสิ่งนั้นหรือไม่ การประเมินความพยายามในการทำงาน การวางแผนและขั้นตอนการทำงาน การทดสอบวิธีการที่ใช้ การตัดสินใจในการใช้เวลา และการใช้ความสามารถที่มีอยู่และการเปลี่ยนไปใช้กลวิธีอื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาได้ หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการที่บุคคลรู้ว่าจะทำงานนั้นอย่างไรและเมื่อไร เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้สำเร็จหรือสามารถที่จะควบคุมให้ตนเองดำเนินการตามขั้นตอนที่วางรวมถึงการเปลี่ยนไปใช้วิธีอื่นในการแก้ปัญหา

Bayer (1987 อ้างถึงใน ไพฑูรย์ สินลารัตน์ et al., 2558) ได้แบ่งกระบวนการเกิดขึ้นในกระบวนการอภิปัญญา 3 ประการ คือ

1. การวางแผน (Planning) เป็นการรู้ว่าตนเองคิดว่าจะทำงานนั้นอย่างไร ตั้งแต่การกำหนดเป้าหมาย จนถึงการปฏิบัติงานจนบรรลุเป้าหมาย โดยกระบวนการนี้จะนำไปสู่กระบวนการย่อย ๆ ดังนี้

1.1 การกำหนดเป้าหมาย

1.2 การเลือกวิธีปฏิบัติ

1.3 การเรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติ

1.4 การรวบรวมจัดหมวดหมู่ปัญหาและอุปสรรคที่สามารถจะเกิดขึ้นได้

1.5 การรวบรวมแนวทางเพื่อที่จะให้บรรลุปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น

1.6 การคาดคะเนหรือทำนายผลลัพธ์ไว้ล่วงหน้า

2. การตรวจสอบ (Monitoring) เป็นการทบทวนความคิดเกี่ยวกับแผนที่วางไว้ว่าเป็นไปได้เพียงใด ความเหมาะสมของลำดับขั้นตอนและวิธีการที่เลือกใช้ โดยในขั้นนี้จะนำไปสู่กระบวนการย่อย ๆ ดังนี้

2.1 การกำกับจุดประสงค์ไว้ในใจ

2.2 การกำกับหน้าที่ของตนเองให้เป็นไปตามขั้นตอน

2.3 การรู้จุดประสงค์ย่อยที่จะทำให้แก้ปัญหาได้สำเร็จ

2.4 การตัดสินใจไปสู่การปฏิบัติขั้นต่อไป

2.5 การเลือกวิธีปฏิบัติขั้นต่อไปอย่างเหมาะสม

2.6 การรู้ถึงปัญหาและข้อผิดพลาดในการแก้ปัญหา และทราบวิธีที่จะขจัดปัญหาและข้อผิดพลาด

3. การประเมิน (Evaluating) เป็นการคิดเกี่ยวกับการประเมินการวางแผน วิธีการตรวจสอบ และประเมินผลลัพธ์ โดยในขั้นนี้จะนำไปสู่กระบวนการย่อย ๆ ดังนี้

3.1 การประเมินความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย

3.2 การพิจารณาผลลัพธ์ที่ได้อย่างละเอียดเพียงพอ

3.3 การประเมินคุณค่าของวิธีที่ใช้

3.4 การประเมินเรียงลำดับปัญหาและข้อผิดพลาดที่พบ

3.5 การพิจารณาประสิทธิภาพของแผนการที่ทำให้แก้ปัญหาได้สำเร็จ

Cross & Paris (1988) กล่าวว่า อภิปัญญามีความหมายครอบคลุมกิจกรรมทางปัญญาในประเด็นกว้าง ๆ อยู่ 2 ประเด็นด้วยกัน คือ

1. ความรู้จากการประเมินอภิปัญญาของตนเอง (Knowledge about Cognition) ซึ่ง Cross และ Paris ได้อธิบายความหมายของความรู้จากการประเมินอภิปัญญาของตนเองเป็น 3 ลักษณะ คือ

1.1 ความรู้เชิงปัจจัย (Declarative Knowledge) เป็นความรู้ถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่องาน (knowing what) เช่น รู้ว่าการสรุปบทเรียนจะสามารถทำให้จำได้ดีขึ้น

1.2 ความรู้เชิงกระบวนการ (Procedural Knowledge) หมายถึง ความรู้ว่าจะประยุกต์ใช้ทักษะกลวิธีต่าง ๆ ได้อย่างไร หรือว่าจะทำอย่างไร (Knowing how) เช่น รู้ว่าการอ่านผ่าน ๆ เพื่อสรุปแนวคิดกว้าง ๆ ทำอย่างไร หรือรู้ว่าการสรุปเนื้อหาควรทำอย่างไร เป็นต้น แต่ความรู้ทั้ง 2 ประเภทดังกล่าวยังไม่เพียงพอที่จะเป็นหลักประกันได้ว่า ผู้เรียนจะใช้กลวิธีต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ผู้เรียนต้องอาศัยความรู้ที่จำเป็นอีกประการหนึ่ง คือ ความรู้ว่าเมื่อไหร่และเหตุใดจึงควรใช้กลวิธีเหล่านั้น

1.3 ความรู้ในเชิงเงื่อนไข (Conditional Knowledge) ความรู้ประเภทนี้จะช่วยบอกผู้เรียนเกี่ยวกับคุณค่าและสถานการณ์ที่เหมาะสมกับกลวิธีต่าง ๆ เป็นระดับของความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับ ความจำ พุทธิปัญญา วิธีการเรียนรู้ ของตน

2. การจัดการกับความคิดของตนเอง (Self-management of one's thinking) นั้นครอบคลุมทักษะต่าง ๆ ในหลายรูปแบบ ได้แก่

2.1 การประเมินสภาพการณ์เบื้องต้น (Evaluation) หมายถึง การวิเคราะห์คุณลักษณะของงาน และความสามารถส่วนบุคคลซึ่งจะส่งผลต่อการทำกิจกรรม

2.2 การวางแผน (Planning) หมายถึง การเลือกใช้กลวิธีที่เฉพาะอย่างเพื่อให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2.3 การกำกับตนเอง (Regulation) เป็นการควบคุม กำกับและกำหนดทิศทางของตนในระหว่างที่กำลังทำกิจกรรมทางพุทธิปัญญา (Regulation of Cognition) หมายถึงความสามารถของผู้เรียนในการกำกับการเรียนรู้ของตน ได้แก่ การตั้งเป้าหมาย การเลือกกลวิธีที่เหมาะสม การกำกับติดตามการเรียนรู้ให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้

Schraw & Dennison (1994) ได้แบ่งองค์ประกอบของอภิปัญญาเป็น 2 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

1. ความรู้ในการรู้คิด (Knowledge of Cognition) แบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบย่อย ได้แก่

1.1 ความรู้เกี่ยวกับการนิยามความหมาย (Declarative knowledge) เป็นความรู้เกี่ยวกับทักษะของตนเอง สถิติปัญญาของตนเอง และความสามารถของตนเอง

1.2 ความรู้ที่เป็นลำดับขั้นตอนและวิธีการ (Procedural knowledge) เป็นความรู้เกี่ยวกับวิธีการที่จะนำไปใช้ในการเรียนรู้ เช่น รู้กลวิธีในการเรียนรู้ รู้ขั้นตอนในการเรียนรู้ เป็นต้น ซึ่งความรู้ด้านนี้จะเกี่ยวข้องกับความรู้เกี่ยวกับการให้นิยามความหมาย เพราะการที่จะบอกขั้นตอนของการเรียนรู้ได้นั้น บุคคลจะต้องมีความรู้ด้านการให้นิยามความหมายของสิ่งนั้น ๆ ก่อน ถ้าบุคคลไม่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่จะเรียนรู้ ก็ไม่สามารถวางแผนกระบวนการเรียนรู้ หรือวางแผนลำดับขั้นตอนของการเรียนรู้ได้

1.3 ความรู้ที่เป็นเงื่อนไข (Conditional knowledge) เป็นความรู้ว่าทำไมและเมื่อไรที่จะใช้เทคนิค วิธีการ หรือกลวิธีนั้น ๆ

2. การกำกับการรู้คิด (Regulation of Cognition) ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบย่อย ได้แก่

2.1 การวางแผน (Planning) คือ การตั้งเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ในการทำงาน และการกำหนดแหล่งทรัพยากรในการเรียนรู้

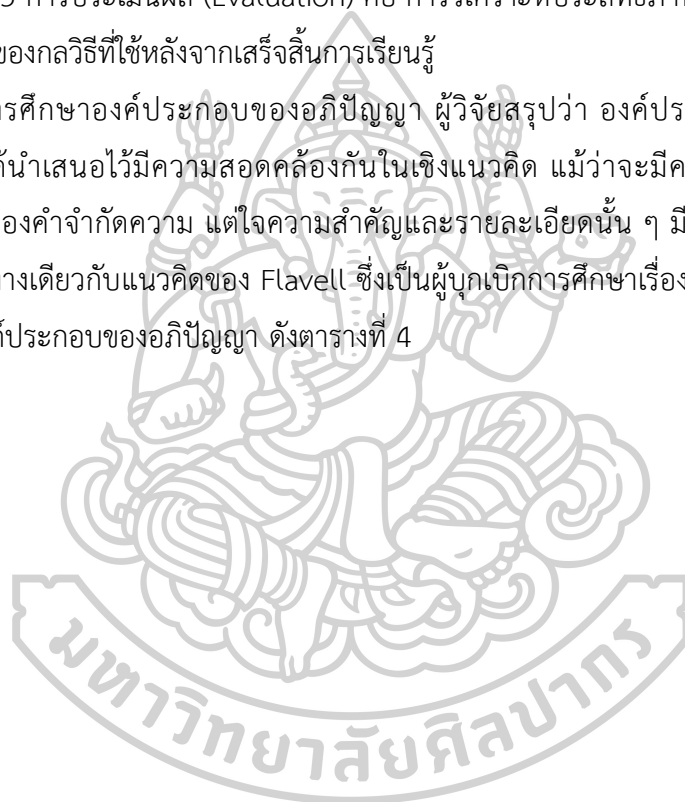
2.2 การจัดการข้อมูล (Information management) คือ ทักษะและกลวิธีที่ใช้ในกระบวนการจัดการข้อมูลให้มีประสิทธิภาพ เช่น การจัดระเบียบข้อมูล การขยายความคิด การสรุป การเลือกที่จะสนใจ เป็นต้น

2.3 การตรวจสอบ (Monitoring) คือ การประเมินการเรียนรู้ของตนเองหรือกลวิธีที่ตนเองนำมาใช้ในการเรียนรู้

2.4 การหาและขจัดข้อบกพร่อง (Debugging) คือ กลวิธีที่นำมาใช้เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและการกระทำที่ผิดพลาดหรือบกพร่องในการทำงาน

2.5 การประเมินผล (Evaluation) คือ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานและประสิทธิภาพของกลวิธีที่ใช้หลังจากเสร็จสิ้นการเรียนรู้

จากการศึกษาองค์ประกอบของอภิปัญญา ผู้วิจัยสรุปว่า องค์ประกอบของอภิปัญญาที่นักวิชาการได้นำเสนอไว้มีความสอดคล้องกันในเชิงแนวคิด แม้ว่าจะมีความแตกต่างกันบ้างในรายละเอียดของคำจำกัดความ แต่ใจความสำคัญและรายละเอียดนั้น ๆ มีความสอดคล้องกันโดยเป็นไปในทิศทางเดียวกับแนวคิดของ Flavell ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกการศึกษาเรื่องอภิปัญญา ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์องค์ประกอบของอภิปัญญา ดังตารางที่ 4



ตารางที่ 4 สังเคราะห์องค์ประกอบของอภิปัญญา

องค์ประกอบ ของ อภิปัญญา	นักการศึกษา					ผลการ สังเคราะห์
	Flavell (1979)	Baker & Brown (1984)	Bayer (1987)	Cross & Paris (1988)	Schraw & Dennison (1994)	
องค์ประกอบ ที่ 1	ความรู้ทางอภิ ปัญญา	ความตระหนักรู้	-	ความรู้จากการ ประเมินอภิ ปัญญาของ ตนเอง	ความรู้ในการรู้ คิด	ความรู้ในอภิ ปัญญา
	ตัวแปรด้าน บุคคล	ตระหนักรู้ถึง ทักษะ กลวิธีที่ เหมาะสม และ แหล่งข้อมูลที่ จำเป็นต่อการ ทำงานอย่างมี ประสิทธิภาพ	-	ความรู้เชิงปัจเจก	ความรู้เกี่ยวกับ การนิยาม ความหมาย	ความรู้ในด้าน บุคคล
	ตัวแปรด้านงาน			ความรู้เชิง กระบวนการ	ความรู้ที่เป็น ลำดับขั้นตอน และวิธีการ	ความรู้ในด้าน งาน
	ตัวแปรด้าน ยุทธวิธี			ความรู้เชิง เงื่อนไข	ความรู้ที่เป็น เงื่อนไข	ความรู้ในด้าน ยุทธวิธี
องค์ประกอบ ที่ 2	ประสบการณ์ อภิปัญญา	การกำกับ ตนเอง	-	การจัดการกับ ความคิดของ ตนเอง	การกำกับความรู้ คิด	ประสบการณ์ ใน อภิปัญญา
	การวางแผน	เป็นกลวิธีในการ กำกับตนเอง ประเมินความ พยายามในการ ทำงาน การ วางแผนและ	วางแผน	การประเมิน สภาพการณ์ เบื้องต้น	การวางแผน	การจัดการ ข้อมูล
	การตรวจสอบ	วางแผนและ ขั้นตอนการ ทำงาน ใช้ ความสามารถที่ มีอยู่และการ เปลี่ยนไปใช้ กลวิธีอื่น ๆ เพื่อ แก้ปัญหาได้	ตรวจสอบ	การกำกับ ตนเอง	การจัดการ ข้อมูล	การวางแผน
	การประเมิน		ประเมิน	-	การตรวจสอบ การหาและจัด ข้อบกพร่อง	การกำกับ และ ตรวจสอบ
					การประเมินผล	การประเมิน

จากการสังเคราะห์องค์ประกอบของอภิปัญญา (ตารางที่ 4) ผู้วิจัยสรุปว่า องค์ประกอบของ
อภิปัญญา มี ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 ความรู้ในอภิปัญญา (Metacognition knowledge) เป็นการที่บุคคลรู้
ว่าตนเองรู้อะไรและคิดอย่างไร คิดถึงเป้าหมายและการบรรลุเป้าหมายอย่างไร รวมไปถึงสามารถ

อธิบายสิ่งที่ตนรู้ให้ผู้อื่นเข้าใจได้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นการที่บุคคลรู้ว่าจะต้องประกอบด้วยสิ่งใดบ้างจึงจะทำงานนั้นให้มีประสิทธิภาพ ความรู้ในอภิปัญญาแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1) ความรู้ในด้านคน (Person) คือ ความรู้เกี่ยวกับตนเอง รู้ถึงการคิด สติปัญญา ความสามารถของตน รวมไปถึงทักษะที่มีต่อการเรียนรู้หรือการทำงานที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย รู้ว่าความสามารถของตนจะแก้ปัญหาหรือกระทำสิ่งใดได้ รู้จุดเด่นจุดด้อยของตน เพื่อที่จะหารูปแบบการเรียนรู้ (Learning Style) ที่เหมาะสมกับตนเอง

2) ความรู้ในด้านงาน (Task) คือ ความรู้เกี่ยวกับลักษณะงานที่จะทำซึ่งมีผลต่อการปฏิบัติงานของบุคคล รู้ว่าสิ่งใดทำให้งานนั้นยาก สิ่งใดทำให้งานนั้นง่าย รวมไปถึงปัญหาและอุปสรรคที่จะเกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติงาน หากไม่มีความรู้ความเข้าใจในด้านงานก็จะไม่สามารถวางแผนกระบวนการเรียนรู้ หรือวางแผนลำดับขั้นของการเรียนรู้ได้

3) ความรู้ในด้านยุทธวิธี (Strategies) คือ ความรู้เกี่ยวกับกลวิธี (Technique) หรือการเลือกวิธีการที่เหมาะสมที่จะทำให้การทำงานบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการรู้ว่าทำไมและเมื่อใดที่จะใช้เทคนิค วิธีการนั้น ๆ สำหรับงานนั้น ๆ เป็นระดับความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับความจำ พุทธิปัญญา วิธีการเรียนรู้ของตน

องค์ประกอบที่ 2 ประสบการณ์ในอภิปัญญา (Metacognition Experience) เป็นประสบการณ์ทางการคิดที่บุคคลสามารถควบคุมได้ มีความสำคัญต่อการกำกับตนเอง (Self-Regulation) ในกิจกรรมการคิด เริ่มตั้งแต่การเข้าสู่สถานการณ์ในการคิด จนกระทั่งสามารถบรรลุเป้าหมายหรือหยุดการกระทำ รู้ว่าจะทำงานนั้นอย่างไรและเมื่อไร เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้สำเร็จ หรือสามารถที่จะควบคุมให้ตนเองดำเนินการตามขั้นตอนที่วางแผนไว้รวมถึงการเปลี่ยนไปใช้วิธีอื่นในการแก้ปัญหา ประสบการณ์ในอภินปัญญามี 4 องค์ประกอบย่อย ซึ่งทั้งหมดเป็นกิจกรรมทางการคิด ได้แก่

1) การจัดการข้อมูล (Information management) คือ การจัดการกระทำข้อมูลที่ได้รวบรวมมาอย่างเป็นระบบ ใช้ทักษะและกลวิธีในการจัดการข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถวิเคราะห์ จัดลำดับ ขยายความคิด ตัดสินใจ จากข้อมูลที่ได้รวบรวมมาอย่างเป็นระบบ การวิเคราะห์คุณลักษณะของงานและความสามารถของตนประกอบกับข้อมูลที่ได้รวบรวมมา เพื่อประเมินความเป็นไปได้ที่ส่งผลต่อการทำกิจกรรมให้สำเร็จ

2) การวางแผน (Planning) คือ การกำหนดเป้าหมายของการทำงานจนถึงวิธีการปฏิบัติงานจนบรรลุเป้าหมาย เลือกกลวิธีเฉพาะอย่างเพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ กำหนดแหล่งทรัพยากรในการเรียนรู้ เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติ คาดคะเนถึงปัญหาและอุปสรรคที่สามารถเกิดขึ้นได้ รวบรวมแนวทางเพื่อที่จะขจัดปัญหาและอุปสรรคที่สามารถเกิดขึ้นได้ รวมถึงการคาดคะเนถึงผลลัพธ์ไว้ล่วงหน้า

3) การกำกับและตรวจสอบ (Regulation) คือ การทบทวนความคิดเกี่ยวกับแผนที่วางไว้ว่ามีความเป็นไปได้เพียงใด เป็นการที่บุคคลรู้ว่าทำงานนั้นอย่างไรและเมื่อไร สามารถที่จะควบคุมตนเองให้ดำเนินการตามขั้นตอนที่วางไว้เพื่อที่จะสามารถบรรลุเป้าหมายได้ รู้ถึงปัญหาและข้อผิดพลาดในการแก้ปัญหา ทราบวิธีที่จะจัดปัญหาและข้อผิดพลาด รวมถึงสามารถเปลี่ยนไปใช้วิธีอื่นในการแก้ปัญหาได้

4) การประเมิน (Evaluation) คือ การตรวจสอบความเข้าใจหลังจากการทำกิจกรรมหรือประเมินผลผลิตที่เกิดขึ้นว่ามีความถูกต้องเหมาะสมเพียงใด และยังมีวิธีการอื่น ๆ ที่แตกต่างอีกหรือไม่ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของตน โดยพิจารณาประสิทธิภาพของแผนการที่ทำให้แก้ปัญหาได้สำเร็จ ประเมินความสำเร็จตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ วิเคราะห์ประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานและประสิทธิภาพของกลยุทธ์ที่ใช้หลังจากเสร็จสิ้นการเรียนรู้ ประเมินปัญหาและข้อผิดพลาดที่พบ รวมถึงการประเมินตนเอง (Reflection)

3. การพัฒนาอภิปัญญา

อภิปัญญา คือ การคิดเกี่ยวกับการคิด การรู้ว่าเรารู้อะไรและไม่รู้อะไร เป็นสิ่งที่ผู้ทำงานหรือผู้คิดที่ต้องรู้เสมอ เพื่อใช้ในการจัดการเกี่ยวกับการคิด ยุทธวิธีพื้นฐานของอภิปัญญา คือ 1) การเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมหรือความรู้เท่าที่มีอยู่ 2) เลือกระบบวิธีการคิดอย่างพิถีพิถันรอบคอบ 3) วางแผนกำกับหรือตรวจสอบและประเมินกระบวนการคิด ผู้ที่มีพฤติกรรมการคิด จำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องอภิปัญญาเพื่อใช้ในการกำหนดปัญหาและหาวิธีการแก้ปัญหาอย่างหลากหลาย ตลอดจนใช้กระบวนการแก้ปัญหา ต้องคิดเสมอว่าการทำอะไรนั้น ต้องติดตาม ประเมิน ตลอดจนทบทวน การพัฒนาอภิปัญญาสามารถเรียนรู้ได้ โดยเป้าหมายสูงสุดของการศึกษา คือ ให้ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ เรียนรู้กระบวนการคิดเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา (ทิสนา แคมมณี และคณะ, 2544) อาจกล่าวได้ว่า การพัฒนาอภิปัญญา คือ การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยการเลือกใช้วิธีการต่าง ๆ ที่เหมาะสมเฉพาะแต่ละบุคคล กำกับและควบคุมตนเองให้บรรลุเป้าหมายตามที่วางแผนไว้ และพัฒนาความสามารถในการประเมินการคิดของตนเอง ดังนั้น ยุทธวิธีการควบคุมการคิดสามารถช่วยให้การใช้กระบวนการคิดแก้ปัญหาประสบความสำเร็จได้ นักวิชาการได้เสนอวิธีการพัฒนาอภิปัญญาไว้ ดังนี้

Dirkes (1985) กล่าวถึงวิธีการพัฒนาอภิปัญญาว่า ประกอบด้วย 2 วิธี ได้แก่

1. การพัฒนาพฤติกรรมอภิปัญญา (Metacognitive Behavior) ได้แก่
 - 1.1 ระบุว่าอะไรที่เรารู้ และอะไรที่เราไม่รู้ (Identifying “what you know” and “what you don’t know”)
 - 1.2 การพูดคุยเกี่ยวกับการคิด (Talking about Thinking)
 - 1.3 การบันทึกการคิดลงในสมุดบันทึก (Keeping a thinking journal)

1.4 การวางแผนและการกำกับตนเอง (Planning and Self-regulation)

1.5 สรุประบวนการคิด (Debriefing the Thinking process)

1.6 ประเมินตนเอง (Self-Evaluation)

2. การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาอภิปัญญา (Establishing the Metacognitive environment) เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความตระหนักรู้ในการคิด นำความคิดมาอภิปรายร่วมกัน มีการประเมินผลการคิด โดยครูจะต้องเป็นต้นแบบของพฤติกรรมอภิปัญญาเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตระหนักถึงการคิดของตนเอง

กระบวนการอภิปัญญาของ Davidson & Sternberg (1994 อ้างถึงใน จินตนา ศิริธัญญา รัตน์ & วิชรา เล่าเรียนดี, 2562)

1) การระบุและนิยามปัญหาขั้นแรกคือการลงรหัสส่วนประกอบที่สำคัญของสถานการณ์ปัญหา คือการเก็บลักษณะสำคัญของปัญหาลงไว้ในความจำระยะสั้น และการเรียกข้อมูลที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับลักษณะดังกล่าวจากความจำระยะยาวขึ้นมา ผู้แก้ปัญหาต้องระบุให้ได้ว่าสิ่งใดรู้แล้ว สิ่งใดยังไม่รู้และโจทย์ถามอะไร

2) การสร้างตัวแทนปัญหา เมื่อระบุปัญหาได้แล้ว ต้องสร้างแผนภาพทางจิตของส่วนประกอบต่าง ๆ ของความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบเหล่านั้น และเป้าหมายที่พบจากการนำเสนอมา ข้อมูลจะถูกเพิ่มเข้ามาหรือขจัดออกไปแล้วถูกตีความจากสถานการณ์เดิม แล้วจึงเก็บไว้ในความจำ

3) การวางแผนดำเนินการแก้ปัญหา เป็นการแบ่งปัญหาออกเป็นส่วนย่อย ๆ แล้วค่อย ๆ แก้ปัญหาเป็นลำดับโดยเลือกใช้กลวิธีที่เหมาะสมกับความรู้ความสามารถของตน

4) การประเมินผลการแก้ปัญหา ในขณะที่บุคคลกำลังแก้ปัญหา เขาต้องใส่ใจกับสิ่งที่ทำไปแล้ว สิ่งที่กำลังทำและสิ่งที่ควรจะทำต่อไป รวมถึงการที่บุคคลควบคุมตัวแทนภายในของปัญหาที่ตนสร้างขึ้นมาในตอนแรกได้ และยังคงสร้างต่อไปเพื่อทำความเข้าใจและแก้ปัญหาหนึ่ง ๆ หากกลวิธีที่ใช้อยู่ไม่เกิดผลที่ต้องการ อาจตัดสินใจเปลี่ยนกลวิธีก็ได้

ทศนา แคมมณี และคณะ (2544) อธิบายเพิ่มเติมว่า ยุทธวิธีที่ใช้พัฒนาพฤติกรรม การควบคุมและประเมินการคิดหรืออภิปัญญา ได้แก่

1. ระบุว่าเรารู้อะไร เราไม่รู้อะไร โดยฝึกเขียนให้ชัดเจนว่า “อะไรที่รู้แล้วบ้าง” “อะไรที่ต้องการรู้” เมื่อผู้เรียนได้หัวข้อแล้ว ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจหรือขยายความด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง

2. สนทนาหรืออภิปรายเกี่ยวกับการคิด การพูดเรื่องวิธีคิดมีความสำคัญมากในการสอน ครูควรอธิบายกระบวนการคิดในการวางแผนแก้ปัญหา เป็นการสาธิตการคิดให้ผู้เรียนรู้ จากนั้นก็ฝึกให้ผู้เรียนคิด อภิปรายเกี่ยวกับวิธีคิดของแต่ละคน อธิบายกระบวนการคิดเพื่อจะนำไปใช้

3. การเขียนอนุทินเกี่ยวกับการใช้ความคิดหรือการคิด การเขียนอนุทินหรือบันทึกการเรียนรู้โดยผู้เขียนจะบันทึกวิธีคิด บันทึกข้อระมัดระวัง ความยากลำบาก การได้ประสบปัญหาความยุ่งยาก นับเป็นการสะท้อนความคิดของตนเอง

4. การวางแผนและการกำกับตนเอง ผู้เรียนจะต้องพัฒนาความรับผิดชอบในการวางแผนและการเรียนด้วยตนเอง เพราะถ้ามีผู้อื่นวางแผนจัดการให้ เขาจะไม่สามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

5. สรุปกระบวนการคิดที่ใช้เมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้ว ผู้เรียนควรได้อภิปรายเกี่ยวกับกระบวนการคิด ทั้งนี้เพื่อ 1) เป็นการพัฒนาความตระหนักในการควบคุมการคิด 2) สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ โดยทำตามขั้นตอนต่อไปนี้

5.1 ครูแนะนำให้ผู้เรียนทบทวนกิจกรรม รวบรวมข้อมูล กระบวนการคิดที่ใช้และความรู้สึกที่เกิดขึ้น

5.2 ครูให้ผู้เรียนจำแนกทักษะการคิดที่ใช้พร้อมทั้งระบุยุทธวิธีการคิดที่ใช้

5.3 ครูให้ผู้เรียนประเมินความสำเร็จ นำยุทธวิธีที่ไม่เหมาะสมออกไป และสรุปยุทธวิธีที่จะเป็นประโยชน์ต่อไปในอนาคต

6. การประเมินผลตนเอง (Self-evaluation) การประเมินผลตนเองเป็นการประเมินเกี่ยวกับการคิดของตนเอง โดยค่อย ๆ ฝึกทำไปทีละน้อย จะทำให้ผู้นั้นสามารถทำได้อย่างเป็นอิสระ จากนั้นสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ที่เกิดจากการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใดก็ได้

การพัฒนาอภิปัญญาในการฝึกแก้โจทย์ปัญหา เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้รู้ถึงกระบวนการคิดของตน คือ รู้ว่าตนเองรู้อะไร หรือต้องการรู้อะไรและยังไม่รู้อะไร ตลอดจนสามารถควบคุมและตรวจสอบการคิดของตนเองได้ในทิศทางที่ถูกต้อง ครูสามารถใช้วิธีการหรือเทคนิคต่าง ๆ ที่จะช่วยฝึกผู้เรียนให้มีความสามารถด้านนี้ได้ โดยใช้เทคนิคในการแก้โจทย์ปัญหา ดังนี้

1. การฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการวางแผน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ๆ ดังนี้

1.1 ฝึกให้ผู้เรียนวิเคราะห์เป้าหมาย ของการกระทำใด ๆ ไม่ว่าจะเป็งานหรือกิจกรรมที่ผู้เรียนกระทำ ถ้าเป็นโจทย์ปัญหาก็ให้ผู้เรียนสามารถบอกสิ่งที่โจทย์กำหนดให้ บอกข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้องกับโจทย์ปัญหา บอกค่าและข้อความสำคัญ และบอกเป้าหมายของการแก้โจทย์ปัญหานั้นได้

1.2 ฝึกให้ผู้เรียนเลือกใช้ยุทธวิธีต่าง ๆ ในการแก้ปัญหาเป็นการเสนอยุทธวิธีต่าง ๆ สำหรับการแก้ปัญหาที่กำหนดให้ แล้วตัดสินใจเลือกยุทธวิธีที่จะทำให้สามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ซึ่งยุทธวิธีต่าง ๆ มีดังนี้

1.2.1 ยุทธวิธีเดาและตรวจสอบ (Guess and Test)

ยุทธวิธีเดาและตรวจสอบเป็นการพิจารณาข้อมูลและเงื่อนไขต่าง ๆ ที่กำหนดให้ผสมผสานกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นคาดเดาหรือคะเนคำตอบของปัญหาแล้ว ตรวจสอบความถูกต้อง ถ้าไม่ถูกต้องก็คาดเดาใหม่โดยอาศัยประโยชน์จากความไม่ถูกต้องในการคาดเดาครั้งแรก ๆ ซึ่งการคาดเดาต้องเดาอย่างมีเหตุผล มีทิศทางเพื่อให้สิ่งที่เดานั้นใกล้เคียงกับคำตอบให้มากที่สุด

1.2.2 ยุทธวิธีวาดภาพ (Draw a Picture)

ยุทธวิธีวาดภาพเป็นการแสดงสภาพการณ์ของข้อมูลที่กำหนดให้ ออกมาเป็นภาพ เพื่อช่วยให้ผู้แก้ปัญหา มีความเข้าใจในปัญหาชัดเจนขึ้น สามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของข้อมูลต่าง ๆ และกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็วขึ้น

1.2.3 ยุทธวิธีสร้างตาราง (Make a Table)

ยุทธวิธีสร้างตารางเป็นการจัดระบบของข้อมูลจากปัญหาที่กำหนดให้ โดยการแจกแจงข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ของปัญหาให้อยู่ในรูปของตารางที่มีลักษณะเป็นช่อง ๆ มีทั้งช่องตามแนวนอนและช่องตามแนวตั้งที่มีมากกว่าหนึ่งช่องขึ้นไป ตารางบางอย่างอาจใช้เพียงแนวตั้งหรือแนวนอนเพียงอย่างเดียว และตารางบางอย่างอาจใช้ทั้งแนวนอนและแนวตั้งรวมกัน เพื่อแจกแจงคำตอบที่เป็นไปได้ หากคำตอบที่ต้องการหรือแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูล โดยอยู่ภายใต้เงื่อนไขหรือข้อมูลที่โจทย์กำหนดให้จนได้คำตอบที่ต้องการ อาจกล่าวได้ว่าเป็นยุทธวิธีของการสื่อสารข้อมูลแบบตารางนั่นเอง

1.2.4 ยุทธวิธีสร้างรายการ (Make a List)

ยุทธวิธีสร้างรายการเป็นการเขียนแจกแจงแสดงความเป็นไปได้ของคำตอบทั้งหมด ให้เห็นคำตอบทั้งหมดอย่างชัดเจน ซึ่งอยู่ในขอบเขตของเงื่อนไขที่กำหนดให้

1.2.5 ยุทธวิธีเขียนแผนภาพ (Draw a Diagram)

ยุทธวิธีเขียนแผนภาพเป็นการเขียนแสดงสภาพการณ์ของปัญหา เพื่อให้ผู้แก้ปัญหามองเห็นปัญหาอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ช่วยเพิ่มความชัดเจนในการทำความเข้าใจกับปัญหา และเห็นแนวทางในการแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็วขึ้น เช่นเดียวกับยุทธวิธีวาดภาพ การเขียนแผนภาพเพื่อแจกแจงกรณีที่เป็นไปได้ซึ่งมีชื่อเรียกว่า แผนภาพต้นไม้ เป็นต้น

1.2.6 ยุทธวิธีใช้เหตุผล (Use Reasoning)

ยุทธวิธีใช้เหตุผลเป็นการใช้ข้อมูลที่โจทย์ปัญหามกำหนดให้เป็นเหตุบังคับให้เกิดผล ซึ่งจะต้องผสมผสานกับความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้แก้ปัญหามีอยู่เพื่อให้ได้คำตอบที่ต้องการ

1.2.7 ยุทธวิธีค้นหาแบบแผน (Look for a Pattern)

ยุทธวิธีการค้นหาแบบแผนเป็นการศึกษาตัวอย่างหรือข้อมูลที่โจทย์กำหนดให้ แล้ววิเคราะห์ค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลเหล่านั้นมากำหนดเป็นแบบแผน ซึ่งก่อนที่จะนำแบบแผนนั้นไปใช้ จะต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบโดยใช้การให้เหตุผล ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้ คือ 1) ค้นหาข้อสรุป 2) ตรวจสอบข้อมูล 3) นำข้อสรุปไปใช้ และ 4) พบข้อสรุปใหม่

1.2.8 ยุทธวิธีการแก้ปัญหาที่ง่ายขึ้นกว่าเดิม (Solve a Simple Problem)

ยุทธวิธีแก้ปัญหาที่ง่ายขึ้นกว่าเดิมเป็นการปรับหรือตัดแปลงโจทย์ปัญหาที่ยากให้เป็นโจทย์ปัญหาที่ง่ายทั้งในด้านของภาษาและขนาดของจำนวน โดยมีโครงสร้างคล้ายกับปัญหาเดิม แต่ง่ายและมีความยุ่งยากซับซ้อนน้อยกว่าเดิม แล้วนำยุทธวิธีใช้ในการแก้โจทย์ปัญหาที่ตัดแปลงแล้วไปใช้ในการแก้โจทย์ปัญหาเดิม

1.2.9 ยุทธวิธีการทำย้อนกลับ (Work Backward)

ยุทธวิธีทำย้อนกลับเป็นการพิจารณาผลลัพธ์ครั้งสุดท้าย แล้วมองย้อนกลับมาที่โจทย์ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เป็นการใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์โดยพิจารณาจากผลย้อนกลับไปหาเหตุ ซึ่งจะต้องหาเงื่อนไขเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ต้องการกับสิ่งที่โจทย์ปัญหากำหนด

2. การฝึกให้ผู้เรียนสามารถกำกับควบคุมตนเองและตรวจสอบความคิดของตนเองได้ ซึ่งประกอบด้วยส่วนย่อย ๆ ดังนี้

2.1 การกำหนดเป้าหมายไว้ในใจ เป็นการกำหนดเป้าหมายของการกระทำใดไม่ว่าจะเป็นงานและกิจกรรมต่าง ๆ

2.2 กำกับวิธีการต่าง ๆ ให้เป็นไปตามขั้นตอนของยุทธวิธีที่เลือกไว้

3. การฝึกให้ผู้เรียนสามารถประเมินการคิดของตนเองได้

3.1 ประเมินความสำเร็จตามเป้าหมาย เป็นการตรวจสอบว่าหลังจากที่ได้ปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนหรือยุทธวิธีที่เลือกนั้นแล้วสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้หรือไม่

3.2 ตรวจสอบคำตอบ เป็นการตรวจสอบคำตอบ หรือผลลัพธ์ของงาน หรือกิจกรรมที่ทำลงไปแล้วว่าถูกต้องจริงหรือไม่

3.3 ตรวจสอบขั้นตอนในการปฏิบัติ เป็นการย้อนกลับไปมองถึงขั้นตอนของยุทธวิธีต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำกิจกรรมใด ว่ามีความถูกต้องสมบูรณ์เพียงใด เพื่อจะช่วยให้พบข้อบกพร่องที่อาจเกิดขึ้นแล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้นต่อไป

จากการศึกษาการพัฒนาอภิปัญญา ผู้วิจัยสรุปว่า การพัฒนาอภิปัญญามีหลายวิธีการ โดยมีหลักการที่สำคัญ คือ การเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม การเลือกใช้วิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีความเฉพาะตัวกับบุคคล การวางแผน กำกับ ตรวจสอบและประเมินกระบวนการคิด เมื่อบุคคลรู้ในการคิดของตนเองสามารถกำกับและควบคุมการคิดของตนเองได้ จะสามารถนำตนเอง

ไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายได้ หากผู้เรียนฝึกฝนกระบวนการทางอภิปัญญาอย่างสม่ำเสมอจะก่อให้เกิดวงจรการเรียนรู้อภิปัญญา (Metacognition Learning Cycle) ซึ่งจะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเองอย่างยั่งยืนตลอดชีวิต

4. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินอภิปัญญา

4.1 วิธีการวัดอภิปัญญา

กระบวนการคิดเกิดขึ้นที่สมอง แต่สมองไม่ได้เป็นตัวกำหนดความคิดและไม่ได้เป็นสาเหตุของการใช้ความคิด เพราะสิ่งที่กำหนดความคิดคือจิตใจซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรม ความคิดเป็นอย่างไรจึงเป็นผลสะท้อนมาจากจิตใจเป็นตัวกำหนด การที่จะวัดหรือประเมินกระบวนการทางความคิดจึงต้องอาศัยหลักทางจิตวิทยาวิเคราะห์เพื่อสร้างเครื่องมือที่สามารถวัดกระบวนการที่สะท้อนมาจากจิตใจ สำหรับการวัดทางจิตวิทยา (Physical measurement) เป็นการวัดคุณลักษณะทางจิตวิทยาและเป็นการศึกษาลักษณะภายในไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง ซึ่งมีความเป็นนามธรรม เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถพัฒนาการทางสมอง เจตคติ ค่านิยม เป็นต้น การวัดผลที่เกิดขึ้นจากจิตใจนั้นโดยส่วนใหญ่แล้วจะวัดจากพฤติกรรมที่สังเกตได้แทน การวัดทางจิตวิทยาจึงเป็นการวัดทางอ้อม เครื่องมือที่ใช้จึงเป็นการรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมตัวอย่างที่ใช้เป็นตัวแทน (representative) ของสิ่งที่ต้องการวัดทั้งหมด ศิริชัย กาญจนवासี (2540) อธิบายว่า การวัดความคิดจากการปฏิบัติจริงเป็นแนวทางใหม่ของการวัดผลการเรียนรู้ในบริบทของธรรมชาติ โดยมุ่งความสนใจไปที่ทักษะการคิดที่ซับซ้อนในการปฏิบัติงาน ความร่วมมือจากการแก้ปัญหาและการประเมินตนเอง ซึ่งวัดได้โดยการสังเกต จากสภาพงานที่ปฏิบัติในรูปของการเขียนรายงาน การแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลองที่เหมือนจริง และการรวบรวมแฟ้มผลงาน (Portfolio)

วิธีการวัดอภิปัญญาหรืออาจเรียกได้ว่าวิธีวัดความคิด ศุภลักษณ์ สินธนา (2545 อ้างถึงใน ยุทธการ สืบแก้ว, 2551) กล่าวว่า การวัดการคิดในทางจิตวิทยามีหลายรูปแบบ การวัดที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต การรายงานตนเองด้วยคำพูดหรือการเขียน การคิดออกเสียง การบันทึกภาพหรือเสียง การรายงานตนเอง (Self-Report) ประกอบด้วย 1) การรายงานตนเองด้วยคำพูดขณะปฏิบัติงาน 2) การรายงานตนเองด้วยคำพูดหลังปฏิบัติงาน 3) การรายงานตนเองด้วยการเขียน 4) การรายงานตนเองด้วยการประเมินค่า

อภิปัญญาเป็นกลวิธีการคิดที่เป็นระบบอยู่ในความคิดของมนุษย์ ซึ่งเป็นการยากที่จะวัดโดยการให้ผู้ถูกวัดเขียนออกมาในลักษณะการบรรยายหรือแสดงวิธีทำ ดังนั้น การวัดอภิปัญญาจะเป็นวิธีรายงานด้วยถ้อยคำ (Verbal Report) Garner and Alexander (1989) ได้อธิบายถึงการวัดอภิปัญญาโดยใช้การรายงานด้วยถ้อยคำไว้หลายวิธี ดังนี้

1) การสัมภาษณ์ (Interview Techniques) วิธีการนี้เป็นการกระทำย้อนหลังถึงกระบวนการคิด และสิ่งที่ได้กระทำหลังจากที่ทำงานไปแล้ว โดยผู้ถูกสัมภาษณ์อาจไม่ได้เตรียมลำดับความคิดมาล่วงหน้า โดยพบว่าหากใช้วิธีการสัมภาษณ์กับเด็กที่โตกว่าจะมีอภิปัญญาสูงกว่าเด็กเล็ก แต่ก็ไม่ได้เป็นสิ่งที่ชี้ชัดว่าเด็กโตจะใช้กลวิธีในการกำกับตนเองมากกว่าเด็กเล็ก Garner ยังชี้ให้เห็นปัญหาสำคัญบางประการของการสัมภาษณ์ กล่าวคือ บางครั้งการสัมภาษณ์กระทำภายหลังกิจกรรมการคิดเป็นเวลานานเกินไป ทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่สามารถจดจำรายละเอียดต่าง ๆ ได้ครบ หรือจำผิดพลาด หรืออาจรายงานได้น้อยกว่าความเป็นจริง ปัญหาสำคัญอีกประการหนึ่งก็คือ บางครั้งคำถามที่ใช้เป็นตัวชี้แนะผู้ตอบให้ตอบตามสมมติฐานการวิจัย นั่นคือผู้ถูกสัมภาษณ์อาจรายงานในกระบวนการคิดที่ตนมิได้ใช้จริงก็ได้ นอกจากนี้ Garner and Alexander (1989) ได้ชี้ให้เห็นเพิ่มเติมว่าในกรณีศึกษาของเด็กเล็ก ยังอาจมีปัญหาเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหาด้านภาษา ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา หรือความแตกต่างในการใช้ภาษาระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ ตลอดจนปัญหาเกี่ยวกับความสามารถในการอธิบายเกี่ยวกับเหตุการณ์ทางพุทธิปัญญา

2) กระบวนการการคิดออกเสียง (Think Aloud Procedures) เป็นวิธีหนึ่งของการรายงานความคิดด้วยถ้อยคำ (verbal report) ซึ่งจะนำไปสู่ การวิเคราะห์ การประมวลผลข้อมูล โดยลักษณะสำคัญของกระบวนการนี้ คือ ผู้แก้ปัญหาสามารถรายงานสิ่งที่อยู่ในความจำระยะสั้นเท่านั้น โดยแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

2.1) รายงานเป็นคำพูดโดยตรง (Direct Verbalization) เป็นการรายงานข้อความที่มีรหัสถ้อยคำอยู่ในความจำระยะสั้นแล้ว ผู้แก้ปัญหาจะรายงานออกมาตามที่คิดได้เลยและการรายงานความคิดอาจทำได้ 2 แบบ คือ

2.1.1) การรายงานความคิดในขณะที่กำลังทำงาน (Concurrent Protocol) หรือกำลังแก้ปัญหา โดยมีการบันทึกเสียงรายงานไว้ แล้วถอดเทปออกมาใส่รหัสข้อความที่พูดได้ จากนั้นจึงนำไปวิเคราะห์

2.1.2) การให้รายงานความคิดหลังจากแก้ปัญหา เรียบร้อยแล้ว (Retrospective Protocol) เป็นการลดการรบกวนสมาธิเวลาทำงานซึ่งอาจเกิดขึ้นในแบบที่ 1 และเป็นการให้ผู้แก้ปัญหาได้รวบรวมความคิดรวบยอดเกี่ยวกับงานที่ทำหรือปัญหาที่แก้ แต่สิ่งที่ต้องระวังในแบบที่ 2 นี้คือ การรายงานความคิดที่อาจจะไม่มีในการแก้ปัญหา

2.1.3) การใส่รหัสถ้อยคำลงในความจำ ระยะสั้น (Recording the Content of Short Term Memory) ข้อความที่ระยงานนั้น ยังไม่มีการใส่รหัสไว้ในความจำระยะสั้น ดังนั้นก่อนการรายงานผู้แก้ปัญหาจึงต้องใช้เวลาในการบันทึกข้อมูลเป็นรหัสถ้อยคำลงในความจำระยะสั้นก่อนแล้วจึงรายงานออกมา ดังนั้น จึงต้องใช้เวลาในการรายงานความคิดโดยไม่พูดออกมาได้อย่างรวดเร็วเหมือนลักษณะที่ 1 แต่จะใช้ได้กับกระบวนการคิดที่สูงกว่าการคิดโดยทั่วไป

2.1.4) การอธิบาย (Explanation) เป็นการรายงานด้วยถ้อยคำที่ใช้กระบวนการขั้นสูงขึ้นไปกว่าลักษณะที่ 2 ซึ่งเกิดจากการถามให้ผู้แก้ปัญหาได้อธิบายความคิดของเขา ทำให้ต้องใช้ทั้งความคิดและการสังเคราะห์ เพื่ออธิบายและใช้เวลาในการอธิบายความคิดที่เพิ่มมากขึ้นด้วย

เนื่องจากการเก็บข้อมูลโดยการรายงานด้วยถ้อยคำมีความเป็นอัตนัยสูง และมีโอกาสผิดพลาดได้ง่าย Ericsson และ Simon (1980) จึงให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเก็บข้อมูลด้วยวิธีนี้ไว้ว่า

1) พยายามเก็บข้อมูลตั้งแต่ข้อมูลยังอยู่ในความจำระยะสั้น เพราะจะมีความแม่นยำมากกว่า ซึ่งการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดหรือการใช้กลวิธี ควรเกิดขึ้นใกล้กับการคิดจริง หรือการใช้กลวิธีจริงมากที่สุด และพยายามให้กลุ่มตัวอย่างรายงานถึงเหตุการณ์เฉพาะไม่ใช่เหตุการณ์ตามสมมติฐาน

2) ให้กลุ่มตัวอย่างรายงานถึงสิ่งที่ตนทำหรือคิด ไม่ใช่เหตุผลในสิ่งที่ตนทำหรือคิด เพื่อจะลดการตีความทางอ้อมให้น้อยลง

3) ควรกระตุ้นให้กลุ่มตัวอย่างได้รายงานออกมาให้มากที่สุด โดยไม่มีการชี้แนะสิ่งที่จะรายงาน และระวังไม่ให้มีการรบกวนการรายงานของกลุ่มตัวอย่าง

4) เลือกใช้วิธีการที่ต้องอาศัยความสามารถพิเศษทางภาษาน้อยที่สุด เฉพาะอย่างยิ่งการเก็บข้อมูลจากเด็กเล็ก

5) ต้องมีการตรวจสอบความเที่ยงของการตอบด้วย

6) ใช้วิธีการวัดที่หลากหลาย โดยการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการหลายอย่าง ที่มีแหล่งความคลาดเคลื่อนแตกต่างกัน ผู้วิจัยสามารถรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการใช้กลวิธี หรือการกำกับตนเอง ที่กลุ่มตัวอย่างกระทำจริง ๆ ได้ การสังเกตพฤติกรรมที่ไม่ใช้ภาษาก็เป็นสิ่งที่มีความหมาย นอกจากนั้นการเชื่อมผลจากการรายงานด้วยถ้อยคำกับผลงานก็นับเป็นวิธีที่ดีวิธีหนึ่ง

Rowe (1996) กล่าวว่าแบบสอบถามที่ดีควรจะเป็นแบบเปิดกว้าง (Open-Ended) และมักจะใช้ร่วมกับการสัมภาษณ์และการใช้คำถาม ซึ่งในการสัมภาษณ์นั้นก็เพื่อช่วยกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้รายงานกิจกรรมอภิปัญญาที่ยากในการแปลความหมาย ถ้าไม่ตรวจสอบอีกก็อาจจะบ่งชี้ว่าไม่มีความรู้ และทักษะอภิปัญญา แต่ถ้ามีรายงานอภิปัญญาอยู่แล้วก็จะช่วยให้ผู้สังเกตตัดสินประสบการณ์ที่ถูกต้องที่ได้ถูกอธิบายไว้ นอกจากนี้คำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์นั้นจะให้ข้อมูลที่มากกว่าแบบสอบถาม และสิ่งที่สำคัญ Rowe ได้กล่าวไว้คือ การเลือกใช้วิธีการวัดอภิปัญญานั้นจะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายและอายุของผู้เรียนด้วย

จากการศึกษาการวัดอภิปัญญา ผู้วิจัยสรุปว่า การวัดประเมินอภิปัญญาเป็นการวัดกระบวนการทางความคิด เป็นกระบวนการวัดความสามารถเฉพาะบุคคล เน้นความสำคัญที่กระบวนการเรียนรู้มากกว่าการสอบวัดความรู้ เนื่องจากกระบวนการคิดจะเกิดขึ้นตลอดเวลาขณะทำงาน ซึ่งไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง จึงต้องอาศัยวิธีการวัดทางอ้อมผ่านพฤติกรรมที่แสดงออก เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต การอธิบายหรือบรรยาย การเขียนอนุทิน การรายงานตนเองด้วยคำพูดหรือการเขียน การคิดออกเสียง เป็นต้น การวัดเกี่ยวกับการคิดเป็นการวัดในเชิงจิตวิทยา วิธีการวัดอภิปัญญาต้องใช้วิธีที่เหมาะสมแก่วัตถุประสงค์ที่จะวัด โดยสามารถสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อให้ก่อเกิดพฤติกรรมที่มุ่งไปสู่วัตถุประสงค์ที่ต้องการจะวัดได้ หากแบบวัดที่ใช้กันอยู่ทั่วไปไม่สอดคล้องกับเป้าหมายของการวัดก็สามารถพัฒนาแบบวัดขึ้นใหม่ได้ตามความเหมาะสม

4.2 โมเดลการวัดอภิปัญญาของ Schraw & Dennison (1994)

การวัดอภิปัญญาสามารถวัดได้หลายวิธี สังวร จิตกระโทก และคณะ (2559) ระบุว่า เครื่องมือวัดอภิปัญญาที่พัฒนาด้วยทฤษฎีของ Schraw & Dennison (1994) มีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนไทย ซึ่งจะทำให้ได้ผลการวัดที่มีความน่าเชื่อถือ โมเดลการวัดอภิปัญญาของ Schraw และ Dennison (1994) เป็นการวัดการตระหนักรู้เกี่ยวกับอภิปัญญาประกอบด้วย องค์ประกอบใหญ่ 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับการรู้คิด (Knowledge of Cognition) ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย 3 ด้าน คือ 1) ความรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริงที่จำเป็นต้องมี (Declarative knowledge) 2) ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงาน (Procedural knowledge) และ 3) ความรู้เกี่ยวกับเงื่อนไขการทำงานให้สำเร็จ (Conditional knowledge) และองค์ประกอบที่ 2 การควบคุมการรู้คิด (Regulation of Cognition) โดยมีองค์ประกอบย่อย 4 องค์ประกอบ คือ 1) การวางแผน (Planning) 2) กลยุทธ์การจัดการข้อมูล (Information management) 3) การกำกับความเข้าใจ (Comprehension Monitoring) 4) กลยุทธ์การแก้ไขข้อผิดพลาด (Debugging Strategies) และ 5) กลยุทธ์การประเมินความสำเร็จของงาน (Evaluation strategies)

เครื่องมือวัดและประเมินอภิปัญญาตามทฤษฎีของ Schraw & Dennison (1994) มีจำนวน 2 ชุด คือ ชุดที่ 1 แบบสอบถามการเรียนรู้ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2 จำนวน 35 ข้อ และชุดที่ 2 แบบสอบถามการเรียนรู้ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3-6 และมัธยมศึกษา จำนวน 52 ข้อ เป็นแบบตรวจสอบรายการ (check list) ทั้ง 2 ฉบับ ข้อคำถามในแต่ละข้อเป็นการสอบถามวิธีการเรียนรู้และพฤติกรรมของผู้เรียนและให้เลือกคำตอบในข้อที่เป็นจริง โดยการเรียงลำดับของแต่ละข้อคำถามจะวัดองค์ประกอบอภิปัญญาสลับกันไป และการวัดในแต่ละองค์ประกอบมีจำนวนข้อคำถามไม่เท่ากัน รายละเอียดดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 องค์ประกอบและจำนวนข้อคำถามการวัดอภิปัญญาตามทฤษฎีของ Schraw & Dennison (1994)

องค์ประกอบที่	สิ่งที่ต้องการวัด	หมายเลขข้อ
	ความรู้เกี่ยวกับการรู้คิด	
1	ความรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริงที่จำเป็นต้องมี	5,10,12,16,17,20,32,46
2	ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงาน	3,14,24,33
3	ความรู้เกี่ยวกับเงื่อนไขการทำงานให้สำเร็จ	15,18,26,29,35
องค์ประกอบที่	การควบคุมการรู้คิด	หมายเลขข้อ
4	การวางแผน	4,6,8,22,23,42,45
5	กลยุทธ์การจัดการข้อมูล	9,13,30,31,37,39,41,43,47,48
6	การกำกับความเข้าใจ	1,2,11,21,28,34,49
7	กลยุทธ์การแก้ไขข้อผิดพลาด	25,40,44,51,52
8	กลยุทธ์การประเมินความสำเร็จของงาน	7,19,24,36,38,50

4.3 การประเมินผลตามสภาพจริง

Brown & Hudson (1998 อ้างถึงใน ปิยะนุช พุฒแก้ว 2552) กล่าวว่า การประเมินผลตามสภาพจริงเป็นวิธีประเมินผลที่ต้องการตอบสนองการประเมินความสามารถ ทักษะ ความคิดขั้นสูงที่ซับซ้อน การแก้ปัญหา การปฏิบัติจริง ตลอดจนความสามารถในการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน คุณลักษณะเหล่านี้ไม่มีอยู่ในการวัดและประเมินผลรูปแบบเดิมที่คะแนนหรือผลการสอบจากการทำข้อสอบจะเป็นข้อมูลที่สะท้อนความจริงเพียงบางส่วนของผู้เรียนเท่านั้น ในภาพที่แท้จริงผู้เรียนยังมีความรู้ ความสามารถ และทักษะอีกมากที่ไม่สามารถตรวจสอบได้ด้วยการใช้ข้อสอบทดสอบ ดังนั้นจึงต้องใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่ครอบคลุมความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน นอกจากนี้วิธีการประเมินผลตามสภาพจริงยังเป็นการประเมินผลเชิงบวกเพื่อค้นหาความสามารถ จุดเด่นและความก้าวหน้าของผู้เรียนแต่ละคน รวมทั้งให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในจุดที่ต้องการพัฒนาให้สูงขึ้นตามศักยภาพ

จินตวิวัฒน์ แป้นแก้ว (2562) กล่าวว่า การประเมินตามสภาพจริงเป็นการประเมินที่สามารถค้นหาศักยภาพที่แท้จริงของผู้เรียน เป็นกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล และหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้และการพัฒนาของผู้เรียนตามสภาพความเป็นจริง สามารถประเมินได้ถูกต้องว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง เน้นให้ผู้เรียนนำทักษะความรู้ที่เกี่ยวข้องใช้ในสภาพการณ์ที่เป็นจริงในชีวิต

วิธีการที่ใช้ในการประเมินตามสภาพจริง มีวิธีการประเมินโดยสังเขป ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557)

1. การสังเกต เป็นวิธีการที่ตีความวิธีหนึ่งในการเก็บข้อมูลพฤติกรรมด้านการใช้ความคิด การปฏิบัติงานและโดยเฉพาะด้านอารมณ์ ความรู้สึก และลักษณะนิสัยสามารถทำได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ทั้งในห้องเรียนนอกห้องเรียนหรือในสถานการณ์อื่นนอกสถานศึกษา

วิธีการสังเกตทำได้โดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ การสังเกตโดยตั้งใจหรือมีโครงสร้าง หมายถึง ครูกำหนดพฤติกรรมที่ต้องสังเกต ช่วงเวลาสังเกต และวิธีการสังเกต (เช่น สังเกตคนละ 3-5 นาที เวียนไปเรื่อย ๆ) อีกวิธีหนึ่ง คือ การสังเกตแบบไม่ตั้งใจ หรือไม่มีโครงสร้าง ซึ่งหมายถึงไม่มีการกำหนดรายการสังเกตไว้ล่วงหน้า ครูอาจมีกระดาษแผ่นเล็ก ๆ ติดตัวไว้ตลอดเวลาเพื่อบันทึกเมื่อพบพฤติกรรมการแสดงออกที่มีความหมาย หรือสะดุดความสนใจครู การบันทึกอาจทำได้โดยย่อก่อนและขยายความสมบูรณ์ภายหลัง

2. การสัมภาษณ์ เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ใช้เก็บข้อมูลพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ได้ดี เช่น ความคิด (สติปัญญา) ความรู้สึก กระบวนการขั้นตอนการทำงาน วิธีแก้ปัญหา ฯลฯ อาจใช้ประกอบการสังเกต เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มั่นใจมากยิ่งขึ้น

3. การตรวจงาน เป็นการวัดและประเมินผลที่เน้นการนำผลการประเมินไปใช้ทันทีใน 2 ลักษณะ คือ เพื่อการช่วยเหลือผู้เรียนและเพื่อปรับปรุงการสอนของผู้สอน

4. การรายงานตนเอง เป็นการให้ผู้เรียนเขียนบรรยายหรือตอบคำถามสั้น ๆ หรือตอบแบบสอบถามที่ผู้สอนสร้างขึ้น เพื่อสะท้อนถึงการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งความรู้ ความเข้าใจ วิธีคิด วิธีทำงาน ความพอใจในผลงาน ความต้องการพัฒนาตนเองให้ดียิ่งขึ้น

5. การใช้บันทึกจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เป็นการรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นที่เกี่ยวกับตัวผู้เรียน ผลงานของผู้เรียน โดยเฉพาะความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากแหล่งต่าง ๆ เช่น จากเพื่อน ครูอาจารย์ โดยประชุมแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้เรียน

6. การใช้ข้อสอบเน้นการปฏิบัติจริง ในกรณีที่ครูต้องการใช้แบบทดสอบ ขอเสนอแนะให้ใช้แบบทดสอบภาคปฏิบัติที่เน้นการปฏิบัติจริง

7. การประเมินโดยใช้แฟ้มสะสมงาน แฟ้มสะสมงาน หมายถึง สิ่งที่ใช้สะสมงานของผู้เรียน อย่างมีจุดประสงค์ อาจเป็นแฟ้ม ก่อ่ง ฯลฯ ที่แสดงให้เห็นถึงความพยายาม ความก้าวหน้า และผลสัมฤทธิ์ในเรื่องนั้น ๆ หรือหลาย ๆ เรื่อง การสะสมนั้นผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเนื้อหา เกณฑ์ การเลือก เกณฑ์การตัดสิน ความสามารถ คุณสมบัติ หลักฐาน การสะท้อนตนเอง การประเมินโดยใช้แฟ้มผลงาน เป็นวิธีการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายวิธีหนึ่ง เพราะใช้การประเมินให้ผูกติดอยู่กับการสอน และมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอนที่ชัดเจน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

สังวร รัตกระโทก และคณะ (2559) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินอภิปัญญาของนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยศึกษาองค์ประกอบของอภิปัญญาที่มีความสอดคล้องกันมากที่สุด และพัฒนาเครื่องมือวัดจากทฤษฎีของ Schraw และ Dennison (1994) ผลการวิจัยพบว่า อภิปัญญาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสัมพันธ์กัน เครื่องมือวัดอภิปัญญาที่พัฒนาด้วยทฤษฎีของ Schraw และ Dennison (1994) มีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนไทยมากกว่า ซึ่งจะทำให้ได้ผลการวัดที่มีความน่าเชื่อถือมากกว่า โดยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่ามีความเป็นไปได้ที่จะมีการวัดอภิปัญญาเป็นแบบวัดเพิ่มเติมส่วนหนึ่งของการทดสอบ ONET เนื่องจากจะช่วยให้ข้อมูลสำหรับการอธิบายการตอบข้อสอบวิชาต่าง ๆ ของนักเรียนมากขึ้น เช่นเดียวกับโครงการ PISA และระบุว่ายังไม่มีการศึกษาในรายละเอียดเพื่อกำหนดองค์ประกอบและการพัฒนาเครื่องมือวัดองค์ประกอบที่นักวิจัยใช้ในการพัฒนาเครื่องมือวัดมีความหลากหลายมากถึง 20 องค์ประกอบ แต่องค์ประกอบที่มีความสอดคล้องกันมากที่สุด 3 องค์ประกอบ คือ การวางแผน การกำกับตนเอง และการประเมินผลลัพธ์

งานวิจัยต่างประเทศ

Maryani et al. (2020) ทำการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental) โดยใช้รูปแบบ Single-Group Pre-Post-Test เพื่อศึกษาผลของการบูรณาการการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (I-PjBL) ที่มีผลต่อทักษะอภิปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 33 คน จากโรงเรียนประถมศึกษา Muhammadiyah Ambarbinangun เป็นนักเรียนชาย จำนวน 16 คน และเป็นนักเรียนหญิงจำนวน 17 คน ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย ด้วยการใช้เครื่องมือวัดอภิปัญญา Metacognition Awareness Inventory: MAI ของ Schraw & Dennison (1994) ที่ครอบคลุมเนื้อหาองค์ประกอบของอภิปัญญา 2 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ ความรู้ในอภิปัญญาและประสบการณ์ในอภิปัญญา จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติร่วมกันเป็นลักษณะเป็นกลุ่ม ผลจากการวิจัยพบว่า การบูรณาการการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (I-PjBL) ส่งผลให้ความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

Arjaya et al (2023) ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความตระหนักรู้ในอภิปัญญา (metacognitive awareness) กับความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (self-regulated learning) ของครูฝึกสอนสาขาวิชาชีพอาชีวศึกษา โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองของครูฝึกสอนผ่านการเสริมสร้างความตระหนักรู้ในอภิปัญญาในระหว่างการเรียนรู้ออนไลน์ พบว่าความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองของครูฝึกสอนได้รับการสนับสนุนจากองค์ประกอบต่าง ๆ ของอภิปัญญา ได้แก่ การกำหนดงาน การตั้งเป้าหมาย การวางแผนเชิงกลยุทธ์ การตรวจสอบความเข้าใจ และการควบคุมกลยุทธ์ การตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเองเป็นส่วนสำคัญของความสามารถ

ความสามารถด้านอภิปัญญาและการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูฝึกสอนสามารถพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเองอย่างสม่ำเสมอ องค์ประกอบของอภิปัญญาในแต่ละด้าน มีส่วนช่วยให้การพัฒนาความสามารถด้านการเรียนรู้ด้วยตนเองของครูฝึกสอน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปว่า มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับอภิปัญญาอย่างแพร่หลายครอบคลุมทั้งการนำยุทธวิธีอภิปัญญาไปใช้พัฒนาความสามารถของผู้เรียนในวิชาต่าง ๆ การพัฒนาอภิปัญญาโดยตรง และการสร้างเครื่องมือวัดอภิปัญญา เนื่องจากพบว่าอภิปัญญาส่งผลในเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้หลากหลายวิธี องค์ประกอบของอภิปัญญาส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการให้ผู้เรียนได้ตั้งเป้าหมาย วางแผนการเรียนรู้ กำกับและควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง การตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเองเป็นส่วนสำคัญที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ การบูรณาการการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานช่วยส่งเสริมความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการวางแผน กำกับตนเอง และประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มยังช่วยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้ร่วมกัน เครื่องมือวัดอภิปัญญา Metacognition Awareness Inventory (MAI) ของ Schraw & Dennison (1994) ได้รับความนิยมในการมาใช้วัดอภิปัญญา และมีความเหมาะสมกับนักเรียนไทย ซึ่งจะทำให้ได้ผลการวัดที่มีความน่าเชื่อถือ



แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นเป็นตอน และคิดในลักษณะ เอกลักษณ์นำไปสู่การคิดค้นพบทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ การสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้จะต้องมี จินตนาการเป็นสิ่งสำคัญที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับความพยายามที่จะสร้าง จินตนาการนั้นให้เป็นจริง จึงจะเกิดผลงานสร้างสรรค์ขึ้น (ประเทิน มหาจันทร์, 2531) การศึกษา แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์มุ่งเน้นไปที่การศึกษาเพื่อให้ได้กระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นขั้นตอนโดยการถ่ายทอดความคิดและจินตนาการออกมาเป็นรูปธรรม

1. ความหมายของการสร้างสรรค์

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของคำว่า “การสร้างสรรค์” ไว้หลากหลาย ดังนี้ (ประเทิน มหาจันทร์, 2531)

Torrance (1963) ให้ความหมายไว้ว่า การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของการคิดหรือ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อมีปัญหาแล้วบุคคลเปลี่ยนความคิดนั้นออกมาเป็นการกระทำ หรือเป็นผลผลิตที่ แปลกใหม่ ความสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้จากการรวบรวมเอาความรู้ที่ได้จากประสบการณ์เดิม แล้ว เชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นั้น ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจ แสดงออกมาในรูปแบบของวรรณคดี ศิลปะ วิทยาศาสตร์ หรืออาจเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการก็ได้

Wallach และ Kogan (1965) ให้ความหมายไว้ว่า การสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดโดย สัมพันธ์ได้ คนที่มีการสร้างสรรค์ คือ คนที่สามารถคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ เช่น เมื่อเห็น คำว่า ปากกา ก็นึกถึงกระดาษ ดินสอ ขวดหมึก ไต้ะ แก้ว สมุดบันทึก เป็นต้น ยิ่งคิดได้มากเท่าไรก็ยิ่ง แสดงถึงศักยภาพด้านการสร้างสรรค์มากเท่านั้น

Westcott และ Smith (1967) ให้ความหมายไว้ว่า การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทาง สมองที่รวมและดึงเอาประสบการณ์เดิมของแต่ละคนออกมาแล้วนำมาจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ การจัด รูปใหม่ของความคิดนี้เป็นลักษณะของแต่ละคน ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ทั่วไป

วิรุณ ตั้งเจริญ (2526) ให้ความหมายไว้ว่า การสร้างสรรค์มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความสามารถ ในการคิดหรือสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมา โดยที่ไม่มีสิ่งนั้นอยู่ก่อน เป็นการริเริ่มกระทำขึ้น และสิ่งที่ กระทำต้องเป็นสิ่งที่มีความหมาย มีใช้สิ่งที่เป็นโทษ คุณค่าในที่นี่หมายรวมทั้ง คุณค่าที่เป็นประโยชน์ทาง ภายใต้งานใช้สอย คุณค่าที่เป็นประโยชน์ทางด้านจิตใจ ในแง่ของความงามหรือคุณค่าทางด้าน ความคิดที่สามารถเสนอความคิดในแง่มุมมองที่แปลกและใหม่ได้อย่างมีสารประโยชน์

ประเทิน มหาจันทร์ (2531) ได้สรุปความหมายไว้ว่า การสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ โดยมีสิ่งเร้าและประสบการณ์เดิมเป็นองค์ประกอบและธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นความสามารถที่อยู่ในตัวบุคคล สามารถพัฒนาขึ้นได้โดยจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ซึ่งลักษณะของคนที่มีการสร้างสรรค์นั้นย่อมมีความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหาได้หลายด้าน มีความอดทน เป็นตัวของตัวเอง ชอบคิดสิ่งแปลกใหม่ ไม่ชอบลอกเลียนแบบ และมีความยืดหยุ่นในการคิด

เชลูด นิมเสมอ (2557) กล่าวว่า การสร้างสรรค์ คือ การทำให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้นในโลกด้วยปัญญาของมนุษย์ สิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นต้องมีลักษณะเป็นต้นแบบในทางใดทางหนึ่ง ไม่ซ้ำกับสิ่งที่เคยมีอยู่แล้ว การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการอิสระ ไม่เป็นทาสของสิ่งใด ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ ปัญญาหรือลัทธิ หรือแบบอย่าง (Style) การสร้างสรรค์ต้องมีเสรีภาพ มีความนึกคิดอย่างอิสระ มีความริเริ่มและก้าวหน้า และได้อธิบายว่า การสร้างสรรค์ศิลปะ หมายถึง การคิดค้นรูปทรง หรือหน่วย (Unit) ที่มีความหมายต่อเป้าหมายของการสร้างสรรค์ และจัดระเบียบหน่วยนั้นหรือหน่วยเหล่านั้นให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปิน (Individuality) ความเป็นต้นแบบ (Originality) และมีความเป็นเอกภาพ การสร้างสรรค์ตรงข้ามกับการลอกเลียนแบบ (Imitation) ไม่ว่าจะเป็นการลอกเลียนแบบจากธรรมชาติหรือจากสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น การสร้างสรรค์สามารถทำได้โดยการใช้ธรรมชาติเป็นสื่อ หรือโดยการใช้รูปทรงที่สร้างขึ้นเองจากการประกอบกันของทัศนธาตุ เพื่อแสดงอารมณ์ ความรู้สึก หรือความงาม

จากการศึกษาความหมายของการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสรุปว่า การสร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ไม่เคยมีมาก่อนให้เกิดขึ้น โดยผ่านกระบวนการเชื่อมโยงความคิดและประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดความคิดริเริ่มในการสร้างสิ่งใหม่ที่มีคุณค่า จัดลำดับความคิดซึ่งนำไปสู่การกระทำที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์และสร้างผลงานด้วยความคิดริเริ่มจนสำเร็จ โดยดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนในรูปแบบและวิถีทางของตนเอง สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์แบบอาจเป็นเพียงแนวความคิด กระบวนการหรือวิธีการก็ได้ การสร้างสรรค์เป็นเรื่องเกี่ยวกับความสามารถในการคิดหรือสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาโดยมีสิ่งเร้าและประสบการณ์เดิมเป็นองค์ประกอบ ธรรมชาติของการสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่อยู่ในตัวบุคคล ซึ่งสามารถพัฒนาขึ้นได้โดยการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม

2. กระบวนการสร้างสรรค์

การที่จะเกิดการสร้างสรรค์นั้นต้องมีกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นขั้นตอนหรือลำดับของกิจกรรมทางความคิดและการปฏิบัติที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน หรือแนวคิดใหม่ ๆ ที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ นักการศึกษาได้เสนอกระบวนการสร้างสรรค์เป็นขั้นตอนไว้หลากหลาย ดังนี้

Torrance (1965) ได้เสนอว่า Creative Process คือ กระบวนการความรู้สึกไวต่อปัญหาที่นำมารวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น และทำการทดลองสมมติฐานนั้น ซึ่งเรียกว่า กระบวนการแก้ปัญหา (Creative Problem Solving) ซึ่งมีลำดับขั้น ดังนี้

- ขั้นที่ 1 ขั้นที่หาและระบุข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น (fact finding) หาว่าอะไรเกิดขึ้น
- ขั้นที่ 2 ขั้นที่หาและระบุตัวปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นได้ (problem finding)
- ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปความคิดและสร้างสมมติฐานสำหรับปัญหา (idea finding)
- ขั้นที่ 4 ขั้นที่แสวงหาคำตอบของปัญหา (solution finding)
- ขั้นที่ 5 ขั้นที่แสวงหาคำตอบของปัญหา เหตุผล และบุคคลอื่น ๆ สนับสนุนผลลัพธ์หรือคำตอบของปัญหา เพื่อให้ผู้อื่นยอมรับสิ่งที่ค้นพบ (acceptance-finding)

Anderson (1970) ได้แบ่งกระบวนการด้านความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 6 ขั้นตอน คือ

- ขั้นที่ 1 มีความสนใจ และรู้ถึงความต้องการของจิตใจและสมอง
- ขั้นที่ 2 รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์และสิ่งที่น่าสนใจ
- ขั้นที่ 3 ได้ตรงถึงการวางแผน โครงร่างและรูปแบบของงาน
- ขั้นที่ 4 จากผลข้อ 1-3 ทำให้เกิดจินตนาการ
- ขั้นที่ 5 สร้างจินตนาการออกมาให้เป็นความจริง และแสดงผลให้เห็นได้ชัด
- ขั้นที่ 6 รวบรวมความคิด และแสดงออกมาเป็นผลงาน

Gallagher (1975) ได้เสนอว่า กระบวนการของการสร้างสรรค์จะเกิดความคิดหรือสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นนั้น โดยการลองผิดลองถูก (Trial and Error) ซึ่งแบ่งขั้นตอนเป็น 4 ขั้น คือ

- ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ (Preparation) เป็นขั้นเตรียมข้อมูลต่าง ๆ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำหรือแนวทางที่ถูกต้อง หรือข้อมูลที่ระบุปัญหา หรือข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง เป็นต้น
- ขั้นที่ 2 ขั้นความคิดครุ่น หรือระยะพักตัว (Incubation) เช่น ขั้นที่อยู่ในความวุ่นวายของข้อมูลต่าง ๆ ทั้งใหม่และเก่า ปราศจากความเป็นระเบียบเรียบร้อย ไม่สามารถขมวดความคิดนั้นได้ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination) เป็นขั้นที่ความคิดสับสนนั้นได้ผ่านการเรียบเรียงและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้มีความกระจ่างชัดและสามารถมองภาพพจน์ความคิดรวบยอดของความคิดได้

ขั้นที่ 4 ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Verification) เป็นขั้นที่ได้รับความคิด 3 ขั้นจากข้างต้น เพื่อพิสูจน์ว่าเป็นความคิดที่เป็นจริงและถูกต้องหรือไม่

ประเทิน มหาจันทร์ (2531) อธิบายว่า การสร้างสรรค์งานศิลปะมีกระบวนการหรือขั้นตอนตามลำดับ โดยเริ่มต้นจากการเรียนรู้หรือสัมผัสกับธรรมชาติและสภาพแวดล้อม นำมาสู่การสร้างประสบการณ์ หรือความชำนาญแล้วจึงเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงานศิลปะ มีขั้นตอนดังนี้

การรับรู้ (Perception) หมายถึง การที่มนุษย์ใช้ประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ รับรู้และชื่นชมในธรรมชาติ และสภาพแวดล้อมรอบตัว ได้แก่ การสัมผัสสรอรับรู้ด้วยประสาทตาในการมองเห็นความงามของธรรมชาติ และการสัมผัสด้วยประสาทหูในการได้ยินเสียงจากธรรมชาติ หรือจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ ภาพและเสียงเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างสรรค์งานศิลปะ

ประสบการณ์ (Experience) หมายถึง การที่มนุษย์ผ่านภาวะการรับรู้ ได้เห็น ได้ฟัง และได้ปฏิบัติด้วยตนเองมาแล้วบ่อยครั้ง จนสะสมเป็นประสบการณ์และความชำนาญ

จินตนาการ (Imagination) หมายถึง การคิดสร้างภาพในจิตใจก่อนที่จะสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปะ โดยมีพื้นฐานมาจากการได้สัมผัสรับรู้ธรรมชาติและสภาพแวดล้อม จนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ สะสมเป็นประสบการณ์และความชำนาญ ขยายผลเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยจินตนาการ มิใช่เป็นการถ่ายทอดจากประสบการณ์และจากสิ่งที่ตามองเห็นเท่านั้น แต่เป็นการแสดงออกจากภายในสู่ภายนอก สะท้อนความคิดสร้างสรรค์อิสระและหลากหลาย

จตุรรัตน์ กิรติวุฒิปงศ์ (2558) อธิบายว่า กระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์มีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 แรงบันดาลใจ (Inspiration) เป็นขั้นตอนแรกที่ศิลปินได้พบเห็นวัตถุสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อาจจะเป็นสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติหรือที่คิดฝันจากจินตนาการขึ้นเอง กล่าวคือ เป็นการรับสัมผัสสิ่งเร้าจากภายนอกและหรือภายในจิตใจ ทำให้ศิลปินเกิดความประทับใจ สนใจในสิ่งนั้น ๆ ตัวอย่างเช่น ศิลปิน ก. ได้ตระเวนเที่ยวชมศึกษาวัด โบสถ์ วิหาร และสถานโบราณวัตถุต่าง ๆ ณ สถานที่แห่งหนึ่ง ทำให้ศิลปินผู้นี้เกิดความพึงพอใจ สนใจในความงามของโครงสร้างสถาปัตยกรรมไทย ภาพผนังโบสถ์ อันเป็นลักษณะเฉพาะ พร้อมกันนี้ยังได้พินิจเห็นจังหวะของแสงและเงาที่สาดส่องตกทอดบนผนัง ภายใต้โครงสร้างสถาปัตยกรรมไทยอันงดงามยิ่งนั้น ทำให้ศิลปิน ก. ได้ศึกษาเรียนรู้ในสิ่งดังกล่าวด้วยประสบการณ์ตรง ก่อให้เกิดการครุ่นคิดพิจารณาถึงวัตถุสิ่งปรากฏดังกล่าวอย่างละเอียดลุ่มลึก และก่อให้เกิดความประทับใจมากขึ้น อันเป็นต้นเหตุแห่งแรงบันดาลใจให้กับศิลปิน ก. ในการที่จะสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ต่อไป ขั้นตอนนี้จึงเป็นขั้นตอนของการปะทะระหว่างโลกภายในกับโลกภายนอก หรือการรับรู้การสัมผัสทางความรู้สึกอารมณ์ที่มีต่อสรรพสิ่ง เป็นขั้นตอนของความรู้สึกอารมณ์ เป็นภาพลักษณ์ที่ปรากฏในสมอง แต่ยังเป็นนามธรรม

ขั้นที่ 2 แนวความคิด (Concept) ในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ขั้นตอนแนวความคิดถือเป็นขั้นตอนของการวิเคราะห์ เป็นการพินิจพิจารณากลับกรองสิ่งที่ศิลปินสนใจหรือประทับใจเป็นพิเศษว่าสิ่ง ๆ นั้นคืออะไร อะไรคือสิ่งที่ตัวเองพึงพอใจในสิ่งนั้น ๆ มันอยู่ตรงไหน มีลักษณะความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างไร ให้ผลทางความรู้สึกอารมณ์ในความคิดในแง่มุมมอง เป็นขั้นตอนของการรู้จักเลือกสรรเอาเฉพาะส่วนที่เป็นสาระสำคัญและทรงคุณค่าที่เป็นต้นเหตุแห่งความประทับใจในสิ่งนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ศิลปิน ก. ได้พิจารณากลับกรองอารมณ์ความรู้สึกความคิดของตนเองและสามารถสรุปได้ว่า สิ่งที่ตัวเองประทับใจจริง ๆ จนทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์

งานทัศนศิลป์ก็คือความงามของแสงที่สาดส่อง เล็ดลอด ตกทอดทาบบนผิววัตถุ (โครงสร้างสถาปัตยกรรมไทย พลับโบสถ์ วิหาร เสา เป็นต้น) ด้วยจังหวะลีลาท่าทางต่าง ๆ ลักษณะของแสงที่สาดส่องเข้ามานั้น เมื่อตกกระทบบนวัตถุใดก็จะทำให้เกิดรูปร่างรูปทรง และบรรยากาศแห่งสีสันของแสงและเงาขึ้น และจะมีรูปลักษณะเป็นไปตามพื้นผิวโครงสร้างของวัตถุนั้น ๆ แนวความคิดของศิลปิน ก. จึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับ “จังหวะของแสงและเงา” ขั้นตอนนี้จึงเป็นขั้นตอนของการวิเคราะห์ ที่ต้องอาศัยความคิด ความเป็นเหตุผล การรู้จักจำแนกแยกแยะข้อเท็จจริงที่ปรากฏให้เห็น

ขั้นที่ 3 ภาพร่างความคิด (Sketch Idea) ภาพร่างความคิดหรือภาพเสกิด คือ ความคิดย่อย ๆ ที่สามารถมีหลายลักษณะหลายชิ้นงานเสกิดภายใต้แนวความคิดหนึ่ง ๆ ที่ ถือว่าเป็นขั้นตอนแรกที่ศิลปินได้แสดงออกซึ่งจินตนาการที่มีต่อสิ่งเร้าอย่างเป็นรูปธรรม แต่ยังมีใช้ตัวผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ หากแต่เป็นเพียงภาพร่างความคิด การทดลองทางความคิดเพื่อให้เกิดความสอดคล้องตรงกับแนวความคิดที่วางไว้ การร่างภาพความคิดดังกล่าว จะทำให้ความคิดย่อยซึ่งมีอยู่มากมายภายใต้แนวความคิดหนึ่งจะค่อย ๆ ปรากฏความคมชัดชัดเจนแน่นอนมากยิ่งขึ้น ฉะนั้นภาพร่างจึงอาจมีหลายภาพ หลายความคิด หรือหลายแบบที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ภาพร่างแต่ละภาพมีความแตกต่างกัน แม้จะอยู่ภายใต้หัวข้อ ชื่อเรื่อง หรือแนวคิดเดียวกันก็ตาม

จึงกล่าวได้ว่า ภายใต้หนึ่งแนวความคิดจะประกอบไปด้วยหลาย ๆ ภาพร่างความคิด แต่ละภาพร่างความคิดเห็นก็จะมีรูปลักษณะที่แตกต่างกันไป อย่างไรก็ตาม ผลดีของการทำภาพร่างความคิด สรุปได้ดังนี้

1) ในขณะที่ศิลปินกำลังทำภาพร่างอยู่นั้น ศิลปินจะมีความเป็นอิสระในการที่จะคิดและกระทำในลักษณะลองผิดลองถูกได้ หากเกิดข้อเสียก็สามารถแก้ไขได้โดยง่าย ไม่มีผลกระทบต่อการทำงานที่ปฏิบัติเป็นผลงานที่สำเร็จสมบูรณ์

2) ทำให้ศิลปินได้รับรู้ว่า รูปร่าง รูปลักษณะจะสอดคล้องเหมาะสมกับแนวความคิด ความปรารถนาแห่งจิตใจของตนเอง และจะมีปัญหาในการถ่ายทอดเป็นรูปธรรมในผลงานจริงได้จริงหรือไม่ มากน้อยเพียงใด

3) การทำภาพร่างจำนวนมากขึ้น จะทำให้ศิลปินมีโอกาสคัดเลือกภาพร่างชิ้นที่ดีที่สุด เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงได้มากยิ่งขึ้น กรณีนี้จะส่งผลต่อคุณภาพของงานเป็นสำคัญ จะทำให้ศิลปินเกิดความคิดแบบแตกกระจาย (Divergence Thinking) เป็นไปอย่างหลากหลายทิศทางมาก ส่งผลให้ปรากฏภาพร่างทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพมากขึ้น ง่ายสะดวกและมีโอกาสที่จะเลือกเอาชิ้นงานภาพร่างที่ดีที่สุดได้ จะเห็นได้ว่าเพียงหนึ่งแนวคิดของศิลปิน ก็สามารถสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานภาพร่างความคิดได้อย่างไม่สิ้นสุด

ศิลปิน ก. มีแนวคิดเกี่ยวกับ “จังหวะของแสงและเงา” โดยมีวัตถุหรือข้อเท็จจริงภายนอก อันได้แก่ สถาปัตยกรรมไทย ภาพจิตรกรรมไทย เป็นต้น เป็นจุดเริ่มต้นของแรงบันดาลใจ มี

ความคิดย่อยหรือภาพร่างเป็นตัวแทนหรือต้นแบบของผลงานจริงที่สอดคล้องกับแนวความคิดดังกล่าว

ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของศิลปินนั้น ภาพร่างความคิดจะถูกแปรเปลี่ยนตัดทอน คลี่คลาย เพิ่มเติมและพัฒนาทั้งในด้านรูปแบบและรูปลักษณะ จนกว่าศิลปินจะเห็นว่าภาพร่างความคิดย่อยของตนเองได้สอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกหรือแนวความคิดเป็นอย่างดีแล้ว จึงจะทำการคัดเลือกภาพร่างจากจำนวนหลาย ๆ ชิ้น เพื่อที่จะนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 4 เทคนิคและวิธีการแสดงออก (Techniques & Method)

วิธีการแสดงออก เป็นขั้นตอนที่จะพิจารณาว่าภาพร่างที่ร่างไว้ในแต่ละภาพและได้คัดสรรแล้วนั้น ควรใช้วิธีการแสดงออกด้วยวิธีการใดจึงจะเหมาะสมสอดคล้องต้องกันและสะดวกหรือมีความเป็นไปได้มากที่สุดในการที่จะสร้างเป็นผลงานจริง วิธีการแสดงออกทางทัศนศิลป์ สามารถจำแนกออกได้ดังต่อไปนี้

- 1) วิธีการแสดงออกแบบสองมิติ ได้แก่ วิธีการด้านจิตรกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย เป็นต้น
- 2) วิธีการแสดงออกแบบสามมิติ ได้แก่ วิธีการด้านประติมากรรม สถาปัตยกรรม เครื่องเคลือบดินเผา เป็นต้น
- 3) วิธีการแสดงออกแบบสื่อผสม คือ วิธีการที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ได้ใช้สื่อวัสดุตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไปมาผสมผสานกัน วิธีการแสดงออกเช่นนี้นับเป็นวิธีการที่อิสระในการเลือกใช้วัสดุ เครื่องมือ หรือแม้กระทั่งสิ่งแวดล้อมในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นต้น

เทคนิค คือ สื่อหรือวัสดุที่ศิลปินใช้เพื่อการแสดงออกซึ่งสุนทรียภาพโดยตรง หรือเป็นตัวกลางในการสื่อถึงความรู้สึกอารมณ์ ความคิด จินตนาการของศิลปินเป็นสำคัญ เช่น ถ้าใช้วิธีการแสดงออกแบบสองมิติ จิตรกรรม ก็พิจารณาว่าจะใช้เทคนิคอะไรเพื่อเป็นสื่อกลางในการแสดงออก เช่น จะใช้เทคนิคสีน้ำมัน สีอะคริลิก เป็นต้น ถ้าใช้วิธีการแสดงออกแบบสามมิติ ประติมากรรม ก็ต้องพิจารณาว่าควรจะใช้เทคนิคอะไร เพื่อเป็นสื่อกลางของการแสดงออก เช่น ปูน ไม้ เหล็ก พลาสติก เรซิน เป็นต้น

ขั้นที่ 5 การแสดงออก (Expression) ซึ่งตัวผลงานจริง นับเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ การแสดงออกซึ่งตัวผลงานจริงขึ้นสมบูรณ์ จะต้องสอดคล้องกับแนวความคิดที่ตั้งไว้ ภาระหน้าที่ของศิลปินในการสร้างสรรค์ในขั้นตอนสุดท้ายคือ การได้ปลดปล่อยหรือแสดงออกซึ่งพลังแห่งอารมณ์ความรู้สึก ความคิด สติปัญญา จินตนาการ ที่มีต่อสิ่งใด ๆ ตามที่ได้เลือกสรรไว้แล้วอย่างทรงพลังและเป็นไปอย่างมีเอกภาพ เป็นการแสดงออกในลักษณะของการเปลือยใจหรือจริงใจกับสิ่งที่ตนเองรู้สึกและแสดงออก หรือตรงกับจิตที่ต้องการอย่างแท้จริง ส่วนผลงานที่สร้างขึ้นจะมีคุณค่า

มากน้อยจริงหรือไม่เพียงใด ผู้ชม นักวิจารณ์ศิลปะ นักวิชาการศิลปะ ย่อมมีอิสระที่ศึกษา วิพากษ์วิจารณ์ไปตามทรรศนะตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

ข้อสังเกตเกี่ยวกับการแสดงทัศนศิลป์ ในบางครั้งบางโอกาส ศิลปินอาจจะเริ่มต้นด้วยการกำหนดไว้ในใจแล้วว่า จะสร้างงานประติมากรรมสักชิ้น แล้วจึงไปหาสื่อที่จะก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ตามกระบวนการสร้างสรรค์ดังที่กล่าวมาแล้ว ซึ่งการกำหนดวิธีการไว้ก่อนนั้น อาจจะเป็นสิ่งกั้นขวางความคิดของศิลปิน เพราะโดยธรรมชาติแล้วการร่างภาพความคิดของศิลปิน มักจะเป็นไปอย่างอิสระอยู่แล้ว สิ่งที่คิดแล้วร่างภาพขึ้นมาอาจจะมีความแปลกใหม่ สวยงาม และมีคุณค่าน่าสนใจ แต่ไม่ได้อยู่ในวิธีการที่กำหนดไว้ก่อน จึงมองผ่านแง่มุมที่ไม่ธรรมดาไปอย่างน่าเสียดาย

ชลุต นิมเสมอ (2557) กล่าวว่า กระบวนการของการสร้างสรรค์ศิลปะมีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนาและมีที่สิ้นสุด เป็นขั้นตอนที่สอดคล้องต่อเนื่องกัน ซึ่งอาจกล่าวได้โดยย่อ ดังนี้

- 1) รูปความคิด หรือมโนคติ (idea) ก่อตัวขึ้นจากปฏิกิริยาของศิลปินต่อสภาพแวดล้อม จากปรัชญา หรือจากประสบการณ์ที่เราเรียกกันว่า จุดบันดาลใจ
- 2) รูปความคิดหลาย ๆ ความคิดของสิ่งหนึ่งที่รวมตัวเข้าด้วยกันและพัฒนาขึ้นจนถึงระดับหนึ่งพอที่จะเรียกว่าเป็นจุดหมาย หรือแนวความคิด (concept)
- 3) โครงสร้างของรูปทรง หรือจะเรียกว่าสัญลักษณ์ก็ได้ ที่สอดคล้องกับอารมณ์ส่วนตัว และจุดหมายหรือแนวความคิด จะปรากฏขึ้นร่าง ๆ เป็นรูปที่สัมผัสได้ด้วยการเห็น หรือรูปในกรรมารมณ์ อาจเป็นผลไม้ ทิวทัศน์ หรือการประกอบกันของระนาบของมวล หรือทัศนธาตุอื่น ๆ
- 4) การเห็นแจ้งของศิลปินผสมกับสัญลักษณ์ในข้อ 3 จะสร้างจินตภาพขึ้น
- 5) ศิลปินจะหาวัสดุและวิธีการที่เหมาะสมแปลจินตภาพภายในออกมาเป็นรูปภายนอก และโดยกระบวนการนี้จะทำให้จินตภาพที่ปรากฏตัวขึ้นร่าง ๆ นั้นมีการเปลี่ยนแปลงคลี่คลายไปสู่ความเด่นชัดและสมบูรณ์ในขั้นสุดท้าย

กระบวนการทั้ง 5 ข้อนี้ จะดำเนินสอดคล้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่มีการแยกจากกัน และอาจเริ่มต้นที่ข้อใดก่อนก็ได้ อาจเริ่มจากแนวความคิด สัญลักษณ์ วัสดุ หรือวิธีการ แล้วจึงคลี่คลายต่อไปตามกระบวนการ (ชลุต นิมเสมอ, 2557)

จากการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสรุปว่า กระบวนการสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการคิดริเริ่มที่ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีคุณค่า โดยอาศัยการผสมผสานความรู้และประสบการณ์เดิมเข้ากับประสบการณ์ใหม่ และจัดรูปแบบองค์ความรู้นั้นให้เป็นรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน นักศึกษามีความเห็นสอดคล้องกัน กระบวนการสร้างสรรค์เริ่มต้นจากความคิดหรือแรงบันดาลใจ อันเกิดจากประสบการณ์และปัจจัยภายนอก โดยจะมีวิธีการในการเก็บรวบรวมข้อมูลแตกต่างกันไป นำข้อมูลนั้นไปประมวลผล และแสวงหาคำตอบในสิ่งที่สนใจ นำไปสู่จินตนาการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และ

หาวิธีถ่ายทอดจินตนาการนั้นออกมาเป็นรูปธรรม ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 สังเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์

นักการศึกษา						ผลการสังเคราะห์
Torrance (1965)	Anderson (1970)	Gallagher (1975)	ประเทิน มหาจันทร์ (2531)	ชะลูด นิ่มเสมอ (2557)	จตุรรัตน์ กิริติวุฒิปหงส์ (2558)	
หาและระบุข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น หาว่าเกิดอะไรขึ้น	มีความสนใจและรู้สึกถึงความต้องการของจิตใจและสมอง	ขั้นเตรียมการ	การรับรู้	รูปความคิดหรือมโนคติ	แรงบันดาลใจ	บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ
หาและระบุตัวปัญหาที่เกิดขึ้น	รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์และสิ่งที่น่าสนใจ					รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล
สรุปความคิดและสร้างสมมติฐานสำหรับปัญหา	ไตร่ตรองถึงการวางแผน โครงสร้างและรูปแบบของงาน	ขั้นความคิดครุ่นหรือระยะพักตัว	ประสบการณ์	รูปความคิดหลาย ๆ ความคิดรวมตัวเข้าด้วยกันและพัฒนาขึ้นจนถึงระดับหนึ่งที่เรียกว่า แนวความคิด	แนวความคิด	ประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด
แสวงหาคำตอบของปัญหา	เกิดจินตนาการ	ขั้นความคิดกระจ่างชัด	จินตนาการ คิดสร้างภาพในจิตใจก่อนที่จะสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปะ	โครงสร้างรูปทรงสัญลักษณ์	ภาพร่างความคิด	
แสวงหาคำตอบของปัญหา เหตุผลและบุคคลอื่น ๆ สนับสนุนผลลัพธ์หรือคำตอบของปัญหา เพื่อให้ผู้อื่นยอมรับสิ่งที่ค้นพบ	สร้างจินตนาการให้ออกมาเป็นความจริง และแสดงผลให้เห็นได้ชัด	ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง		การเห็นแจ้ง		
	รวบรวมความคิดและแสดงออกมาเป็นผลงาน			หาวัสดุและวิธีการที่เหมาะสม แปรจินตนาการออกมาเป็นรูปภายนอก	เทคนิคและการแสดงออก	วางแผนการสร้างสรรค์
					การแสดงออก	สร้างสรรค์

จากการสังเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ (ตารางที่ 6) ผู้วิจัยสรุปว่า กระบวนการสร้างสรรค์ สำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ สังเกตและจดบันทึกสิ่งที่ตนเองสนใจ เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ค้นหาความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่สนใจกับแนวคิดต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและจำเป็นต่อการสร้างสรรค์

ขั้นที่ 3 ประมวลผลประสบการณ์และความคิดรวบยอด เลือกสิ่งที่สนใจมากที่สุดแล้วนำข้อมูลมาประมวลผลเรียบเรียงเป็นแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองจนได้แนวคิดที่ชัดเจน และร่างภาพความคิดเป็นรูปธรรม

ขั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ กำหนดกลวิธีและขั้นตอนการดำเนินงานโดยละเอียด เพื่อให้การปฏิบัติงานนำไปสู่ความสำเร็จ พิจารณาความรู้ ความสามารถ และทักษะของตนเองในการวางแผน พร้อมทั้งระบุปัญหาและวิธีแก้ไขที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการทำงาน

ขั้นที่ 5 สร้างสรรค์ ลงมือปฏิบัติตามแผนที่ได้กำหนดไว้จากขั้นที่ 4 ควบคุมตนเองให้ทำงานตรวจสอบและประเมินผลงานอย่างต่อเนื่องในระหว่างการทำงาน เพื่อปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

กระบวนการสร้างสรรค์ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยสรุปไว้ดังภาพที่ 11





ภาพที่ 11 กระบวนการสร้างสรรค์ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

3. การพัฒนาการสร้างสรรค์

3.1 การสอนคิดโดยใช้แผนผังมโนทัศน์และแผนผังความคิด

แผนผังมโนทัศน์ Concept Mapping (Novak, 1984 อ้างถึงใน วิชรา เล่าเรียนดี et al., 2560) หรือแผนผังความคิด (mind mapping) เป็นเทคนิคหนึ่งซึ่งช่วยในการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งกว้างขวางมากขึ้น ช่วยในการจำ ช่วยให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด โดยสร้างแผนผังเชื่อมโยง และความคิดที่ชัดเจนสามารถใช้ในการเรียนรู้ทุกสาระวิชาถ้าฝึกการใช้แผนผังมโนทัศน์อย่างสม่ำเสมอ สามารถช่วยพัฒนาผลการเรียนรู้ผลการปฏิบัติงานได้และสามารถเรียนรู้ได้เร็วขึ้น การใช้แผนผังมโนทัศน์เป็นการใช้สายตาและสมองในเวลาเดียวกัน ช่วยทำให้สมองเห็นการทำงานของสมองของตนเองชัดเจนยิ่งขึ้น โดยมองเห็นความเชื่อมโยงสัมพันธ์ของคำ ข้อความสาระต่าง ๆ ได้ชัดเจน ซึ่งแนวคิดเกี่ยวกับแผนผังมโนทัศน์และการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเริ่มต้นมาจากศาสตราจารย์ Tony Buzan (2003) แผนผังความคิดสามารถใช้ได้กับรายบุคคลหรือกับรายกลุ่มก็ได้

แผนผังความคิดสามารถนำไปใช้ได้หลากหลายวัตถุประสงค์ ซึ่งสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจกับตนเองและบุคคลอื่น ๆ ได้มาก ง่ายและเร็วขึ้น เพราะเชื่อมโยงระหว่าง concept หรือความคิดรวบยอดอาจเรียกว่า concept mapping หรือถ้าเชื่อมโยงระหว่างคำก็อาจใช้คำ mind

mapping ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้ใช้งานจะให้ความหมายของการทำ mapping อย่างไร แนวทางการฝึกสร้างผังมโนทัศน์ง่าย ๆ คือ

1. เขียนชื่อเรื่องที่จะเรียนรู้ตรงกลางหน้ากระดาษ เขียนวงกลมล้อมรับคำนั้น
2. จากชื่อเรื่องในวงกลมลากเส้นตรงออกจากวงกลมโดยรอบ เขียนหัวเรื่องย่อยบนเส้นหรือใต้เส้นจากชื่อเรื่องในวงกลม

3. ลากเส้นต่อจากเรื่องย่อยแต่ละเรื่องกำกับด้วยคำเชื่อมโยงบนเส้น

สำหรับข้อเท็จจริงแต่ละประเด็นจะแยกย่อยได้อีก

- 3.1.1 การสร้างแผนผังมโนทัศน์หรือแผนผังความคิด สามารถสร้างได้ด้วยวิธีต่าง ๆ

ดังนี้

- 1) การใช้เส้นต่าง ๆ และลากเส้นเชื่อมโยงความคิด เช่น



ภาพที่ 12 การใช้เส้นต่าง ๆ ในแผนผังความคิด

หมายเหตุ. จาก กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษา สำหรับศตวรรษที่ 21 โดย วัชรา เล่าเรียนดี, 2560, โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม

- 2) ใช้รูปทรงเรขาคณิตพร้อมกรอบคำนั้น เช่น



ภาพที่ 13 การใช้รูปทรงเรขาคณิตในแผนผังความคิด

หมายเหตุ. จาก กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษา สำหรับศตวรรษที่ 21 โดย วัชรา เล่าเรียนดี, 2560, โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม

- 3) ใช้สัญลักษณ์แทนความหมายของคำและความรู้สึก ดังจะเห็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น โรงพยาบาล ห้องน้ำหญิงและห้องน้ำชาย โรงเรียน อันตราย หรือห้ามเข้า ฯลฯ

ดังนั้น การสร้างผังมโนทัศน์ให้สมบูรณ์นั้นย่อมเกิดจากความเข้าใจที่ลึกซึ้งของตนเอง และสามารถจะใช้ทั้งเส้น รูปทรง และสัญลักษณ์มาตอบแผนผังของตัวเองได้หลาย ๆ แบบ

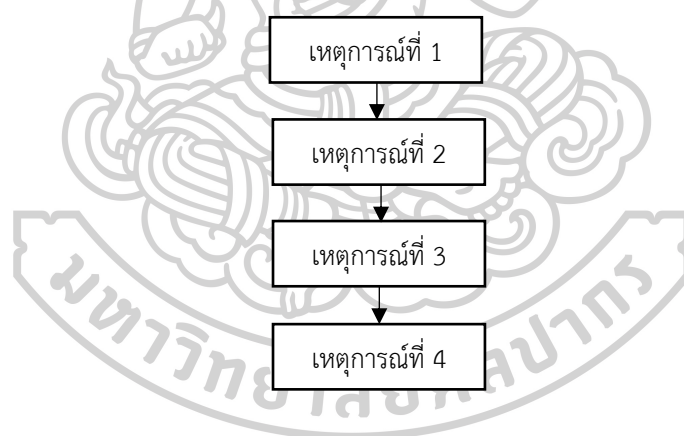
นอกจากนั้น Asit (2002 อ้างถึงใน วัชรา เล่าเรียนดี et al., 2560) ได้เสนอขั้นตอนการสร้างแผนผังมโนทัศน์ไว้ดังนี้ คือ

1. เขียนคำสำคัญหรือมโนทัศน์ไว้เป็นหัวเรื่อง
2. ระบุมโนทัศน์หลักมโนทัศน์รอง
3. เริ่มต้นเขียนแผนผังมโนทัศน์ มโนทัศน์หลักจะอยู่ในวงกลมบนสุด วางมโนทัศน์รองไว้ใต้มโนทัศน์หลัก และวางตำแหน่งมโนทัศน์เฉพาะไว้ด้านล่างสุด
4. ลากเส้นระหว่างความสัมพันธ์ของมโนทัศน์
5. อธิบายเส้นด้วยคำเชื่อมที่บอกความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ด้วยกัน
6. พิจารณาทบทวนและแก้ไขมโนทัศน์ให้ถูกต้อง

แผนผังมโนทัศน์ที่สมบูรณ์จะประกอบด้วย หัวเรื่องสำคัญ 1 เรื่องที่ประกอบด้วยเรื่องย่อย ๆ แยกออกโดยรอบหัวเรื่องหลัก ซึ่งแผนผังมโนทัศน์โดยทั่วไปจะประกอบด้วยจุดศูนย์กลางเชื่อมโยงและคำที่บ่งบอกความสัมพันธ์ระหว่างคำหรือความคิดรวบยอด

3.2 แผนภูมิรูปภาพหรือแผนผังความคิดแบบต่าง ๆ

แผนภูมิแบบลูกโซ่ (chain diagram) จัดแผนผังมโนทัศน์ flowchart concept map แผนภูมิลูกโซ่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งจะช่วยให้การลำดับความต่อเนื่องของเรื่องราวหรือสาเหตุสู่ผลที่เกิดขึ้น เช่น



ภาพที่ 14 แผนภูมิแบบลูกโซ่

หมายเหตุ. จาก กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษา สำหรับศตวรรษที่ 21 โดย วัชรรา เล่าเรียนดี, 2560, โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม

3.3 การจดบันทึกแบบคอร์เนลล์

การจดบันทึกแบบ (Cornell Note-Taking) เป็นวิธีการจดบันทึกที่พัฒนาขึ้นเมื่อปี 1950 โดย Walter Pauk แห่งมหาวิทยาลัย Cornell ประเทศสหรัฐอเมริกา ออกแบบขึ้นเพื่อจัดระเบียบความคิดและเนื้อหาให้เป็นระบบด้วยการจดโน้ตที่เป็นสำนวนภาษาของตนเอง สามารถอ่านทบทวนแล้วเข้าใจง่าย ใช้เวลาการจดบันทึกไม่นานและสามารถจดจำข้อมูลได้ในระยะยาว โดยแบ่งพื้นที่

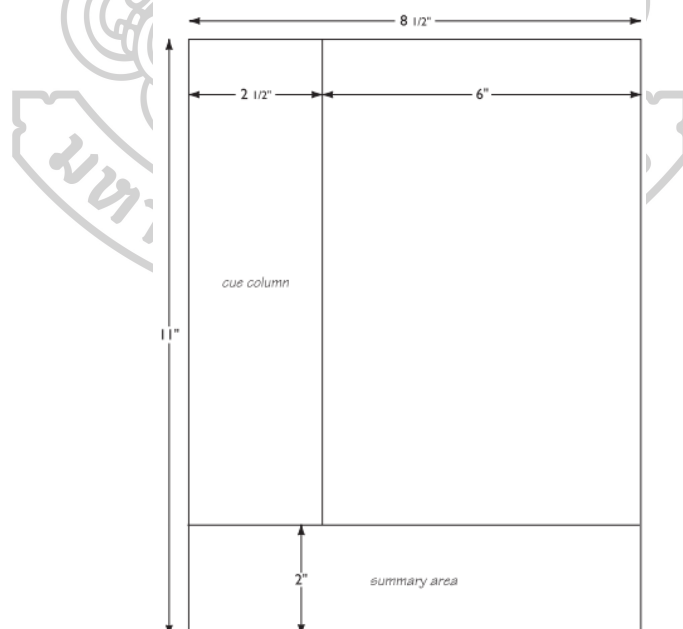
หน้ากระดาษในการจดโน้ตอย่างชัดเจน ทำให้ข้อมูลที่มีปริมาณมากและซับซ้อนถูกย่อและสรุปออกมาได้ง่ายขึ้นในภาษาของตนเอง มีส่วนช่วยให้สมองเข้าใจเนื้อหาหายาก ๆ ได้ สามารถจดจำเป็นภาพและระบุได้ว่าพื้นที่ในหน้ากระดาษแต่ละส่วนมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับอะไร โดยไม่ต้องใช้เวลาทำความเข้าใจนาน ดังที่ Marzano (2012) กล่าวว่า การจดบันทึกให้ได้ผลนั้น สิ่งสำคัญคือการทำผู้จดสามารถเรียนรู้ได้จากการสรุปด้วยตัวเอง เข้าใจความหมายของเนื้อหาอย่างลึกซึ้งและอธิบายออกมาได้ด้วยภาษาของตัวเอง

การจดบันทึกแบบคอร์แนลล์ คือการจดโน้ตแบบสั้น ๆ รูปแบบหนึ่งโดยการแบ่งสัดส่วนพื้นที่ในการจดเพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจ โดยแบ่งพื้นที่หน้ากระดาษเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนเนื้อหา (Note-taking Area) พื้นที่ด้านขวาเป็นพื้นที่มากที่สุดของกระดาษ สำหรับจดรายละเอียดและเนื้อหาสำคัญที่ต้องการเน้น

ส่วนที่ 2 ส่วนคำสำคัญ (Cue Column) เป็นพื้นที่ด้านซ้ายของหน้ากระดาษ โดยปกติจะมีความกว้างประมาณ 2.5 นิ้ว เป็นพื้นที่ในการจดคำถามสำคัญ คำสำคัญหรือแนวคิดหลัก และสรุปประเด็นสำคัญของแต่ละส่วนเนื้อหา เพื่อให้เห็นภาพรวมและทบทวนได้ง่าย

ส่วนที่ 3 ส่วนสรุป (Summary Area) เป็นพื้นที่ด้านล่างสุดของกระดาษ คือ ส่วนของการสรุปประเด็นสำคัญหรือวิเคราะห์เพิ่มเติมที่ใช้ภาษาของตนเอง



ภาพที่ 15 หน้ากระดาษคอร์แนลล์

หมายเหตุ. จาก *How to Study in College*
โดย Pauk & Owens, 2011, Wadsworth, USA

3.4 การเขียนแบบตรวจสอบรายการ

แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) เป็นเครื่องมือการวัดผลการศึกษาที่ใช้สำหรับพิจารณาคุณลักษณะ (Characteristic) หรือพฤติกรรมการกระทำ (Action) ต่าง ๆ ประกอบด้วย

1. ชื่อแบบตรวจสอบรายการ
 2. คำชี้แจง เป็นข้อความที่เขียนให้ผู้พิจารณาทราบว่าต้องพิจารณารายการของคุณลักษณะที่กำหนดให้ออกมาในลักษณะใด เช่น มี-ไม่มี ผ่าน-ไม่ผ่าน เป็นต้น
 3. รายการของคุณลักษณะหรือพฤติกรรม
 4. ระดับของการพิจารณา ซึ่งมี 2 ระดับ เช่น มี-ไม่มี ผ่าน-ไม่ผ่าน เป็นต้น
- การนำไปใช้

1. แบบตรวจสอบรายการเหมาะสำหรับพิจารณาคุณลักษณะหรือพฤติกรรมการกระทำทั้งก่อนเรียนและระหว่างเรียน ในเรื่องของทักษะพื้นฐาน ทักษะการปฏิบัติ ผลการปฏิบัติคลอบคลุมพัฒนาการทางสังคมของนักเรียน เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร และเป็นไปตามศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

2. แบบตรวจสอบรายการเหมาะสำหรับใช้ประกอบการสังเกตซึ่งจะช่วยให้ครูสังเกตคุณลักษณะหรือพฤติกรรมการกระทำของนักเรียนได้อย่างมีระบบขึ้น

3. แบบตรวจสอบรายการเหมาะสำหรับใช้พิจารณารายการคุณลักษณะหรือพฤติกรรมที่มีระดับการพิจารณาเป็น 2 ระดับ เช่น มี-ไม่มี ผ่าน-ไม่ผ่าน เป็นต้น ในกรณีที่การประเมินรายการคุณลักษณะหรือพฤติกรรมนั้น ต้องการประเมินอย่างละเอียดถึงความบ่อยของการปฏิบัติ เช่น “ปฏิบัติเป็นประจำ” “ปฏิบัติเป็นบางครั้ง” และ “ไม่ปฏิบัติเลย” ควรใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

4. แบบตรวจสอบรายการ นอกจากจะเหมาะสำหรับพิจารณาหรือประเมินคุณลักษณะของผู้เรียนแล้วยังสามารถใช้กับงานอื่น ๆ ได้ เช่น ในหน่วยงานต่าง ๆ หัวหน้างานอาจใช้แบบตรวจสอบรายการพิจารณาผลการปฏิบัติงานของพนักงาน ใช้ประเมินความเหมาะสมของการจัดสภาพแวดล้อมในห้องปฏิบัติงานของพนักงาน เป็นต้น โดยหัวหน้างานจะต้องกำหนดรายการคุณลักษณะที่จะพิจารณาหรือที่จะประเมินให้เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการประเมิน

จากการศึกษาการพัฒนาการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสรุปว่า แผนผังมโนทัศน์ (Concept Mapping) แผนผังความคิด (Mind Mapping) แผนภูมิแบบต่าง ๆ และการจดบันทึกแบบคอร์เนลล์ (Cornell Note-Taking) เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยในการต่อยอดทางความคิดของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นภาพรวมและรายละเอียด เข้าใจองค์ประกอบหลักและองค์ประกอบย่อยของแนวคิดที่ซับซ้อนได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น สร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อมูล และเชื่อมโยงความรู้เดิมเข้ากับความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ค้นหาและจัดระเบียบแรงบันดาลใจและความ

สนใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ประเมินความเป็นไปได้ ตรวจสอบทักษะและความสามารถของตนเอง เพื่อจัดระเบียบความคิด วางแผนการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับศักยภาพของตนเอง

4. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการประเมินการสร้างสรรค์

4.1 การประเมินการสร้างสรรค์

นักการศึกษาด้านศิลปะ ได้ระบุว่าการประเมินการสร้างสรรค์มีหลายวิธี ดังนี้

อารี รังสินันท์ (2526 อ้างถึงใน ประเทิน มหาจันทร์, 2531) ได้รวบรวมวิธีการวัดการสร้างสรรค์จากนักการศึกษาและอธิบายว่า การวัดการสร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายทางการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการสร้างสรรค์ของเด็กให้เจริญถึงขั้นสูงสุด ให้เด็กสามารถสร้างสรรค์และสร้างผลงานที่มีคุณค่าทั้งต่อตนเองและต่อสังคมโดยรวม การศึกษาค้นคว้าในเรื่องการวัดการสร้างสรรค์ได้พยายามศึกษาและพัฒนาเป็นลำดับ โดยเฉพาะการวัดความสามารถสร้างสรรค์ของเด็ก ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์จากการศึกษาของ Andrew (1930) ได้ศึกษาแบบต่าง ๆ ของความคิดจินตนาการและได้ใช้วิธีการสังเกตเป็นวิธีการหนึ่งในหลาย ๆ วิธีการ Andrew พยายามจะวัดความคิดจินตนาการของเด็กจากพฤติกรรมการเล่นและการทำกิจกรรม โดยการสังเกตพฤติกรรมการเล่นแบบ การทดลอง การปรับปรุง และตกแต่งสิ่งต่าง ๆ การแสดงละคร การใช้คำอธิบายและบรรยายให้เกิดภาพพจน์ชัดเจน ตลอดจนการเล่านิทาน การแต่งเรื่องใหม่ การเล่นและคิดเกมใหม่ ๆ ตลอดจนพฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกซาบซึ้งต่อความสวยงาม เป็นต้น

2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งที่กำหนด เป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาในรูปธรรมและสามารถสื่อความหมายได้ ดังที่ Torrance (1967) ได้ใช้วิธีการให้เด็กวาดภาพพร้อมกับให้อธิบายประกอบภาพที่กำลังวาดโดยใช้สิ่งเร้าที่เป็นวงกลม สีเหลี่ยม และพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในแง่ของความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ และความละเอียดลออในการตกแต่งภาพ เป็นต้น

3. รอยหยดหมึก (Inkblots) หมายถึง การให้เด็กดูภาพรอยหยดหมึก แล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็น Kirkpatrick (1990) ได้ใช้รอยหยดหมึก โดยให้เด็กดูภาพแล้วตอบโดยไม่จำกัด ให้อิสระในการคิดฝัน ส่วนคำสั้งก็สั้น ๆ ไม่เฉพาะเจาะจง และสิ่งเร้ารอยหยดหมึกก็เป็นแบบคลุมเครือไม่ชัดเจน คำตอบของเด็กจะได้รับการพิจารณาจากความสามารถในการคิดประดิษฐ์ อารมณ์ขัน ลักษณะจินตนาการ ความรู้สึก และความสามารถในการรับรู้ที่ดีต่อรอยหยดหมึก

4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินงานศิลปะของนักเรียน Torrance (1963) ได้คิดค้นวิธีให้เด็กเขียนเรียงความจากเรื่องที่คาดไม่ถึง โดยกำหนดหัวข้อให้เขียน เช่น “ผู้ชายที่ร้องไห้” “ครูที่ไม่พูด” “สุนัขที่ไม่เห่า” เป็นต้น ซึ่งปรากฏว่าพบความคิดแปลก ๆ ใหม่ ๆ และน่าสนใจจากความจินตนาการ และมีอารมณ์ขันของเด็กจากสิ่งที่เด็กได้เขียนออกมา

5. แบบทดสอบ หมายถึง การให้เด็กทำแบบทดสอบการสร้างสรรค์ นับเป็นพัฒนาการของการวัดการสร้างสรรค์ในขั้นต่อมา คือ การใช้แบบทดสอบมาตรฐาน ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของการสร้างสรรค์ แบบทดสอบการสร้างสรรค์ แบบทดสอบมีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันเป็นที่นิยมใช้มากขึ้น เช่น แบบทดสอบการสร้างสรรค์ของ Guildford (1967) แบบทดสอบการสร้างสรรค์ Torrance เป็นต้น

การวัดการสร้างสรรค์ ทำให้เราทราบระดับการสร้างสรรค์ของเด็ก และเป็นข้อมูลให้ไปจัดโปรแกรมการเรียน การสอน และกิจกรรมให้สอดคล้อง เพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ได้ด้วย นับว่าผลของการวัดการสร้างสรรค์จะทำให้การพัฒนาการสร้างสรรค์ได้ผลสมบูรณ์ขึ้น

วิสูตร โปธิ์เงิน (2556) กล่าวว่า การประเมินผลจากการจัดกิจกรรมศิลปะว่าบรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ แนวทางการประเมินผลกิจกรรมศิลปะจึงมีความสำคัญ และมีหลากหลายวิธีเพื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก มีรูปแบบการประเมิน ดังนี้

1. การประเมินผลตามวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้หรือกิจกรรมศิลปะนั้น ๆ
2. การประเมินจากแฟ้มผลงาน จะเป็นงานสะสมผลงานศิลปะทั้งเป็นผลงานจริงและภาพถ่ายผลงาน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการสะท้อนความคิดให้สามารถวิจารณ์ทั้งผลงานของตนเองและผู้อื่น และจะทำให้เห็นพัฒนาการทางศิลปะจากผลงานที่ปรากฏในแฟ้มสะสมผลงาน
3. การประเมินตนเอง โดยให้เด็กได้อธิบายการสร้างผลงาน แนวคิด วิเคราะห์ผลงานตนเองถึงจุดดี จุดที่ต้องพัฒนาในทางศิลปะ โดยการกำหนดให้เขียนเป็นใบงานหรือให้นำเสนอรายบุคคล
4. การประเมินจากสมุดร่าง/สมุดบันทึก ให้เด็กได้ฝึกกระบวนการออกแบบในการทำงานศิลปะจากความคิด มโนภาพ มาร่างเป็นผลงานศิลปะและเก็บสะสมสิ่งที่สนใจ ซึ่งสมุดร่าง/สมุดบันทึกจะแสดงออกถึงการถ่ายทอดความคิด พัฒนาการ และการเชื่อมโยงความคิดออกมาเป็นผลงานศิลปะ
5. การทำแบบทดสอบ สามารถตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระ หลักการ ทฤษฎีกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ เช่น หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการใช้สี เป็นต้น
6. การประเมินจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน หรือการเขียนการวิจารณ์ผลงานทั้งของตนเองและผู้อื่น

7. การประเมินโดยการสัมภาษณ์พูดคุย เกี่ยวกับงานที่เสร็จสมบูรณ์ และกระบวนการทำงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในรายบุคคล หรือรายกลุ่มย่อยที่มีสมาชิกพูดคุยจำนวนไม่มากเพื่อแลกเปลี่ยนพูดคุยได้อย่างทั่วถึง

8. กำหนดเกณฑ์ให้คะแนน/รูบรีค (Rubric) ซึ่งเป็นแนวทางและมีความหลากหลาย ขึ้นอยู่กับการให้ค่าน้ำหนักในการประเมินต่อกิจกรรมนั้น ๆ ว่ามุ่งเน้นอะไร เน้นเรื่องกระบวนการ ความคิดทั้งขั้นต่ำ-สูง ความพยายาม การแก้ปัญหา ทักษะคิด ความสวยงาม เป็นต้น

4.2 การวัดและประเมินผลทักษะกระบวนการทำงาน

การประเมินค่าการแสดงออกทางศิลปะของเด็กมิได้คำนึงแต่ผลงานอย่างเดียวเช่นกับการประเมินค่างานของผู้ใหญ่ ทั้งนี้เพราะศิลปะของเด็กมิได้สิ้นสุดเพียงที่ผลงาน หากยังต้องหาวิธีปรับปรุงกระบวนการทำงานของตนให้ดีขึ้นด้วย ในขณะที่กำลังทำงานเด็กจะได้แสดงลักษณะต่าง ๆ ออกมาให้เห็น ครูสามารถใช้ลักษณะในการทำงานดังกล่าวเป็นเกณฑ์สำหรับประเมินผลค่าผลงานของเด็กได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นยังเป็นโอกาสให้ครูได้สร้างเสริมลักษณะอันเป็นที่ต้องการของสังคมให้แก่เด็กไปด้วยในขณะเดียวกัน เป็นการสร้างความเจริญอกงามให้เด็กอีกทางหนึ่งด้วย (ประเทินมหาจันทร์, 2531)

ลักษณะอันพึงประสงค์ที่เด็กแสดงออกขณะที่ทำงาน ซึ่งครูควรนำมาพิจารณา มีดังนี้

1. ความซื่อสัตย์ เด็กจะไม่ลอกแบบของผู้อื่น หรือนำวัสดุ ตลอดจนผลงานของผู้อื่นมาอ้างเป็นของตน คดโกงในเรื่องเวลา เหล่านี้เป็นต้น เด็กที่มีความซื่อตรงจะปฏิบัติโดยตรงไปตรงมา
2. ความตรงต่อเวลา เด็กจะลงมือทำงานหรือหยุดทำงานตามกำหนด ทำงานเสร็จตามกำหนด ทำงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด ส่งงานทันเวลาเสมอ โดยที่ครูหรือเพื่อนไม่ต้องเตือน
3. ความรับผิดชอบ เด็กจะมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย รู้จักหน้าที่ จัดหาวัสดุของตนมาทุกครั้ง ไม่นิยมการหยิบบีมของผู้อื่น ขณะทำงานไม่เถลไถล รู้จักรักษาอุปกรณ์ ตลอดจนสถานที่เป็นอย่างดี
4. ความรักงาน ขณะทำงานจะแสดงความสนใจ ความตั้งใจ ความเอาใจใส่อยู่ตลอดเวลา ไม่ทิ้งงานกลางคัน หาทางปรับปรุงงานของตนให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ ไม่สັกแต่ว่าทำงานให้เสร็จ ๆ ไปครั้งหนึ่งเท่านั้น
5. ความรอบคอบ เด็กจะทำงานอย่างรอบคอบ ละเอียดถี่ถ้วน ไม่มีการหลงลืมเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการหลงลืมรายละเอียดที่แสดงออกในผลงาน หรือหลงลืมรายละเอียดที่แสดงออกในขณะที่ทำงาน หรือหลงลืมวัสดุอุปกรณ์ของตน
6. ความเป็นประชาธิปไตย เด็กได้แสดงความเป็นประชาธิปไตยให้ปรากฏในขณะที่ทำงานร่วมกัน เช่น รู้จักสิทธิและหน้าที่ของตน รู้จักการให้และการรับ รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ไม่เห็นคน

เห็นแก่ตัว รู้จักโอกาสของตนเองและของผู้อื่น เป็นต้น ลักษณะดังกล่าวนี้ เป็นหัวใจของการศึกษาในยุคปัจจุบัน

4.3 เกณฑ์การประเมิน

4.3.1 เกณฑ์ทั่วไปในการประเมินผล

การกำหนดเกณฑ์ทั่วไปในการประเมินผลมีความจำเป็นสำหรับการประเมินผลความก้าวหน้าทางศิลปะของเด็ก เกณฑ์ทั่วไปสำหรับการประเมินผลมีหลักการดังต่อไปนี้

1. การประเมินผล ต้องกระทำอย่างต่อเนื่องกัน
2. การประเมินผล ต้องเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมทางศิลปะทั้งหมด
3. การประเมินผลกับการให้คะแนนเป็นคนละส่วนกัน การให้คะแนนเป็นผลของการประเมินผล แต่ไม่ใช่เป็นความมุ่งหมายของการประเมินผล ความมุ่งหมายของการประเมินผลคือ การทำให้กระบวนการของการศึกษามีความสมบูรณ์โดยผ่านกิจกรรมศิลปะศึกษา
4. เกณฑ์ของการประเมินผลขึ้นอยู่กับปรัชญาของการศึกษาที่เป็นเครื่องชี้นำกระบวนการศึกษาในชั้นประถมศึกษา
5. เกณฑ์ของการประเมินผลขึ้นอยู่กับความต้องการของเด็กเป็นสำคัญ
6. เด็กทุกระดับในชั้นประถมศึกษาต้องมีส่วนร่วมในการกำหนดเกณฑ์ และมีส่วนร่วมในการอภิปรายเกี่ยวกับเกณฑ์ที่ได้กำหนดขึ้น จากการอภิปรายครูมีส่วนช่วยให้เด็กสามารถกำหนดเกณฑ์สำหรับการประเมินผลที่มีความหมายได้
7. เกณฑ์ในการประเมินผลจะต้องเปลี่ยนเมื่อเด็กเปลี่ยนไป

4.3.2 การให้คะแนนผลงานศิลปะ

คะแนนไม่ว่าจะให้เป็นตัวเลข ตัวอักษร หรือให้เป็นข้อความก็ตาม เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในการประมาณความสามารถของเด็กในการสร้างงานศิลปะหรือปฏิบัติงานศิลปะ หรือใช้เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงคุณภาพของงานศิลปะที่เด็กสร้างขึ้น คะแนนจึงเป็นเครื่องแสดงระดับของความสำเร็จหรือคุณภาพของงานว่าอยู่ในระดับใด

การให้คะแนนเป็นการแบ่งปฏิบัติการของเด็ก หรือผลงานของเด็กออกเป็นระดับต่าง ๆ เป็นกลุ่มต่าง ๆ เป็นหมวดหมู่ต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการทำความเข้าใจและให้การแนะแนวที่ถูกต้อง หลักเกณฑ์ในการพิจารณาให้คะแนนต้องใช้มาตรฐานเดียวกัน กล่าวคือ งานทุกชิ้นหรือปฏิบัติการทุกปฏิบัติการจะต้องผ่านการพิจารณาทุกชิ้นตอนด้วยมาตรฐานเดียวกัน การให้คะแนนปฏิบัติการหรือผลงานทางศิลปะนับเป็นการกระทำที่ยากยิ่ง ทั้งนี้เพราะเหตุว่า เด็กแต่ละคนก็สร้างผลงานศิลปะขึ้นมาจากร่างกระตุ้น แรงบันดาลใจ แนวคิดของตนเองทั้งสิ้น ดังนั้น ผลงานศิลปะจึงมีความเป็นเลิศ มีความเป็นตัวของตัวเอง แตกต่างกันไปในแต่ละเหตุผล ด้วยเหตุนี้ ผลงานทางศิลปะ

ของเด็กจึงยากที่จะใช้มาตรฐานหรือเกณฑ์ใดมาวัดอย่างถูกต้องแม่นยำได้ หากจะมีการวัดก็เป็นการวัดอย่างคร่าว ๆ เท่านั้น

ผลงานทางศิลปะของเด็กมีความผูกพันแน่นกับความรู้สึก อารมณ์ ปฏิกริยา แนวคิด และประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน เมื่อมีการให้คะแนนผลงานทางศิลปะของเด็กจึงดูเหมือนว่าคุณสมบัติส่วนบุคคลของเด็กจะถูกพิจารณาคะแนนไปด้วย ในการสร้างผลงานศิลปะ เมื่อเด็กมีความรู้สึกพื้นฐานของตนที่ดี แนวความคิดที่ดี ความรู้สึกที่ดี จะต้องถูกประเมินค่า ถูกนำไปเปรียบเทียบกับของผู้อื่น โดยเฉพาะเด็กไทยจะรู้สึกเหนียวอาย เมื่อจะต้องถูกวัดหรือถูกประเมิน อันที่จริงการให้คะแนนก็คือการจับผิดนั่นเอง ให้คะแนนส่วนที่ดี ส่วนที่ถูกต้องตัดคะแนนส่วนที่ไม่ดี ส่วนที่ผิด ส่วนที่ดีอย เด็กจึงไม่ยอมถูกผู้อื่นจับผิดในคุณสมบัติที่ตนเองมีอยู่ เด็กต้องการปกปิด ไม่อยากแสดงความด้อยของตนเองให้ผู้อื่นเห็น ด้วยเหตุนี้การให้คะแนนศิลปะแก่เด็กจึงเป็นการกระทำที่ยาก

ในทางศิลปะถือว่า ความแตกต่างหรือจุดเด่นของแต่ละบุคคลเป็นสิ่งที่มีความค่าทำให้ผลงานทางศิลปะน่าสนใจ น่าตื่นเต้น และน่าประทับใจ ดังนั้น การกระทำใด ๆ ที่ไม่ส่งเสริมให้เด็กแสดงออกซึ่งความรู้สึกและอารมณ์อย่างเป็นอิสระแล้ว การกระทำนั้นควรแก่การหลีกเลี่ยงเป็นอย่างยิ่ง การให้คะแนนผลงานทางศิลปะก็เช่นกัน เป็นการกระทำที่ไม่สอดคล้องกับการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านการสร้างงาน หรือด้านวิธีการสอน ทั้งนี้เพราะเหตุว่า การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเนื้อหาที่จะแสดงออกด้วยตนเอง เลือกวิธีการ และการแสดงออกด้วยตัวของตัวเอง สิ่งเหล่านี้แสดงว่าการสร้างงานที่ดี ผลงานที่ดี จะต้องเป็นที่ยอมรับของเด็ก เพราะเด็กเป็นผู้ตัดสินใจเลือกกระบวนการตั้งแต่ต้น ผลงานทางศิลปะซึ่งสำเร็จขึ้นมาจากการใช้ความพยายามอย่างยิ่งยวดในการทำงาน ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นทุกขั้นตอน สมควรที่จะได้รับการยอมรับจากครู ได้รับคำชมเชย ได้รับการแนะนำอย่างอบอุ่น คุณค่าในเด็กแต่ละคนได้รับการยอมรับไปด้วย ถ้าหากเด็กมีความรู้สึก ว่า ผลงานของตนไม่ได้รับการยอมรับตัวของเด็กเองก็ จะไม่ได้รับการยอมรับไปด้วย ความรู้สึกเช่นนี้ก่อให้เกิดการเสียสัมพันธระหว่างครูกับเด็ก ความอบอุ่น ความไว้วางใจ ความเชื่อมั่นในตนเอง และความเชื่อถือในตัวครูก็จะหมดไป การให้คะแนนทางศิลปะแก่เด็กจึงเป็นการกระทำที่ควรระมัดระวังอย่างยิ่ง เพื่อให้การให้คะแนนเป็นการกระทำที่สร้างสรรค์ ไม่ใช่ทำลาย

จากการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการประเมินการสร้างสรรค ผู้วิจัยสรุปว่า การวัดและประเมินความคิดสร้างสรรค์มีหลากหลายวิธีในการวัดและประเมินความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เช่น การสังเกตพฤติกรรม การวาดภาพ การใช้รอยหยดหมึก การเขียนเรียงความศิลปะ และแบบทดสอบมาตรฐาน การวัดเหล่านี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อทำความเข้าใจระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก และนำข้อมูลไปออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านนี้ การประเมินผลงานศิลปะของเด็กควรคำนึงถึงทั้งผลงานและกระบวนการทำงาน เนื่องจากศิลปะของเด็กไม่ได้สิ้นสุดแค่ผลงานที่แสดงให้เห็น

เห็น แต่ยักรวมถึงการพัฒนากระบวนการทำงานของเด็กด้วย การประเมินผลงานศิลปะสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การประเมินดาวฤกษ์ ประสงค์ การใช้แฟ้มสะสมผลงาน การประเมินตนเอง การใช้สมุดร่างหรือสมุดบันทึก การทำแบบทดสอบ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสัมภาษณ์ และการใช้เกณฑ์ให้คะแนนรูปรีด การให้คะแนนผลงานศิลปะของเด็กเป็นเรื่องละเอียดอ่อน เนื่องจากผลงานของเด็กแต่ละชิ้นมีความเป็นเอกลักษณ์และสะท้อนความรู้สึกและประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน การให้คะแนนอาจทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าถูกตัดสินและเปรียบเทียบกับผู้อื่น ซึ่งอาจส่งผลต่อความมั่นใจและความสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็ก ดังนั้น การให้คะแนนควรกระทำอย่างสร้างสรรค์และคำนึงถึงความรู้สึกของเด็ก โดยเน้นการให้คำชมเชยและคำแนะนำที่อบอุ่นมากกว่าการจับผิดหรือเน้นข้อด้อย

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

กิตติยาภรณ์ ศรีวงษ์ชัย และ มณฑา ชุ่มสุคนธ์ (2565) ได้ศึกษาผลการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ในวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ กำหนดรายละเอียดการดำเนินการวิจัยตามวงจรวิจัยเชิงปฏิบัติการ PAOR ซึ่งประกอบด้วย การวางแผนปฏิบัติการ (Planning) การลงมือปฏิบัติ (Action) การสังเกต (Observation) และสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) โดยดำเนินกิจกรรมหมุนเวียนไปตามวงจร เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 9 แผน ร่วมกับการ์ดเกม ระยะเวลาการเรียนรู้ 18 ชั่วโมง เครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติการได้แก่ แบบบันทึกผลการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของครู แบบสัมภาษณ์นักเรียนแบบทดสอบย่อยท้ายวงรี แบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ชุติลักษณ์ ชุ่มเย็น และ วิชญา ผิวคำ (2565) ได้ทำพัฒนาการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อศึกษาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 5 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 ภาพเรียงร้อยความ กิจกรรมที่ 2 งดงามคำสรร กิจกรรมที่ 3 สัมพันธ์เขียนคล่อง กิจกรรมที่ 4 ตรีกรีตรองตามชื่อ และกิจกรรมที่ 5 หลากหลายเรื่องราว แบบประเมินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีกระบวนการ

5 ขั้นตอน คือ ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม ขั้นการค้นและคิด ขั้นการนำเสนอ และขั้นการวัดและประเมินผล นักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน อยู่ในระดับดี

งานวิจัยต่างประเทศ

Egana-delSol (2023) ได้ทำการศึกษาผลกระทบของโปรแกรมศิลปะในโรงเรียนรัฐบาล ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และพฤติกรรมสร้างสรรค์ โดยใช้การออกแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) และการจับคู่คะแนนความโน้มเอียง (Propensity Score Matching) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากนักเรียน 297 คน อายุระหว่าง 14 - 16 ปี ที่เข้าร่วมโปรแกรมศิลปะ (Workshop) ที่นำศิลปินมาจัดกิจกรรมในโรงเรียน ผลการวิจัยพบว่า การเข้าร่วมโปรแกรมศิลปะอย่างต่อเนื่องอย่างน้อยสองภาคเรียน ส่งผลเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเฉพาะวิชาภาษา คณิตศาสตร์ และศิลปะ และยังเพิ่มความสนใจในการศึกษาต่อระดับสูง และส่งเสริมพฤติกรรมสร้างสรรค์ เช่น การชมภาพยนตร์ที่บ้าน และการสร้างสินค้าทางวัฒนธรรม ผลงานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า โปรแกรมศิลปะสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พฤติกรรมสร้างสรรค์ และปรับปรุงผลการเรียนผ่านการนำโปรแกรมศิลปะมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งสำคัญ

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้หลากหลายวิธี ทั้งในรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด วางแผน และลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ การจัดกิจกรรมศิลปะโดยฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจะส่งผลเชิงบวกต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนในหลายวิชา และการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การ์ดเกม ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ วางแผน และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยมีข้อสรุปที่สอดคล้องกันคือ การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์และลงมือปฏิบัติจริง จะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมทักษะทางสังคม เช่น การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

การศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ มุ่งเน้นการนำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะมาประยุกต์ใช้ เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยมีทฤษฎีหลักที่สำคัญ 5 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) เน้นการเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการลงมือปฏิบัติจริงให้มีความสำคัญกับการนำสื่อ เทคโนโลยี วัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ มาใช้ ประกอบกับการจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนอย่างเหมาะสม เพื่อพัฒนาความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างลึกซึ้ง ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (DBAE) เน้นการเรียนรู้ศิลปะแบบองค์รวม เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในศิลปะอย่างรอบด้าน กระบวนการรับรู้อาจมาจากการสนทนาอย่างสุนทรีย์ เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผลงานศิลปะ ผ่านการสนทนาสอบถามความคิดเห็นและประสบการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ตีความและเข้าใจความหมายของงานศิลปะในมุมมองที่หลากหลาย ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรีย์ภาพ ศึกษาพัฒนาการความสามารถในการรับรู้และชื่นชมความงาม ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และ ทฤษฎีกระบวนการรับรู้-ประเมินผล เป็นแนวทางในการสอนศิลปะวิจารณ์

1. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

1.1 ความเป็นมา

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) เป็นทฤษฎีที่พัฒนาโดย Papert (1980) มีเอกลักษณ์โดดเด่นในด้านการใช้สื่อ เทคโนโลยี วัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เหมาะสมในการให้ผู้เรียนสร้างสาระการเรียนรู้และผลงานต่าง ๆ ด้วยตนเอง เป็นแนวคิดที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง Papert ได้ออกแบบวัสดุ และการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สามารถให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี รวมทั้งการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างความรู้ในการเรียนวิชาต่าง ๆ โดยเฉพาะวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ Papert และคณะได้ออกแบบสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์โลโก้ขึ้น และได้พัฒนา “LEGO TO LOGO” ซึ่งเชื่อมโยงภาษาโลโก้กับเลโก้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมเลโก้ของเล่นในคอมพิวเตอร์ให้เคลื่อนไหว เดิน ฉายแสง หรือตอบสนองสิ่งเร้าต่าง ๆ ได้ตามต้องการ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ด้วยตนเองไปพร้อม ๆ กับการฝึกคิด ฝึกแก้ปัญหาและฝึกความอดทน ผู้เรียนมีโอกาสบูรณาการความรู้ใน

หลาย ๆ ด้าน ทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ และศิลปะศาสตร์ ให้เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนี้ Papert และคณะยังได้พัฒนาโปรแกรม “Mocroworlds” “Robot Design” รวมทั้งสถานการณ์จำลองด้วยคอมพิวเตอร์อื่น ๆ ขึ้นโดยใช้การสอนอีกมาก อย่างไรก็ตาม สำหรับผู้เรียนที่ยังไม่มีสื่อดังกล่าวใช้ อย่างไรก็ตาม Papert เน้นย้ำว่า สื่อการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเป็นเทคโนโลยีที่ซับซ้อนเสมอไป วัสดุธรรมชาติและวัสดุทางศิลปะส่วนมากสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานและส่งเสริมการเรียนรู้ได้เช่นกัน เช่น กระดาษ กระดาษแข็ง ดินเหนียว ไม้ โลหะ พลาสติก และของเหลือใช้ต่าง ๆ ทฤษฎีการสร้างความรู้โดยการสร้างชิ้นงาน จึงเป็นแนวทางที่เปิดกว้างและยืดหยุ่นในการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยเน้นที่การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ไม่ว่าจะด้วยเทคโนโลยีขั้นสูงหรือวัสดุใกล้ตัว

1.2 หลักการของทฤษฎี

แนวคิดของทฤษฎีนี้คือ การเรียนรู้ที่ติดจากการสร้างพลังความรู้ในตนเองและด้วยตัวของผู้เรียน หากผู้เรียนมีโอกาสได้สร้างความคิดและนำความคิดของตนเองไปสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม จะทำให้เห็นความคิดนั้นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และเมื่อผู้เรียนสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาในโลกก็หมายถึงการสร้างความรู้เกิดขึ้นในตนเองนั่นเอง ความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นในตนเองนี้ จะมีความหมายต่อผู้เรียนจะอยู่คงทน ผู้เรียนจะไม่ลืมง่ายและจะสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้ดี นอกจากนี้ความรู้ที่สร้างขึ้นเองนี้ยังจะเป็นฐานให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ต่อไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

แม้ว่าผู้เรียนจะมีวัสดุที่เหมาะสมสำหรับการสร้างความรู้ได้ดีแค่ไหนแล้วก็ตาม ก็ยังไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้ที่ดี สิ่งที่เป็นปัจจัยสำคัญมากอีกประการหนึ่งคือ บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ดี ซึ่งควรมีส่วนประกอบ 3 ประการ คือ

1) เป็นบรรยากาศที่มีทางเลือกหลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจ เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความชอบและความสนใจไม่เหมือนกัน การมีทางเลือกที่หลากหลาย หรือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำในสิ่งที่สนใจจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิดการทำการและการเรียนรู้ต่อไป

2) เป็นสภาพแวดล้อมที่มีความแตกต่างกันอันจะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างความรู้ เช่น มีกลุ่มคนที่มีความสามารถ ความถนัด ความสามารถ และประสบการณ์แตกต่างกัน ซึ่งเอื้อให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การสร้างผลงานและความรู้ รวมทั้งการพัฒนาทักษะทางสังคมด้วย

3) บรรยากาศที่มีความเป็นมิตร เป็นกันเอง บรรยากาศที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย สบายใจ ซึ่งจะเอื้อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความสุข

จากการศึกษาทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ผู้วิจัยสรุปว่า ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน เป็นแนวคิดที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลง

มือปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง สื่อและเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานและเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสนุกสนาน การเรียนรู้ที่ดีเกิดจากการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ความรู้ที่สร้างขึ้นเองจะมีความหมายและคงทน สามารถถ่ายทอดและต่อยอดได้ การสร้างชิ้นงานช่วยให้ความคิดเป็นรูปธรรมและเข้าใจได้ง่ายขึ้น สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ จะต้องสร้างทางเลือกที่หลากหลาย ตอบสนองความสนใจของผู้เรียน สนับสนุนความแตกต่างหลากหลาย เอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมกันและพัฒนาทักษะทางสังคม มีบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย และสร้างความสุขในการเรียนรู้

2. ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน

2.1 ความเป็นมาของทฤษฎี

เนื่องจากความต้องการในการเปลี่ยนแปลงระบบการเรียนศิลปะในสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ทศวรรษ 1960 ซึ่งในขณะนั้นนักการศึกษา นักปราชญ์และนักวิชาการให้ความสนใจและมีการคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนสุนทรียศาสตร์และศิลปะวิจารณ์กันอย่างมากระทั่งถึงปัจจุบันวงการศึกษาก็ยังคงหาหนทางสร้างทฤษฎีหรือระบบในการเรียนรู้ประสบการณ์ทั้งด้านสุนทรียศาสตร์และศิลปะวิจารณ์อยู่ จึงเกิดการปฏิรูปหลักสูตรศิลปะขึ้น หรือที่เรียกว่าการปฏิรูปหลักสูตรแบบ DBAE (Discipline-Based Art Education) (Dobbs, 1992) เดิมทีขบวนการปฏิรูปหลักสูตรแบบ DBAE ให้ความสำคัญต่อการเรียนการสอนที่เสริมสร้างพุทธิปัญญาหรือการรู้คิดเป็นหัวใจสำคัญ การให้ความรู้ด้านศิลปะวิจารณ์และประวัติศาสตร์จึงดูเป็นเป้าหมายหลักของขบวนการปฏิรูปหลักสูตรในระยะแรก (Barkan, 1962 อ้างถึงใน มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, 2543) แต่ถูกคัดค้านด้วยนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญในวงการศิลปะ และเน้นย้ำให้ตระหนักว่าสุนทรียภาพนั้นเป็นหัวใจสำคัญของศิลปศึกษา หรือสุนทรียศึกษา ซึ่งบุคลากรศิลปศึกษาไม่ควรละเลยและมองข้าม (Efland, 1971 อ้างถึงใน มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, 2543) ช่วงปลายทศวรรษที่ 1960 ถึง 1970 จึงมีการค้นคว้าทั้งในด้านทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เน้นหนักด้านสุนทรียเป็นลำดับแรก แล้วจึงมีกระแสความเคลื่อนไหวทางการวิเคราะห์วิจารณ์ศิลปะเป็นลำดับถัดมา (Barkan, 1962; Efland, 1971 อ้างถึงใน มะลิฉัตร 2543)

2.2 หลักการของทฤษฎี

ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline Based Arts Education: DBAE) เป็นการสอนศิลปะให้ครอบคลุมทั้ง 4 แขนง โดยให้น้ำหนักแต่ละแขนงให้เหมาะสมกับช่วงชั้นทางการศึกษการสอนทฤษฎีการสอนแบบบูรณาการ (วิสูตร โพธิ์เงิน, 2556)

1. แขนงประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างผลงานศิลปะทุกแขนงซึ่งจะเป็นแนวคิดของที่มาที่ไปของผลงานศิลปะทั้งที่เป็นของศิลปินหรือของตนเอง โดยมีคำถามสำคัญ

พื้นฐาน คือ ใคร อะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ ทำไม และอย่างไรที่เกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะนั้น ๆ (สไตล์ แนวคิด สัญลักษณ์ในผลงาน ช่วงเวลาในการสร้างงาน สื่อวัสดุในการสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการ และ วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะ) ผู้เรียนจะรู้และทราบถึงความแตกต่างและสามารถเรียนรู้ถึง อิทธิพลจากภายนอกที่ส่งผลต่อการสร้างงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นอิทธิพลจากวรรณกรรม ศาสนา ระบบการอุปถัมภ์ การเมืองการปกครองและเทคโนโลยี ซึ่งล้วนแล้วมีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะทั้งสิ้น

2. แขนงสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) “สุนทรียศาสตร์” หรือ “ศาสตร์ของความงาม” เป็น ปรัชญาที่สำคัญทางศิลปะ ซึ่งจะเป็นแนวในการช่วยตัดสินใจเรื่องของความงามของผู้เรียนที่มีต่องาน ศิลปะ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีรสนิยมที่ดี ในบางวัฒนธรรมไม่ปรากฏแนวคิดเรื่องของความงามเด่นชัด แต่ เน้นเรื่องของหน้าที่ ที่ขึ้นอยู่กับรูปแบบ ความเชื่อในแต่ละวัฒนธรรมนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็น การออกแบบ ที่ดี การใช้ประโยชน์ โดยสิ่งเหล่านี้ก็สามารถตัดสินคุณค่าของงานศิลปะได้ แต่การที่จะตัดสินใจเรื่อง ของคุณค่า ยังต้องมีเรื่องของความชื่นชอบ ความงามเข้ามาเกี่ยวข้องที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถระบุถึง สิ่งที่เป็นความงามของตนเอง และการตัดสินใจเรื่องของความงามที่มีต่องานศิลปะ โดยที่สามารถบอก เขียน บรรยาย และเตรียมสิ่งที่จะเป็นการยืนยันในความคิดของตนเองได้

3. แขนงศิลปะปฏิบัติ (Art Production) เป็นองค์ประกอบอีกหนึ่งแกนสำคัญสำหรับ นักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งจะแนะนำแนวคิด การแก้ปัญหาและการแนะนำวิธีการ เทคนิคทาง ศิลปะ วัสดุที่หลากหลายและเหมาะสมในการสร้างผลงานศิลปะ แต่บางบทเรียนศิลปะที่ยังเป็น มาตรฐาน เพราะว่าถ้าสอนเด็กในสิ่งที่รอบตัวให้เขาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ชำนาญสัมพันธ์ เชื่อมโยงกับ สิ่งแวดล้อม บูรณาการสิ่งรอบตัวและความรู้อื่นทั้งในและนอกหลักสูตร

4. แขนงศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) คือการวิเคราะห์งานศิลปะ (การสะท้อนหรือการ แสดงออกของความรู้สึกซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเหตุผลที่ระบุถึงความชอบ หรือไม่ชอบ สวยหรือไม่สวย ที่ สามารถทำให้รู้สึกไม่ได้) ศิลปะวิจารณ์จึงเป็นแนวทางที่มีความพยายามส่งเสริมให้ผู้เรียนวิเคราะห์ ผลงานศิลปะ พุดคุยเกี่ยวกับผลงานศิลปะของผู้เรียนเอง และของเพื่อนร่วมชั้น รวมไปถึงผลงาน ศิลปินที่มีชื่อเสียง นำมาวิเคราะห์โดยสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับทุกคน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการ เปรียบเทียบผลงานศิลปะในประวัติศาสตร์ หรือการเริ่มต้นในการอธิบายง่าย ๆ ว่า สิ่งที่เราเห็น คืออะไรในผลงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสิ่งที่ปรากฏให้เห็น เรื่องของทัศนธาตุ การจัด องค์ประกอบศิลป์ หรือเนื้อหาเรื่องเป็นการนำทางเข้าสู่คุณภาพของการวิจารณ์ และได้สัมผัสสิ่งที่ไม่มี ตัวตนหรือสิ่งที่เป็นนามธรรมที่แฝงอยู่ในงานศิลปะที่ตัวศิลปินต้องการให้ผู้ชมรับรู้ในบางครั้งผู้สอน ต้องให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์ผลงานตามหลักการทางศิลปะ เชื่อมโยงประสบการณ์ และให้คิดไตร่ตรอง แล้วค่อยเขียนก่อนที่จะนำมาเสนอหรือแลกเปลี่ยนกัน

จากการศึกษาทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน ผู้วิจัยสรุปว่า ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-Based Art Education: DBAE) เกิดจากความต้องการปฏิรูปการเรียนการสอนศิลปะในสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ศตวรรษ 1960 โดยแบ่งออกเป็น 4 แกน ได้แก่ แกนประวัติศาสตร์ ศึกษาที่มาที่ไป แนวคิด สัญลักษณ์ ช่วงเวลา สื่อ วัสดุ เทคนิค และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะ เพื่อให้เข้าใจความแตกต่างและอิทธิพลต่าง ๆ ที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงาน แกนสุนทรียศาสตร์ ศึกษาปรัชญาความงามและรสนิยมทางศิลปะ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถระบุและอธิบายความงามในผลงานศิลปะได้ แกนศิลปะปฏิบัติ เน้นการปฏิบัติจริง โดยนำเสนอแนวคิด การแก้ปัญหา เทคนิค วัสดุ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลาย และแกนศิลปะวิจารณ์ วิเคราะห์และอภิปรายผลงานศิลปะของตนเอง ของเพื่อนร่วมชั้น และของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการแสดงออกทางความคิดเห็น

3. ทฤษฎีการสอนด้านสุนทรียศาสตร์

3.1 กระบวนทัศน์การรับรู้จากการสนทนาอย่างสุนทรีย์

กระบวนทัศน์การรับรู้จากการสนทนาอย่างสุนทรีย์ (Paradigm of Aesthetic Dialogue for Children) ของ Adams (1985) รายงานว่าวิธีสอนศิลปะในระดับประถมศึกษาในปัจจุบัน นำการสนทนาโต้ตอบทางสุนทรีย์เข้ามาใช้สอนร่วมกับกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ โดยกล่าวว่าทฤษฎีและวิธีการที่จะนำมาประยุกต์ใช้สอนได้แก่ทฤษฎีรูปทรงนัย (Formalism) ของ ฟราย และแบลล์ หรือทฤษฎีทางศิลปะวิเคราะห์ของแฟลด์แมน เปปเปอร์ (1949) หรือ Smith (1970) หรือทฤษฎีอื่น ๆ ที่เน้นการพิจารณาถึงส่วนประกอบทางทัศน์และหลักการจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ Adams กล่าวว่ายังไม่ค่อยมีผู้ได้นำทฤษฎีที่มีรากฐานมาจากปรัชญามนุษยนิยมและจิตวิทยาใช้ในการสอนการสนทนาเชิงสุนทรีย์ในระดับประถมศึกษา คือให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระเป็นความคิดเห็นส่วนตัวที่มีต่ออาศัยความรู้หรือเกณฑ์หรือมาตรฐานทางศิลปะมากมายนัก

เขาระบุว่าสำหรับเด็ก ๆ แล้วควรได้เรียนรู้และเข้าใจถึงศิลปะจากการรับรู้อย่างมีสุนทรีย์แบบเด็ก ๆ ควรได้รับการสอนให้รับรู้ศิลปะวัตถุอย่างสุนทรีย์จากการได้รับการฝึกการมอง (รับรู้ทางตา) และตัดสินผลงานศิลปะจากประสบการณ์ที่หลากหลาย Adams แสดงแผนภูมิ 3 ขั้นตอนที่จะช่วยสร้างการรับรู้อย่างสุนทรีย์ให้กับเด็ก ๆ คือ

ขั้นที่ 1 การรับรู้และการแสดงออก (Sensuousness and expression)

ในขั้นตอนนี้ การตอบรับ (Response) อย่างสุนทรีย์ของเด็กนั้นมีต่อเนื้อหา (content) ของศิลปะวัตถุ นั้น ผลงานศิลปะสามารถกระตุ้นเร้าความรู้สึกและอารมณ์ และเด็ก ๆ สามารถพูดคุยถึงอารมณ์ที่ผลงานนั้นให้แก่ตน พฤติกรรมเช่นนี้ Adams อ้างว่า เบรสสัน (1982) เรียกว่า พฤติกรรม การรับรู้เชิงสุนทรีย์ (Sensuous Aesthetic Behavior) เบรสสันระบุว่าประสบการณ์สุนทรีย์นั้นมี

ความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กับจิตสำนึกของสภาพอารมณ์ เช่น ความรู้สึกกลัว เกลียด ความอ่อนโยน ความรัก หรือความรู้สึกแบบอื่น ๆ ที่มนุษย์รับรู้ได้ ส่วนแลงเจอร์ (1942) กล่าวว่าผลงานศิลปะทำหน้าที่เป็นสื่อกลางให้การแสดงออกของความรู้สึกที่แท้จริง และผลงานศิลปะซึ่งเป็นสื่อที่มีใช้ภาษา หรือตัวหนังสือนี้ส่งผ่านข้อมูลไปยังผู้ชม

Adams แนะนำว่าครูควรจะใช้บทสนทนา (Dialogue) ที่ถามคำถามแบบปลายเปิดเป็น เครื่องช่วยเร้าการคิดเชิงจำแนกหรือเอกนัย (Divergent Modes) ให้แก่เด็ก เช่น ถามคำถามว่า “จิตรกรรมนี้ทำให้เรารู้สึกเช่นไรบ้าง” แม้แต่เด็กเล็ก ๆ ก็สามารถแสดงความรู้สึกของตน ครูสามารถ ตั้งคำถาม เช่น “หนูรู้สึกอย่างไรกับโมนาลิซา” “หนูลองจินตนาการถึงเรื่องราวเกี่ยวกับผู้หญิงคนนี้ได้ ไหม” “หนูลองบอกสีว่าสีหน้าของเธอและดวงตาทำให้หนูรู้สึกเช่นไร” “หนูคิดว่าจิตรกรพยายามจะ บอกอะไรกับหนูในภาพนี้”

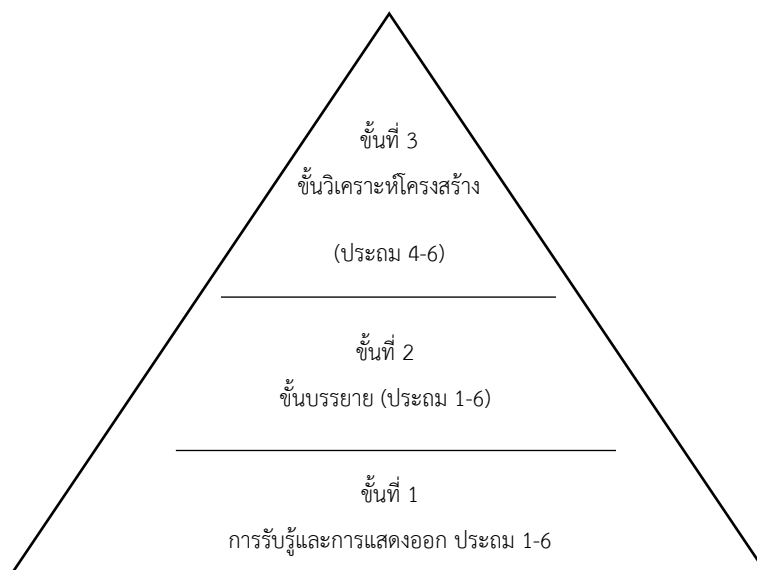
ขั้นที่ 2 การบรรยาย (Description)

เป็นขั้นตอนต่ำสุดในทฤษฎีของ เฟลด์แมน สมิธ และอีกหลาย ๆ ทฤษฎี แต่ในแผนภูมิของ อดัมส์นี่เป็นขั้นที่ 2 ด้วยเหตุผลที่ว่า การบรรยายนี้ต้องอาศัยเขาวานปัญญา เนื่องจากในขั้นนี้จะต้องมีการอธิบายถึงผลงานศิลปะในลักษณะที่อ้อมค้อม (Discursive) ทำนองว่าใช้การเปรียบเทียบเปรียบเทียบหรืออุปมาอุปไมย ขั้นตอนนี้แบ่งเป็นขั้นตอนย่อย ๆ 2 ขั้นตอน คือ

1) การบรรยายแบบสามัญ (Simple Description) เป็นขั้นตอนที่ครูถามนักเรียนเพื่อนำนักเรียนสู่การตอบรับเชิงบรรจบหรือเอกนัย (Convergent Question) เช่น คำถามถึงประเภทของผลงานศิลปะที่นักเรียนเห็น (ว่าเป็นผลงานประเภทใด เช่น ภาพวาด จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ งานจักสานถักทอ หรือเครื่องปั้นเผา) ในขั้นตอนย่อยนี้ครูขอให้นักเรียนบรรยายถึงคุณสมบัติของส่วนประกอบทางทัศนต่าง ๆ เช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ของผลงานนั้น ๆ

2) การบรรยายถึงกลวิธีและเรื่องราวของผลงาน (Technical and thematic description) ในขั้นตอนนี้ครูซึ่งทำตนในลักษณะผู้นำการสนทนา จะถามคำถามถึงกลวิธีหรือเทคนิคที่ศิลปะใช้ในการสร้างงานรวมทั้งวัสดุที่ใช้ในการสร้างผลงานนั้น และเรื่องราวที่สื่อแสดงในผลงาน ครูอาจถามคำถาม เช่น “ถ้ามองผลงานนี้ดี ๆ คิดว่าศิลปินใช้วิธีระบายสีแบบไหน ระบายแบบเคลือบสีใส ทับบนสีทึบแสง หรือระบายลงตรง ๆ ด้วยสีทึบแสง” “นักเรียนคิดว่าศิลปินใช้พู่กันหรือเกรียงในการระบายภาพนี้” การสนทนาถึงเรื่องราวของผลงานนั้นครูอาจจะพูดถึงชื่อของผลงาน ครูอาจให้ข้อมูลที่เกี่ยวกับความเป็นมา ระยะเวลาหรือยุคที่ผลงานถูกสร้างขึ้น สถานที่หรือแหล่งกำเนิดของผลงานนั้น เป็นต้น

ขั้นตอนการสร้างการรับรู้อย่างสุนทรีย์ให้แก่เด็ก แสดงไว้ดังภาพที่ 16



ภาพที่ 16 ขั้นตอนการสร้างการรับรู้อย่างสุนทรีย์ให้แก่เด็ก

หมายเหตุ. จาก การเรียนการสอนและประสบการณ์ด้านสุนทรีย์ภาพและศิลปวิจารณ์
โดย มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, (2543), สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์โครงสร้าง (Formal analysis)

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนของสุนทรีย์ภาพระดับสูง ในขั้นนี้ครูเน้นการรับรู้ไปที่โครงสร้างหรือองค์ประกอบในงานศิลปะรวมทั้งส่วนประกอบทางทัศนต่าง ๆ ที่ผู้โยงกันเป็นองค์ประกอบ จากการศึกษาด้านพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก Adams กล่าวว่าเด็กวัย 8 ขวบ หรือต่ำกว่า จะยังไม่ใส่ใจต่อองค์ประกอบในผลงานศิลปะ ดังนั้นสำหรับเด็กเล็กในระดับประถมต้นครูอาจจะใช้ระบบนี้เพียง 2 ชั้นแรก และตัดเอาขั้นสุดท้ายนี้ออกเสีย Adams แนะนำให้ใช้ขั้นที่ 3 นี้กับเด็กประถม 4-6 เท่านั้น Adams กล่าวว่าในทฤษฎีของ Feldman, Pepper และ Smith นั้นจะมีขั้นตอนการตัดสินผลงานศิลปะด้วย แต่ในระบบของเขาจะไม่มีขั้นตอนนี้ เพราะเขาเชื่อว่าเด็ก ๆ ยังไม่สามารถตัดสินผลงานศิลปะได้อย่างถูกต้องเหมาะสม แต่การแก้ปัญหาสนทนาในขั้นที่สามนี้สามารถนำสู่การพูดคุยถึงทัศนคติความคิดเห็นว่าเด็กชอบหรือไม่ชอบผลงานนั้นเช่นไร

จากการศึกษากระบวนการรับรู้จากการสนทนาอย่างสุนทรีย์ ผู้วิจัยสรุปว่า กระบวนการรับรู้จากการสนทนาอย่างสุนทรีย์ ของ Adams (1985) เป็นวิธีการสอนศิลปะในระดับประถมศึกษาที่เน้นการสนทนาโต้ตอบทางสุนทรีย์ศาสตร์ควบคู่ไปกับกิจกรรมปฏิบัติ เด็กควรเรียนรู้และเข้าใจศิลปะผ่านการรับรู้อย่างสุนทรีย์ตามแบบของเด็ก โดยได้รับการฝึกฝนจากการมองและตัดสินผลงานศิลปะจากประสบการณ์ที่หลากหลาย ครูควรใช้คำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นให้เกิดการ

คิดเชิงวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความรู้สึกและอารมณ์ที่มีต่อผลงานศิลปะอย่างอิสระ ควรได้รับการส่งเสริมให้บรรยายลักษณะของผลงานศิลปะ และวิเคราะห์องค์ประกอบทางศิลปะในผลงาน

3.2 ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพ

ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพ (Aesthetic Development) ของ Parson (1978 อ้างถึงใน สิทธิพันธ์ รุ่งทวีทรัพย์, 2559) ผู้เขียนหนังสือ How We Understand Art ที่นักวิชาการศิลปศึกษา และนักวิจัยที่ศึกษาในเรื่องของการพัฒนาเด็กด้านสุนทรียภาพหรือการรับรู้ทางศิลปะ มี 5 ระดับ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการพัฒนาสุนทรียภาพ ลักษณะของระดับมีจุดเด่นบนพื้นฐานแนวโน้มเกี่ยวกับการตอบรับของ เนื้อหา การแสดงออก สื่อ รูปร่างและรูปแบบ และการประเมินค่า โดยได้ทำการวิจัยการทำงานศิลปะของเด็ก ได้เสนอแนะการเรียนรู้ศิลปะที่มีประสิทธิภาพ คือ การเรียนรู้ศิลปะต้องส่งเสริมท้าทายให้นักเรียนคิด มองดูงานศิลปะที่มีความหลากหลาย และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ดึงความคิดออกมา จากงานวิจัยของ Parson ได้กล่าวว่าการมองเห็นและการเข้าใจศิลปะของเด็กจะบรรลุระดับที่สูงขึ้นต้องมีระดับการพัฒนาสุนทรียภาพ ดังนี้

ระดับ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism) เป็นลักษณะเบื้องต้นของการรับรู้ทางศิลปะในภาพรวม มีความพึงพอใจตามสัญชาตญาณ สนใจสีเป็นพิเศษ และความรู้สึกตอบรับสัมพันธ์กับเนื้อหาของภาพอย่างอิสระ การมองจะไม่ค่อยพบข้อบกพร่องในภาพ ไม่ว่าจะเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาหรือรูปแบบการวาด ชื่นชอบสิ่งที่จัดจ้าน จะเรียนรู้เนื้อหาจากภาพ เช่น ระบุสิ่งที่ปรากฏในภาพ มีการเชื่อมโยงกับความคิดกับความทรงจำไปอย่างอิสระ ลักษณะทั่วไป คือ การยินดีเปิดใจรับโดยไม่คำนึงว่าสิ่งนั้นมีความสัมพันธ์กันหรือไม่สัมพันธ์กัน ในทางจิตวิทยาเป็นระดับที่มีการรับรู้มุมมองของผู้อื่นเพียงเล็กน้อย เป็นการรับรู้จากประสบการณ์ตนเองล้วน ๆ ไม่มีอย่างอื่น และไม่มีการเปรียบเทียบใด ๆ ในด้านสุนทรียศาสตร์ ภาพวาดเป็นสิ่งกระตุ้นประสบการณ์ที่ให้ความเพลิดเพลินโดยไม่เกี่ยวว่าภาพวาดนั้นสื่อถึงอะไร หรือภาพนั้นจะเป็นศิลปะนามธรรมหรือไม่ ความรู้สึกชอบภาพวาดก็เหมือนกับการตัดสินภาพนั้น และยากที่จะตัดสินให้ภาพหนึ่งภาพใดเป็นภาพที่ดีหรือไม่ดี

ระดับ 2 ความงามและความจริง (Beauty and Realism) แนวคิดสำคัญของระดับนี้คือ แนวคิดของเนื้อหา วัตถุประสงค์พื้นฐานของภาพวาด คือ การแสดงความคิดบางอย่างที่เป็นความจริง ภาพวาดที่มีคุณค่าต้องมีเนื้อหาที่น่าสนใจ และเป็นภาพเหมือนจริงไม่เสริมปรุงแต่ง แสดงเนื้อหาในชีวิตประจำวัน ไม่เน้นจินตนาการและความเพ้อฝัน อารมณ์เป็นสิ่งที่ถูกนำเสนอแสดงออกมา เช่น รอยยิ้ม หรือท่าทาง ชื่นชอบความงามและรูปแบบที่เป็นความจริงเท่านั้น ทักษะความอดทน ความเอาใจใส่ของศิลปินที่วาดภาพนั้นเป็นเรื่องที่น่าชื่นชม ความงาม ความจริง และทักษะนั้นเป็นวัตถุประสงค์สำหรับการตัดสินภาพวาด ในทางจิตวิทยา ระดับ 2 เป็นขั้นพัฒนาที่สูงขึ้นไปอีกระดับ เพราะเป็นการรับรู้มุมมองของผู้อื่น ความคิดของการแสดงออกต้องการให้เห็นความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ทุกคน

สามารถมองเห็น และสิ่งที่เป็นเพียงการระลึกถึง ในทางสุนทรียศาสตร์ ระดับนี้เป็นขั้นพัฒนาที่สูงขึ้นไปอีกระดับ เพราะสามารถวิเคราะห์ความแตกต่างบางประการเกี่ยวกับความสัมพันธ์การเห็นคุณค่าของความงามจากบางสิ่งที่ไม่ใช่ความสัมพันธ์การเห็นคุณค่าของความงาม ตัวอย่างเช่น การตัดสินว่าภาพของ Renoir เป็นภาพวาดที่ดี เพราะมีรูปสุนัขและบรรดาสุนัขนั้นดูดี แต่ประการหลังนี้กลายเป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสุนัข ไม่ใช่รสนิยมของผู้ชมซึ่งเป็นระดับ 1 ในทำนองเดียวกัน สีของ Paul Klee นั้นสวย นี่เป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสี ไม่ใช่ความชื่นชอบส่วนบุคคล

ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) เป็นความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง มุ่งพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งที่ภาพวาดนั้นต้องการแสดงออก ภาพนั้นบอกเล่าเรื่องราวหรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้น ให้ความรู้สึกมีความน่าสนใจภาพวาดนั้นก็ยังมีคุณค่า วัตถุประสงค์ของการสร้างงานศิลปะ คือ แสดงประสบการณ์อารมณ์ของคนบางคน ความงามของเนื้อหา กลายเป็นเรื่องราวของสิ่งที่แสดงออก ความคิดสร้างสรรค์ ความแปลกใหม่ ความลึกซึ้งของความรู้สึกเป็นเรื่องใหม่ ที่น่าชื่นชม ในทางจิตวิทยา ระดับ 3 เป็นขั้นพัฒนาที่สูงขึ้นไปอีกระดับ เพราะอาศัยการรับรู้ใหม่ของการตื่นตัวภายในของประสบการณ์อารมณ์ของผู้อื่น และเป็นความสามารถใหม่ในการสื่อสารทางอารมณ์จากคนหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่ง นอกจากนี้ยังเชื่อมโยงประสบการณ์ทางอารมณ์ของตนที่อยู่ภายในจิตใจของแต่ละคนให้แสดงออกมา ในด้านสุนทรียศาสตร์ ระดับ 3 เป็นความก้าวหน้าเพราะช่วยให้เห็นความสอดคล้องกันระหว่างความงามเกี่ยวกับเนื้อหา ความเป็นจริงของรูปแบบ และทักษะของศิลปิน เปิดตาเปิดใจให้คนได้เห็นขอบข่ายงานที่กว้างขึ้น เข้าใจดีขึ้นเกี่ยวกับระดับคุณภาพของการแสดงออก

ระดับ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง มีผลต่อแนวความคิดมากมายเกี่ยวกับภาพวาด ความสำคัญอยู่ที่ภาพวาดถูกจัดการในด้านพื้นผิว สี รูปร่าง ช่องว่าง เพราะว่าสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เห็นได้โดยทั่วไป และในด้านแบบอย่างและความสัมพันธ์กับแบบอย่าง เนื่องจากสิ่งเหล่านี้มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรม สิ่งทีแสดงออกในศิลปะจะถูกตีความหมายอีกครั้งในประเด็นของรูปแบบ และแบบอย่าง และแนวความคิดโดยทั่วไปค่อนข้างจะมีสภาพความคิดเป็นส่วนตัว ในทางจิตวิทยาเป็นขั้นตอนการพัฒนาที่สูงขึ้นไปอีกระดับ ในที่นี้เป็นความสามารถในการรับรู้มุมมองเกี่ยวกับวัฒนธรรม สิ่งนี้เป็นความรู้ความเข้าใจที่ซับซ้อนมากขึ้นกว่าการเข้าใจความคิดของบุคคล ตัวอย่างเช่น เมื่อตีความหมายของงานศิลปะชิ้นหนึ่ง และสร้างความรู้สึกต่องานศิลปะนั้นด้วยตนเอง แล้วความรู้สึกนั้นยังเป็นส่วนหนึ่งของประเพณี ในด้านสุนทรียศาสตร์ เป็นขั้นการพัฒนาที่สูงขึ้นไปอีกระดับ เพราะพบความสำคัญในวิธีการ รูปแบบ และแบบอย่าง รู้ข้อแตกต่างระหว่างเนื้อหาและอารมณ์ความรู้สึก อะไรเป็นความสำเร็จในงานศิลปะด้วยตัวตนเอง พบความสัมพันธ์ของภาพวาดกับประวัติศาสตร์ และเป็นการแสดงออกประเภทที่มีความหมาย ช่วยให้การวิจารณ์งานศิลปะพบประโยชน์นำไปสู่การรับรู้และมองเห็นการตัดสินสุนทรียภาพที่มีเหตุผล

ระดับ 5 ความเป็นตัวตน (Autonomy) ในระดับนี้ความสำคัญของความเข้าใจอย่างลึกซึ้งคือ แต่ละคนต้องมีแนวคิดการตัดสินภาพวาดและมองเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมที่สร้างงานศิลปะให้มีความหมาย คุณค่าเหล่านี้เปลี่ยนแปลงไปตามประวัติศาสตร์และปรับอย่างต่อเนื่องให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่ร่วมสมัย การตัดสินนี้เป็นความรู้สึกที่เป็นส่วนตัวและเพื่อสังคมซึ่งมากขึ้น ในทางจิตวิทยา เป็นขั้นการพัฒนาที่สูงขึ้นไปอีกระดับ เพราะว่าต้องมองในมุมมองของวัฒนธรรม ต้องใช้ความสามารถซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับมุมมองที่กำหนด เพื่อทำความเข้าใจด้วยตนเอง แล้วสามารถตอบคำถามเหล่านั้นได้ ซึ่งแสดงถึงมุมมองที่มีต่อวัฒนธรรม ในด้านสุนทรียศาสตร์ เป็นขั้นการพัฒนาที่สูงขึ้นไปอีกระดับ เนื่องจากสามารถรับรู้ได้ว่า ความคาดหวังอาจจะสร้างความเข้าใจผิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม นอกจากนี้ จะมีความเข้าใจยิ่งขึ้นด้วยการปฏิบัติงานศิลปะ ทั้งด้านการสร้างสรรค์และการชื่นชมผลงานศิลปะ เป็นการตรวจสอบอีกครั้งอย่างต่อเนื่อง และปรับการตัดสินด้วยตนเองในสถานการณ์ทั่วไป เป็นการสำรวจคุณค่าสถานการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่เปลี่ยนแปลงไป

Koster (2001) ได้สรุประดับพัฒนาการตามทฤษฎีของ Parson ไว้ดังนี้

ระดับที่ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism) ลักษณะที่ปรากฏ คือ

- 1) แสดงปฏิกิริยาต่อสิ่งที่กระตุ้นให้เห็นได้ชัด
- 2) แสดงความรู้สึกสนใจต่อสื่ออย่างชัดเจน
- 3) มองภาพงานศิลปะ ไม่ค่อยพบความบกพร่อง
- 4) ชอบภาพที่แสดงเรื่องราว
- 5) เชื่อมโยงภาพกับความทรงจำ
- 6) ตระหนักเล็กน้อยกับมุมมองของคนอื่น

ระดับที่ 2 ความงามและความจริง (Beauty and Realism) ลักษณะที่ปรากฏ คือ

- 1) ให้ความสำคัญกับศิลปะที่แสดงออกเป็นรูปร่างเหมือนจริง
- 2) ชื่นชมทักษะและความเอาใจใส่ของศิลปิน
- 3) ตัดสินงานที่สื่อสารความจริง และเทคนิควิธีการที่สร้างงานได้สวย
- 4) รับรู้ความแตกต่างมุมมองของคนอื่น ๆ
- 5) รับรู้ความแตกต่างมุมมองของคนอื่น

ระดับที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) ลักษณะที่ปรากฏ คือ

- 1) มองที่งานศิลปะสำหรับการสื่อให้เห็นประสบการณ์
- 2) ตัดสินงานศิลปะในสิ่งที่มีผลต่ออารมณ์
- 3) ประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดริเริ่มและความรู้สึกที่ลึก
- 4) ไม่เชื่อว่าสามารถจะตัดสินงานศิลปะได้อย่างไม่มีอคติ
- 5) เห็นความงาม ความจริง และทักษะเป็นประเด็นนำไปสู่คุณค่าของงาน

ระดับที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) ลักษณะที่ปรากฏ คือ

- 1) เห็นศิลปะเป็นสังคม ไม่ใช่การบรรลุผลสำเร็จเฉพาะบุคคล
- 2) สำนึกว่างานศิลปะคงอยู่ในวัฒนธรรมประเพณี
- 3) เชื่อว่างานศิลปะที่มีแบบอย่างและรูปแบบนั้นมาจากผู้ชม และความต้องการของสังคมส่วนรวมช่วยให้ผู้สร้างงานศิลปะเลือกแบบอย่างและรูปแบบได้
- 4) พบว่าสื่อ รูปแบบและแบบอย่างมีความหมาย

ระดับที่ 5 ความเป็นตัวตน (Autonomy) ลักษณะที่ปรากฏ คือ

- 1) คุณค่าศิลปะสามารถยกระดับเหตุผล และปัญหาสังคม
- 2) เห็นศิลปะเป็นสิ่งที่เหนือกว่าวัฒนธรรม
- 3) เข้าใจว่าประเพณีเป็นสิ่งที่สร้างสังคมขึ้น
- 4) เห็นความตั้งใจเป็นสิ่งที่ไม่เคยจบ นำไปสู่การตีความหมายใหม่โดยผู้ชม

จากการศึกษาทฤษฎีการสอนด้านสุนทรียศาสตร์ ผู้วิจัยสรุปว่า การเรียนรู้ศิลปะที่มีประสิทธิภาพควรส่งเสริมให้เด็กได้คิด วิเคราะห์ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้เกี่ยวกับงานศิลปะที่หลากหลายจะช่วยให้เด็กพัฒนาการรับรู้และเข้าใจศิลปะในระดับที่สูงขึ้นตามลำดับขั้นตอนของพัฒนาการสุนทรียภาพ ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของ Parson (1978) อธิบายถึงการเติบโตในการรับรู้และเข้าใจงานศิลปะของเด็ก ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับ แต่ละระดับแสดงถึงความซับซ้อนและความลึกซึ้งในการตอบสนองต่อองค์ประกอบต่าง ๆ ของงานศิลปะ ในระดับแรก ความชื่นชอบ (Favoritism) เด็กเล็กจะตอบสนองต่อศิลปะด้วยสัญชาตญาณ ซึ่งชอบสีสดใสที่สุดในและเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเอง เมื่อเข้าสู่ระดับ ความงามและความจริง (Beauty and Realism) เด็กจะเริ่มให้ความสำคัญกับความสมจริงของภาพ รวมถึงชื่นชมทักษะของศิลปินในการถ่ายทอดรายละเอียดต่าง ๆ ความสวยงามและความเหมือนจริงกลายเป็นเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่าของงานศิลปะ ระดับที่สาม การแสดงออก (Expressiveness) เด็กเริ่มมองเห็นศิลปะเป็นมากกว่าภาพที่เหมือนจริง เข้าใจว่าศิลปะสามารถสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกได้ และเริ่มเห็นคุณค่าในความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกของศิลปิน ต่อมาในระดับ แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) เด็กเริ่มมองเห็นศิลปะในบริบทที่กว้างขึ้น ตระหนักถึงอิทธิพลของสังคมและวัฒนธรรมต่อรูปแบบและสไตล์ของงานศิลปะ ละเข้าใจว่าสิ่งเหล่านี้มีส่วนสำคัญในการสื่อความหมาย ในระดับสุดท้าย ความเป็นตัวตน (Autonomy) เด็กพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์และตีความงานศิลปะอย่างอิสระ มองเห็นคุณค่าของศิลปะที่สะท้อนปัญหาสังคมและวัฒนธรรม และสามารถสร้างมุมมองและความคิดเห็นของตนเองได้อย่างมั่นใจ

4. ทฤษฎีการสอนด้านศิลปะวิจารณ์

4.1 ทฤษฎีกระบวนการรับรู้-ประเมินผล

ทฤษฎีกระบวนการรับรู้ – ประเมินผล (Perceptual Evaluative Process) Mittler (1983 อ้างถึงใน มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2543) ได้เสนอทฤษฎีศิลปะวิจารณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งอาศัยทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้ของ Bruner และทฤษฎีเกี่ยวกับการกระบวนการประเมินผลของ Sherif เป็นรากฐาน Mittler นำสองทฤษฎีนี้มาเป็นหลักสร้างระบบหรือกระบวนการที่เขาเรียกว่า “กระบวนการรับรู้-ประเมินผล” (Perceptual-Evaluative process)

ระบบการเรียนการสอนศิลปะวิจารณ์ของ Mittler เน้นถึงขั้นตอนในการเรียนการสอนสองขั้น ใหญ่ คือ ขั้นแรกผู้เรียนสัมผัสกับสิ่งเร้า (งานศิลปะ) แล้วบรรยายถึงสิ่งที่ตนรับรู้ในลักษณะบริสุทธิ์ คือ ทัศนคติแท้ ๆ ซึ่งผู้เรียนมีต่อสิ่งที่ตนรับรู้ การบรรยายในลักษณะนี้ย่อมต้องเป็นการแสดงทัศนคติแคบ ๆ ความคิดที่ยังแคบอยู่ ดังนั้นในขั้นที่สองครูจะเป็นผู้ช่วยนำนักเรียนโดยวิธีการและขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อจกระนำนักเรียนในประสบการณ์วิจารณ์ศิลปะอย่างมีหลักเกณฑ์ ความรู้และวิจารณ์สิ่งที่ตนรับรู้อย่างมีสติปัญญา

ขั้นตอนต่าง ๆ ในอันที่จะนำไปสู่การวิจารณ์ที่มีหลักเกณฑ์และความรู้นี้ Mittler มีวิธีการสามขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ครูอาจใช้วิธีให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ หากคุณสมบัติที่ชี้แนะการเห็น (cure search operation) (เป็นการค้นหาความคิดเห็นจากการได้เห็นหรือรับรู้สิ่งหลาย ๆ สิ่ง ภาพหลาย ๆ ภาพ วิธีการหลาย ๆ วิธี ฯลฯ ที่จะแนะหรือบอกไปไปถึงสิ่งที่ตนค้นหาอยู่) Mittler แนะนำให้เพิ่มชนิดของ cue ให้มากขึ้นเพื่อให้เด็กได้เห็นมากขึ้น ความคิดจะได้กว้างขึ้น

ขั้นที่ 2 ครูควรช่วยแนะให้นักเรียนเกิดความรู้คิด สังเกตเกี่ยวกับสิ่งที่ตนรับรู้ลอกชนิดนั้น ควรแนะนำให้เห็นถึงความแตกต่างในด้านรูปลักษณ์ คุณค่า ฯลฯ เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจถึงความหลากหลายนั้น แม้ว่าในขั้นนี้อาจจะไม่ถ่องแท้

ขั้นที่ 3 ในขั้นนี้นักเรียนเริ่มมีความรู้ซึ่งขึ้นและกว้างขึ้น นักเรียนจึงสามารถหันกลับไปพิจารณางานศิลปะชิ้นที่ตนศึกษาสำรวจอยู่ และเนื่องจากนักเรียนรู้กว้างขึ้น และได้รับการแนะนำให้คุ้นเคยกับการหาหลักฐานมาประกอบ นักเรียนอาจพยายามหาหลักฐานมาอ้างอิงสนับสนุนความคิดของตนจากประวัติศาสตร์ศิลปะด้วยความยินยอมและสมัครใจใคร่รู้

ระบบการเรียนการสอนศิลปะวิจารณ์ของ Mittler เริ่มด้วยการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนในลักษณะที่ให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงรูปแบบลักษณะต่าง ๆ ของศิลปะเสียก่อน คือฝึกให้เกิดการรับรู้ทางทัศนศิลป์โดยทั่ว ๆ ไป

ขั้นต่อไปผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในการแบ่งแยกส่วนประกอบต่าง ๆ ในผลงานศิลปะ ด้วยความคิดเห็นส่วนตัว แล้วครูจึงเริ่มช่วยนำแนวทางการเรียนรู้อย่างเป็นระบบขึ้นโดยใช้สื่อและผลงานศิลปะต่าง ๆ ช่วยในการเรียนการสอน

ในขั้นที่ 3 นั้น จะเป็นขั้นแรกของกระบวนการการเรียนรู้เป็นระบบ Mittler ระบุว่า เป็นการให้นักเรียนได้มีประสบการณ์กับสิ่งที่เขาเรียกว่า หากคุณสมบัติที่ชี้แนะการเห็น การเสาะแสวงหา ลักษณะใดลักษณะหนึ่งที่พึงประสงค์ จากการมองหาหลาย ๆ ที่หลาย ๆ สิ่งและหลาย ๆ วิธี Mittler ยกตัวอย่างให้ฟังถึงว่า สมมติว่าคุณคนหนึ่งเดินทางไปทำงาน ระหว่างที่เขาเดินนั้นเขามีส่วนรับรู้ว่ามีรถ จำนวนมากวิ่งอยู่บนถนน ทางเดินเท้า แต่ไม่ได้รับรู้ว่ามียี่คัน ลักษณะเป็นเช่นไรบ้าง จะสนใจรถต่อเมื่อ จะข้ามถนน จึงเริ่มมองเฉพาะเจาะจงมากขึ้น แต่ก็ยังไม่ได้ใส่ใจความเป็นรถหรือคุณสมบัติเฉพาะตัวของรถนั้น ถ้าเขาไปที่ทำงานและเจ้านายออกจะขึ้นเงินเดือน ทำให้คิดจะซื้อรถ คราวนี้เวลาเดินไปตาม ถนนก็จะมองหาลักษณะรถที่เขาต้องการ จะให้ความสนใจนี้หือ ลักษณะต่าง ๆ ของรถ และภายหลัง จะสมัครใจหาความรู้ค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับรถว่ามีข้อดีข้อเสียอย่างไรราคาเท่าไร การที่บุคคลเริ่ม มองหาลักษณะต่าง ๆ ที่น่าสนใจเพื่อช่วยเสนอแนะแนวคิดกับเขา นี้ เป็นพฤติกรรมที่ Mittler เรียกว่า การหาคุณสมบัติชี้แนะการเห็น (Cue Search Operation)

Mittler แนะนำว่าขั้นตอนโดยละเอียดที่ครูจะแนะนำผู้เรียนให้ตัดสินผลงานศิลปะอย่าง เดียว (เดียวแหลม + จับใจ) และอย่างมีสติปัญญานั้นสามารถแบ่งได้เป็น 6 ขั้นตอนคือ

- 1) ทำให้นักเรียนตระหนักถึงหมวดหรือแบบอย่างของผลงานศิลปะที่หลากหลาย เปรียบเทียบส่วนประกอบหรือคุณสมบัติระหว่างกันและกันให้ผู้เรียนได้รับรู้หลากหลาย
- 2) ขณะที่ผ่านประสบการณ์ในขั้นแรกให้ผู้เรียนได้เห็นลักษณะเฉพาะของแบบอย่าง ศิลปะ หรือทฤษฎีศิลปะนั้น ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้คุณสมบัติใหม่ ๆ ที่ปรากฏให้เห็นในผลงาน เหล่านั้น (เทียบเคียงกับผลงานในแบบเดียวกันและที่แตกต่างกัน)
- 3) ผู้เรียนเรียนรู้กลยุทธ์ในการค้นหาข้อมูล (เช่น ค้นหาไปตามขั้นตอนในการวิจารณ์) พิจารณาถึงคุณสมบัติที่ละอย่าง อย่างเฉพาะเจาะจง (ส่วนประกอบและองค์ประกอบศิลป์)
- 4) ผู้เรียน “จับคู่” หรือเทียบว่าคุณสมบัติที่ชี้แนะการเห็นนั้นอยู่ในหมวดหมู่ใหญ่ ๆ เช่นไร เช่น ศิลปะแบบอย่าง (Style) มากมายที่อยู่ในหมวดรูประชาคณิต และหลายแบบอย่างเน้นเรื่องของการแสดงออกทางอารมณ์
- 5) ผู้เรียนสามารถเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นก็จะสามารถหาทางพิจารณาผลงาน ศิลปะที่ตนเจาะจงจะศึกษา สามารถรวบรวม “สูตร” ที่ตนจะใช้ในการตัดสินผลงานชิ้นนั้น ๆ ได้ด้วย ตนเอง ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้เรียนย่อมจำเป็นที่จะต้องพยายามหาหลักฐานมาอ้างอิงสนับสนุนการตัดสินใจ ของตน ซึ่งจะนำไปสู่ขั้นสุดท้าย

6) เกิดความสนใจจะแสวงหาความรู้เพื่อช่วยยืนยันความคิดเห็นของตน สิ่งนี้จะนำพาผู้เรียนไปสู่การแสวงหานอกห้องเรียน เช่น การหาหนังสือหรือบทความอ่านเพิ่มเติม ให้นำให้สนใจกับการไปเยี่ยมชมผลงานศิลปะในหอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ งานแสดงนิทรรศการศิลปะ หรือการไปเยี่ยมชมวัดวาอารมและโบราณสถานต่าง ๆ

จากการศึกษาทฤษฎีกระบวนการรับรู้-ประเมินผล ผู้วิจัยสรุปว่า Mittler (1983) ได้นำเสนอทฤษฎีกระบวนการรับรู้-ประเมินผล (Perceptual-Evaluative Process) ซึ่งเป็นแนวทางในการสอนศิลปะวิจารณ์ โดยผสมผสานทฤษฎีการรับรู้ของ Bruner และทฤษฎีกระบวนการประเมินผลของ Sherif เข้าด้วยกัน เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการสอนศิลปะวิจารณ์ โดยเริ่มจากการสร้างพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะในระดับการรับรู้ จากนั้นค่อย ๆ พัฒนาไปสู่การวิเคราะห์และประเมินผลอย่างมีระบบและมีหลักการ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในศิลปะอย่างลึกซึ้ง และสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 2) เพื่อพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 3) เพื่อทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 4) เพื่อประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยใช้การวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัยในการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีดังนี้

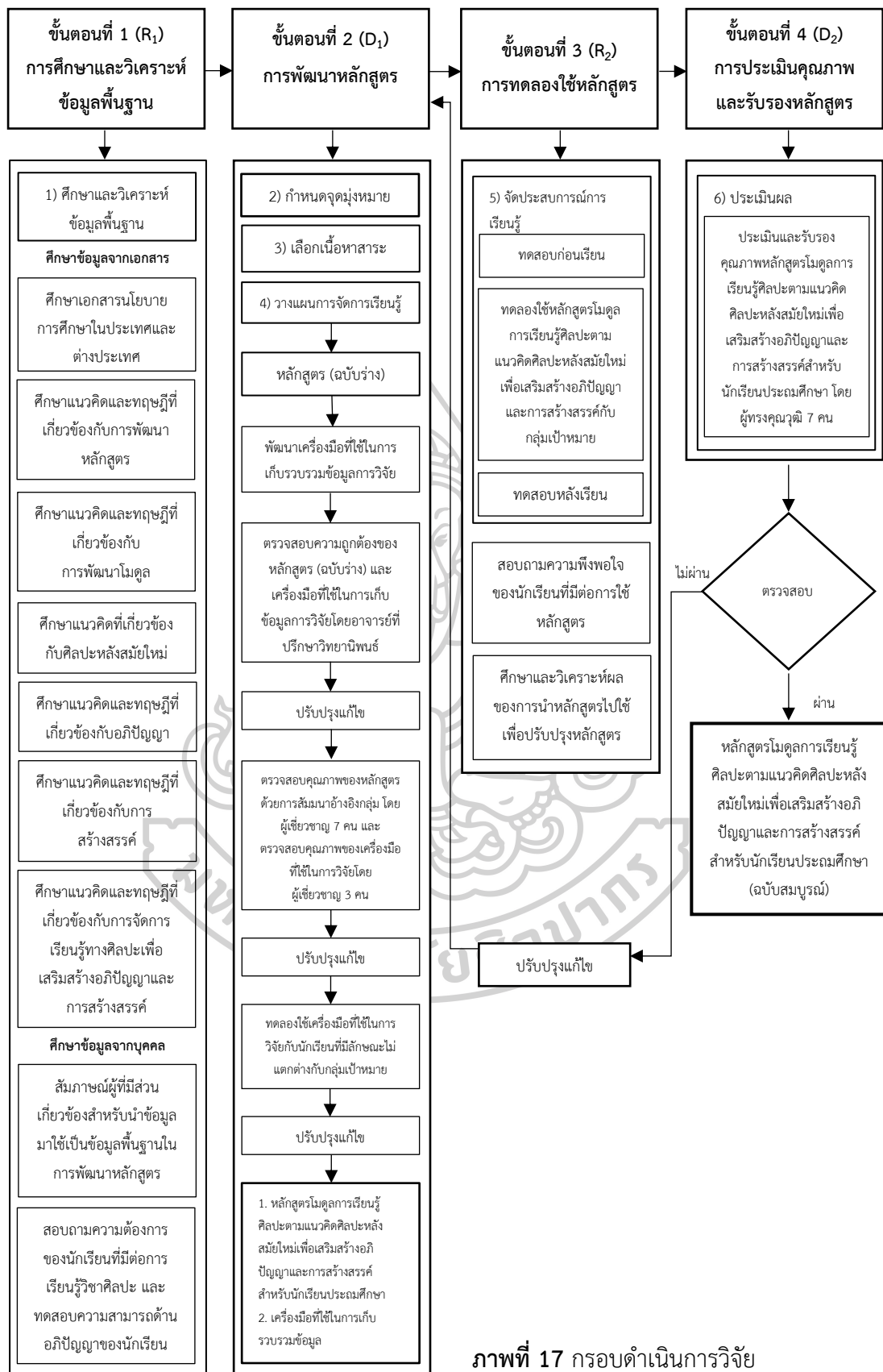
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Research: R₁)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Development: D₁)

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Research: R₂)

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Development: D₂)

ขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัย ดังภาพที่ 17



ภาพที่ 17 กรอบดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Research: R₁)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเอกสาร

1.1 ศึกษาและวิเคราะห์ หลักการ แนวคิด และข้อมูลจากเอกสารเชิงนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

1.2 ศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์ หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

2. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลบุคคล

2.1 แหล่งข้อมูลสำหรับการสัมภาษณ์

ศึกษาความคิดเห็นจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหารและครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษาในโรงเรียน สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษาในสถาบันศิลปะเอกชน เพื่อนำข้อมูลไปใช้สนับสนุนการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

2.2 แหล่งข้อมูลสำหรับการสอบถามความต้องการจำเป็นและวัดและประเมินอภิปัญญา

ศึกษาความต้องการจำเป็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ศิลปะ และศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน เพื่อนำข้อมูลไปใช้สนับสนุนในการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

กลุ่มเป้าหมาย

1. แหล่งข้อมูลเอกสาร

1.1 เอกสารเชิงนโยบายการศึกษา ได้แก่ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ 2573 (Sustainable Development Goals: SDGs 2030) แนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากฐานข้อมูล ThaiLIS (Thailand Library Integrated System) ปี พ.ศ. 2555-2565

1.2 หนังสือ ตำรา เอกสารข้อมูล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการ แนวคิดและทฤษฎี ในการพัฒนาหลักสูตรและโมดูล แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ อภิปัญญา แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ และแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการ จัดการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

2. แหล่งข้อมูลบุคคล

2.1 แหล่งข้อมูลสำหรับการสัมภาษณ์

ผู้บริหารโรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และ นวัตกรรม จำนวน 2 คน ครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการ อุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม จำนวน 2 คน ครูสอนศิลปะ ระดับประถมศึกษา โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 2 คน และครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษา สถาบันเอกชนที่มีประสบการณ์การสอน 10 ปีขึ้นไป จำนวน 2 คน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะในแต่ละสถาบันมีความแตกต่างกันในเชิงโครงสร้างและเวลา เรียน ผู้วิจัยจึงศึกษาความคิดเห็นจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องจากหลายสถาบันการศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูล รอบด้านในประเด็นที่ต้องการศึกษาจากหลายมุมมอง ซึ่งจะนำไปสู่ข้อสรุปที่มีความสมบูรณ์และเป็น ประโยชน์มากยิ่งขึ้น

2.2 แหล่งข้อมูลสำหรับสอบถามความต้องการจำเป็นและวัดและประเมินอภิปัญญา

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม จำนวน 170 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) สอบถามความต้องการจำเป็นและวัดและประเมินอภิปัญญา จำนวน 130 คน และ 2) ทดลองเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน 40 คน เนื่องจากนักเรียนโรงเรียนสาธิตมีความแตกต่าง หลากหลาย นักเรียนมีศักยภาพสูงในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ซึ่งเป็นโอกาสที่ดีในการศึกษาประเด็นที่ น่าสนใจและมีความสำคัญต่อการพัฒนาการศึกษา มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการวิจัย เปิด โอกาสในการทดลองการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่จะเป็นประโยชน์แก่นักเรียน และได้รับความร่วมมือ อย่างดีเยี่ยมจากโรงเรียน ทำให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสะท้อนความเป็นจริงของความต้องการจำเป็น ได้ดี

วิธีการดำเนินการ

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารเชิงนโยบายการศึกษา ได้แก่ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ 2573 (Sustainable Development Goals: SDGs 2030) แนวคิด ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องจาก ฐานข้อมูล ThaiLIS (Thailand Library Integrated System) ปี พ.ศ. 2555-2565

2. ศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์ หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรและโมดูล แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอภิปัญญา แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ และแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

3. สัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม จำนวน 2 คน ครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม จำนวน 2 คน ครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษา โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 2 คน และครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษา สถาบันเอกชนที่มีประสบการณ์การสอน 10 ปีขึ้นไป จำนวน 2 คน

4. ศึกษาความต้องการจำเป็นของนักเรียน ด้านความสำคัญของการเรียนศิลปะ ด้านการเรียนรู้ในชั้นเรียนและด้านเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลไปใช้สนับสนุนการพัฒนาหลักสูตร

5. ศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน ด้านความรู้ในอภิปัญญาและด้านประสบการณ์ในอภิปัญญา เพื่อนำข้อมูลไปใช้สนับสนุนการพัฒนาหลักสูตร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีดังนี้

1. แบบวิเคราะห์เอกสาร จำนวน 1 ฉบับ

2. แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น แบบกึ่งโครงสร้างสำหรับผู้บริหารและครูสอนศิลปะในโรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ครูสอนศิลปะในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และครูสอนศิลปะในสถาบันเอกชน จำนวน 1 ฉบับ

3. แบบสอบถามความต้องการจำเป็น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม จำนวน 1 ฉบับ

4. แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม 1 ฉบับ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. แบบวิเคราะห์เอกสาร

การสร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสารจากหนังสือ ตำราและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.2 กำหนดประเด็นการวิเคราะห์เอกสารและสร้างแบบวิเคราะห์เอกสารตามประเด็นที่กำหนด

1.3 นำแบบวิเคราะห์เอกสารที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข

1.4 ปรับปรุงแก้ไขแบบวิเคราะห์เอกสารตามข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และจัดทำแบบวิเคราะห์เอกสารฉบับสมบูรณ์สำหรับนำไปใช้วิเคราะห์เอกสาร

2. แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น

การสร้างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และวิธีการสร้างแบบสัมภาษณ์จากหนังสือ ตำราและเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการกำหนดประเด็นแบบสัมภาษณ์

2.2 กำหนดประเด็นการสัมภาษณ์และข้อคำถาม และสร้างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นตามประเด็นที่กำหนด จำนวน 5 ประเด็น ดังนี้ 1) ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา 2) หลักสูตรศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา 3) หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 4) แนวทางการวัดและประเมินในวิชาศิลปะ และ 5) สภาพการณ์ปัจจุบันสู่หลักสูตรสำหรับการเรียนรู้ในอนาคต

2.3 นำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.4 นำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนประถมศึกษา 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินอภิปัญญา 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ สอดคล้อง (+1) ไม่แน่ใจ (0) และ ไม่สอดคล้อง (-1) และนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective

Congruence: IOC) ที่ยอมรับได้ในระดับ ≥ 0.50 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558; Jusoh et al., 2018) จากผลการประเมินความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น พบว่า ในแต่ละประเด็นมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 นั่นคือ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน มีความเห็นสอดคล้องกัน แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น

ที่	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	แนวทางการแก้ไข
1	ปรับการใช้ภาษาในข้อคำถามให้มีความกระชับ	ปรับการใช้ภาษาในข้อคำถามโดยตัดคำซ้ำออก และเพิ่มเติมคำเชื่อมโยง
2	เรียงลำดับประเด็นแบบสัมภาษณ์โดยนำประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ศิลปะและการพัฒนาหลักสูตรไว้ในประเด็นแรก	ดำเนินการแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นฉบับสมบูรณ์สำหรับนำไปใช้เก็บข้อมูล

3. แบบสอบถามความต้องการจำเป็น

การสร้างแบบสอบถามความต้องการจำเป็น มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และวิธีการสร้างแบบสอบถามความต้องการจำเป็นจากหนังสือ ตำราและเอกสาร เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถามความต้องการจำเป็น

3.2 กำหนดประเด็นการสอบถามความต้องการจำเป็นและข้อคำถาม และสร้างแบบสอบถามความต้องการจำเป็นมีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (rating scale) ตามประเด็นที่กำหนด จำนวน 3 ประเด็น ดังนี้ 1) ด้านความสำคัญของการเรียนศิลปะ 2) ด้านการเรียนรู้อุ้ในชั้นเรียน และ 3) ด้านเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้

3.3 นำแบบสอบถามความต้องการจำเป็นที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.4 นำแบบสอบถามความต้องการจำเป็นที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

ประถมศึกษา 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินอภิปัญญา 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ สอดคล้อง (+1) ไม่แน่ใจ (0) และ ไม่สอดคล้อง (-1) และนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ยอมรับได้ในระดับ ≥ 0.50 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558; Jusoh et al., 2018) จากผลการประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความต้องการจำเป็น พบว่า ในแต่ละประเด็นมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 นั่นคือ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน มีความเห็นสอดคล้องกันแบบสอบถามความต้องการจำเป็นเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบสอบถามความต้องการจำเป็น ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความต้องการจำเป็น

ที่	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	แนวทางการแก้ไข
1	ปรับการใช้ภาษาในข้อคำถามให้ง่ายต่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา	ปรับสำนวนภาษาให้ง่ายต่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนประถมศึกษา
2	ตัดการสอบถามอายุของนักเรียนออก เนื่องจากสอบถามเพียงระดับประถมศึกษาปีที่ 5	ตัดการสอบถามอายุของนักเรียน
3	แก้ไขตัวอย่างการตอบแบบสอบถาม หลีกเลี่ยงการยกตัวอย่างข้อคำถามที่ขึ้นนำคำตอบ	แก้ไขตัวอย่างการตอบแบบสอบถาม หลีกเลี่ยงการยกตัวอย่างข้อคำถามที่ขึ้นนำคำตอบ

3.5 นำแบบสอบถามความต้องการจำเป็นที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม จำนวน 40 คน ซึ่งมีลักษณะไม่แตกต่างกับประชากรที่ใช้ในการสอบถามความต้องการจำเป็น และวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบสอบถามความต้องการจำเป็นทั้งฉบับด้วยการวิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach ที่ยอมรับได้ในระดับ > 0.80 ขึ้นไป กำหนดระดับของความเชื่อมั่น (Jain & Angural, 2017) ดังนี้

$\alpha \geq 0.9$	ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูงมาก
$0.9 > \alpha \geq 0.8$	ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง
$0.8 > \alpha \geq 0.7$	ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับยอมรับได้
$0.7 > \alpha \geq 0.6$	ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับที่ควรตั้งข้อสงสัย
$0.6 > \alpha \geq 0.5$	ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับต่ำ

$0.5 < \alpha$ ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับที่ไม่สามารถยอมรับได้

จากผลการทดลองใช้ (Try out) แบบสอบถามความต้องการจำเป็นและวิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach พบว่า ในภาพรวมมีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.814 ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง นั่นคือ แบบสอบถามความต้องการจำเป็นฉบับนี้มีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ และสามารถนำไปใช้ได้

3.6 จัดทำแบบสอบถามความต้องการจำเป็นฉบับสมบูรณ์สำหรับนำไปใช้เก็บข้อมูล

4. แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา

แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาในขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับความสามารถด้านอภิปัญญาของผู้เรียนเบื้องต้น เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาโมดูลให้ตรงกับความต้องการและจุดอ่อนของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้การพัฒนาโมดูลมีประสิทธิภาพและสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างตรงประเด็น โดยจะนำแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาที่พัฒนาขึ้นนี้ไปใช้ในขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตร เพื่อศึกษาระดับความสามารถด้านอภิปัญญาของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยหลักสูตรที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น การสร้างแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา มีขั้นตอนดังนี้

4.1 ศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎี อภิปัญญาและวิธีการสร้างแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาจากหนังสือ ตำราและเอกสาร ดังนี้ โดยนำข้อมูลมาสังเคราะห์องค์ประกอบของอภิปัญญา

4.1.1) กำหนดนิยามปฏิบัติการ เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา ดังนี้

ความรู้ในอภิปัญญา ประกอบด้วย

1) ความรู้ในด้านคน (person) หมายถึง นักเรียนระบุหรืออธิบายได้ว่ามีความถนัดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างไร สามารถทำงานศิลปะได้ดีแค่ไหนและใช้วิธีการสร้างสรรค์อย่างไรจึงทำงานออกมาได้ดี

2) ความรู้ในด้านงาน (task) หมายถึง นักเรียนระบุหรืออธิบายได้ว่าใช้วิธีการสร้างสรรค์ที่ตนเองถนัดอย่างไรจึงจะทำงานนั้น ๆ ได้สำเร็จ วิธีการแก้ปัญหาสร้างสรรค์ที่นำมาใช้จะทำให้เกิดผลอย่างไรต่องาน และเลือกวิธีการสร้างสรรค์อย่างไรจึงเหมาะสมกับงานของตนเอง

3) ความรู้ในด้านยุทธวิธี (strategies) หมายถึง นักเรียนระบุหรืออธิบายได้ว่านักเรียนจะสร้างสรรค์ผลงานของตนเองโดยนำวิธีการที่ตนเองถนัดมาใช้ในการสร้างสรรค์อย่างไร

เลือกใช้วิธีการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันด้วยเหตุผลอะไร และใช้วิธีนำตนเองให้ปฏิบัติงานสำเร็จได้อย่างไร

ประสบการณ์ในอภิปัญญา ประกอบด้วย

1) ความสามารถในการจัดการข้อมูล (information management) หมายถึง นักเรียนจดบันทึก วาดภาพ หรือทำแผนผังความคิด รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูลความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจและแปลความหมายใหม่ด้วยภาษาของตนเองจนเกิดเป็นแนวคิดรวบยอด และพยายามวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้นบันทึกอย่างซ้ำ ๆ ทีละขั้นตอน

2) ความสามารถในการวางแผน (planning) หมายถึง นักเรียนร่างภาพความคิด จัดลำดับขั้นตอนการทำงานด้วยการเขียนผังงาน นำขั้นตอนการทำงานมาเขียนแบบตรวจสอบรายการในส่วนของวัสดุอุปกรณ์ที่จะต้องใช้และจัดลำดับความสำคัญรายการที่จะต้องทำ เพื่อให้ทำงานได้สำเร็จ สร้างสรรค์ผลงานภายในเวลาที่กำหนดและได้ผลลัพธ์ของงานเป็นที่น่าพอใจ

3) ความสามารถในการกำกับและตรวจสอบ (regulation) หมายถึง นักเรียนตรวจสอบความสำเร็จของงานด้วยการทำเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ในแบบตรวจสอบรายการที่ทำสำเร็จแล้ว ตรวจสอบและปรับปรุงผลงานของตนเองให้ดีขึ้นโดยที่ครูไม่ต้องบอก และขอความช่วยเหลือจากเพื่อนหรือครูเมื่อพบปัญหาในการทำงานสร้างสรรค์

4) ความสามารถในการประเมิน (evaluation) หมายถึง นักเรียนเขียนสรุปขั้นตอนการทำงานของตนเอง ประเมินตนเองในสิ่งที่ได้เรียนรู้จากผลงานของตนเองด้วยการเขียนบันทึกหรืออธิบาย และเขียนบันทึกหรืออธิบายถึงอุปสรรคการทำงานพร้อมวิธีการแก้ไข

4.1.2) กำหนดโครงสร้างแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา โดยนำแบบสอบถามการเรียนรู้ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3-6 และมีธยมศึกษา จากทฤษฎีของ Schraw & Dennison (1994 อ้างถึงใน สังวรณั ังคระโทก และคณะ, 2559) ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถด้านอภิปัญญาสำหรับนักเรียนมาประยุกต์ใช้ และกำหนดองค์ประกอบของอภิปัญญาที่ต้องการจะศึกษา ได้แก่ 1) ความรู้ในด้านคน จำนวน 3 ข้อ 2) ความรู้ในด้านงาน จำนวน 3 ข้อ 3) ความรู้ในด้านยุทธวิธี จำนวน 3 ข้อ 4) การจัดการข้อมูล จำนวน 3 ข้อ 5) การวางแผน จำนวน 3 ข้อ 6) การกำกับและตรวจสอบ จำนวน 3 ข้อ และ 7) การประเมิน จำนวน 3 ข้อ รวมทั้งหมดจำนวน 21 ข้อ และปรับสำนวนคำถามให้มีความสอดคล้องกับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกข้อคำถาม ดังนี้ 1) ข้อคำถามครอบคลุมการวัดความสามารถด้านอภิปัญญาตามองค์ประกอบของอภิปัญญา 2) ข้อคำถามสามารถนำมาปรับการใช้ภาษาให้สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ศิลปะ และ 3) ข้อคำถามสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาศิลปะในชั้นเรียน

องค์ประกอบของอภิปัญญาที่ต้องการจะวัด และหมายเลขข้อคำถามในแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา แสดงดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 องค์ประกอบของอภิปัญญาที่ต้องการจะวัด และหมายเลขข้อคำถามในแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา

ลำดับ	องค์ประกอบของ อภิปัญญาที่ต้องการวัด	หมายเลขข้อคำถามในแบบประเมิน ความสามารถด้านอภิปัญญา
ความรู้ในอภิปัญญา		
1	ความรู้ในด้านคน	3, 13, 19
2	ความรู้ในด้านงาน	2, 5, 14
3	ความรู้ในด้านยุทธวิธี	6, 7, 12
ประสบการณ์ในอภิปัญญา		
4	การจัดการข้อมูล	16, 17, 20
5	การวางแผน	4, 9, 18
6	การกำกับและตรวจสอบ	1, 8, 11
7	การประเมิน	10, 15, 21

4.2 ดำเนินการสร้างแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาที่ครอบคลุมองค์ประกอบของอภิปัญญา มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์การพิจารณา คือ

คะแนนระดับ 5 หมายถึง	ฉันทำเป็นประจำ
คะแนนระดับ 4 หมายถึง	ฉันทำบ่อย ๆ
คะแนนระดับ 3 หมายถึง	ฉันทำบ้างไม่ทำบ้าง
คะแนนระดับ 2 หมายถึง	ฉันทำนาน ๆ ครั้ง
คะแนนระดับ 1 หมายถึง	ฉันไม่เคยทำเลย

เกณฑ์การแปลผลคะแนนความสามารถด้านอภิปัญญา

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง ความสามารถด้านอภิปัญญาอยู่ในระดับดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง ความสามารถด้านอภิปัญญาอยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง ความสามารถด้านอภิปัญญาอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง ความสามารถด้านอภิปัญญาอยู่ในระดับพอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ความสามารถด้านอภิปัญญาอยู่ในระดับควรได้รับ

การพัฒนา

4.3 นำแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4.4 นำแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนประถมศึกษา 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินอภิปัญญา 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ สอดคล้อง (+1) ไม่แน่ใจ (0) และ ไม่สอดคล้อง (-1) และนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ยอมรับได้ในระดับ ≥ 0.50 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558; Jusoh et al., 2018) จากผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา พบว่า ในแต่ละประเด็นมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 นั่นคือ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนมีความเห็นสอดคล้องกัน แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา

ที่	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	แนวทางการแก้ไข
1	ปรับการใช้ภาษาให้เข้าใจง่ายสำหรับนักเรียนประถมศึกษา	ปรับการใช้ภาษา ข้อที่ 2, 5 และ 19
2	แก้ไขคำว่า “เสร็จเรียบร้อย” เป็น “สำเร็จ” ในทุกข้อคำถาม	แก้ไขตามข้อเสนอแนะ ข้อที่ 1 และ 14

4.5 นำแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try out) กับ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม จำนวน 40 คน ซึ่งมีลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา และวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาทั้งฉบับด้วยการวิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach ที่ยอมรับได้ในระดับ > 0.80 ขึ้นไป กำหนดระดับของความเชื่อมั่น (Jain & Angural, 2017) ดังนี้

$\alpha \geq 0.9$	ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูงมาก
$0.9 > \alpha \geq 0.8$	ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง
$0.8 > \alpha \geq 0.7$	ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับยอมรับได้
$0.7 > \alpha \geq 0.6$	ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับที่ควรตั้งข้อสงสัย
$0.6 > \alpha \geq 0.5$	ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับต่ำ
$0.5 < \alpha$	ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับที่ไม่สามารถยอมรับได้

จากผลการทดลองใช้ (Try out) แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาและวิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach พบว่า ในภาพรวมมีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.864 ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง นั่นคือ แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาฉบับนี้มีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้ได้

4.6 จัดทำแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาสำหรับนำไปใช้เก็บข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎี ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรโมดูล แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้บริหารและครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษาในโรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษาในสถาบันศิลปะเอกชน รวบรวมข้อมูลด้วยการใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) และทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
3. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสอบถามความต้องการจำเป็นจากนักเรียนประถมศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ศิลปะด้วยแบบสอบถาม โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ข้อเสนอแนะโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
4. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนด้วยแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา โดยการวิเคราะห์จากค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Research: R₁) สรุปได้ดังภาพที่ 18



ภาพที่ 18 ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Research: R₁)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (Development: D₁)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
2. เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
3. เพื่อประเมินคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

1. ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาหลักสูตรและโมดูลการเรียนรู้ตามหลักสูตร (ฉบับร่าง) จำนวน 7 คน ประกอบด้วย อาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์ทำงานไม่น้อยกว่า 5 ปี และมีวุฒิการศึกษา ระดับปริญญาเอกหรือมีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป และมีประสบการณ์ในด้านต่อไปนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนระดับประถมศึกษา	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านทฤษฎีศิลป์	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินทางการศึกษา	จำนวน 1 คน

2. ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับหลักสูตร จำนวน 3 คน ประกอบด้วย อาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์ทำงานไม่น้อยกว่า 5 ปี และมีวุฒิการศึกษา ระดับปริญญาเอก หรือมีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป และมีประสบการณ์ในด้านต่อไปนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนประถมศึกษา	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินอภิปัญญา	จำนวน 1 คน

วิธีการดำเนินการ

1. พัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง)
2. พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
3. ประเมินคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง)
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับหลักสูตร ประกอบด้วย
 - 2.1 แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา
 - 2.2 แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์
 - 2.3 แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์
 - 2.4 แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย
 - 3.1 แบบสนทนากลุ่ม
 - 3.2 แบบประเมินคุณภาพหลักสูตร

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

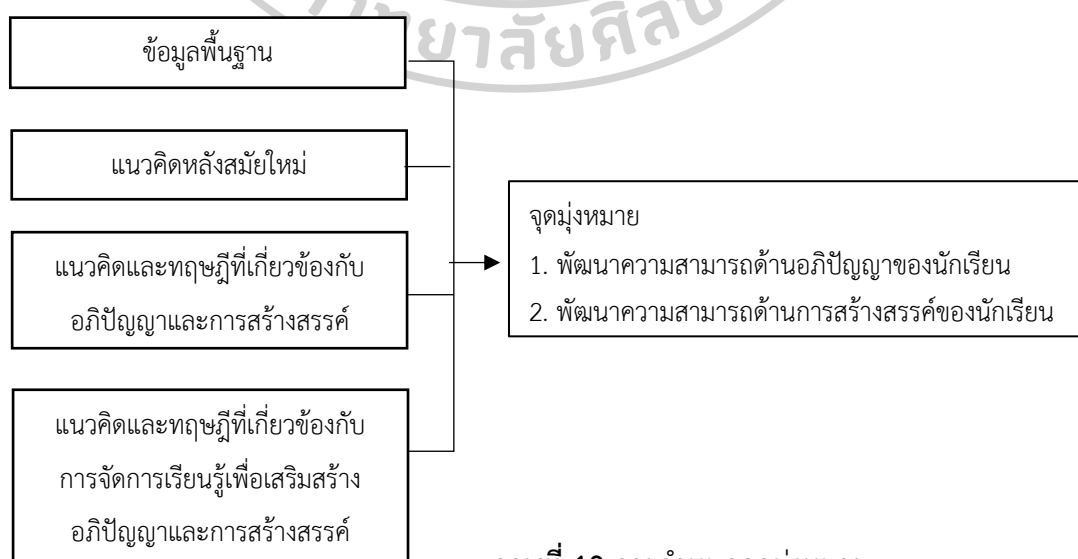
1. หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง)
 - 1.1 ผู้วิจัยพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) ตามรูปแบบการพัฒนาหลักสูตร 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน 2) กำหนดจุดมุ่งหมาย 3) เลือกเนื้อหาสาระ 4) วางแผนการสอน 5) จัดประสบการณ์การเรียนรู้ และ 6) ประเมินผล มีรายละเอียดดังนี้

1) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

ผู้วิจัยทำการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากการศึกษาเอกสารเชิงนโยบาย การศึกษา ได้แก่ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ 2573 (Sustainable Development Goals : SDGs 2030) แนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากฐานข้อมูล ThaiLIS (Thailand Library Integrated System) ปี พ.ศ. 2555-2565 ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากหนังสือ ตำรา เอกสารข้อมูล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการ แนวคิดและทฤษฎีในการพัฒนาหลักสูตรและโมดูล แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอภิปรัชญา แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ และแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างอภิปรัชญาและการสร้างสรรค์. วิเคราะห์ และสรุปข้อมูลจากสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง การสอบถามความต้องการจำเป็นของนักเรียน การวัดและประเมินความสามารถด้านอภิปรัชญาของนักเรียน และนำข้อสรุปที่ได้ศึกษามากำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

2) กำหนดจุดมุ่งหมาย

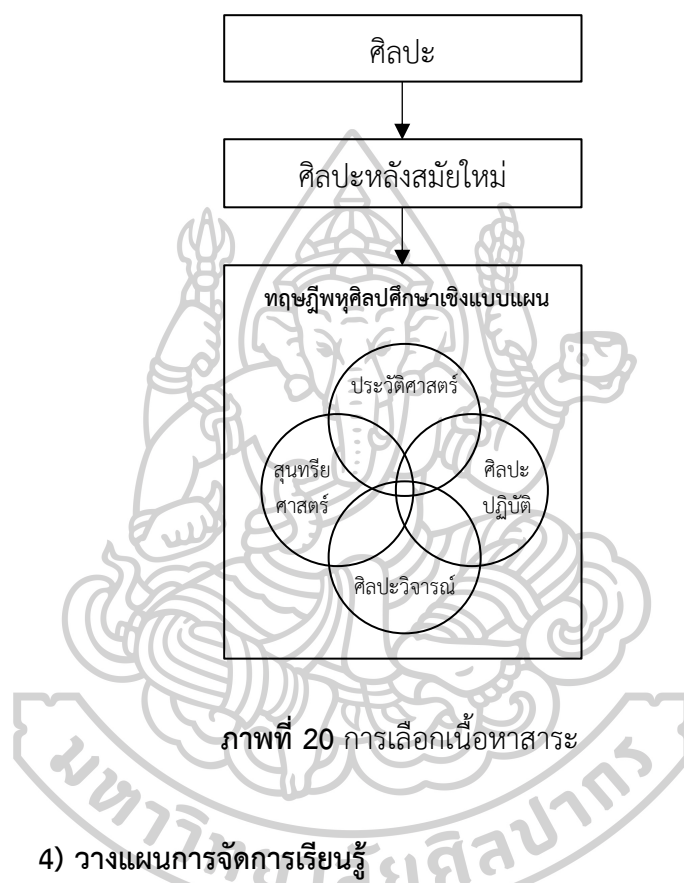
ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตร วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูลที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอภิปรัชญา และการสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างอภิปรัชญาและการสร้างสรรค์ โดยกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตรจากการนำข้อมูลที่ได้ศึกษามาวิเคราะห์และสรุปว่า จุดมุ่งหมายของหลักสูตร โมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปรัชญาและการสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านอภิปรัชญาของนักเรียน และ 2) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน แสดงไว้ดังภาพที่ 19



ภาพที่ 19 การกำหนดจุดมุ่งหมาย

3) เลือกเนื้อหาสาระ

เนื้อหาสาระที่บรรจุในหลักสูตรมีความเกี่ยวข้องกับศิลปะโดยเน้นเนื้อหาสาระศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) เป็นสำคัญ โดยนำทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนมาประยุกต์ใช้ให้เกิดการเรียนรู้ครบทุกด้าน ได้แก่ ประวัติศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปะปฏิบัติและศิลปะวิจารณ์ แสดงไว้ดังภาพที่ 20



ภาพที่ 20 การเลือกเนื้อหาสาระ

4) วางแผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยนำข้อมูลพื้นฐานจากการสอบถามความต้องการจำเป็นของนักเรียนในชั้นตอนที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (R_1) ด้านความสำคัญของการเรียนศิลปะ ด้านการเรียนรู้ในชั้นเรียน ด้านเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้และความคิดเห็นของนักเรียน และเนื้อหาสาระที่ได้คัดเลือกบรรจุในหลักสูตรมาวางแผนการสอน ดังนี้

4.1) ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้อุบัติศิลป์เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาในครั้งนี้นำเวลาทั้งสิ้น 1 สัปดาห์ โดยจัดการเรียนการสอนสัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 6 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 30 ชั่วโมง

4.2) โครงสร้างเนื้อหาและเวลาเรียน

ผู้วิจัยกำหนดโครงสร้างเนื้อหาและเวลาเรียนให้มีความสอดคล้องกับโดยจัดการเรียนรู้ด้วยโมดูลการเรียนรู้ศิลปะ จำนวน 3 โมดูล ได้แก่ โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค (creativity plan) โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง (masterpiece) และโมดูลที่ 3 โชว์ของ (showcase) โดยมีกรอบเนื้อหาและเวลาเรียน ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 กรอบเนื้อหาและเวลาเรียน

โมดูลที่	กรอบเนื้อหา	สาระสำคัญ	กระบวนการสร้างสรรค์	องค์ประกอบของอภิปัญญา	เวลาเรียน (ชม.)
1	แผนการสร้างสรรค 1. ประวัติศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่ 2. สุนทรียศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่ 3. การสร้างสรรคงานศิลปะหลังสมัยใหม่ 5. ทฤษฎีศิลปะ 6. การจัดบันทึกแบบคอร์ดแนลล์ 7. การเขียนผังความคิด 8 .การเขียนผังงาน 9. กระบวนการสร้างสรรค 5 ขั้นตอน	เรียนรู้เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์วิธีการวางแผนการสร้างสรรคอย่างเป็นระบบด้วยการจัดบันทึกในรูปแบบต่าง ๆ	ขั้นที่ 1 - 4	ความรู้ในด้านคน ความรู้ในด้านงาน ความรู้ในด้านยุทธวิธี การจัดการข้อมูล การวางแผน	15
2	ชิ้นโบแดง 10.การเขียนแบบตรวจสอบรายการ	ดำเนินการปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอนตามแผนที่ได้กำหนดไว้ และสร้างสรรค์ชิ้นงานตามความสามารถและวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง ตรวจสอบตนเองเพื่อนำตนเองสู่เป้าหมายของการเรียนรู้	ขั้นที่ 5	การกำกับและตรวจสอบ	9
3	โชว์ของ 11. การนำเสนอผลงานอย่างเป็นขั้นตอน 12. การวิจารณ์งานศิลปะ 13. การเขียนสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้	ประเมินและทบทวนการทำงานของตนเอง นำความรู้ด้านศิลปะมาวิจารณ์ผลงานตามประเด็นที่กำหนด ตระหนักจุดบกพร่องของตนเองและนำไปปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำตนเองไปสู่การพัฒนาที่ก้าวหน้าขึ้น		การประเมิน	6
เวลาเรียนทั้งหมด					30

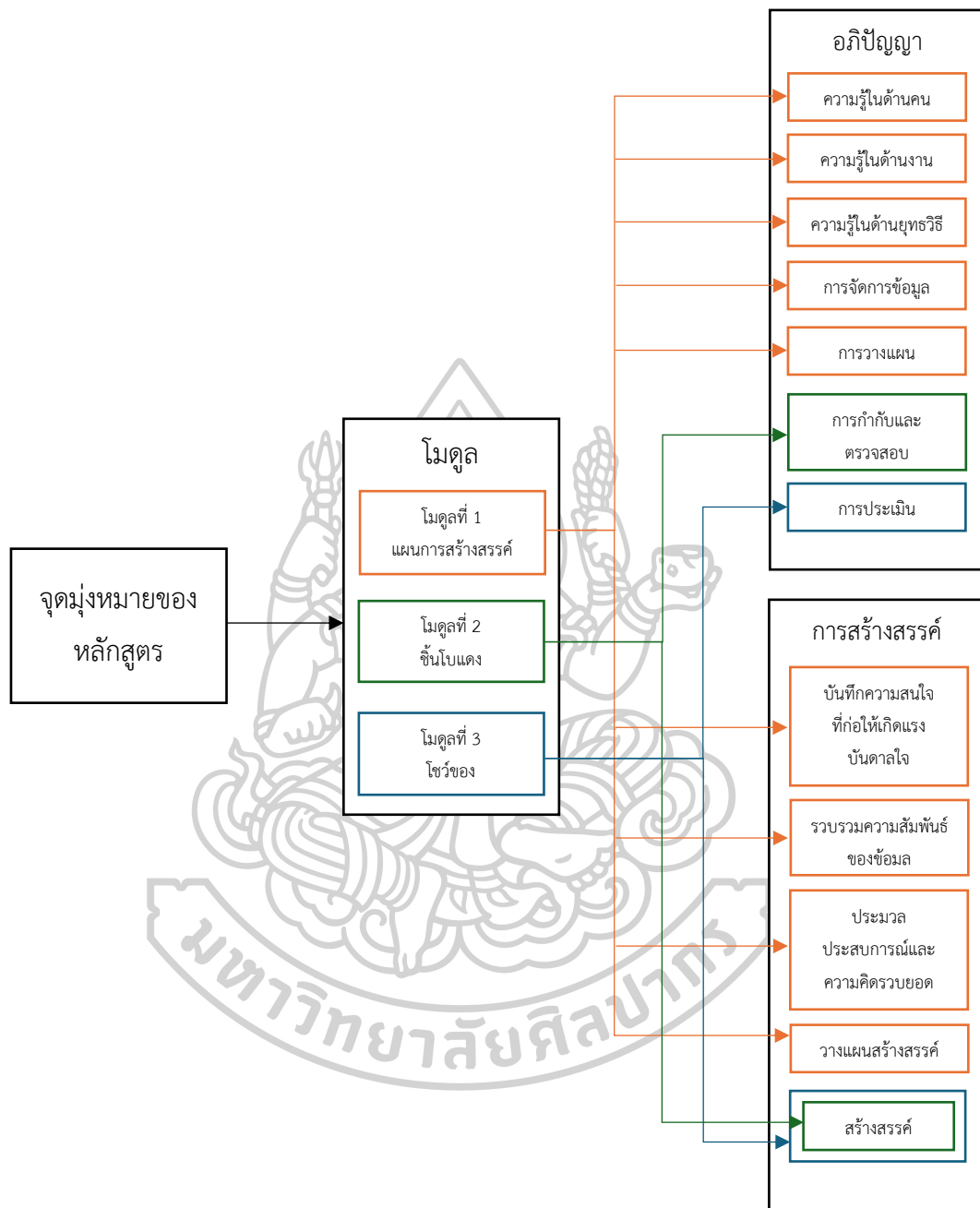
5) จัดประสบการณ์การเรียนรู้

5.1) โมดูลการเรียนรู้

ผู้วิจัยนำข้อมูลพื้นฐานจากการประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนในชั้นตอนที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (R_1) มาออกแบบโมดูลให้ครอบคลุมจุดมุ่งหมายและเนื้อหาสาระตามหลักสูตร จำนวน 3 โมดูล ได้แก่ โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค (Creativity Plan) โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง (Masterpiece) และโมดูลที่ 3 โชว์ของ (Showcase) โดยกำหนดให้โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค มีชั่วโมงเรียนมากที่สุด แต่ละโมดูลจะครอบคลุมองค์ประกอบของอภิปัญญา ประกอบด้วย ความรู้ในอภิปัญญา ได้แก่ 1) ความรู้ในด้านคน 2) ความรู้ในด้านงาน และ 3) ความรู้ในด้านยุทธวิธี ประสบการณ์ในอภิปัญญา ได้แก่ 1) การจัดการข้อมูล 2) การวางแผน 3) การกำกับและตรวจสอบ และ 4) การประเมิน และครอบคลุมกระบวนการสร้างสรรค์ ทั้ง 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ขั้นที่ 3 ประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 วางแผนสร้างสรรค์ และ ขั้นที่ 5 สร้างสรรค โครงสร้างโมดูลแสดงไว้ดังตารางที่ 12 และความสัมพันธ์ระหว่างจุดมุ่งหมายของหลักสูตร อภิปัญญาและการสร้างสรรค์และโมดูล ผู้วิจัยสรุปไว้ดังภาพที่ 21

ตารางที่ 12 โครงสร้างโมดูลการเรียนรู้

โมดูลที่	จุดมุ่งหมายของหลักสูตร		กรอบเนื้อหา	ระยะเวลา (ชม.)
	พัฒนาความสามารถด้าน อภิปัญญา	พัฒนาความสามารถ ด้านการสร้างสรรค์		
1 แผนการ สร้างสรรค์	ความรู้ในอภิปัญญา 1. ความรู้ในด้านคน 2. ความรู้ในด้านงาน 3. ความรู้ในด้านยุทธวิธี ประสบการณ์ในอภิปัญญา 1. การจัดการข้อมูล 2. การวางแผน	1. บันทึกความสนใจที่ ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ 2. รวบรวมความสัมพันธ์ของ ข้อมูล 3. ประมวลประสบการณ์และ ความคิดรวบยอด 4. การวางแผนการสร้างสรรค์	1. ประวัติศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่ 2. สุนทรียศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่ 3. การสร้างสรรค์งานศิลปะหลัง สมัยใหม่ 5. ทฤษฎีศิลปะ 6. การบันทึกคอร์แนล 7. การเขียนผังความคิด 8. การเขียนผังงาน 9. กระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน	15
2 ชิ้นโบแดง	3. การกำกับและตรวจสอบ	5. สร้างสรรค	10. การเขียนแบบตรวจสอบรายการ	9
3 โชว์ของ	4. การประเมิน		11. การนำเสนอผลงานอย่างเป็น ขั้นตอน 12. การวิจารณ์งานศิลปะ 13. การเขียนสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้	6
เวลาเรียนทั้งหมด				30



ภาพที่ 21 ความสัมพันธ์ระหว่างจุดมุ่งหมายของหลักสูตร อภิปัญญาและการสร้างสรรคและโมดูล

5.2) แผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระและเวลาเรียน โดยการนำโครงสร้างเนื้อหาและเวลาเรียน โครงสร้างโมดูลมาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน ประกอบไปด้วยกิจกรรมการเรียน จำนวน 13 กิจกรรม ที่สอดคล้องกับการพัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ แสดงไว้ดังตารางที่ 13 และความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้กับการพัฒนาอภิปัญญาแสดงไว้ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 13 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	กิจกรรมการเรียน	สาระสำคัญ	เวลาเรียน (ชม.)
โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค			15
1	กิจกรรมที่ 1 เขียนบันทึกเรื่องราวของฉันทน์ กิจกรรมที่ 2 จัดบันทึกอย่างเป็นระบบ	สร้างความเข้าใจกับผู้เรียนเกี่ยวกับจุดประสงค์ของการเรียนรู้และชี้แจงภาระงาน แนะนำเครื่องมือการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนคิดหัวข้อสร้างสรรค์ด้วยตนเองจากสิ่งที่สนใจ และทดลองทำกิจกรรมง่าย ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในครั้งถัดไป	3
2	กิจกรรมที่ 3 Postmodern Art Concept	สร้างความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ของผู้เรียนกับโลกศิลปะด้วยการศึกษาความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่และผลงานของศิลปินทั้งในและต่างประเทศพอสังเขป ด้วยกิจกรรม “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา” เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความเชื่อมโยงเหล่านี้ไปต่อยอดสร้างสรรค์	3
3	กิจกรรมที่ 4 Postmodern Art (Mini Project)	เรียนรู้สื่อการสร้างสรรค์ศิลปะหลังสมัยใหม่ ได้แก่ วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก และทดลองใช้วัสดุทำงานชิ้นเล็ก ๆ การนำวัสดุเก็บตกและวัสดุใกล้ตัวมาใช้สร้างสรรค์ จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักสังเกตและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่รอบ ๆ ตัวได้ ดีความใหม่กับวัตถุและก่อให้เกิดจินตนาการสร้างสรรค์สิ่งใหม่	3

ตารางที่ 13 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	กิจกรรมการเรียน	สาระสำคัญ	เวลาเรียน (ชม.)
โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์			15
4	กิจกรรมที่ 5 Postmodern Art (Group Project)	นำความรู้จากการทดลองใช้วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกชิ้นเล็กมาสร้างชิ้นงานด้วยการทำงานร่วมกับเพื่อน จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักสังเกตและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่รอบ ๆ ตัวได้ ตีความใหม่กับวัตถุและก่อให้เกิดจินตนาการสร้างสรรค์สิ่งใหม่อีกทั้งการทำงานร่วมกันเป็นทีมยังสนับสนุนให้เกิดการแบ่งปันประสบการณ์กับผู้อื่นและเลือกนำมาสร้างสรรค์อย่างเหมาะสม	3
5	กิจกรรมที่ 6 ภาพร่างความคิด (Sketch Design) กิจกรรมที่ 7 แผนการสร้างสรรค์ (Masterplan)	ร่างภาพความคิดซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงจินตนาการ และการกำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ ซึ่งให้เห็นว่าจินตนาการที่ถูกประมวลผลออกมามีลักษณะเป็นรูปธรรมอย่างไร และมีความสอดคล้องกับจินตนาการหรือไม่ และนำภาพร่างความคิดนั้นมาวางแผนการสร้างสรรค์ด้วยการจัดระบบความคิดเป็นขั้นตอน-จะช่วยให้นักเรียนเห็นภาพรวมในการทำงาน ด้วยการใช้เครื่องมือย่อยต่าง ๆ ในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ ได้แก่ การเขียนผังงานและการเขียนแบบตรวจสอบรายการ	3
โมดูลที่ 2 ชั้นโบแดง			9
6	กิจกรรมที่ 8 คุยกับภัณฑารักษ์	พูด คุย เกี่ยวกับ การ คิด (talking about thinking) เป็นวิธีการพัฒนาอภิปัญญาที่นักเรียนสามารถตรวจสอบความรู้ความเข้าใจในผลงานของตนเองด้วยวิธีการรายงานเป็นคำพูดและการอธิบาย นักเรียนนำเสนอแนวคิด ภาพร่างความคิดและแผนการดำเนินงานสร้างสรรค์กับครูผู้สอนเพื่อทบทวนความเข้าใจในความคิดของตนเองและรับข้อเสนอแนะจากครูผู้สอน	3

ตารางที่ 13 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	กิจกรรมการเรียน	สาระสำคัญ	เวลาเรียน (ชม.)
โมดูลที่ 2 ชั้นโบแดง			9
7	กิจกรรมที่ 9 ชั้นโบแดง (masterpiece)	ลงมือสร้างสรรค์ชิ้นงานตามแผนที่ได้กำหนดไว้ด้วยตนเองอย่างเป็นขั้นตอน ช่วยส่งเสริมการกำกับและตรวจสอบตนเองให้มุ่งไปสู่เป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้แล้ว ครูมีหน้าที่สนับสนุน อำนวยความสะดวก และให้ความช่วยเหลือจนกระทั่งนักเรียนสามารถทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย	3
8	กิจกรรมที่ 10 ความงามในโลกศิลปะ	เรียนรู้การให้คุณค่าความงามที่มีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ เช่น ยุคสมัย บริบททางสังคม ประสบการณ์ ฯลฯ การศึกษาและวิเคราะห์ความงามเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งจะสามารถสร้างความเข้าใจในผลงานของตนเองและผลงานชิ้นอื่น ๆ และผลงานของตนเอง อีกทั้งยังต่อยอดไปสู่การวิจารณ์งานศิลปะในเชิงเปรียบเทียบเพื่อสร้างประเด็นปลายเปิดในการศึกษาวิเคราะห์	3
โมดูลที่ 3 โช่วของ			6
9	กิจกรรมที่ 11 เตรียมโช่วของ	พิจารณาและเลือกพื้นที่ในการติดตั้งผลงานที่เหมาะสมกับชิ้นงานของตนเอง	3
10	กิจกรรมที่ 12 โช่วของ กิจกรรมที่ 13 สะท้อนคิด	จัดแสดงผลงานเป็นการประมวลความคิดทั้งหมดของนักเรียนตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการเรียนรู้ตามหลักสูตร ทั้งในด้านกระบวนการและด้านผลลัพธ์ของงาน เป็นการแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนการก่อร่างสร้างความคิดจากจินตนาการ จนกลายเป็นชิ้นงานศิลปะแบบรูปธรรม การสะท้อนคิดจากผลงานของตนเองจะช่วยตรวจสอบความสำเร็จ ข้อผิดพลาด และการค้นหาวิธีการสร้างสรรค์แบบใหม่ที่ดียิ่งกว่าเดิม	3
เวลาเรียนรวมทั้งหมด			30

ตารางที่ 14 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้กับการพัฒนาอภิปัญญา

โมดูล ที่	กิจกรรม		ความรู้ในอภิปัญญา			ประสบการณ์ในอภิปัญญา			
			ความรู้ในด้านคน	ความรู้ในด้านงาน	ความรู้ในด้านพฤติกรรม	การจัดการข้อมูล	การวางแผน	การกำกับและตรวจสอบ	การประเมิน
1	1	เขียนบันทึกเรื่องราวของฉัน	/						
	2	จัดบันทึกอย่างมีประสิทธิภาพ	/			/			
	3	Postmodern concept	/			/			
	4	Mini project		/	/		/	/	
	5	Group project		/	/		/	/	
	6	ภาพร่างความคิด				/	/		
	7	แผนการสร้างสรรค์		/			/		
2	8	คุยกับภัณฑารักษ์				/		/	
	9	ซีนีโอแดง		/	/			/	
	10	ความงามในโลกศิลปะ						/	/
3	11	เตรียมแสดงฝีมือ			/			/	
	12	โชว์ของ						/	/
	13	สะท้อนคิด						/	/

5.3) สื่อการเรียนรู้

ผู้วิจัยพัฒนาสื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อมุ่งไปสู่การบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร สื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตร มีดังนี้

5.3.1) สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ (Happy Art Journal) สมุดบันทึกการสร้างสรรค์เป็นสมุดนำทางการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่นักเรียนจะต้องใช้ควบคู่ไปกับการเรียนตลอดหลักสูตร ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นบนฐานคิดของการจดบันทึกประจำวัน (journal) และการเขียนสะท้อนการเรียนรู้ (writing a reflection) เนื้อหาภายในเล่มออกแบบให้มีความสอดคล้องกับบทเรียนและกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้เกิดการจดบันทึกความคิดอย่างมีความหมาย ช่วยกระตุ้นการขยายความคิดในสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ นักเรียนสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเอง มองเห็นภาพรวมในการนำตนเองไปสู่ความสำเร็จ สมุดบันทึกการสร้างสรรค์มีขนาดกระดาษ A4 พิมพ์ 4 สี

ตลอดทั้งเล่ม หน้าปกของสมุดเป็นซองพลาสติกแบบมีซิปล้ำสำหรับเก็บอุปกรณ์เครื่องเขียนหรือเก็บรวบรวมวัสดุที่นักเรียนสนใจ

5.3.2) วัสดุสำเร็จรูป (ready-made object) คือ สิ่งของทั่วไปที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่ไม่ได้สร้างขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อนำมาสร้างงานศิลปะ และวัสดุเก็บตก (found object) คือ วัสดุต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นวัสดุจากธรรมชาติ หรือสิ่งของที่มีความหมายกับตัวบุคคลที่ได้เก็บสะสมไว้ โดยมีทั้งในส่วนที่ครูเตรียมมาและนักเรียนเก็บรวบรวมมา

5.3.3) วิดีทัศน์ (video) วิดีทัศน์ประกอบการเรียนด้านเนื้อหาสาระ มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่ ศิลปินที่มีอิทธิพลต่อศิลปะหลังสมัยใหม่ ทศวรรษ ๖๐ วิธีการใช้เครื่องมือในการจัดบันทึกกระบวนการทางความคิดในรูปแบบต่าง ๆ นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งในและนอกเวลาเรียน วิดีทัศน์จะถูกรวบรวมไว้ใน YouTube Channel ช่อง Meta Kids Project

5.3.4) ชุดกิจกรรม “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา” เป็นชุดกิจกรรมประกอบการเรียนรู้เนื้อหาสาระด้านประวัติศาสตร์ศิลปะแบบสังเขปแบบไทม์ไลน์ (timeline) มีลักษณะเป็นการ์ดเกม (card game) เรียนรู้ภาพรวมของช่วงเวลาการเปลี่ยนผ่านของยุคสมัยจะส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ ที่มาที่ไปของรูปแบบการสร้างสรรค์ ผลงานและศิลปินคนสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลง

5.3.5) เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการนำสมุดบันทึกการสร้างสรรค์จัดทำในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (flipbook) นักเรียนสามารถเรียนรู้และจัดบันทึกได้ทุกที่ทุกเวลาในแท็บเล็ต (tablet)

6) ประเมินผล

ผู้วิจัยกำหนดแนวทางการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ให้ครอบคลุมความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ มุ่งเน้นไปที่การประเมินกระบวนการซึ่งเป็นที่มาของแนวคิดและวิธีการแสดงออกทางความคิดอย่างเป็นรูปธรรม โดยไม่เน้นความสมบูรณ์แบบของผลงาน

6.1) การประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา ทำการประเมินก่อนและหลังการเรียนรู้ตามหลักสูตร โดยทำการวัดตามองค์ประกอบของอภิปัญญา ดังนี้ ความรู้ในอภิปัญญา ได้แก่ 1) ความรู้ในด้านคน 2) ความรู้ในด้านงาน และ 3) ความรู้ในด้านยุทธวิธี ประสพการณ์ในอภิปัญญา ได้แก่ 1) การจัดการข้อมูล 2) การวางแผน 3) การกำกับและตรวจสอบ และ 4) การประเมิน

6.2) การประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ ทำการประเมินหลังการเรียนรู้ตามหลักสูตรจากการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน เน้นการประเมินจากกระบวนการเป็นสำคัญ โดยทำการประเมินจากกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรง

บันดาลใจ 2) รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล 3) ประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด 4) วางแผนการสร้างสรรค์ และ 5) สร้างสรรค์

6.3) การประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ ทำการวัดหลังการเรียนรู้ตามหลักสูตร เป็นการประเมินวิธีการบันทึกความคิดของนักเรียนที่บันทึกลงในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ที่ในระหว่างการปฏิบัติกิจกรรม โดยมีรายการประเมินดังนี้ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านรายละเอียดของผู้สร้างสรรค์ (artist statement) 3) ด้านการนำเสนอ 4) ด้านการใช้เวลาและความพยายาม และ 5) ด้านพัฒนาการ

6.4) การประเมินจากสภาพจริง ทำการประเมินอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ในเชิงคุณภาพ โดยการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งจะปรากฏให้เห็นในขณะที่นักเรียนปฏิบัติงานสร้างสรรค์

1.2 นำหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) ที่พัฒนาขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1.3 นำหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) ที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนประถมศึกษา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านทฤษฎีศิลป์ จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาคุณภาพของหลักสูตรสำหรับการนำไปใช้และปรับปรุงหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น ด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และประเมินคุณภาพหลักสูตรด้วยแบบประเมินคุณภาพหลักสูตร โดยมีเกณฑ์การประเมินคุณภาพหลักสูตร ดังนี้

คะแนนระดับ 5 หมายถึง	เห็นด้วยอย่างมากที่สุด
คะแนนระดับ 4 หมายถึง	เห็นด้วยอย่างมาก
คะแนนระดับ 3 หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
คะแนนระดับ 2 หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
คะแนนระดับ 1 หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผลคะแนนคุณภาพของหลักสูตร

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับพอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง คุณภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง

1.4 ปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) ตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่มีลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 40 คน เป็นเวลา 6 ชั่วโมง พบว่า นักเรียนให้ความสนใจกับการเรียนรู้ศิลปะด้วยวิธีการใหม่ มีความพยายามในการทดลองคิดหัวข้อสร้างสรรค์ด้วยตนเองโดยการใช้บันทึกคอร์แนล มีความสนใจสื่อวีดิทัศน์และสามารถเรียนรู้จากวีดิทัศน์ได้ดีจนกระทั่งปฏิบัติงานได้สำเร็จ

1.5 นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้หลักสูตร (ฉบับร่าง) มาปรับปรุงแก้ไขและจัดทำหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับปรับปรุง) สำหรับนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

จากกระบวนการดำเนินการจากขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (D₁) สามารถสรุปความสัมพันธ์ของหลักสูตร ดังภาพที่ 22

จุดมุ่งหมาย

1. พัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน

1.1.ด้านความรู้ในอภิปัญญา

- 1.1.1 ความรู้ในด้านคน (person) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจตนเอง มีความรู้ในความรู้ความสามารถของตน
- 1.1.2 ความรู้ในด้านงาน (task) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในงานที่จะทำ
- 1.1.3 ความรู้ในด้านยุทธวิธี (strategies) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจยุทธวิธีในการทำงานและสามารถเลือกใช้วิธีการได้อย่างเหมาะสมกับตนเอง

1.2 ด้านประสบการณ์ในอภิปัญญา

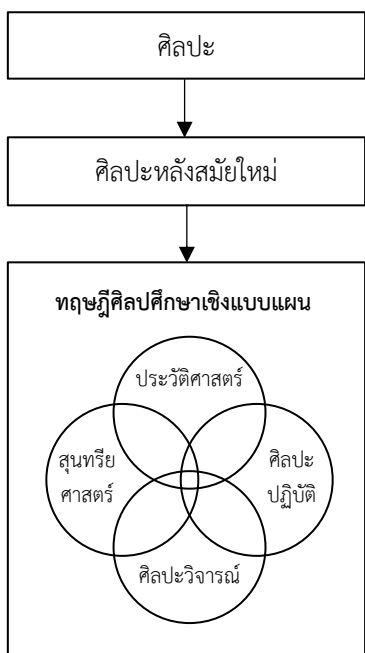
- 1.2.1 การจัดการข้อมูล (Information Management) นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ขยายความคิด จัดลำดับ ตัดสินใจ จากข้อมูลที่ได้รับรวบรวมมาอย่างเป็นระบบ
- 1.2.2 การวางแผน (Planning) นักเรียนสามารถวางแผนการทำงานสร้างสรรค์ของตนเองอย่างเป็นขั้นตอน
- 1.2.3 การกำกับและตรวจสอบ (Regulation) นักเรียนสามารถกำกับตนเองให้มุ่งไปสู่ความสำเร็จตามแผนที่กำหนดไว้
- 1.2.4 การประเมินผล (Evaluation) นักเรียนสามารถประเมินความสำเร็จในงานของตนเอง

2. พัฒนาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน

2.1 ด้านกระบวนการสร้างสรรค์ (Art Process) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นขั้นตอนและสามารถอธิบายเหตุผลในการสร้างสรรค์ได้

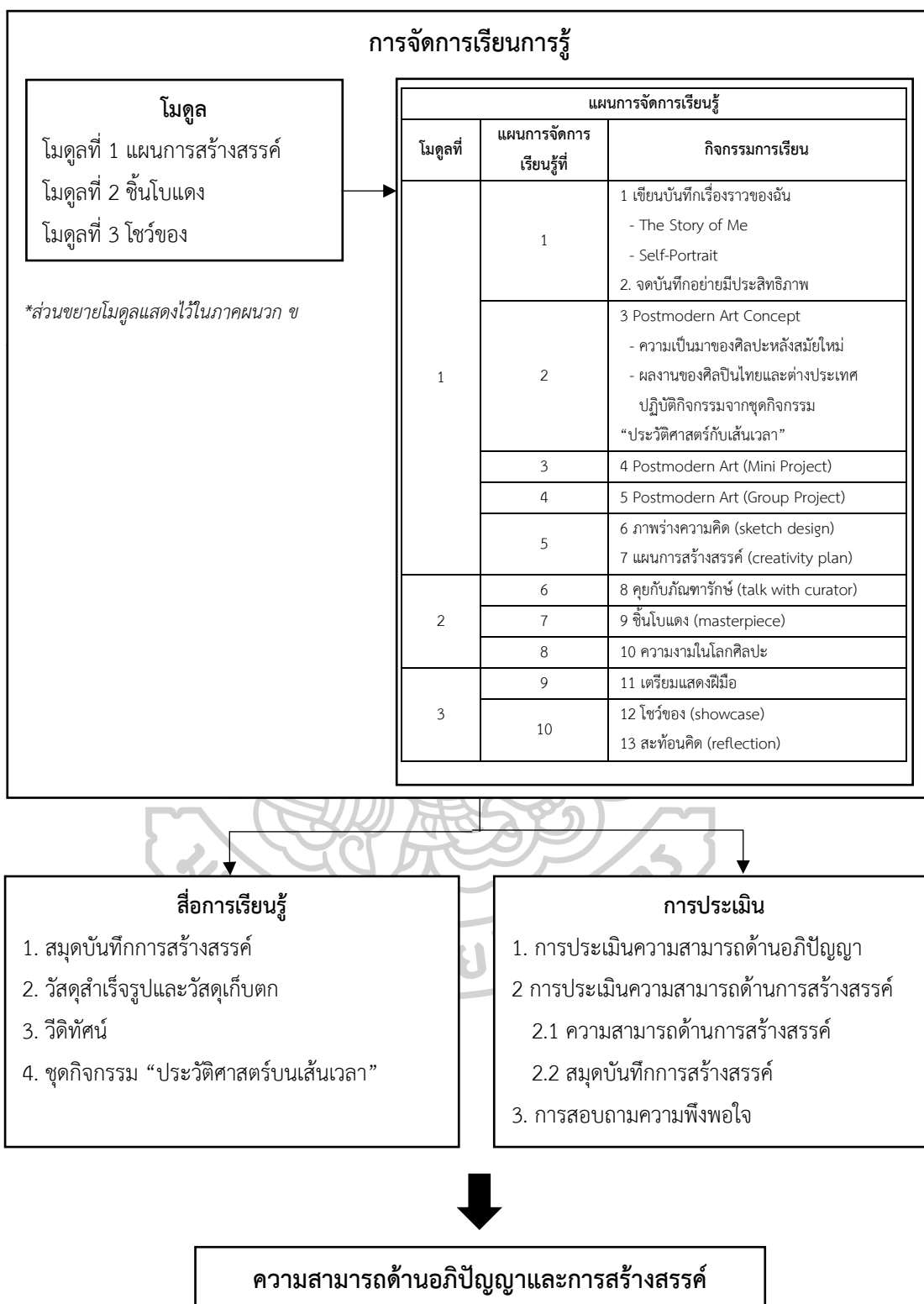
- 2.1.1 นักเรียนสามารถบันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ
- 2.1.2 นักเรียนสามารถรวบรวมข้อมูลความสัมพันธ์
- 2.1.3 นักเรียนสามารถประมวลความคิดรวบยอด
- 2.1.4 นักเรียนสามารถวางแผนการสร้างสรรค์

เนื้อหาสาระ



รูปแบบศิลปะหลังสมัยใหม่สำหรับประถมศึกษา

1. เน้นคุณค่าที่ความคิดและแนวคิด ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียภาพส่วนบุคคลมากกว่าทักษะการปฏิบัติ ไม่ยึดติดกับความสมบูรณ์แบบหรือทฤษฎีศิลปะแบบตายตัว
2. เน้นกระบวนการสร้างสรรค์ สนับสนุนการนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ ๆ ของความคิด เปิดกว้างในรูปแบบการแสดงออก และส่งเสริมการใช้สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคที่หลากหลายในการสร้างสรรค์
3. งานศิลปะเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน สร้างแรงบันดาลใจจากสิ่งรอบตัว นำเสนอเรื่องราวในชีวิตประจำวันผ่านงานศิลปะ
4. งานศิลปะเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สนับสนุนการใช้วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกในการสร้างสรรค์ ไม่จำกัดการแสดงผลงานไว้เฉพาะในห้องศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 22 ความสัมพันธ์ของหลักสูตรโมดูลการเรียนรูศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรคสำหรับนักเรียนประถมศึกษา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน

2.1 แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา

ผู้วิจัยใช้แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาแบบเดียวกันกับที่พัฒนาขึ้นในขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (R_1) ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนประถมศึกษา 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินอภิปัญญา 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ สอดคล้อง (+1) ไม่แน่ใจ (0) และ ไม่สอดคล้อง (-1) และนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ยอมรับได้ในระดับ ≥ 0.50 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558; Jusoh et al., 2018) จากผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา พบว่า ในแต่ละประเด็นมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 นั่นคือผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนมีความเห็นสอดคล้องกัน แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา

2.2 แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์

แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ มีขั้นตอนดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านการสร้างสรรค์และวิธีการสร้างแบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์

2.2.1.1 กำหนดนิยามปฏิบัติการด้านการสร้างสรรค์ ดังนี้

1) ความสามารถในการบันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ คือ นักเรียนสามารถเขียนบันทึกประจำวันที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่สนใจลงในบันทึกคอร์ดแนลล์ส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) เน้นใจความสำคัญของเรื่องที่บันทึกด้วยการใช้ปากกาต่างสี ทำเครื่องหมาย วาดภาพ เขียนผังความคิด หรือใช้วิธีอื่น ๆ ที่นักเรียนถนัด และข้อมูลที่นักเรียนบันทึกแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจ

2) ความสามารถในการรวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล คือ นักเรียนสามารถค้นหาคำสำคัญจากข้อมูลที่ได้บันทึกและระบุคำสำคัญได้ชัดเจน เขียนคำสำคัญลงในบันทึกคอร์ดแนลล์ส่วนคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) และคำสำคัญที่เลือกแสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจ

3) ความสามารถในการประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด คือ นักเรียนสามารถค้นหาความเชื่อมโยงระหว่างคำสำคัญที่ได้ระบุไว้จากการจดบันทึกแบบคอร์เนลล์ส่วนคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) ประมวลความคิด ผสมผสานจินตนาการ สร้างความหมายที่เชื่อมโยงกับขอบเขตความรู้และแนวคิดอื่น และสรุปเป็นแนวคิดรวบยอดสำหรับผลงานสร้างสรรค์ นำแนวคิดรวบยอดที่สรุปได้เขียนบรรยายหรือวาดภาพจินตนาการลงในบันทึกคอร์เนลล์ช่องที่ 4 ด้วยสำนวนภาษาของตนเอง

4) ความสามารถในการวางแผนการสร้างสรรค์ คือ นักเรียนสามารถร่างภาพความคิดจากแนวคิดรวบยอดที่สรุปไว้จากบันทึกคอร์เนลล์ส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) จัดลำดับขั้นตอนในการดำเนินงานสร้างสรรค์ด้วยผังงาน ระบุวิธีสร้างสรรค์และเขียนรายชื่อวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ด้วยแบบตรวจสอบรายการ

5) ความสามารถในการสร้างสรรค์ คือ นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานตามแผนการสร้างสรรค์ที่ได้กำหนดไว้ นำเสนอสิ่งแปลกใหม่ แสดงกระบวนการที่ไตร่ตรอง และตรวจสอบความคิดที่หลากหลาย แสดงให้เห็นความสามารถในการตีความ และสร้างความหมายที่เชื่อมโยงกับขอบเขตความรู้และแนวคิดอื่น แสดงให้เห็นเอกลักษณ์ส่วนบุคคลและอธิบายเหตุผลการสร้างสรรค์ได้

2.2.2 ดำเนินการสร้างแบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 4 ระดับ ซึ่งครอบคลุมกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ขั้นที่ 3 ประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ และขั้นที่ 5 สร้างสรรค์ ทำการประเมินหลังเรียนโดยกำหนดให้มีผลการประเมินเป็นเกณฑ์การให้คะแนน (scoring rubric) 4 ระดับ โดยมีเกณฑ์การพิจารณาและรายละเอียด ดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับความสามารถโดดเด่น (outstanding) 4 คะแนน	ระดับความสามารถเจริญงอกงาม (flourishing) 3 คะแนน	ระดับปรากฏความสามารถ (emergent) 2 คะแนน	ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ (dormant) 1 คะแนน
1. ความสามารถในการบันทึกความสนใจที่เกิดแรงบันดาลใจ	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) สามารถอ่านได้ง่ายและเป็นระเบียบ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลและแนวคิดสำคัญไว้ชัดเจน ใช้การวาดภาพ สัญลักษณ์ ผังความคิด ฯลฯ เพื่อขยายความเข้าใจ เน้นใจความสำคัญด้วยปากกาสี (highlight) ชัดเส้นใต้ หรือวิธีอื่น ๆ ข้อมูลที่ได้นบันทึกแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจได้ชัดเจน และเขียนด้วยสำนวนภาษาของตนเอง	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) สามารถอ่านได้ง่าย โดยเก็บรวบรวมข้อมูลและแนวคิดสำคัญไว้ชัดเจน ใช้การวาดภาพ สัญลักษณ์ ผังความคิด ฯลฯ เพื่อขยายความเข้าใจ เน้นใจความสำคัญด้วยปากกาสี (highlight) ชัดเส้นใต้ หรือวิธีอื่น ๆ ข้อมูลที่ได้นบันทึกแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) สามารถอ่านได้ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลและแนวคิดสำคัญไว้ได้น้อย มีการเน้นคำสำคัญอยู่บ้าง ข้อมูลที่ได้นบันทึกแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจได้เล็กน้อย	มีการบันทึกข้อมูลแต่ข้อมูลที่บันทึกไม่อยู่ในส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) อ่านไม่ออก ไม่มีข้อมูลและแนวคิดสำคัญ ไม่มีการเน้นคำสำคัญ ข้อมูลที่บันทึกไม่สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ
2. ความสามารถในการรวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) สามารถอ่านได้ง่ายและเป็นระเบียบ คำสำคัญ (keyword) หรือแนวคิดหลัก (main idea) ที่ได้บันทึกมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจอย่างชัดเจน การตั้งคำถามสะท้อนให้เห็นความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจอย่างชัดเจน (4 คำถามขึ้นไป)	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) ข้อมูลที่บันทึกสามารถอ่านได้ง่าย คำสำคัญ (keyword) หรือแนวคิดหลัก (main idea) ที่ได้บันทึกมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ การตั้งคำถามสะท้อนให้เห็นความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ (มากกว่า 2 คำถาม)	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) ข้อมูลที่บันทึกสามารถอ่านได้ คำสำคัญ (keyword) หรือแนวคิดหลัก (main idea) ที่ได้บันทึกมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจบางส่วน การตั้งคำถามสะท้อนให้เห็นความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจบางส่วน (น้อยกว่า 2 คำถาม)	มีการบันทึกข้อมูลแต่ข้อมูลที่บันทึกไม่อยู่ในส่วนคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) อ่านไม่ออก ไม่มีการบันทึกคำสำคัญ (keyword) หรือแนวคิดหลัก (main idea) ไม่มีการตั้งคำถามที่เกี่ยวกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ

ตารางที่ 15 เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความสามารถโดดเด่น (outstanding) 4 คะแนน	ระดับความสามารถเจริญงอกงาม (flourishing) 3 คะแนน	ระดับปรากฏความสามารถ (emergent) 2 คะแนน	ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ (dormant) 1 คะแนน
3. ความสามารถในการประมวลความคิดรวบยอด	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) สามารถอ่านได้ง่ายและเป็นระเบียบ ข้อสรุปจากการประมวลความคิดรวบยอดสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้และความเข้าใจในความคิดของตนเอง โดยมีความเชื่อมโยงกับข้อมูลที่ได้บันทึกไว้ข้างต้น (แถวซ้ายและขวา) อย่างชัดเจน และเขียนด้วยสำนวนภาษาของตนเอง อีกทั้งความคิดรวบยอดที่เกิดจากการประมวลผลนั้นสามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นหัวข้อสร้างสรรค์ได้	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) สามารถอ่านได้ง่าย ข้อสรุปจากการประมวลความคิดรวบยอดสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้และความเข้าใจในความคิดของตนเองโดยมีความเชื่อมโยงกับข้อมูลที่ได้บันทึกไว้ข้างต้น (แถวซ้ายและขวา) อย่างชัดเจน และความคิดรวบยอดที่เกิดจากการประมวลผลนั้นสามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นหัวข้อสร้างสรรค์ได้	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) สามารถอ่านได้ ข้อสรุปจากการประมวลความคิดรวบยอดสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับข้อมูลที่ได้บันทึกไว้ข้างต้น (แถวซ้ายและขวา)	มีการบันทึกข้อมูลแต่ข้อมูลที่บันทึกไม่อยู่ในส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) ข้อมูลที่บันทึกอ่านไม่ออก ไม่มีข้อสรุปการประมวลแนวความคิดรวบยอด
4. ความสามารถในการวางแผนการสร้างสรรค์	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ตามความถนัดของตนเองได้ เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ รวบรวมแนวทางเพื่อที่จะให้บรรลุปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น คาดคะเนผลสำเร็จของชิ้นงานไว้ล่วงหน้า	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ตามความถนัดของตนเองได้ เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ รวบรวมแนวทางเพื่อที่จะให้บรรลุปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ตามความถนัดของตนเองได้ เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ไม่ชัดเจน ไม่สามารถเลือกวิธีการสร้างสรรค์ตามความถนัดของตนเองได้ ไม่สามารถเรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้

ตารางที่ 15 เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความสามารถโดดเด่น (outstanding) 4 คะแนน	ระดับความสามารถเจริญงอกงาม (flourishing) 3 คะแนน	ระดับปรากฏความสามารถ (emergent) 2 คะแนน	ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ (dormant) 1 คะแนน
5. ความสามารถในการสร้างสรรค์	นำความคิดรวบยอดมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้จนสำเร็จ นำเสนอสิ่งที่แปลกใหม่ที่น่าสนใจ กระทบใจ กระบวนการทำงานแสดงให้เห็นถึงการไตร่ตรองและตรวจสอบความคิดที่หลากหลายอย่างรอบคอบ แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการตีความและสร้างความหมายที่เชื่อมโยงกับขอบเขตความรู้และแนวคิดอื่น ๆ อย่างไร้ขีดจำกัด แสดงให้เห็นเอกลักษณ์ส่วนบุคคลอย่างชัดเจน และอธิบายถึงเหตุผลในการสร้างสรรค์	นำความคิดรวบยอดมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้จนสำเร็จ นำเสนอสิ่งที่แปลกใหม่ กระบวนการทำงานแสดงให้เห็นถึงการตรวจสอบความคิดอย่างรอบคอบ แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการสร้างความหมายที่เชื่อมโยงกับขอบเขตความรู้และแนวคิดอื่น ๆ แสดงให้เห็นเอกลักษณ์ส่วนบุคคล และอธิบายเหตุผลในการสร้างสรรค์	นำความคิดรวบยอดมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ แสดงให้เห็นความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้และแนวคิดอื่น ๆ และอธิบายเหตุผลในการสร้างสรรค์ได้	สร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยการลอกเลียนแบบ หรือผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นไม่สะท้อนความคิดรวบยอด และ/หรือทำงานไม่สำเร็จ

ระดับคะแนน 4 หมายถึง ระดับความสามารถโดดเด่น

ระดับคะแนน 3 หมายถึง ระดับความสามารถเจริญงอกงาม

ระดับคะแนน 2 หมายถึง ระดับปรากฏความสามารถ

ระดับคะแนน 1 หมายถึง ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ

เกณฑ์การแปลผลคะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00 หมายถึง ระดับระดับความสามารถโดดเด่น

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ระดับความสามารถเจริญงอกงาม

ค่าเฉลี่ย 1.41 – 2.50 หมายถึง ระดับปรากฏความสามารถ

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ

2.2.3 นำแบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ เกณฑ์การประเมินและเกณฑ์การให้คะแนนเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.2.4 นำแบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ เกณฑ์การประเมินและเกณฑ์การให้คะแนนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนประถมศึกษา 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินอภิปัญญา 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ สอดคล้อง (+1) ไม่แน่ใจ (0) และ ไม่สอดคล้อง (-1) และนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ยอมรับได้ในระดับ ≥ 0.50 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558; Jusoh et al., 2018) จากผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ พบว่า ในแต่ละประเด็นมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 นั่นคือ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนเห็นสอดคล้องกัน แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ เกณฑ์การประเมินและเกณฑ์การให้คะแนนเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและแนวทางการแก้ไขแบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์

ที่	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	แนวทางการแก้ไข
1	ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ ให้ 1 คะแนน จะต้องมีการบันทึกข้อมูล	ปรับแก้เกณฑ์การแปลผลคะแนนตามข้อเสนอแนะ
2	ระบุการให้คะแนนความสามารถในการรวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูลไม่ชัดเจน	กำหนดจำนวนข้อมูลที่นักเรียนจะต้องระบุ
3	แก้ไขเกณฑ์การให้คะแนนให้ถูกต้อง	แก้เกณฑ์การให้คะแนนโดยเริ่มต้นที่คะแนน 5-8

2.2.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำแบบประเมินความสามารถด้านการการสร้างสรรค์สำหรับนำไปทดลองใช้

2.3 แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ มีขั้นตอนดังนี้

2.3.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาแบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

2.3.2 ดำเนินการสร้างแบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ ที่ครอบคลุมการประเมินทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านรายละเอียดของผู้สร้างสรรค์ ด้านการนำเสนอ ด้านการใช้เวลาและความพยายามและด้านพัฒนาการ ทำการประเมินหลังเรียนโดยกำหนดให้มีผลการประเมินเป็นเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) 4 ระดับ โดยมีเกณฑ์การพิจารณาและรายละเอียด ดังตารางที่ 17

ตารางที่ 17 เกณฑ์การให้คะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับดีมาก 4 คะแนน	ระดับดี 3 คะแนน	ระดับพอใช้ 2 คะแนน	ระดับควรปรับปรุง 1 คะแนน
1. เนื้อหา	บันทึกข้อมูลรายการที่จำเป็น (รายการที่มีสัญลักษณ์ *) ครบถ้วนทุกรายการ ในแบบบันทึกการสร้างสรรค์	ขาดการบันทึกข้อมูลรายการที่จำเป็น (รายการที่มีสัญลักษณ์ *) 1 รายการในแบบบันทึกการสร้างสรรค์	ขาดการบันทึกข้อมูลรายการที่จำเป็น (รายการที่มีสัญลักษณ์ *) 2 รายการในแบบบันทึกการสร้างสรรค์	ขาดการบันทึกข้อมูลรายการที่จำเป็น (รายการที่มีสัญลักษณ์ *) 3 รายการหรือมากกว่า ในแบบบันทึกการสร้างสรรค์
2. รายละเอียดของผลงานและผู้สร้างสรรค์ (artist statement)	เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผลงานและผู้สร้างสรรค์ในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ผ่านการคิดอย่างรอบคอบ และเขียนด้วยสำนวนภาษาของตนเอง	เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผลงานและผู้สร้างสรรค์ในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ผ่านการคิดอย่างรอบคอบ	เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผลงานและผู้สร้างสรรค์ในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์	ไม่เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผลงานและผู้สร้างสรรค์ในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

ตารางที่ 17 เกณฑ์การให้คะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับดีมาก 4 คะแนน	ระดับดี 3 คะแนน	ระดับพอใช้ 2 คะแนน	ระดับควรปรับปรุง 1 คะแนน
3. การนำเสนอ	วิธีการเก็บรวบรวมผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงจินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมภาพด้วยความประณีต การจัดวางและการตัดภาพมีความเหมาะสม ผลงานมีคุณภาพสูง	วิธีการเก็บรวบรวมผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงจินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมภาพอย่างเป็นระเบียบ การจัดวางและการตัดภาพมีความเหมาะสม	วิธีการเก็บรวบรวมผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงจินตนาการ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์เล็กน้อย การจัดวางและการตัดภาพมีความเหมาะสม	วิธีการเก็บรวบรวมผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ไม่แสดงให้เห็นถึงจินตนาการและการคิดสร้างสรรค์ การจัดวางและการตัดภาพไม่มีความเหมาะสม
4. การใช้เวลาและความพยายาม	มีความพยายามและใช้เวลาอย่างเต็มที่เพื่อที่จะทำให้แบบบันทึกการสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์อย่างที่สุด ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน	มีความพยายามและใช้เวลาอย่างเพียงพอเพื่อที่จะทำให้แบบบันทึกการสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน	มีความพยายามและใช้เวลาเพียงเล็กน้อยในการทำแบบบันทึกการสร้างสรรค์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน	ไม่มีความพยายามและใช้เวลาในการทำแบบบันทึกการสร้างสรรค์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน
5. พัฒนาการ	มีพัฒนาการที่ยอดเยียม สังเกตได้จากผลงานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย	มีพัฒนาการที่ดี สังเกตได้จากผลงานก่อนหน้าและผลงานที่ทำสำเร็จ	มีพัฒนาการในระดับพอใช้สังเกตได้จากพัฒนาการในระหว่างการทำงานสร้างสรรค์	มีการพัฒนาน้อยหรือไม่มีพัฒนาการเลย

ระดับคะแนน 4

หมายถึง

คุณภาพระดับดีมาก

ระดับคะแนน 3

หมายถึง

คุณภาพระดับดี

ระดับคะแนน 2

หมายถึง

คุณภาพระดับพอใช้

ระดับคะแนน 1

หมายถึง

คุณภาพระดับควรปรับปรุง

เกณฑ์การแปลผลคะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00	หมายถึง	คุณภาพระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง	คุณภาพระดับดี
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง	คุณภาพระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง	คุณภาพระดับควรปรับปรุง

2.3.3 นำแบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรคเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.3.4 นำแบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรคที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนประถมศึกษา 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินอภิปัญญา 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ สอดคล้อง (+1) ไม่แน่ใจ (0) และไม่สอดคล้อง (-1) และนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ยอมรับได้ในระดับ ≥ 0.50 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558; Jusoh et al., 2018) จากผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค พบว่า ในแต่ละประเด็นมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 นั่นคือ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน เห็นสอดคล้องกันแบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรคเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค ดังตารางที่ 18

ตารางที่ 18 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและแนวทางการแก้ไขแบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค

ที่	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	แนวทางการแก้ไข
1	กำหนดพฤติกรรมบ่งชี้ให้ชัดเจน	เพิ่มเติมรายการที่จำเป็นในการบันทึกข้อมูล ด้วยการทำเครื่องหมาย *
2	การใช้เวลาและความพยายามระบุไม่ชัดเจน	เพิ่มเติมข้อมูลการกำหนดเวลา
3	แก้ไขเกณฑ์การให้คะแนนให้ถูกต้อง	แก้ไขแก้เกณฑ์การให้คะแนนโดยเริ่มต้นที่คะแนน 5-8

2.3.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรคตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำแบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรคฉบับสมบูรณ์สำหรับนำไปทดลองใช้

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจ มีขั้นตอนดังนี้

2.4.1 ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

2.4.2 กำหนดประเด็นและสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจบับร่างตามประเด็นที่กำหนด ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหาสาระ จำนวน 3 ข้อ 2) ด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ 3) ด้านสื่อการเรียนรู้ จำนวน 6 ข้อ และ 4) ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ จำนวน 2 ข้อ รวมทั้งหมดจำนวน 16 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ (rating scale) ทำการสอบถามหลังเรียน โดยกำหนดให้มีผลการประเมินเป็นด้วยมาตรประมาณค่า โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ระดับคะแนน 5	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
ระดับคะแนน 4	หมายถึง	พึงพอใจมาก
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

การแปลค่าคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง	พึงพอใจมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

2.4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนประถมศึกษา 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินอภิปัญญา 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ สอดคล้อง (+1) ไม่แน่ใจ (0) และไม่สอดคล้อง (-1) และนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ยอมรับได้ในระดับ ≥ 0.50 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558; Jusoh et al., 2018) จากผลการ

ประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่า ทุกรายการประเมินมีค่า IOC 1.00 นั่นคือ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน เห็นสอดคล้องกันแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบสอบถามความพึงพอใจ

2.4.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความพึงพอใจตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำแบบประเมินความพึงพอใจสำหรับนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาฉบับสมบูรณ์สำหรับนำไปใช้

3. เครื่องมือการตรวจสอบคุณภาพของหลักสูตร

3.1 แบบสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion Form)

แบบสนทนากลุ่ม มีขั้นตอนดังนี้

3.1.1 ศึกษาการสร้างแบบสนทนากลุ่มจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

3.1.2 กำหนดประเด็นแบบสนทนากลุ่มให้ครอบคลุมองค์ประกอบของหลักสูตร โมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และสร้างแบบสนทนากลุ่มตามประเด็นที่กำหนด ดังนี้ 1) จุดมุ่งหมาย 2) เนื้อหาสาระ 3) การจัดการเรียนรู้ 4) สื่อการเรียนรู้ และ 5) การวัดและประเมิน

3.1.3 นำแบบสนทนากลุ่มที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.1.4 นำแบบสนทนากลุ่มที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร และการสอนจำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนประถมศึกษา 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินอภิปัญญา 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ สอดคล้อง (+1) ไม่แน่ใจ (0) และไม่สอดคล้อง (-1) และนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ยอมรับได้ในระดับ ≥ 0.50 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558; Jusoh et al., 2018) จากผลการประเมินความสอดคล้องของแบบสนทนากลุ่ม พบว่า ทุกรายการประเมินมีค่า IOC 1.00 นั่นคือ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน เห็นสอดคล้องกันแบบสนทนากลุ่มเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบสนทนากลุ่ม ดังตารางที่ 19

ตารางที่ 19 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและแนวทางแก้ไขแบบสนทนากลุ่ม

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	แนวทางการแก้ไข
เพิ่มเติมการสอบถามความเป็นไปได้ในการใช้หลักสูตร ความถูกต้อง ความเหมาะสมและประโยชน์	ดำเนินการแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.1.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบสนทนากลุ่มตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำแบบสนทนากลุ่มฉบับสมบูรณ์สำหรับนำไปใช้ในการสนทนากลุ่ม

3.2 แบบประเมินคุณภาพหลักสูตร

แบบประเมินคุณภาพหลักสูตร มีขั้นตอนดังนี้

3.2.1 ศึกษาการสร้างแบบประเมินคุณภาพหลักสูตรจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

3.2.2 กำหนดประเด็นและรายการประเมินแบบประเมินคุณภาพหลักสูตรให้ครอบคลุมองค์ประกอบของหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาและสร้างแบบประเมินคุณภาพหลักสูตรตามประเด็นและรายการประเมินที่กำหนด ดังนี้ 1) จุดมุ่งหมาย จำนวน 3 ข้อ 2) เนื้อหาสาระ จำนวน 3 ข้อ 3) การจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 ข้อ 3.1) โมดูล จำนวน 32 ข้อ 3.2) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 ข้อ 4) สื่อการเรียนรู้ จำนวน 15 ข้อ และ 5) การวัดและประเมิน จำนวน 4 ข้อ รวมทั้งหมด จำนวน 63 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (rating scale) โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

คะแนนระดับ 5	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก
คะแนนระดับ 4	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับดี
คะแนนระดับ 3	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง
คะแนนระดับ 2	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับพอใช้
คะแนนระดับ 1	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง

เกณฑ์การแปลผลคะแนนคุณภาพของหลักสูตร

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับดี
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับพอใช้

3.2.3 นำแบบประเมินคุณภาพหลักสูตรที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.1.4 นำแบบประเมินคุณภาพหลักสูตรที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนประถมศึกษา 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินอภิปัญญา 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ สอดคล้อง (+1) ไม่แน่ใจ (0) และ ไม่สอดคล้อง (-1) และนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ยอมรับได้ในระดับ ≥ 0.50 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558; Jusoh et al., 2018) จากผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินคุณภาพหลักสูตร พบว่า ทุกรายการประเมินมีค่า IOC 1.00 นั่นคือ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน เห็นสอดคล้องกัน แบบประเมินคุณภาพหลักสูตรเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบประเมินคุณภาพหลักสูตร ดังตารางที่ 20

ตารางที่ 20 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและแนวทางการแก้ไขแบบประเมินคุณภาพหลักสูตร

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	แนวทางการแก้ไข
ตรวจสอบหมายเลขข้อให้ถูกต้อง	แก้ไขหมายเลขข้อให้ถูกต้อง

3.2.6 ปรับปรุงแก้ไขร่างแบบประเมินคุณภาพหลักสูตรตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำแบบประเมินหลักสูตรฉบับสมบูรณ์สำหรับนำไปใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ผลจากการหาคุณภาพเครื่องมือประกอบการใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) และในส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. วิเคราะห์ผลจากการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) และในส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3. วิเคราะห์คุณภาพของหลักสูตรจากแบบประเมินคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) จากแบบประเมินความเหมาะสมของร่างหลักสูตร

4. วิเคราะห์คุณภาพของหลักสูตรจากแบบสนทนากลุ่มโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)



ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (Research: R₂)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
2. เพื่อศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน
3. เพื่อศึกษาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 12 คน ซึ่งได้มาโดยการสมัครใจ (Voluntary) เนื่องจากนักเรียนโรงเรียนสาธิตมีความแตกต่างหลากหลาย นักเรียนมีศักยภาพสูงในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ซึ่งเป็นโอกาสที่ดีในการศึกษาประเด็นที่น่าสนใจและมีความสำคัญต่อการพัฒนาการศึกษา มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการวิจัย เปิดโอกาสในการทดลองการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่จะเป็นประโยชน์แก่นักเรียน และได้รับความร่วมมืออย่างดียิ่งจากโรงเรียน ทำให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสะท้อนความเป็นจริงของความต้องการจำเป็นได้ดี

วิธีการดำเนินการ

1. ทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาแก่นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยจัดการเรียนรู้ด้วยโมดูลตามหลักสูตรที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
2. ประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาตามแบบแผนการวิจัยที่ได้กำหนด
3. ประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ตามแบบแผนการวิจัยที่ได้กำหนด
4. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาและความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนเรียน โดยใช้แบบแผนการวิจัยแตกต่างกัน

การศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน ดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง (One group Pre-test Post-test design) ดังนี้

ก่อนเรียน	ทดลอง	หลังเรียน
T ₁	X	T ₂

ความหมายของสัญลักษณ์

T₁ แทนการวัดความสามารถด้านอภิปัญญาก่อนจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

X แทนการเรียนการสอนตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

T₂ แทนการวัดความสามารถด้านอภิปัญญาหลังจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

การศึกษาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ โดยดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบครั้งเดียว (One-shot case study) ดังนี้

ทดลอง	หลังเรียน
X	T ₁

ความหมายของสัญลักษณ์

X แทนการเรียนการสอนตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

T₁ แทนการวัดความสามารถด้านการสร้างสรรค์หลังจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

การศึกษาความพึงพอใจหลังเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยหลักสูตร โดยดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบครั้งเดียว (One-shot case study) ดังนี้

ทดลอง	หลังเรียน
X	T ₁

ความหมายของสัญลักษณ์

X แทนการเรียนการสอนตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

T₁ แทนการศึกษาความพึงพอใจต่อหลักสูตรหลังจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองเป็นไปตามโครงสร้างเนื้อหาของหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่ตามโมดูลการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ จำนวน 3 โมดูล ได้แก่ โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ โมดูลที่ 2 ชั้นโบแดง และโมดูลที่ 3 โชว์ของ

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ใช้เวลาดำเนินการทดลองทั้งสิ้น 1 สัปดาห์ โดยจัดการเรียนการสอนสัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 6 ชั่วโมง เวลารวมทั้งหมด 30 ชั่วโมง ในวันที่ 6 พฤศจิกายน พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2566

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษามีดังนี้

1. หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย

2.1 แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา

2.2 แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์

2.3 แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ขั้นตอนดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยนำหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย มีวิธีดำเนินการ ดังนี้

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา กับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 12 คน ซึ่งได้มาโดยการสมัครใจ โดยผู้วิจัยได้จัดทำป้ายเชิญชวน (poster) นักเรียนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม

2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยจัดการเรียนรู้ตามโครงสร้างเนื้อหา และโมดูลการเรียนรู้ตามหลักสูตรกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยด้วยตนเอง โดยจัดการเรียนการสอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ ระยะเวลา 15 ชั่วโมง

โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เขียนบันทึกเรื่องราวของฉันทน์และการจดบันทึกอย่างเป็นขั้นตอน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Postmodern Art Concept และ ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Postmodern Art (Mini Project) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Postmodern Art (Group Project) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ภาพร่างความคิดและแผนการสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ระยะเวลา 3 ชั่วโมง

ทำการประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาก่อนเรียนด้วยแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา และปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 1 เขียนบันทึกเรื่องราวของฉันทน์ นักเรียนสำรวจความสนใจและความถนัดของตนเองด้วยการเขียนบันทึกสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ (happy art journal) ตามหัวข้อที่กำหนดและวาดภาพนำเสนอตนเอง (self-portrait) และปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 จดบันทึกอย่างเป็นขั้นตอน เรียนรู้เครื่องมือการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในหลักสูตร ได้แก่ การจดบันทึกแบบคอร์แนลล์ การเขียนผังความคิด การเขียนผังงานและการเขียนแบบตรวจสอบรายการ และทดลองเขียนบันทึกตามขั้นตอนง่าย ๆ เพื่อนำไปใช้ในการคิดหัวข้อและวางแผนขั้นตอนการสร้างสรรค์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ระยะเวลา 3 ชั่วโมง

สร้างความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ของผู้เรียนกับโลกศิลปะด้วยการศึกษาความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่และผลงานของศิลปินทั้งในและต่างประเทศพอสังเขป เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความเชื่อมโยงเหล่านี้ไปต่อยอดสร้างสรรค์ เรียนรู้ Postmodern Concept จากกิจกรรมที่ 3 ด้วยวิธีทัศนคติควบคู่กับสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ และปฏิบัติกิจกรรมจากชุดกิจกรรม “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา” เรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันแบบสังเขป ด้วยการ์ดเกม (card game) และเส้นเวลา (timeline)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ระยะเวลา 3 ชั่วโมง

ศึกษาวัสดุที่ถูกนำมาใช้เป็นสื่อในการสร้างสรรค์งานศิลปะตั้งแต่ช่วงปลายศตวรรษที่ 20 และมีอิทธิพลต่องานศิลปะเป็นอย่างมากตั้งแต่นั้นมา ได้แก่ วัสดุสำเร็จรูป (ready-made object) และวัสดุเก็บตก (found object) ส่งผลให้วิธีการสร้างสรรค์และแนวคิดการนำเสนอผลงานศิลปะมีความหลากหลายมากขึ้น ปฏิบัติกิจกรรมที่ 4 Postmodern Art (Mini Project) นำวัสดุที่ครูเตรียมมาทดลองสร้างผลงานชิ้นเล็ก ๆ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ระยะเวลา 3 ชั่วโมง

นำความรู้เรื่อง Postmodern Concept ที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่ 3 และ 4 และการใช้วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกที่ได้เรียนรู้แล้วจากกิจกรรมที่ 4 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการทำงานเป็นทีมในกิจกรรมที่ 5 Postmodern Art (Group Project) สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการแบ่งปันประสบการณ์กับเพื่อนร่วมชั้นและได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน และฝึกการนำเสนอผลงานอย่างเป็นขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 นำเสนอชื่อผลงาน ขั้นตอนที่ 2 นำเสนอความคิดรวบยอดและภาพร่างความคิด ขั้นที่ 3 นำเสนอวิธีการสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอน และขั้นที่ 4 นำเสนอผลงานและวิเคราะห์ผลงานของตนเอง เพื่อนำไปใช้ในการนำเสนอผลงานชิ้นโบแดงของตนเอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ระยะเวลา 3 ชั่วโมง

สรุปแนวความคิดรวบยอดของผลงานชิ้นโบแดงและร่างภาพความคิดในกิจกรรมที่ 6 ภาพร่างความคิด (sketch design) เป็นการจินตนาการถึงความสำเร็จของงานที่ถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรม ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนออกแบบแผนการสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอนได้ในกิจกรรมที่ 7 แผนการสร้างสรรค์ (Masterplan) โดยการนำวิธีการเขียนผังงาน (flowchart) และวิธีการเขียนแบบตรวจสอบรายการ (checklist) ที่ได้เรียนรู้ตั้งแต่กิจกรรมที่ 2 และนำมาฝึกใช้จริงในกิจกรรมก่อนหน้า

โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง ระยะเวลา 9 ชั่วโมง

โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 คุยกับภัณฑารักษ์ (talk with curator) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 ชิ้นโบแดง (masterpiece) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 ความงามในโลกศิลปะ มีรายละเอียดดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ระยะเวลา 3 ชั่วโมง

พูดคุยเกี่ยวกับการคิด (Talking About Thinking) เป็นวิธีการพัฒนาอภิปัญญาที่นักเรียนสามารถตรวจสอบความรู้ความเข้าใจในผลงานของตนเองด้วยวิธีการรายงานเป็นคำพูดและการอธิบาย นักเรียนนำเสนอแนวคิด ภาพร่างความคิดและแผนการดำเนินงานสร้างสรรค์กับครูผู้สอนเพื่อทบทวนความเข้าใจในความคิดของตนเองและรับข้อเสนอแนะจากครูผู้สอนในกิจกรรมที่ 8 คุยกับภัณฑารักษ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ระยะเวลา 4 ชั่วโมง

สร้างผลงานศิลปะตามแผนที่ได้ออกแบบไว้ด้วยตนเองอย่างเป็นขั้นตอนในกิจกรรมที่ 9 ชิ้นโบแดง (Masterpiece) ช่วยส่งเสริมการกำกับและตรวจสอบตนเองให้มุ่งไปสู่เป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ โดยใช้ผังงานและแบบตรวจสอบรายการที่ได้ออกแบบไว้ในกิจกรรมที่ 7 นำทางการสร้างสรรค์ ครูมีหน้าที่สนับสนุน อำนวยความสะดวกและให้ความช่วยเหลือจนกระทั่งนักเรียนสามารถทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ระยะเวลา 2 ชั่วโมง

ศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความงามจากภาพผลงานศิลปะ วิเคราะห์ผลงานของตนเองในกรอบประเด็นเรื่องทัศนธาตุและฝึกวิจารณ์งานศิลปะในประเด็นที่กำหนด เรียนรู้เนื้อหาสาระและปฏิบัติกิจกรรมที่ 10 ความงามในโลกศิลปะ

โมดูลที่ 3 โชว์ของ ระยะเวลา 6 ชั่วโมง

โมดูลที่ 3 โชว์ของ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เตรียมแสดงฝีมือ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 โชว์ของ มีรายละเอียดดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 ระยะเวลา 2 ชั่วโมง

ปฏิบัติกิจกรรมที่ 11 เตรียมแสดงฝีมือ นักเรียนพิจารณาพื้นที่ที่เหมาะสมในการติดตั้งผลงานของตนเองและนำผลงานไปติดตั้งเพื่อเตรียมนำเสนอ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 ระยะเวลา 4 ชั่วโมง

ปฏิบัติกิจกรรมที่ 12 โชว์ของ (showcase) นักเรียนแสดงผลงานศิลปะและสรุปประมวลผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยนำเสนอผลงานตามขั้นตอนที่ได้เรียนรู้แล้วในกิจกรรมที่ 5

และปฏิบัติการกิจกรรมที่ 13 สะท้อนคิด บันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ตามหัวข้อที่กำหนด

3. ผู้วิจัยประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาด้วยแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาหลังเรียน และทำการประเมินเชิงคุณภาพจากบันทึกการสอนโดยประเมินจากสภาพจริงในขณะปฏิบัติการกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย

4. ผู้วิจัยประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ด้วยแบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์จากกระบวนการสร้างสรรค์ 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ขั้นที่ 3 ประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ และ ขั้นที่ 5 สร้างสรรค์

5. ผู้วิจัยประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์จากวิธีการบันทึกกระบวนการสร้างสรรค์ของนักเรียน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านรายละเอียดของผลงานและผู้สร้างสรรค์ ด้านการนำเสนอ ด้านการใช้เวลาและความพยายาม และด้านพัฒนาการ

6. ผู้วิจัยสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ผลการประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

2. วิเคราะห์ผลการประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

3. วิเคราะห์ผลการประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ในเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยการหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (Research: R₂) สรุปได้ดังภาพที่ 24



ภาพที่ 24 ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่
เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Research: R₂)

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (Development: D₂)

วัตถุประสงค์

เพื่อประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

การประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน ประกอบด้วย อาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์ทำงานไม่น้อยกว่า 5 ปี และมีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกหรือมีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป และมีประสบการณ์ในด้านต่อไปนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนประถมศึกษา	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านทฤษฎีศิลป์	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา	จำนวน 1 คน
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินทางการศึกษา	จำนวน 1 คน

วิธีการดำเนินการ

1. ปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา หลังการทดลองใช้และนำผลการปรับปรุงเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2. นำหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา หลังการทดลองใช้ที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ประเมินและรับรองคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนประถมศึกษา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านทฤษฎีศิลป์ จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินทางการศึกษา จำนวน

1 คน เพื่อประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรด้วยแบบประเมินคุณภาพหลักสูตร (ฉบับประเมินและรับรอง) ผลการประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 คน มีความเห็นสอดคล้องกัน หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้ และสามารถนำไปใช้ได้จริง

3. จัดทำหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับสมบูรณ์)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับประเมินและรับรอง) ดำเนินการสร้างในขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (R_2)

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การประเมินและรับรองหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 2) เพื่อพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 3) เพื่อทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 4) เพื่อประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยแบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา แบ่งออกเป็น

ตอนที่ 4 ผลการประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1.1) ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเอกสาร และ 1.2) ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลบุคคล รายละเอียดดังนี้

1.1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเอกสาร

ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเอกสาร ผู้วิจัยแบ่งผลการศึกษาออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ผลการศึกษาเอกสารเชิงนโยบาย และผลการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร มีรายละเอียดดังนี้

1.1.1 ผลการศึกษาข้อมูลเชิงนโยบาย

ผลการศึกษาข้อมูลเชิงนโยบาย พบว่า การศึกษาศิลปะมีความสำคัญต่อการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ 2573 (SDGs 2030) โดยเฉพาะเป้าหมายข้อที่ 4 ที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาศิลปะในฐานะประสบการณ์ที่รอบด้าน เชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตและส่งเสริมทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 เช่นเดียวกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 ที่มุ่งยกระดับการศึกษาให้สอดคล้องกับความท้าทายในศตวรรษนี้ อย่างไรก็ตาม จากการสำรวจงานวิจัยจากฐานข้อมูล ThaiLIS พบว่า งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอภิปัญญาในบริบทของศิลปศึกษามีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งเป็นช่องว่างที่ควรได้รับการเติมเต็ม เพื่อให้การศึกษาศิลปะในประเทศไทยสามารถพัฒนาไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ได้อย่างเต็มศักยภาพ

1.1.2 ผลการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรและโมดูล

ผลการศึกษาแนวคิดและหลักการการพัฒนาหลักสูตร

ผลการศึกษาแนวคิดและหลักการการพัฒนาหลักสูตร พบว่า หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษามีพื้นฐานมาจากปรัชญาพิพัฒนนิยม (Progressivism) ซึ่งเชื่อว่า ความรู้คือสิ่งที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดีที่สุดผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้มากกว่าผลลัพธ์ที่ได้ นอกจากนี้ ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ความถนัด และความสามารถของตนเอง โดยให้คุณค่ากับความเป็นปัจเจกบุคคล อิสระภาพทางความคิด มุ่งหวังให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งผู้เรียนและสังคม โดยมีหลักการ ดังนี้

1) หลักการการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย

1.1) ส่งเสริมอิสระทางความคิด ให้นักเรียนมีอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามจินตนาการของตนเอง โดยใช้รูปแบบและวิธีการที่หลากหลาย และไม่ขัดต่อคุณธรรมและจริยธรรม

1.2) ยอมรับความแตกต่างหลากหลาย ให้คุณค่ากับความเป็นปัจเจกบุคคล ความรู้สึกนึกคิด และตัวตนของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อรูปแบบ (style) ในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนแต่ละคน

2) แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย

2.1) เน้นการเรียนรู้แบบนำตนเอง (self-directed learning) ให้นักเรียนเป็นผู้นำในการเรียนรู้ของตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำและสนับสนุน

2.2) เน้นการเรียนรู้แบบกระบวนการ ส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียน และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะที่เป็นรูปธรรม

3) หลักการวัดและประเมินตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย

3.1) เน้นการประเมินการด้านกระบวนการคิด ให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างสรรค์ของนักเรียนมากกว่าผลงานที่สำเร็จ

3.2) เน้นการประเมินเป็นรายบุคคล ประเมินนักเรียนแต่ละคนตามความสามารถและพัฒนาการ

3.3) เน้นการประเมินตามสภาพจริง ประเมินผลเชิงบวกเพื่อค้นหาความสามารถ จุดเด่นและความก้าวหน้าของผู้เรียนแต่ละคน รวมทั้งให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในจุดที่ต้องการพัฒนาให้สูงขึ้นตามศักยภาพ

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ขั้นที่ 2 กำหนดจุดมุ่งหมาย ขั้นที่ 3 เลือกเนื้อหาสาระ ขั้นที่ 4 วางแผนการสอน ขั้นที่ 5 จัดประสบการณ์การเรียนรู้ และ ขั้นที่ 6 ประเมินผล ซึ่งนำไปสู่การกำหนดองค์ประกอบของหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ได้แก่ 1) จุดมุ่งหมาย 2) เนื้อหาสาระ 3) การจัดการเรียนรู้ 4) สื่อการเรียนรู้ และ 5) การประเมิน

1.1.3 ผลจากการศึกษาแนวคิดและหลักการการพัฒนาโมดูล

ผลการศึกษาแนวคิดและหลักการพัฒนาโมดูล พบว่า โมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาพัฒนาขึ้นโดยอ้างอิงทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้โดยการสร้างชิ้นงาน (Constructionism) ซึ่งเน้นการใช้สื่อและการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้โมดูลนี้เป็นเครื่องมือที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร แต่ละโมดูลประกอบด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ และกระตุ้นให้เกิดอภิปัญญาผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยมีหลักการ ดังนี้

- 1) บูรณาการสื่อหลากหลายรูปแบบ ใช้สื่อหลากหลายประเภท เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียน
- 2) ติดตามความก้าวหน้าด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถประเมินความเข้าใจและพัฒนาการของตนเองได้อย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรมและแบบทดสอบที่ออกแบบไว้
- 3) พัฒนาอภิปัญญา กิจกรรมในโมดูลส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญา
- 4) ปลุกฝังความคิดสร้างสรรค์ โมดูลเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างอิสระและสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการสร้างสรรค์

โมดูลการเรียนรู้ตามหลักสูตร มีจำนวน 3 โมดูล ประกอบด้วย โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสำรวจตนเอง ทำความเข้าใจความรู้ความสามารถ จุดแข็ง จุดอ่อน และความสนใจของตนเอง จากนั้นจึงกำหนดเป้าหมายความสำเร็จ เรียนรู้วิธีการและเครื่องมือที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นขั้นตอน โมดูลที่ 2 ขึ้นโบแดง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามแผนการสร้างสรรค์ที่ได้วางไว้ในโมดูลที่ 1 โดยมีการกำกับและตรวจสอบตนเอง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ และโมดูลที่ 3 โชว์ของ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของตนเองหลังจากจบการเรียนรู้ เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาผลงานในอนาคต และองค์ประกอบของโมดูลตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ได้แก่ หลักการและเหตุผล จุดประสงค์ การประเมินผลก่อนเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลหลังเรียน

1.1.4 ผลการศึกษาโน้ตศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่

ผลจากการศึกษานโน้ตศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่ พบว่า ศิลปะหลังสมัยใหม่มีความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันทั้งในด้านแนวความคิดและรูปแบบการแสดงออก โดยมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและบริบทของพื้นที่และเวลา (space and time) ผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่จึงอาจเกิดขึ้นเพียงช่วงขณะหนึ่ง ไม่จำเป็นต้องคงทนถาวร และไม่จำกัดอยู่แค่ในผืนผ้าใบหรือสถานที่ที่จัดแสดงงานศิลปะเท่านั้น นอกจากนี้ ยังไม่จำกัดสื่อ วัสดุ หรือเทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์อีกด้วย ส่งผลให้การประเมินคุณค่าและมุมมองด้านสุนทรียศาสตร์ของงานศิลปะเปลี่ยนแปลงไป ความหลากหลายและซับซ้อนของแนวคิดหลังสมัยใหม่ทำให้ภาพของจินตนาการในการสร้างสรรค์เกิดขึ้นอย่างไร้ขอบเขต และนำไปสู่ประสบการณ์เชิงสุนทรียะและประสบการณ์เชิงความงามรูปแบบใหม่ ซึ่งให้คุณค่ากับแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าวัตถุศิลปะ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผสมผสานหลายศาสตร์หรือหลายชุดความรู้เข้าด้วยกันอย่างอิสระ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลด้านรูปแบบ (style) ของศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการเรียนรู้ศิลปะสำหรับประถมศึกษา สามารถสรุปแนวทางสำคัญได้ ดังนี้ 1) เน้นคุณค่าที่ความคิดและแนวคิด ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียภาพส่วนบุคคลมากกว่าทักษะการปฏิบัติ ไม่ยึดติดกับความสมบูรณ์แบบหรือทฤษฎีศิลปะแบบตายตัว 2) เน้นกระบวนการสร้างสรรค์ สนับสนุนการนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ ๆ ของความคิด เปิดกว้างในรูปแบบการแสดงออก และส่งเสริมการใช้สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ 3) งานศิลปะเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน สร้างแรงบันดาลใจจากสิ่งรอบตัว นำเสนอเรื่องราวในชีวิตประจำวันผ่านงานศิลปะ 4) งานศิลปะเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สนับสนุนการใช้วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกในการสร้างสรรค์ ไม่จำกัดการแสดงผลงานไว้เฉพาะในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์

1.1.5 ผลการศึกษาองค์ประกอบของอภิปัญญาและการวัดอภิปัญญา

ผลจากการศึกษาองค์ประกอบของอภิปัญญาและการวัดอภิปัญญา พบว่า อภิปัญญาประกอบด้วย 2 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) ความรู้ในอภิปัญญา คือ เป็นการที่บุคคลรู้ตัวเองรู้อะไรและคิดอย่างไร คิดถึงเป้าหมายและการบรรลุเป้าหมายอย่างไร รวมไปถึงสามารถอธิบายสิ่งที่ตนรู้ให้ผู้อื่นเข้าใจได้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นการที่บุคคลรู้ว่าจะต้องประกอบด้วยสิ่งใดบ้างจึงจะทำงานนั้นให้มีประสิทธิภาพ :ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบย่อย ได้แก่ ความรู้ด้านคน คือ ความรู้เกี่ยวกับตนเอง รู้ถึงการคิด สติปัญญาความสามารถของตน รวมไปถึงทักษะที่มีต่อการเรียนรู้หรือการทำงานที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย ความรู้ด้านงาน คือ ความรู้เกี่ยวกับลักษณะงานที่จะทำซึ่งมีผลต่อการปฏิบัติงานของบุคคล รู้ว่าสิ่งใดทำให้งานนั้นยาก สิ่งใดทำให้งานนั้นง่าย รวมไปถึงปัญหาและอุปสรรคที่จะเกิดขึ้นระหว่างการทำงาน และความรู้ด้านยุทธวิธี คือ ความรู้เกี่ยวกับกลวิธี หรือการ

เลือกวิธีการที่เหมาะสมที่จะทำให้การทำงานบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ และ

2) ประสบการณ์ในอภิปัญญา เป็นประสบการณ์ทางการคิดที่บุคคลสามารถควบคุมได้ มีความสำคัญต่อการกำกับตนเอง (Self-Regulation) ในกิจกรรมการคิด เริ่มตั้งแต่การเข้าสู่สถานการณ์ในการคิด จนกระทั่งสามารถบรรลุเป้าหมายหรือหยุดการกระทำ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบย่อย ได้แก่

1) การจัดการข้อมูล คือ การจัดการกระทำข้อมูลที่ได้รวบรวมมาอย่างเป็นระบบ ใช้ทักษะและกลวิธีในการจัดการข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ 2) การวางแผน คือ การกำหนดเป้าหมายของการทำงานจนถึงวิธีการปฏิบัติงานจนบรรลุเป้าหมาย เลือกกลวิธีเฉพาะอย่างเพื่อทำให้สามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

3) การกำกับและตรวจสอบ คือ การทบทวนความคิดเกี่ยวกับแผนที่วางไว้ว่ามีความเป็นไปได้เพียงใด เป็นการที่บุคคลรู้ว่าจะทำงานนั้นอย่างไรและเมื่อไร สามารถที่จะควบคุมตนเองให้ดำเนินการตามขั้นตอนที่วางไว้เพื่อที่จะสามารถบรรลุเป้าหมายได้ และ 4) การประเมิน คือ การตรวจสอบความเข้าใจหลังจากการทำกิจกรรมหรือประเมินผลผลิตที่เกิดขึ้นว่ามีความถูกต้องเหมาะสมเพียงใด และยังมีวิธีการอื่น ๆ ที่แตกต่างอีกหรือไม่ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของตน ทำการวัดอภิปัญญาด้วยแบบประเมินอภิปัญญาที่พัฒนามาจากโมเดลการวัดอภิปัญญาของ Schraw และ Dennison (1994) ที่มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า (Rating Scale) ที่ผู้เรียนจะประเมินตนเองในแต่ละองค์ประกอบของอภิปัญญา

1.1.6 ผลการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์และการวัดและประเมินการสร้างสรรค

ผลจากการศึกษากระบวนการและการวัดการสร้างสรรค พบว่า การสร้างสรรค์กระบวนการคิดริเริ่มที่ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีคุณค่า โดยอาศัยการผสมผสานความรู้และประสบการณ์เดิมเข้ากับประสบการณ์ใหม่ และจัดรูปแบบองค์ความรู้ให้เป็นรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน กระบวนการสร้างสรรค์สำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ สังเกตและจดบันทึกสิ่งที่ตนเองสนใจ เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ค้นหาความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่สนใจกับแนวคิดต่าง ๆ โดยใช้คำสำคัญ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ ขั้นที่ 3 ประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด เลือกสิ่งที่สนใจมากที่สุด ตัดข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องออก แล้วนำข้อมูลที่เหลือมาประมวลผลเรียบเรียงเป็นแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองจนได้แนวคิดที่ชัดเจนและร่างภาพความคิดเป็นรูปธรรม ขั้นที่ 4 การวางแผนการสร้างสรรค กำหนดกลวิธีและขั้นตอนการดำเนินงานโดยละเอียด เพื่อให้การปฏิบัติงานนำไปสู่ความสำเร็จ พิจารณาความรู้ ความสามารถ และทักษะของตนเองในการวางแผน พร้อมทั้งระบุปัญหาและวิธีแก้ไขที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการทำงาน ขั้นที่ 5 สร้างสรรค ลงมือปฏิบัติตามแผนที่ได้กำหนด

ไว้จากขั้นที่ 4 ควบคุมตนเองให้ทำงาน ตรวจสอบและประเมินผลงานอย่างต่อเนื่องในระหว่างการทำงาน เพื่อปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นทำการวัดด้วยแบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ ที่มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) และนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์

1.2 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลบุคคล

1.2.1 ผลการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสอนวิชาศิลปะระดับประถมศึกษา จำนวน 8 คน ด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา จำนวน 5 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นที่ 1 ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประเด็นที่ 2 หลักสูตรศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประเด็นที่ 3 หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประเด็นที่ 4 แนวทางการวัดและประเมินในวิชาศิลปะ และ ประเด็นที่ 5 สภาพการณ์ในปัจจุบันสู่หลักสูตรศิลปะในอนาคต ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 8 คน สามารถสรุปได้ว่า ศิลปะมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้สำหรับระดับประถมศึกษา กิจกรรมสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในรายวิชาศิลปะจะช่วยพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม จะช่วยให้นักเรียนฝึกการใช้จินตนาการได้อย่างอิสระ ช่วยบ่มเพาะนิสัย ตัวตน และช่วยสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือสนับสนุนการถ่ายทอดความคิด ซึ่งทักษะในการถ่ายทอดความคิดจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ได้ สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนได้จากคำสัมภาษณ์ ดังนี้

“ศิลปะมีความสำคัญในการเรียนรู้สำหรับระดับประถมศึกษาในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนการถ่ายทอดความคิด ในระดับประถมศึกษาหากผู้เรียนถ่ายทอดคำพูดพร้อมกับภาพจะสามารถทำให้เข้าใจได้ดีกว่าการถ่ายทอดด้วยพูดเพียงอย่างเดียว ซึ่งทักษะในการถ่ายทอดความคิดจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ได้ในเชิงบูรณาการ สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ”

ผู้บริหาร

“การเรียนรู้ศิลปะมีความสำคัญอย่างยิ่งในระดับประถมศึกษา กิจกรรมสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในรายวิชาศิลปะจะช่วยพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม จะช่วยให้นักเรียนฝึกการใช้จินตนาการได้อย่างอิสระ ช่วยบ่มเพาะนิสัย ตัวตน และช่วยสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียน”

ครูศิลปะ

“การเรียนรู้ศิลปะเป็นการเตรียมความพร้อมด้านทักษะให้กับผู้เรียน สนับสนุนการถ่ายทอดความคิดและการแสดงออกและส่งเสริมเปิดกว้างด้านการสร้างสรรค์ตามจินตนาการ”

ครูศิลปะ

ประเด็นที่ 2 หลักสูตรศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 8 คน สามารถสรุปได้ว่า การออกแบบกิจกรรมปฏิบัติการควรคำนึงถึงช่วงวัยของเด็กเป็นหลัก กิจกรรมควรมีความท้าทายเพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง หลักสูตรศิลปะสำหรับประถมศึกษาควรเน้นการพัฒนาแบบองค์รวม โดยเน้นไปที่ด้านการคิดอย่างเป็นกระบวนการและการคิดอย่างสร้างสรรค์รวมถึงการคิดอย่างอิสระ ผู้เรียนเป็นผู้นำการเรียนรู้ พัฒนาการของนักเรียนระดับประถมศึกษาสามารถที่จะฝึกทำในสิ่งต่าง ๆ และสร้างทักษะด้วยตนเองได้ หลักสูตรควรมีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่นและชีวิตประจำวัน หลักสูตรควรพัฒนาผู้เรียนในด้านอื่น ๆ นอกเหนือจากการคิดสร้างสรรค์ด้วยและควรประกอบไปด้วยสื่อและกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากที่จะเรียนรู้ สะท้อนได้จากคำสัมภาษณ์ ดังนี้

“การออกแบบกิจกรรมปฏิบัติการควรคำนึงถึงช่วงวัยของเด็กเป็นหลัก กิจกรรมควรมีความท้าทายเพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง หากเด็กรู้สึกสนุกท้าทายในการปฏิบัติกิจกรรม จะเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมนั้นได้สำเร็จ”

ผู้บริหาร

“หลักสูตรศิลปะสำหรับประถมศึกษาควรเน้นการพัฒนาแบบองค์รวม โดยเน้นไปที่ด้านการคิดอย่างเป็นกระบวนการและการคิดอย่างสร้างสรรค์รวมถึงการคิดอย่างอิสระ ผู้เรียนเป็นผู้นำการเรียนรู้ พัฒนาการของนักเรียนระดับประถมศึกษาสามารถที่จะฝึกทำในสิ่งต่าง ๆ และสร้างทักษะด้วยตนเองได้ หลักสูตรควรมีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่นและชีวิตประจำวัน”

ครูศิลปะ

ประเด็นที่ 3 หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 8 คน สามารถสรุปได้ว่า แรงบันดาลใจคือสิ่งที่สำคัญสำหรับนักเรียนประถมศึกษา ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนค้นพบตนเอง รู้ในสิ่งที่ตนเองชอบและถนัด รู้ตนเองว่ามีความสามารถในด้านใดเป็นพิเศษและ

สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดกับผู้เรียน จะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองจนสามารถนำพาตนเองไปสู่ความสำเร็จได้ เมื่อผู้เรียนมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้จะส่งเสริมให้เกิดผู้เรียนเกิดอภิปัญญา อภิปัญญามีความเหมาะสมอย่างยิ่งในการพัฒนาในระดับประถมศึกษา การเรียนรู้ควรให้อิสระในการสร้างสรรค์ การนำเสนอ การเลือกเทคนิควิธีการหรือกระบวนการ การรู้จักตนเองจะทำให้แสดงความเป็นตัวตนซึ่งส่งผลให้แสดงถึงสิ่งที่ตนเองคิดและจินตนาการได้ดี ควรสร้างทางเลือกให้กับ การเรียนรู้ตามความสนใจ โดยจะต้องมีวิธีการจูงใจให้นักเรียนทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย สะท้อนได้จากคำสัมภาษณ์ ดังนี้

“แรงบันดาลใจคือสิ่งที่สำคัญสำหรับนักเรียนประถมศึกษา ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนค้นพบตนเอง รู้ในสิ่งที่ตนเองชอบและถนัด รู้ตนเองว่ามีความสามารถในด้านใดเป็นพิเศษ และสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดกับผู้เรียน จะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองจนสามารถนำพาตนเองไปสู่ความสำเร็จได้ เมื่อผู้เรียนมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้จะส่งเสริมให้เกิดผู้เรียนเกิดอภิปัญญา”

ผู้บริหาร

“อภิปัญญามีความเหมาะสมอย่างยิ่งในการพัฒนาในระดับประถมศึกษา การเรียนรู้ควรให้อิสระในการสร้างสรรค์ การนำเสนอ การเลือกเทคนิควิธีการหรือกระบวนการ”

ครูศิลปะ

“อภิปัญญาและการสร้างสรรค์มีความเหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา การรู้จักตนเองจะทำให้แสดงความเป็นตัวตนซึ่งส่งผลให้แสดงถึงสิ่งที่ตนเองคิดและจินตนาการได้ดี”

ครูศิลปะ

“มีความเหมาะสม ควรสร้างทางเลือกให้กับการเรียนรู้ตามความสนใจอย่างอิสระ โดยจะต้องมีวิธีการจูงใจให้นักเรียนทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย”

ผู้บริหาร

ประเด็นที่ 4 แนวทางการวัดและประเมินในวิชาศิลปะ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 8 คน สามารถสรุปได้ว่า ควรฝึกให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินตั้งแต่วัยเด็ก ในระดับประถมศึกษาเป็นช่วงวัยที่นักเรียนสามารถประเมินในเชิงคุณภาพได้ เช่น การสอบถามความคิดเห็นในผลงาน เน้นประเมินด้านกระบวนการโดยใช้รูบริค สร้างเกณฑ์ที่หลากหลายและเหมาะสมกับกิจกรรมนั้น ๆ

การสังเกต โดยดูจากวิธีการทำงานของผู้เรียน และควรประเมินด้านพัฒนาการ เนื่องจากความพร้อมในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การพูด การคิด สอบถามข้อดีข้อด้อยของชิ้นงาน นำเสนอแง่มุมเชิงบวกและไม่เปรียบเทียบ สะท้อนได้จากคำสัมภาษณ์ ดังนี้

“ควรฝึกให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินตั้งแต่วัยเด็ก ในระดับประถมศึกษา นักเรียนในวัยนี้สามารถประเมินในเชิงคุณภาพได้ เช่น การสอบถามความคิดเห็นในผลงาน สอบถามความรู้สึกในการทำงาน”

ผู้บริหาร

“ควรทำการประเมินจากกระบวนการโดยใช้รูปรีด สร้างเกณฑ์ที่หลากหลายและเหมาะสมกับกิจกรรมนั้น ๆ ประกอบกับการประเมินด้านการตรงต่อเวลา เนื่องจากเด็กในวัยนี้ควรได้รับการฝึกฝนระเบียบวินัย ในวิชาศิลปะในปัจจุบันการประเมินยังมีความจำเป็นที่จะต้องอ้างอิงตามตัวชี้วัด”

ครูศิลปะ

“ควรเน้นประเมินด้านกระบวนการ การสังเกต โดยดูจากวิธีการทำงานของผู้เรียน สอบถามความคิดเห็น ประเมินชิ้นงานและกระบวนการในระดับเท่า ๆ กัน”

ครูศิลปะ

“ควรประเมินด้านพัฒนาการ เนื่องจากความพร้อมในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การพูด การคิด สอบถามข้อดีข้อด้อยของชิ้นงาน นำเสนอแง่มุมเชิงบวกและไม่เปรียบเทียบ”

ครูศิลปะ

ประเด็นที่ 5 สภาพการณ์ในปัจจุบันสู่หลักสูตรศิลปะในอนาคต จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 8 คน สามารถสรุปได้ว่า จากสภาพการณ์ของโลกในปัจจุบันที่มีแนวโน้มในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์มากขึ้น อาจยังไม่มี ความเหมาะสมกับชั้นเรียนศิลปะระดับประถมศึกษา เนื่องจากการเรียนรู้ศิลปะจะต้องให้ความสำคัญด้านกระบวนการสร้างสรรค์และความเป็นปัจเจก การเรียนออนไลน์อาจทำให้เกิดช่องว่างการเรียนที่จะส่งผลต่อการประเมินที่คลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง การนำสื่อเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนเป็นปัจจัยสนับสนุนที่ดี เปรียบเสมือนเครื่องมือนำทางให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง หากนำสื่อหรือเครื่องมือการเรียนรู้ใด ๆ ที่สามารถทำให้เกิด

ห้องเรียนเสมือนจริงได้การเรียนรู้ศิลปะออนไลน์สำหรับประถมศึกษาจึงจะมีประสิทธิภาพมากขึ้น สะท้อนได้จากคำสัมภาษณ์ ดังนี้

“การสอนออนไลน์อาจยังไม่เหมาะกับการเรียนศิลปะในเวลานี้ เนื่องจากทำให้การประเมินในชั้นเรียนไม่มีประสิทธิภาพ การเรียนรู้วิชาศิลปะจะต้องทำการประเมินด้วยในชั้นเรียนด้วยการสังเกตระหว่างที่นักเรียนกำลังปฏิบัติกิจกรรม เพื่อที่จะได้เห็นพัฒนาการของเด็กได้อย่างชัดเจน”

ครูศิลปะ

1.2.2 ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของนักเรียน

ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม จำนวน 130 คน ที่มีต่อการเรียนรู้วิชาศิลปะด้วยการใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาศิลปะ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (rating scale) แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความสำคัญของการเรียนศิลปะ จำนวน 3 ข้อ ด้านการเรียนรู้ในชั้นเรียน จำนวน 10 ข้อ และด้านเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้ จำนวน 6 ข้อ รวมทั้งหมดจำนวน 19 ข้อ แสดงผลดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21 ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ศิลปะ

ข้อที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			ลำดับ
		M	SD	แปลผล	
ด้านความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะ		4.19	0.77	มาก	1
1	นักเรียนชอบเรียนวิชาศิลปะ	4.52	0.52	มากที่สุด	1
2	นักเรียนชอบทำงานศิลปะ	4.29	0.66	มาก	2
3	นักเรียนชอบเรียนรู้เนื้อหาสาระในวิชาศิลปะ	3.76	0.88	มาก	3
ด้านการเรียนรู้ในชั้นเรียน		3.67	1.18	มาก	2
4	นักเรียนชอบเรียนออนไลน์ (online)	3.05	1.30	ปานกลาง	10
5	นักเรียนชอบเรียนในห้องเรียน (onsite)	4.19	0.84	มาก	2
6	นักเรียนชอบทำงานศิลปะด้วยตนเองที่บ้าน	3.54	1.26	มาก	6
7	นักเรียนชอบทำงานศิลปะด้วยตนเองที่โรงเรียน	3.83	0.96	มาก	4
8	นักเรียนชอบทำงานศิลปะด้วยการทำงานเดี่ยว	3.16	1.42	ปานกลาง	9
9	นักเรียนชอบทำงานศิลปะด้วยการทำงานกลุ่ม	4.03	1.13	มาก	3
10	ในขณะที่เรียนวิชาศิลปะ นักเรียนทำงานศิลปะตามหัวข้อที่ครูกำหนดให้	4.35	0.86	มาก	1

ตารางที่ 21 ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ศิลปะ (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			ลำดับ
		M	SD	แปลผล	
ด้านการเรียนรู้ในชั้นเรียน		3.67	1.18	มาก	2
11	ในขณะที่เรียนวิชาศิลปะ นักเรียนทำงานศิลปะโดยการคิดหัวข้อด้วยตนเอง	3.30	1.12	ปานกลาง	8
12	ในขณะที่เรียนวิชาศิลปะ นักเรียนทำงานศิลปะโดยการเลือกใช้สีวัสดุและอุปกรณ์ที่ครูกำหนดให้	3.73	1.04	มาก	5
13	ในขณะที่เรียนวิชาศิลปะ นักเรียนทำงานศิลปะโดยการเลือกใช้สีวัสดุและอุปกรณ์ด้วยตนเอง	3.48	1.04	ปานกลาง	7
ด้านเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้		3.60	1.01	มาก	3
14	นักเรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะในชั้นเรียน	3.49	0.95	ปานกลาง	5
15	นักเรียนได้เรียนรู้การวิจารณ์ศิลปะในชั้นเรียน	3.45	0.91	ปานกลาง	6
16	นักเรียนได้เรียนรู้ทฤษฎีศิลปะในชั้นเรียน	3.67	0.91	มาก	2
17	นักเรียนได้เรียนรู้องค์ประกอบศิลปะในชั้นเรียน	3.95	0.88	มากที่สุด	1
18	นักเรียนได้เรียนรู้ขั้นตอนการสร้างสรรคงานศิลปะในชั้นเรียน	3.49	0.92	ปานกลาง	4
19	นักเรียนได้ออกไปเรียนรู้ศิลปะนอกสถานที่ เช่น หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น	3.52	1.36	มาก	3
ภาพรวมค่าเฉลี่ยความต้องการจำเป็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาศิลปะ		3.82	1.09	มาก	

จากตารางที่ 21 ผลจากการสอบถามความต้องการจำเป็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาศิลปะ พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ศิลปะในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 3.82, SD = 1.09$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะอยู่ในระดับมาก ($M = 4.19, SD = 0.77$) ด้านการเรียนรู้ในชั้นเรียนอยู่ในระดับมาก ($M = 3.67, SD = 1.18$) และด้านเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้อยู่ในระดับมาก ($M = 3.60, SD = 1.01$) ตามลำดับ และความคิดเห็นเพิ่มเติมของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาศิลปะ สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนต้องการขยายเวลาเรียนวิชาศิลปะมากขึ้น นักเรียนต้องการคิดหัวข้อในการสร้างสรรค์และเลือกวิธีการแสดงออกตามความถนัดด้วยตนเองและภาระงานไม่สอดคล้องกับเวลาเรียน

1.2.3 ผลการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน

การศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนในตอนต้นที่ 1 เป็นการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตร ผลการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม จำนวน 130 คน ด้วยแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (rating scale) แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านความรู้ในอภิปัญญา จำนวน 9 ข้อ ได้แก่ 1.1) ความรู้ด้านคน จำนวน 3 ข้อ 1.2) ความรู้ด้านงาน จำนวน 3 ข้อ 1.3) ความรู้ด้านยุทธวิธี จำนวน 3 ข้อ และ 2) ด้านประสบการณ์ในอภิปัญญา จำนวน 12 ข้อ ได้แก่ 2.1) การจัดการข้อมูล จำนวน 3 ข้อ 2.2) การวางแผน จำนวน 3 ข้อ 2.3) การกำกับ จำนวน 3 ข้อ และ 2.4) การประเมิน จำนวน 3 ข้อ รวมทั้งหมด 21 ข้อ แสดงผลดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22 ผลการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม

ข้อที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
		M	SD	ระดับความสามารถด้านอภิปัญญา	ลำดับที่
ความรู้ในอภิปัญญา					
ความรู้ด้านคน		3.32	1.19	ปานกลาง	3
1	นักเรียนรู้ว่าตนเองถนัดหรือไม่ถนัดการใช้เทคนิคและอุปกรณ์ใดในการทำงานศิลปะ	3.38	1.15	ปานกลาง	2
2	นักเรียนประเมินตนเองได้ว่าเรียนรู้วิชาศิลปะและทำงานศิลปะได้ดีแค่ไหน	3.14	1.24	ปานกลาง	3
3	นักเรียนเรียนรู้ได้ดีในสิ่งที่ตนเองสนใจ	3.43	1.17	ปานกลาง	1
ความรู้ด้านงาน		3.54	1.17	ดี	2
4	นักเรียนพยายามใช้วิธีการสร้างสรรค์แบบเดิมที่เคยใช้สำเร็จในผลงานชิ้นก่อน	3.82	1.20	ดี	1
5	นักเรียนรู้ว่าวิธีการที่นักเรียนใช้ในการแก้ปัญหาสร้างสรรค์ จะทำให้เกิดผลลัพธ์อย่างไรบ้างต่องาน	3.23	1.08	ปานกลาง	3
6	นักเรียนเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับงานที่จะทำโดยที่ไม่ต้องมีใครบอก	3.58	1.17	ดี	2
ความรู้ด้านยุทธวิธี		2.93	1.34	ปานกลาง	7
7	นักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อรู้ข้อมูลบางอย่างของสิ่งนั้นแล้ว	3.28	1.27	ปานกลาง	2
8	นักเรียนใช้วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะหลากหลายวิธี ขึ้นอยู่กับสถานการณ์	2.08	1.09	พอใช้	3

ตารางที่ 22 ผลการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
		<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความสามารถด้านอภิปัญญา	ลำดับที่
ประสบการณ์ในอภิปัญญา					
การจัดการข้อมูล		3.21	1.18	ปานกลาง	5
9	เมื่อไม่มีอารมณ์จะเรียนหรือทำงานสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถกระตุ้นให้ตัวเองเรียนหรือทำงานสร้างสรรค์ได้	3.42	1.24	ปานกลาง	1
10	นักเรียนจด วาดภาพ หรือทำแผนผังความคิด เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะถ่ายทอดออกมาผ่านงานศิลปะมากขึ้น	3.35	1.23	ปานกลาง	1
11	นักเรียนพยายามแปลความหมายของข้อมูลที่ได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยภาษาของตนเอง	3.08	1.09	ปานกลาง	3
12	นักเรียนพยายามทำความเข้าใจข้อมูลที่รวบรวมรวมมาอย่างซ้ำ ๆ ทีละเป็นขั้นตอน	3.18	1.21	ปานกลาง	2
การวางแผน		2.95	1.30	ปานกลาง	6
13	ก่อนลงมือทำงานศิลปะ นักเรียนจินตนาการไว้ก่อนว่าผลงานที่เสร็จแล้วจะเป็นอย่างไร	3.13	1.18	ปานกลาง	2
14	ก่อนทำงานศิลปะ นักเรียนถามตัวเองว่าวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการสร้างสรรค์มีอะไรบ้าง และใช้อย่างไร	3.38	1.28	ปานกลาง	1
15	นักเรียนแบ่งเวลาให้กับการทำงานศิลปะ เพื่อให้ทำงานได้ดีที่สุด	2.34	1.20	พอใช้	3
การกำกับและตรวจสอบ		3.72	1.25	ดี	1
16	นักเรียนถามตัวเองอยู่เสมอว่าทำงานสำเร็จตามที่ตั้งใจไว้หรือยัง	3.32	1.21	ปานกลาง	3
17	นักเรียนตรวจสอบผลงานสร้างสรรค์ของตนเองเป็นระยะ เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น	3.64	1.25	ดี	2
18	นักเรียนขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น เมื่อไม่เข้าใจเรื่องที่เรียนหรือไม่สามารถปฏิบัติงานบางอย่างได้	4.22	1.13	ดี	1

ตารางที่ 22 ผลการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
		<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความสามารถด้านอภิปัญญา	ลำดับที่
การประเมิน		3.31	1.16	ปานกลาง	4
19	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จแล้ว นักเรียนจดสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำงานสร้างสรรค์นั้น	3.40	1.12	ปานกลาง	1
20	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จเรียบร้อยแล้ว นักเรียนถามตัวเองว่าชิ้นงานศิลปะที่ทำเสร็จแล้วเป็นไปตามที่ตั้งใจไว้แต่แรกหรือไม่	3.25	1.10	ปานกลาง	3
21	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จแล้ว นักเรียนถามตัวเองว่าได้เรียนรู้จากการทำงานศิลปะเท่ากับที่คาดหวังหรือไม่	3.27	1.24	ปานกลาง	2
ภาพรวมค่าเฉลี่ยความสามารถด้านอภิปัญญา		3.28	1.26	ปานกลาง	

จากตารางที่ 22 ผลจากการประเมินอภิปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม จำนวน 130 คน พบว่า ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยความสามารถด้านอภิปัญญาอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.28$, $SD = 1.26$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ การกำกับและตรวจสอบอยู่ในระดับดี ($M = 3.72$, $SD = 1.25$) รองลงมา คือ ความรู้ด้านงานอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.54$, $SD = 1.17$) และความรู้ด้านคนอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.32$, $SD = 1.19$) สำหรับรายการที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดใน 3 ลำดับสุดท้าย คือ ความรู้ด้านยุทธวิธีอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 2.93$, $SD = 1.34$) ลำดับถัดมา คือ การวางแผนอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 2.95$, $SD = 1.30$) และการจัดการข้อมูลอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.21$, $SD = 1.18$) ตามลำดับ

จากขั้นตอนที่ 1 ผลการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (R_1) ผู้วิจัยได้ข้อสรุปประเด็นสำคัญ และนำข้อมูลมากำหนดแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ดังตารางที่ 23

ตารางที่ 23 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่นำมาใช้เป็นแนวทางการพัฒนาหลักสูตร

ที่	การเก็บรวบรวมข้อมูล	ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล	แนวทางการพัฒนาหลักสูตร
1	ผลการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับนโยบายการศึกษา	ความรู้ในยุคหลังสมัยใหม่ มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและตลอดเวลา ควรส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิต	ออกแบบหลักสูตรที่สนับสนุนทักษะการคิดขั้นสูงและการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิตผ่านการเรียนรู้ศิลปะ
2	ผลการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร	องค์ประกอบของหลักสูตรและโมดูล องค์ประกอบของอภิปัญญาและการสร้างสรรค์	กำหนดหลักการพัฒนาหลักสูตรและโมดูลให้สอดคล้องกับนโยบายการศึกษา และนำองค์ประกอบของอภิปัญญาและการสร้างสรรค์มาพัฒนาโมดูลการเรียนรู้ที่ตอบจุดประสงค์ของหลักสูตร
3	ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็น	การสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักเรียน ประถมศึกษา หากเกิดแรงบันดาลใจแล้วจะนำไปสู่แรงจูงใจในการทำงานจนสำเร็จ	1. ออกแบบเครื่องมือการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้นักเรียนได้คิดหัวข้อสร้างสรรค์ด้วยตนเองจากสิ่งที่สนใจ ความสนใจจะมีความผูกพันกับชีวิตของผู้เรียนและนำไปสู่การสร้างแรงบันดาลใจในการต่อยอดสร้างสรรค์ 2. สอดแทรกคำคมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และการให้คุณค่ากับตนเองในทุกกิจกรรม
		ศิลปะคือการบ่มเพาะความเป็นตัวตน	ออกแบบเครื่องมือการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้นักเรียนบันทึกการเรียนรู้ในทุก ๆ วันและฝึกทำซ้ำเป็นประจำ เพื่อบ่มลักษณะนิสัยการตรวจสอบตนเอง จะส่งเสริมให้นักเรียนประเมินความก้าวหน้าในงานของตนเองได้ และสามารถนำวิธีการเดียวกันนี้ไปประยุกต์ใช้ในวิชาอื่น ๆ และในชีวิตประจำวัน
		สนับสนุนให้ผู้เรียนประเมินตนเอง	1. ออกแบบกิจกรรมที่สนับสนุนให้นักเรียนวิเคราะห์และวิจารณ์ผลงานของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนด้านศิลปะวิจารณ์ 2. ออกแบบกิจกรรมสะท้อนคิดให้นักเรียนบันทึกการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับผลงานของตนเองตามหัวข้อที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบของอภิปัญญา ด้านการประเมิน

ตารางที่ 23 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่นำมาใช้เป็นแนวทางการพัฒนาหลักสูตร (ต่อ)

ที่	การเก็บรวบรวมข้อมูล	ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล	แนวทางการพัฒนาหลักสูตร
4	ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของนักเรียน	นักเรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะอยู่ในระดับปานกลาง	ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะพอสังเขป เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจมโนทัศน์ของศิลปะจากอดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งนำไปสู่การทำความเข้าใจศิลปะหลังสมัยใหม่
		นักเรียนได้เรียนรู้การวิจารณ์ศิลปะอยู่ในระดับปานกลาง	ออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้วิจารณ์ผลงานของตนเอง
		นักเรียนต้องการคิดหัวข้อสร้างสรรค์ด้วยตนเอง	ออกแบบสมุดบันทึกการสร้างสรรค์และเครื่องมือการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้นักเรียนได้คิดหัวข้อสร้างสรรค์ด้วยตนเอง
		นักเรียนต้องการเลือกวิธีการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง	ออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เลือกวิธีการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะหลังสมัยใหม่
		นักเรียนต้องการขยายเวลาเรียนเพิ่มขึ้น	กำหนดระยะเวลาในการเรียนให้มีระยะเวลามากกว่าการเรียนในชั้นเรียนปกติ เพื่อให้นักเรียนมีเวลาในการ
ภาระงานไม่สอดคล้องกับเวลาเรียน	กลั่นกรองความคิด จัดจ่อในงานที่จะทำและสร้างสรรค์ได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถปฏิบัติภาระงานให้สำเร็จได้ในชั้นเรียน		
5	ผลการศึกษา ระดับ ความสามารถด้าน อภิปัญญาของ นักเรียน	รายการที่ได้คะแนนเฉลี่ย น้อยที่สุดใน 3 ลำดับ สุดท้าย ได้แก่ ความรู้ด้าน ยุทธวิธี การวางแผน และ การจัดการข้อมูล	ออกแบบให้โมดูลที่สนับสนุนด้านความรู้ด้านยุทธวิธี การวางแผน และการจัดการข้อมูล ให้มีชั่วโมงเรียน มากที่สุด และออกแบบเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ที่ ก่อให้เกิดอุปสรรคในด้านดังกล่าว

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ผลการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยศึกษาและเก็บข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 2.1) ผลการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) 2.2) ผลการประเมินคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และ 2.3) ผลการปรับปรุงโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา รายละเอียดดังนี้

2.1 ผลการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง)

ผู้วิจัยนำผลจากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 ที่ประกอบด้วย 1) ผลการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และ 2) ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ศิลปะมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) รายละเอียดตามองค์ประกอบของหลักสูตร ดังนี้

หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง)

จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน

ด้านความรู้ในอภิปัญญา ประกอบด้วย

1) ความรู้ด้านคน (person) คือ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจตนเอง มีความรู้ในความรู้และความสามารถของตน

2) ความรู้ด้านงาน (task) คือ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในงานที่จะทำ สามารถประเมินความสามารถของตนกับงานที่จะทำได้

3) ความรู้ด้านยุทธวิธี (strategies) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจยุทธวิธีในการทำงาน วิธีการทำงาน

ที่ตนเองถนัด เชี่ยวชาญ และสามารถเลือกใช้วิธีการได้อย่างเหมาะสม

ด้านประสบการณ์ในอภิปัญญา ประกอบด้วย

1) การจัดการข้อมูล (Information Management) คือ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ขยายความคิด จัดลำดับ ตัดสินใจ จากข้อมูลที่ได้รับรวบรวมมาอย่างเป็นระบบ

2) การวางแผน (Planning) คือ นักเรียนสามารถวางแผนการทำงานสร้างสรรค์ของตนเองอย่างเป็นขั้นตอน

3) การกำกับ (Regulation) คือ นักเรียนสามารถกำกับตนเองให้มุ่งไปสู่ความสำเร็จตามแผนที่กำหนดไว้

4) การประเมินผล (Evaluation) คือ นักเรียนสามารถประเมินความสำเร็จในงานของตนเอง

2. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน

1) นักเรียนสามารถบันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ

2) นักเรียนสามารถรวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล

3) นักเรียนสามารถประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด

4) นักเรียนสามารถวางแผนการสร้างสรรค์

5) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์

เนื้อหาสาระ

เนื้อหาสาระที่บรรจุในหลักสูตรมีความเกี่ยวข้องกับศิลปะโดยเน้นเนื้อหาสาระศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) เป็นสำคัญ ครอบคลุมทฤษฎีทัศนศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline Base Art Education: DBAE) ทั้ง 4 แกน ได้แก่ แกนประวัติศาสตร์ แกนสุนทรียศาสตร์ แกนศิลปะปฏิบัติและแกนศิลปะวิจารณ์ มีรายละเอียดดังนี้

1) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ศิลปะ (History of Art) ศึกษาความเป็นมาของศิลปะจากภาพตัวอย่างผลงานแบบสังเขปที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนแบบ (style) การสร้างสรรค์ในแต่ละยุคสมัย เพื่อสร้างความเชื่อมโยงประสบการณ์ของนักเรียนกับโลกศิลปะ จะช่วยให้นักเรียนได้ทราบถึงแนวคิดที่หลากหลายและสามารถค้นพบกระบวนแบบในการสร้างงานศิลปะตามแนวทางของตนเอง

2) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) ศึกษาเรื่องความงามและการให้คุณค่าความงามที่แตกต่างกันในแต่ละยุคสมัย เหตุใดศิลปะหลังสมัยใหม่จึงให้คุณค่ากับแนวคิดมากกว่าผลงานหรือทักษะการสร้างสรรค์ เรียนรู้วิถีคิดของศิลปินคนสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและวิธีการแสดงออกของผลงาน เช่น Macel Duchamp, Andy Warhol เป็นต้น

3) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะปฏิบัติ (Art Production) ได้แก่ ทัศนธาตุ วัสดุสำเร็จรูป (readymade) วัสดุเก็บตก (found object) ที่นำมาใช้เป็นสื่อในการสร้างสรรค์ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 วิธีการสร้างสรรค์ด้วย การตัดปะ (collage) ผสมผสาน (assemblage) เรียนรู้วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะจากผลงานของศิลปินที่มีอิทธิพลต่อยุคสมัยและรวมไปถึงการจัดนิทรรศการศิลปะที่อาจจะไม่ต้องจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์

4) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) ศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบคุณค่าความงามจากผลงานศิลปะ ฝึกแสดงความคิดเห็นตามกรอบประเด็นการสร้างสรรค์ที่กำหนด สะท้อนคิดผลงาน

ของตนเองในลักษณะการวิจารณ์งานศิลปะเพื่อตรวจสอบกระบวนการสร้างสรรค์ของตนเอง

การจัดการเรียนรู้

1) โมดูล ประกอบด้วย โมดูล จำนวน 3 โมดูล ได้แก่

โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ (Creativity Plan) เน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับการตั้งเป้าหมายความสำเร็จของงาน ตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของข้อมูลที่ได้รวบรวมมา ประเมินทักษะความสามารถของตนเองกับการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ศึกษาเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อเป็นพื้นฐานในการวางแผนและดำเนินการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ทบทวนเรื่องทัศนธาตุ เพื่อนำมาใช้ในการวิจารณ์งานศิลปะตามประเด็นที่กำหนด เรียนรู้วิธีการรวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ได้แก่ การบันทึกคอร์แนล เรียนรู้วิธีการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการพัฒนาปัญญา ได้แก่ การเขียนผังความคิด การเขียนผังงาน และการตรวจสอบรายการ

โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง (Masterpiece) เน้นดำเนินการปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอนตามแผนที่ได้กำหนดไว้ตั้งแต่โมดูลที่ 1 เรียนรู้ด้วยการนำตนเองและมุ่งสู่เป้าหมายการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนจากโมดูล 1

โมดูลที่ 3 โชว์ของ (Showcase) เน้นการสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้ ด้วยการนำเสนอผลงานและการอธิบายแนวคิดของตนเอง สิ่งที่ได้เรียนรู้ทั้งหมดจะแสดงออกมาในผลงานสร้างสรรค์ ให้นักเรียนได้ตรวจสอบ ประเมิน วิจารณ์งานของตนเอง ด้วยการสัมภาษณ์ บันทึก สะท้อนคิด บันทึกวิธีการ อุปสรรค การแก้ปัญหา ระหว่างการทำงาน ในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

2) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 1 เขียนบันทึกเรื่องราวของฉัน นักเรียนบันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง เพื่อตรวจสอบความชอบและความถนัดของตนเอง และกิจกรรมที่ 2 จัดบันทึกอย่างมีประสิทธิภาพ เรียนรู้กระบวนการการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน และเครื่องมือการจัดบันทึกที่จะทำให้เกิดการขยายความคิดในการสร้างสรรค์งานของตนเอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 3 Postmodern Concept เรียนรู้ความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่ด้วยวิดิทัศน์ ศิลปินหลังสมัยใหม่และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 กิจกรรมที่ 5 Postmodern Art (Mini Project) นักเรียนทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากวัสดุเก็บตกที่ครูนำมา เป็นการนำประสบการณ์เดิมของนักเรียนผสมผสานกับประสบการณ์ใหม่จนเกิดเป็นชิ้นงานสร้างสรรค์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 กิจกรรมที่ 6 Postmodern Art (Group Project) นักเรียนสร้างผลงานศิลปะด้วยวัสดุที่นำมาเองและครูทำให้ในลักษณะการทำงานกลุ่ม เป็นการนำประสบการณ์เดิมของนักเรียนผสมผสานกับประสบการณ์ใหม่จนเกิดเป็นชิ้นงานสร้างสรรค์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ภาพร่างความคิด (sketch design) หลังจากที่ได้ประมวลความคิดรวบยอดเรียบร้อยแล้ว นักเรียนถ่ายทอดความคิดรวบยอดเป็นภาพร่างความคิด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 กิจกรรมที่ 8 แผนการสร้างสรรค์ (Masterplan) หลังจากที่ได้ภาพร่างความคิดแล้ว จึงดำเนินการวางแผนการสร้างสรรค์ ด้วยการเขียนขั้นตอน ด้วย flowchart แบบตรวจสอบรายการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 กิจกรรมที่ 10 ชิ้นโบแดง (Masterpiece) เมื่อได้แผนการสร้างสรรค์เรียบร้อยแล้วพร้อมก็ได้รับคำแนะนำจากครู จึงดำเนินการสร้างสรรค์ตามแผนที่ได้กำหนดไว้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 กิจกรรมที่ 11 ความงามในโลกศิลปะ หลังจากทำชิ้นงานสร้างสรรค์สำเร็จแล้ว นักเรียนเขียนวิจารณ์ผลงานลงในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ บรรยายอุปสรรคในการสร้างสรรค์และความชอบในผลงาน ตามหัวข้อที่กำหนด ความงามในโลกศิลปะ เมื่อได้ชิ้นงานเรียบร้อยแล้ว ให้นักเรียนวิจารณ์ผลงานประเมินผลงานของตนเอง โดยครู

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 กิจกรรมที่ 12 เตรียมแสดงฝีมือ เมื่อได้งานศิลปะเรียบร้อยแล้วนักเรียนจัดพื้นที่แสดงงานในชั้นเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 กิจกรรมที่ 13 โชว์ของ สัมภาษณ์นักเรียนเป็นรายบุคคลถึงผลงาน

สื่อการเรียนรู้

1) สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ (Happy Art Journal) เป็นสมุดนำทางการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่นักเรียนจะต้องใช้ควบคู่ไปกับการเรียนตลอดหลักสูตร ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นบนฐานคิดของการจดบันทึกประจำวัน (journal) และการเขียนสะท้อนการเรียนรู้ (writing a reflection) เนื้อหาภายในเล่มรวบรวมสาระความรู้ศิลปะด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ สุนทรียศาสตร์ศิลปะ ทฤษฎีศิลปะปฏิบัติและการวิจารณ์ศิลปะ ออกแบบให้มีความสอดคล้องกับบทเรียนและกิจกรรมตลอดหลักสูตร ช่วยให้เกิดการจดบันทึกความคิดอย่างมีความหมาย ช่วยกระตุ้นการขยายความคิดสิ่งสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเอง มองเห็นภาพรวมในการนำตนเองไปสู่ความสำเร็จ

2) วัสดุสำเร็จรูป (ready-made object) และวัสดุเก็บตก (found object) เป็นวัสดุที่จะถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่ เป็นส่วนที่ครูเตรียมมาให้ในห้องเรียนและเป็นส่วนที่นักเรียนเก็บรวบรวมมา

3) วัสดุและอุปกรณ์ศิลปะ อุปกรณ์การสร้างสรรค์ต่าง ๆ

4) เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์

5) วีดิทัศน์

การประเมิน

แนวทางการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ครอบคลุมการวัดและประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ มุ่งเน้นไปที่การประเมินกระบวนการซึ่งเป็นที่มาของแนวคิดและผลงาน โดยไม่เน้นการประเมินด้านทักษะหรือความสมบูรณ์แบบของผลงานตามหลักวิชา

2.2 ผลการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือเพื่อศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยพัฒนาเครื่องมือสำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ดังนี้

1) แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ รายการประเมินครอบคลุมองค์ประกอบของอภิปัญญา ได้แก่ ความรู้ในอภิปัญญา ประกอบด้วย 1)

ความรู้ในด้านคน 2) ความรู้ในด้านงาน และ 3) ความรู้ในด้านยุทธวิธี ประสบการณ์ในอภิปัญญา ประกอบด้วย 1) การจัดการข้อมูล 2) การวางแผน 3) การกำกับและตรวจสอบ และ 4) การประเมิน

2) แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นมาตรฐานค่า 4 ระดับ และเปรียบเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) รายการประเมินครอบคลุมกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ขั้นที่ 3 ประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ และ ขั้นที่ 5 สร้างสรรค์

3) แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นมาตรฐานค่า 4 ระดับ และเปรียบเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) รายการประเมินครอบคลุมพฤติกรรมการบันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านรายละเอียดของผู้สร้างสรรค์ 3) ด้านการนำเสนอ 4) ด้านการใช้เวลาและความพยายาม และ 5) ด้านพัฒนาการ

4) การประเมินจากบันทึกการสอน มีการประเมินอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ควบคู่กันมีลักษณะเป็นการประเมินเชิงคุณภาพ โดยครูผู้สอนทำการประเมินพฤติกรรมระหว่างการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยการสังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

2.3 ผลการประเมินคุณภาพหลักสูตร

ผู้วิจัยนำหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) ที่พัฒนาขึ้น พิจารณาถึงความเหมาะสมในการนำไปใช้และพัฒนาหลักสูตรให้เหมาะสมยิ่งขึ้นด้วยวิธีการสนทนากลุ่มโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน ผลการพิจารณาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) โดยผู้เชี่ยวชาญมีข้อคิดเห็นเพิ่มเติมร่วมกันต่อหลักสูตร (ฉบับร่าง) ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น โดยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ผลการประเมินคุณภาพหลักสูตร (ฉบับร่าง) และ 2) ผลการสนทนากลุ่ม ดังนี้

1) ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) แสดงดังตารางที่ 24

ตารางที่ 24 ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง)

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น			ลำดับ ที่
		M	SD.	แปลผล	
จุดมุ่งหมาย		4.57	0.50	มากที่สุด	1
1.	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรสอดคล้องกับความเป็นมาของหลักสูตร	4.86	0.38	มากที่สุด	1
2.	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียน	4.57	0.53	มากที่สุด	2
3.	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรสามารถทำการวัดและประเมินผลได้	4.29	0.49	มาก	3
เนื้อหาสาระ		4.52	0.51	มากที่สุด	2
1.	เนื้อหาสาระในหลักสูตรตรงตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.57	0.53	มากที่สุด	1
2.	เนื้อหาสาระในหลักสูตรจัดโครงสร้างได้เป็นระบบ	4.57	0.53	มากที่สุด	1
3.	เนื้อหาสาระในหลักสูตรสามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้จริง	4.43	0.53	มาก	2
การจัดการเรียนรู้		4.39	0.56	มาก	6
1.	การจัดการเรียนรู้ตรงตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.57	0.53	มากที่สุด	1
2.	การจัดการเรียนรู้มีโครงสร้างเวลาเรียนเหมาะสมกับปริมาณของเนื้อหา	4.14	0.69	มาก	3
3.	การจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระหว่างทฤษฎีและปฏิบัติ	4.43	0.53	มาก	2
4.	การจัดการเรียนรู้สามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้จริง	4.43	0.53	มาก	2
โมดูลการเรียนรู้		4.46	0.55	มาก	5
โมดูลที่ 1 วางแผนสร้างสรรค์					
หลักการและเหตุผล					
1)	หลักการและเหตุผลมีความสมเหตุสมผล	4.57	0.53	มากที่สุด	1
2)	หลักการและเหตุผลสะท้อนให้เห็นแนวทางปฏิบัติ	4.29	0.49	มาก	2
จุดประสงค์					
1)	จุดประสงค์ของโมดูลนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.57	0.53	มากที่สุด	1
2)	จุดประสงค์ของโมดูลสอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตร	4.57	0.53	มากที่สุด	1
การประเมินผลก่อนเรียน					
1)	แบบทดสอบก่อนเรียนสอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	4.00	0.58	มาก	2
2)	แบบทดสอบก่อนเรียนสามารถตรวจสอบความรู้ความสามารถของนักเรียนก่อนเรียนรู้ในหลักสูตรได้	4.14	0.69	มาก	1
กิจกรรมการเรียนรู้					
1)	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของโมดูล	4.71	0.49	มากที่สุด	1
2)	กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีความใหม่	4.57	0.53	มากที่สุด	2

ตารางที่ 24 ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ลำดับ ที่
	M	SD.	แปลผล	
3) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม	4.43	0.53	มาก	3
การประเมินผลหลังเรียน				
1) แบบทดสอบหลังเรียนสอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	4.00	0.58	มาก	1
2) แบบทดสอบหลังเรียนสามารถตรวจสอบความรู้ความสามารถของนักเรียนหลังเรียนรู้ในหลักสูตรได้	4.00	0.58	มาก	1
3) แบบทดสอบหลังเรียนช่วยให้นักเรียนนำไปใช้ตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเองได้	4.00	0.58	มาก	1
โมดูลที่ 2 ชั้นโบแดง				
หลักการและเหตุผล				
1) หลักการและเหตุผลมีความสมเหตุสมผล	4.57	0.53	มากที่สุด	2
2) หลักการและเหตุผลสะท้อนให้เห็นแนวทางปฏิบัติ	4.71	0.49	มากที่สุด	1
จุดประสงค์				
1) จุดประสงค์ของโมดูลนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.57	0.53	มากที่สุด	2
2) จุดประสงค์ของโมดูลสอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตร	4.71	0.49	มากที่สุด	1
กิจกรรมการเรียนรู้				
1) กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของโมดูล	4.29	0.49	มาก	2
2) กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีความใหม่	4.57	0.53	มากที่สุด	1
3) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม	4.57	0.53	มากที่สุด	1
โมดูลที่ 3 โข้วของ				
หลักการและเหตุผล				
1) หลักการและเหตุผลมีความสมเหตุสมผล	4.57	0.53	มากที่สุด	1
2) หลักการและเหตุผลสะท้อนให้เห็นแนวทางปฏิบัติ	4.57	0.53	มากที่สุด	1
จุดประสงค์				
1) จุดประสงค์ของโมดูลนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.57	0.53	มากที่สุด	1
2) จุดประสงค์ของโมดูลสอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตร	4.57	0.53	มากที่สุด	1
กิจกรรมการเรียนรู้				
1) กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของโมดูล	4.57	0.53	มากที่สุด	2
2) กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีความใหม่	4.71	0.49	มากที่สุด	1

ตารางที่ 24 ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) (ต่อ)

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น			ลำดับ ที่
		M	SD.	แปลผล	
3) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม		4.57	0.53	มากที่สุด	2
แผนการจัดการเรียนรู้		4.50	0.50	มากที่สุด	4
1.	แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของโมดูล	4.57	0.53	มากที่สุด	1
2.	แผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	4.43	0.53	มาก	2
สื่อการเรียนรู้		4.51	0.50	มาก	3
สมุดบันทึกการสร้างสรรค์					
1.	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์สอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	4.71	0.49	มากที่สุด	1
2.	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์สอดคล้องกับการปฏิบัติกิจกรรมในโมดูล	4.71	0.49	มากที่สุด	1
3.	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ส่งเสริมการบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.57	0.53	มากที่สุด	2
4.	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์มีความเป็นรูปธรรมสามารถช่วยขยายประสบการณ์การเรียนรู้	4.43	0.53	มาก	2
5.	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียนประถมศึกษา	4.71	0.49	มากที่สุด	1
เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์					
1.	เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียนสอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	4.57	0.53	มากที่สุด	2
2.	เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียนเข้าใจง่าย	4.43	0.53	มาก	3
3.	เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียนมีความน่าสนใจ	4.71	0.49	มากที่สุด	1
วีดิทัศน์ (Video)					
1.	เนื้อหาในวีดิทัศน์สอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	4.57	0.53	มากที่สุด	1
2.	เนื้อหาในวีดิทัศน์เข้าใจง่าย	4.57	0.53	มากที่สุด	1
3.	เนื้อหาในวีดิทัศน์มีความน่าสนใจ	4.57	0.53	มากที่สุด	1
สื่อการสอนในชั้นเรียน					
1.	สื่อการสอนในชั้นเรียนสอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	4.14	0.38	มาก	4
2.	สื่อการสอนในชั้นเรียนสอดคล้องกับการปฏิบัติในโมดูล	4.57	0.53	มากที่สุด	1
3.	สื่อการสอนในชั้นเรียนมีความเป็นรูปธรรมสามารถช่วยขยายประสบการณ์	4.29	0.49	มาก	3

ตารางที่ 24 ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) (ต่อ)

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น			ลำดับ ที่
		M	SD.	แปลผล	
4.	สื่อการสอนในชั้นเรียนมีความน่าสนใจ	4.43	0.53	มาก	2
การประเมินผล		4.35	0.48	มาก	7
1.	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์ของหลักสูตร	4.43	0.53	มาก	1
2.	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตรงตามตัวแปรที่จะศึกษา (อภิปัญญาและการสร้างสรรค์)	4.29	0.49	มาก	2
3.	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระของหลักสูตร	4.43	0.53	มาก	1
4.	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตรวจสอบการบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้จริง	4.29	0.49	มาก	2
ภาพรวมคุณภาพของหลักสูตร		4.48	0.53	มาก	

จากตารางที่ 24 ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) พบว่า ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยคุณภาพของหลักสูตรอยู่ในระดับมาก ($M = 4.48$, $SD = 0.53$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุด ใน 3 ลำดับแรก คือ ด้านจุดประสงค์อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.57$, $SD = 0.50$) ด้านเนื้อหาสาระอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.52$, $SD = 0.51$) และด้านสื่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51$, $SD = 0.50$) ตามลำดับ สำหรับรายการที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดใน 3 ลำดับสุดท้าย คือ ด้านการประเมินอยู่ในระดับมาก ($M = 4.35$, $SD = 0.48$) ด้านการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก ($M = 4.39$, $SD = 0.56$) และด้านโมดูลการเรียนรู้ในระดับมาก ($M = 4.46$, $SD = 0.55$) ตามลำดับ

2) ผลการสนทนากลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 คน มีความเห็นสอดคล้องกัน หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) เป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปทดลองใช้ได้จริง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ดังนี้ ด้านเนื้อหาสาระ ให้เพิ่มเติมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทยและศิลปินไทย เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในตนเองและมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตของไทย ด้านการจัดการเรียนรู้ กำหนดกรอบของโมดูลให้ชัดเจนในด้านการบวนการและผลลัพธ์และเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ด้านสื่อการเรียนรู้ ประยุกต์ใช้สื่อชนิดอื่น ๆ นอกเหนือจาก PowerPoint และ วิดีทัศน์ เช่น การ์ดเกม (card game) หรือเกมกระดาน

(board game) เพื่อให้ให้นักเรียนเห็นภาพเปรียบเทียบศิลปะในยุคต่าง ๆ ได้ ด้านการประเมิน ทบทวน ข้อคำถามที่ 7 และ 9 อาจทำให้เกิดความสับสนในการเลือกตอบคำถาม และเพิ่มเติมการประเมินโดย ครูผู้สอน

2.3.1 ผลการปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง)

จากผลการปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จึงทำให้ได้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา สำหรับนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย มีรายละเอียดดังตารางที่ 25

ตารางที่ 25 ข้อเสนอแนะและรายการปรับปรุงแก้ไขในการปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

รายการประเมิน	ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ	รายการปรับปรุงแก้ไข
เนื้อหาสาระ	เพิ่มเติมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย และศิลปะไทย เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในตนเองและมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตของไทย	เพิ่มเติมเนื้อหาศิลปะไทยและศิลปินไทย ผลงานศิลปะของ มณเฑียร บุญมาและชลูด นิมเสมอ ด้วยการเพิ่มเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 กิจกรรมที่ 3 และเพิ่มเนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์
การจัดการเรียนรู้	1. กำหนดกรอบของโมดูลให้ชัดเจนในด้านกระบวนการและผลลัพธ์ 2. เพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม	1. ปรับรายละเอียดของโมดูลให้มีความชัดเจนมากขึ้น ด้วยการเพิ่มรายละเอียดของอภิปัญญาที่ต้องการจะวัดในแต่ละโมดูล แสดงผลในภาคผนวก 2. เพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มด้วยการเพิ่มกิจกรรมที่ 4 พัฒนาชุดกิจกรรม “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา”
สื่อการเรียนรู้	ประยุกต์ใช้สื่อชนิดอื่น ๆ นอกเหนือจาก PowerPoint และ วิดีทัศน์ เช่น การ์ดเกม (card game) หรือเกมกระดาน (board game) เพื่อให้ให้นักเรียนเห็นภาพเปรียบเทียบศิลปะในยุคต่าง ๆ ได้	ปรับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ด้วยการพัฒนาชุดกิจกรรม “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา” ที่มีลักษณะเป็นการ์ดเกม (card game)

ตารางที่ 25 ข้อเสนอแนะและรายการปรับปรุงแก้ไขในการปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ต่อ)

รายการประเมิน	ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ	รายการปรับปรุงแก้ไข
การประเมิน	ทบทวนข้อคำถามที่ 7 และ 9 อาจทำให้เกิดความสับสนในการเลือกตอบคำถาม	อธิบายคำเฉลยแบบทดสอบให้มีความกระจ่างชัด แสดงผลในภาคผนวก ค หน้า
	เพิ่มเติมการประเมินโดยครูผู้สอน	เพิ่มวิธีการศึกษาวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนเชิงคุณภาพ

ผลจากการนำข้อเสนอแนะและรายการปรับปรุงแก้ไขในการปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) จึงได้ หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน

ด้านความรู้ในอภิปัญญา ประกอบด้วย

1) ความรู้ด้านคน (Person) คือ นักเรียนตระหนักรู้ในทักษะความสามารถและสติปัญญาของตนเอง เพื่อที่จะค้นหาวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้

2) ความรู้ด้านงาน (Task) คือ นักเรียนตระหนักรู้ในลักษณะของงานที่จะทำ รู้ถึงปัญหาและอุปสรรคที่จะเกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน รู้ว่าวิธีการใดที่จะนำไปใช้และเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้งานสำเร็จ

3) ความรู้ด้านยุทธวิธี (Strategies) นักเรียนตระหนักรู้ว่าเมื่อใดจะใช้วิธีการใดที่เหมาะสมจึงจะส่งผลต่อการทำงานให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านประสบการณ์ในอภิปัญญา ประกอบด้วย

1) การจัดการข้อมูล (Information Management) คือ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ขยายความคิด จัดลำดับ ตัดสินใจ จากข้อมูลที่ได้รับรวบรวมมาอย่างเป็นระบบ

2) การวางแผน (Planning) คือ นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายของความสำเร็จตลอดจนวิธีการในการปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายอย่างเป็นขั้นตอน เลือกวิธีการที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายได้

3) การกำกับและตรวจสอบ (Regulation) คือ นักเรียนสามารถทบทวนความคิดเกี่ยวกับแผนที่

กำหนดไว้ว่ามีความเป็นไปได้มากน้อยเพียงใด สามารถกำกับตนเองให้ดำเนินการตามแผนที่ได้กำหนดไว้เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายได้

4) การประเมินผล (Evaluation) คือ นักเรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจของตนเองหลังจากการปฏิบัติกิจกรรมสำเร็จ ประเมินผลที่เกิดขึ้นว่ามีความถูกต้องเหมาะสมเพียงใดและมีวิธีการอื่นอีกหรือไม่ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง

2. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน

1) นักเรียนสามารถบันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ โดยเขียนบันทึกความสนใจด้วยการเขียนบรรยาย เขียนแผนผังหรือวาดภาพ

2) นักเรียนสามารถรวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล โดยค้นหาและระบุคำสำคัญจากการบันทึกสิ่งที่สนใจ

3) นักเรียนสามารถประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด โดยค้นหาความเชื่อมโยงระหว่างคำสำคัญที่ระบุ ประมวลความคิดและสรุปเป็นแนวคิดรวบยอดในการสร้างสรรค์

4) นักเรียนสามารถวางแผนการสร้างสรรค์ โดยการจัดลำดับขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์ด้วยผังงาน ตรวจสอบและจัดลำดับความสำคัญของขั้นตอนด้วยแบบตรวจสอบรายการ

5) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ โดยการนำแผนการสร้างสรรค์และภาพร่างความคิดที่ได้กำหนดไว้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง

เนื้อหาสาระ

เนื้อหาสาระที่บรรจุในหลักสูตรมีความเกี่ยวข้องกับศิลปะ โดยเน้นเนื้อหาสาระศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) เป็นสำคัญ โดยนำทฤษฎีพุทธศึกษาเชิงแบบแผนมาประยุกต์ใช้ ให้เกิดการเรียนรู้ครบทุกด้าน ได้แก่ ประวัติศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปะปฏิบัติและศิลปะวิจารณ์ มีรายละเอียดดังนี้

1) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ศิลปะ (History of Art) ศึกษาความเป็นมาของศิลปะจากภาพตัวอย่างผลงานแบบสังเขปที่แสดงให้เห็นถึงรูปแบบ (Style) การสร้างสรรค์ในแต่ละยุคสมัย เพื่อสร้างความเชื่อมโยงประสบการณ์ของนักเรียนกับโลกศิลปะ จะช่วยให้นักเรียนได้ทราบถึงแนวคิดที่หลากหลายและสามารถค้นพบกระบวนการแบบในการสร้างงานศิลปะตามแนวทางของตนเอง

2) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) ศึกษาเรื่องความงามและการให้คุณค่าความงามที่แตกต่างกันในแต่ละยุคสมัย เหตุใดศิลปะหลังสมัยใหม่จึงให้คุณค่ากับแนวคิดมากกว่าผลงานหรือทักษะการสร้างสรรค์ เรียนรู้วิธีคิดของศิลปินคนสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและวิธีการแสดงออกของผลงาน เช่น Marcel Duchamp, Andy Warhol, มณฑิธร บุญมา, ชลูด นิ่มเสมอ เป็นต้น

3) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะปฏิบัติ (Art Production) ได้แก่ ทัศนธาตุ วัสดุสำเร็จรูป (Readymade) วัสดุเก็บตก (Found Object) ที่นำมาใช้เป็นสื่อในการสร้างสรรค์ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 วิธีการสร้างสรรค์ด้วย การตัดปะ (Collage) ผสมผสาน (Assemblage) เรียนรู้วิธีการสร้างสรรคงานศิลปะจากผลงานของศิลปินที่มีอิทธิพลต่อยุคสมัยทั้งไทยและต่างประเทศ

4) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) ศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบคุณค่าความงามจากผลงานศิลปะ ฝึกแสดงความคิดเห็นตามกรอบประเด็นการสร้างสรรค์ที่กำหนด สะท้อนคิดผลงานของตนเอง ในลักษณะการวิจารณ์งานศิลปะเพื่อตรวจสอบกระบวนการสร้างสรรค์ของตนเอง

การจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 1) โมดูลการเรียนรู้ จำนวน 3 โมดูล และ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน ดังนี้

1) โมดูล

โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ (Creativity Plan) เน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับการตั้งเป้าหมายความสำเร็จของงาน ตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของข้อมูลที่ได้รวบรวมมา ประเมินทักษะความสามารถของตนเองกับการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ศึกษาเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อเป็นพื้นฐานในการวางแผนและดำเนินการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ทบทวนเรื่องทัศนธาตุ เพื่อนำมาใช้ในการวิจารณ์งานศิลปะตามประเด็นที่กำหนด เรียนรู้วิธีการรวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ได้แก่ การจัดบันทึกแบบคอร์แนลล์ เรียนรู้วิธีการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการพัฒนาอภิปัญญา ได้แก่ การเขียนผังความคิด การเขียนผังงาน และการตรวจสอบรายการ

โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง (Masterpiece) เน้นดำเนินการปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอนตามแผนที่ได้กำหนดไว้ตั้งแต่โมดูลที่ 1 เรียนรู้ด้วยการนำตนเองและมุ่งสู่เป้าหมายการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง เน้นปฏิบัติตามแผนเป็นขั้นตอน การนำเสนอผลงานในหัวข้อของตนเอง ประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนจากโมดูล 1 มาใช้

โมดูลที่ 3 โชว์ของ (Showcase) เน้นการสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้ ด้วยการนำเสนอผลงานและการอธิบายแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ของตนเอง สิ่งที่ได้เรียนรู้ทั้งหมดจะแสดงออกมาในผลงานสร้างสรรค์ ให้นักเรียนได้ตรวจสอบทบทวนความคิดของตนเอง

2) แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน จำนวน 10 แผน ซึ่งประกอบไปด้วยกิจกรรมปฏิบัติที่ทำการเรียนรู้ควบคู่ไปกับสมุดบันทึกการสร้างสรรค์และสื่อต่าง ๆ จำนวน 14 กิจกรรม รายละเอียดดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 1 “เขียนบันทึกเรื่องราวของฉัน” กิจกรรมแนะนำตนเองด้วยการบันทึกสิ่งที่สนใจและนำเสนอความเป็นตัวเองด้วยการวาดภาพบุคคล (self-portrait) กิจกรรมที่ 2 “จัดบันทึกอย่างมีประสิทธิภาพ” แนะนำเครื่องมือการเรียนรู้ที่จะสามารถทำให้นักเรียนคิดหัวข้อสร้างสรรค์และวางแผนการสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง สร้างความเข้าใจกับผู้เรียนถึงจุดประสงค์ของการเรียนรู้ชี้แจงภาระงานและทดลองทำกิจกรรมง่าย ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในครั้งถัดไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 3 “Postmodern Concept” สร้างความเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้เรียนกับโลกศิลปะด้วยการศึกษาความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่และผลงานของศิลปะแบบสังเขปทั้งไทยและต่างประเทศ เพื่อที่จะสามารถนำความเชื่อมโยงเหล่านี้ไปต่อยอดสร้างสรรค์ และปฏิบัติกิจกรรมจากชุดกิจกรรม “ประวัติศาสตร์บนเส้นเวลา”

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 กิจกรรมที่ 4 “Postmodern Art (Mini Project)” เรียนรู้สื่อการสร้างสรรค์ศิลปะหลังสมัยใหม่แบบง่าย ๆ ได้แก่ วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก และทดลองใช้วัสดุทำงานสร้างสรรค์ชิ้นเล็ก ๆ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 กิจกรรมที่ 5 “Postmodern Art (Group Project)” นักเรียน

สร้างสรรค์งานศิลปะด้วยวัสดุที่นำมาเองและครูทำมาทำให้ในลักษณะการทำงานกลุ่ม เป็นการนำประสบการณ์เดิมของนักเรียนผสมผสานกับประสบการณ์ใหม่จนเกิดเป็นชิ้นงานสร้างสรรค์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 กิจกรรมที่ 6 “ภาพร่างความคิด (Sketch Design)” นำแนวคิดรวบยอดที่สรุปได้จากการบันทึกคอร์แนลล์มาร่างภาพความคิดจากจินตนาการ ภาพร่างความคิดคือการแสดงให้เห็นถึงการกำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ เป็นสิ่งซึ่งแสดงให้เห็นว่าจินตนาการถูกประมวลผลออกมาเป็นรูปธรรมมีลักษณะอย่างไร

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 กิจกรรมที่ 7 “แผนการสร้างสรรค (Masterplan)” การจัดระบบความคิดเป็นขั้นตอนให้ออกมาเป็นรูปธรรมจะช่วยให้นักเรียนเห็นภาพรวมในการทำงาน คาดการณ์ข้อผิดพลาด และสามารถแก้ไขได้ทันทีด้วยการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ได้แก่ การเขียนผังความคิดใช้สำหรับขยายความคิดของสิ่งที่นักเรียนสนใจให้เห็นมโนทัศน์ที่กว้างมากขึ้น การเขียนผังงานใช้สำหรับจัดลำดับขั้นตอนในวิธีการสร้างสรรค์ชิ้นงานอย่างเป็นระบบ และการเขียนแบบตรวจสอบรายการใช้สำหรับตรวจสอบสิ่งที่นักเรียนต้องทำเพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมายในการสร้างสรรค์ชิ้นงานให้สำเร็จ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 กิจกรรมที่ 8 “คุยกับภัณฑารักษ์ (Talk with Curator)” นักเรียนพูดคุยกับครูพร้อมทั้งอธิบายความคิดหลังและแผนการสร้างสรรคผลงานชิ้นโบแดง ครูมีหน้าที่สนับสนุน อำนวยความสะดวกและให้ความช่วยเหลือจนกระทั่งนักเรียนสามารถทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย กิจกรรมที่ 9 “ชิ้นโบแดง (Masterpiece)” เมื่อได้แผนการสร้างสรรคเรียบร้อยแล้วก็พร้อมที่จะรับคำแนะนำจากครู จากกิจกรรมที่ 9 จึงดำเนินการสร้างสรรค์ตามแผนที่ได้กำหนดไว้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 กิจกรรมที่ 10 “ความงามในโลกศิลปะ” เรียนรู้ความงามที่แตกต่างในแต่ละยุคสมัย วิเคราะห์ความงามจากผลงานของตนเอง ความคิดเห็นของนักเรียนต่อผลงานที่ทำสำเร็จเรียบร้อยแล้ว

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 กิจกรรมที่ 11 “เตรียมแสดงฝีมือ” นักเรียนพิจารณาและเลือกพื้นที่ในการแสดงผลงานที่เหมาะสมกับงานของตนเอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 กิจกรรมที่ 12 “โชว์ของ” กิจกรรมที่ 13 “สะท้อนคิด” ประมวลความคิดทั้งหมดตั้งแต่เริ่มต้นจนจบหลักสูตรทั้งด้านกระบวนการและผลลัพธ์ของงาน ตั้งแต่การเริ่มก่อร่างสร้างความคิดจากจินตนาการสู่ผลงานศิลปะ การนำเสนองานกับครูและเพื่อนร่วมชั้นเป็นการทบทวนความเข้าใจกระบวนการและความคิดของตนเอง

สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 1) สมุดบันทึกการสร้างสรรค (Happy Art Journal) 2) สื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียน ประกอบด้วย วัสดุสำเร็จรูป (Readymade) และวัสดุเก็บตก (Found Object) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา” 3) วิดีทัศน์ และ 4) เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์

1) สมุดบันทึกการสร้างสรรค (Happy Art Journal) เป็นสมุดนำทางการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่นักเรียนจะต้องใช้ควบคู่ไปกับการเรียนตลอดหลักสูตร ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นบนฐานคิดของการจดบันทึกประจำวัน (Journal) และการเขียนสะท้อนการเรียนรู้ (Writing a Reflection) เนื้อหาภายในเล่มรวบรวมสาระความรู้

ศิลปะด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ สุนทรียศาสตร์ศิลปะ ทฤษฎีศิลปะปฏิบัติและการวิจารณ์ศิลปะ ออกแบบให้มี
 ความสอดคล้องกับบทเรียนและกิจกรรมตลอดหลักสูตร ช่วยให้เกิดการจดบันทึกความคิดอย่างมีความหมาย
 ช่วยกระตุ้นการขยายความคิดสิ่งสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถตรวจสอบ
 ความก้าวหน้าของตนเองและมองเห็นภาพรวมในการนำตนเองไปสู่ความสำเร็จ

2) สื่อการสอนในชั้นเรียน ประกอบด้วย

2.1) วัสดุสำเร็จรูป (Readymade) และวัสดุเก็บตก (Found Object) คือ เป็นวัสดุที่จะถูก
 นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่ เป็นส่วนที่ครูเตรียมมาให้ในห้องเรียนและเป็นส่วนที่นักเรียน
 เก็บรวบรวม

2.2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา” ประกอบด้วย เส้นเวลา
 ประวัติศาสตร์ศิลปะขนาด A2 และบัตรภาพ

2.3) วิดีทัศน์ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระศิลปะ ซึ่งถูกรวบรวมไว้ใน YouTube Channel ช่อง
 Meta Kids Project

2.4) เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ คือ การนำสมุดบันทึกการสร้างสรรค์จัดทำรูปแบบ
 แบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Flipbook)

การประเมิน

แนวทางการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ครอบคลุมการวัดและประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาและ
 การสร้างสรรค์ มุ่งเน้นไปที่การประเมินกระบวนการซึ่งเป็นที่มาของแนวคิด โดยไม่เน้นการประเมินด้านทักษะ
 หรือความสมบูรณ์แบบของผลงานตามหลักวิชา ประกอบกับการประเมินตามสภาพจริง ประเมินความสามารถ
 ด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่ปรากฏให้เห็นในขณะที่ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ด้วยการประเมินเชิง
 คุณภาพเป็นรายบุคคล

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อ เสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ผลการทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อ
 เสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยแบ่งรายการวิเคราะห์
 ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.1 ผลการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน

ผลการผลการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 12 คน ด้วยการใช้แบบประเมิน
 ความสามารถด้านอภิปัญญา ที่มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ทดสอบก่อนและหลังเรียน
 (Pre-test and Post-test) แสดงผลดังตารางที่ 26

ตารางที่ 26 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านอภิปัญญาก่อนเรียนและหลังเรียน

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ก่อนเรียน				หลังเรียน			
		M	SD	แปลผล	ลำดับที่	M	SD	แปลผล	ลำดับที่
ความรู้ในอภิปัญญา									
ความรู้ด้านคน		3.78	0.90	ดี	1	4.72	0.51	ดีมาก	4
1	นักเรียนรู้ว่าตนเองถนัดหรือไม่ถนัดการใช้เทคนิคและอุปกรณ์ใดในการทำงานศิลปะ	3.42	0.90	ปานกลาง	3	4.67	0.49	ดีมาก	2
2	นักเรียนประเมินตนเองได้ว่าเรียนรู้วิชาศิลปะและทำงานศิลปะได้ดีแค่ไหน	3.75	0.87	ดี	2	4.83	0.58	ดีมาก	1
3	นักเรียนเรียนรู้ได้ดีในสิ่งที่ตนเองสนใจ	4.17	0.83	ดี	1	4.67	0.49	ดีมาก	2
ความรู้ด้านงาน		3.22	0.80	ปานกลาง	2	4.69	0.52	ดีมาก	1
4	นักเรียนพยายามใช้วิธีการสร้างสรรค์แบบเดิมที่เคยใช้สำเร็จในผลงานชิ้นก่อน	3.25	0.75	ปานกลาง	2	4.75	0.62	ดีมาก	1
5	นักเรียนรู้ว่าวิธีการที่นักเรียนใช้ในการแก้ปัญหาสร้างสรรค์จะทำให้เกิดผลลัพธ์อย่างไรบ้างต้องงาน	3.42	0.92	ปานกลาง	1	4.67	0.49	ดีมาก	2
6	นักเรียนเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับงานที่จะทำโดยที่ไม่ต้องมีใครบอก	3.00	0.74	ปานกลาง	3	4.67	0.49	ดีมาก	2
ความรู้ด้านยุทธวิธี		3.06	1.15	ปานกลาง	4	4.81	0.40	ดีมาก	2
7	นักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อรู้ข้อมูลบางอย่างของสิ่งนั้นแล้ว	4.00	0.74	ดี	1	4.58	0.51	ดีมาก	2
8	นักเรียนใช้วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะหลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับสถานการณ์	2.58	1.16	ปานกลาง	2	4.92	0.29	ดีมาก	1
9	เมื่อไม่มีอารมณ์จะเรียนหรือทำงานสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถกระตุ้นให้ตัวเองเรียนหรือทำงานสร้างสรรค์ได้	2.58	0.90	ปานกลาง	2	4.92	0.29	ดีมาก	1
ประสบการณ์ในอภิปัญญา									
การจัดการข้อมูล		3.03	1.21	ปานกลาง	5	4.64	0.54	ดีมาก	6
10	นักเรียนจด วาดภาพ หรือทำแผนผังความคิด เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะถ่ายทอดออกมาผ่านงานศิลปะมากขึ้น	2.33	1.30	พอใช้	3	4.90	0.30	ดีมาก	1

ตารางที่ 26 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านอภิปัญญา ก่อนเรียนและหลังเรียน (ต่อ)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ก่อนเรียน				หลังเรียน			
		M	SD	แปลผล	ลำดับที่	M	SD	แปลผล	ลำดับที่
11	นักเรียนพยายามแปล ความหมายของข้อมูลที่ได้ ศึกษาเรียนรู้ด้วยภาษาของ ตนเอง	3.42	1.00	ปานกลาง	1	4.90	0.30	ดีมาก	1
12	นักเรียนพยายามทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้รวบรวมมา อย่างช้า ๆ ทีละเป็นขั้นตอน	3.33	1.07	ปานกลาง	2	4.81	0.60	ดีมาก	2
การวางแผน		3.00	1.15	ปานกลาง	6	4.78	0.54	ดีมาก	3
13	ก่อนลงมือทำงานศิลปะ นักเรียนจินตนาการไว้ก่อนว่า ผลงานที่เสร็จแล้วจะเป็น อย่างไร	3.75	1.36	ดี	1	4.72	0.46	ดีมาก	2
14	ก่อนทำงานศิลปะ นักเรียนถาม ตัวเองว่า วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ ในการสร้างสรรค์มีอะไรบ้าง และใช้อย่างไร	2.75	0.87	ปานกลาง	2	4.90	0.30	ดีมาก	1
15	นักเรียนแบ่งเวลาให้กับการ ทำงานศิลปะเพื่อให้ทำงานได้ดี ที่สุด	2.50	0.80	ปานกลาง	2	4.36	1.20	ดี	3
การกำกับและตรวจสอบ		3.22	0.96	ปานกลาง	2	4.61	0.49	ดีมาก	7
16	นักเรียนถามตัวเองอยู่เสมอว่า ทำงานสำเร็จตามที่ตั้งใจไว้หรือ ยัง	3.17	1.03	ปานกลาง	2	4.90	0.30	ดีมาก	1
17	นักเรียนตรวจสอบผลงาน สร้างสรรค์ของตนเองเป็นระยะ เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ มากขึ้น	3.08	0.67	ปานกลาง	3	4.81	0.60	ดีมาก	2
18	นักเรียนขอความช่วยเหลือจาก ผู้อื่น เมื่อไม่เข้าใจเรื่องที่เรียน หรือไม่สามารถปฏิบัติงาน บางอย่างได้	3.42	1.16	ปานกลาง	1	4.72	0.46	ดีมาก	3

ตารางที่ 26 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านอภิปัญญา ก่อนเรียนและหลังเรียน (ต่อ)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ก่อนเรียน				หลังเรียน			
		M	SD	แปลผล	ลำดับที่	M	SD	แปลผล	ลำดับที่
	การประเมิน	2.94	1.43	ปานกลาง	7	4.72	0.57	ดีมาก	5
19	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จแล้ว นักเรียนจดสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ จากการทำงานสร้างสรรค์นั้น	2.17	1.19	พอใช้	3	4.45	0.52	ดี	2
20	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จ เรียบร้อยแล้ว นักเรียนถาม ตัวเองว่าชิ้นงานศิลปะที่ทำ เสร็จแล้วเป็นไปตามที่ตั้งใจไว้ แต่แรกหรือไม่	3.25	1.36	ปานกลาง	2	5.00	0.00	ดีมาก	1
21	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จแล้ว นักเรียนถามตัวเองว่าได้เรียนรู้ จากการทำงานศิลปะเท่ากับที่ คาดหวังหรือไม่	3.42	1.51	ปานกลาง	1	4.36	0.92	ดีมาก	3
	ภาพรวมค่าเฉลี่ยความสามารถ ด้านอภิปัญญา	3.18	1.12	ปานกลาง		4.71	0.51	ดีมาก	

จากตารางที่ 26 ผลจากการเปรียบเทียบทดสอบวัดและประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 12 คนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ในภาพรวมค่าเฉลี่ยความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนหลังเรียน ($M = 4.71$, $SD = 0.51$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 3.18$, $SD = 1.12$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า รายการที่ได้ ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ ความรู้ด้านงานอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.69$, $SD = 0.52$) รองลงมา คือ ความรู้ด้านยุทธวิธีอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.81$, $SD = 0.40$) และการวางแผนอยู่ใน ระดับดีมาก ($M = 4.78$, $SD = 0.54$) ตามลำดับ สำหรับรายการที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดใน 3 ลำดับ สุดท้าย คือ การกำกับและตรวจสอบอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.61$, $SD = 0.49$) ลำดับถัดมา คือ การ จัดการข้อมูลอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.64$, $SD = 0.54$) และการประเมินอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.72$, $SD = 0.57$) ตามลำดับ

3.2 ผลการศึกษาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน

ผลการประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1) ผล การประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ และ 2) ผลการประเมินสมุทบันที่การสร้างสรรค รายละเอียดดังนี้

3.2.1 ผลการประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 12 คน หลังการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ด้วยการ ใช้แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ แสดงผลดังตารางที่ 27

ตารางที่ 27 ผลการประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			ลำดับที่
		<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับ ความสามารถ	
1	ความสามารถในการบันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ	3.50	0.52	เจริญงอกงาม	4
2	ความสามารถในการรวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล	3.25	0.62	เจริญงอกงาม	5
3	ความสามารถในการประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด	3.58	0.51	โดดเด่น	3
4	ความสามารถในการวางแผนการสร้างสรรค์	3.67	0.49	โดดเด่น	2
5	ความสามารถในการสร้างสรรค์	3.83	0.38	โดดเด่น	1
ภาพรวมค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์		3.57	0.53	โดดเด่น	

จากตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์ความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน ประเมินโดยผู้วิจัย พบว่า ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยความสามารถด้านการสร้างสรรค์อยู่ในระดับโดดเด่น ($M = 3.57$, $SD = 0.53$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ ความสามารถด้านการสร้างสรรค์อยู่ในระดับโดดเด่น ($M = 3.83$, $SD = 0.38$) ความสามารถในการวางแผนการสร้างสรรค์อยู่ในระดับโดดเด่น ($M = 3.67$, $SD = 0.49$) และความสามารถในการประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอดอยู่ในระดับโดดเด่น ($M = 3.58$, $SD = 0.51$) ตามลำดับ

3.2.2 ผลการประเมินสมุดบันทึกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 12 คน หลังการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ด้วยการ ใช้แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ แสดงผลดังตารางที่ 28

ตารางที่ 28 ผลการประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ของนักเรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			ลำดับที่
		M	SD	แปลผล	
1	เนื้อหาสาระ	3.33	0.49	ดี	4
2	รายละเอียดของผลงานและผู้สร้างสรรค์	3.58	0.51	ดีมาก	2
3	การนำเสนอ	3.42	0.51	ดี	3
4	การใช้เวลาและความพยายาม	3.33	0.49	ดี	4
5	พัฒนาการ	4.00	0.00	ดีมาก	1
ภาพรวมค่าเฉลี่ยคะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค์		3.53	0.50	ดีมาก	

จากตารางที่ 28 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ของนักเรียนประเมินโดยผู้วิจัย พบว่า ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยสมุดบันทึกการสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก ($M = 3.53$, $SD = 0.50$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ พัฒนาการ ($M = 4.00$, $SD = 0.00$) รายละเอียดของผลงานและผู้สร้างสรรค์ ($M = 3.58$, $SD = 0.51$) และการนำเสนอ ($M = 3.42$, $SD = 0.51$) ตามลำดับ

3.2.3 ผลการศึกษาวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 12 คน ระหว่างการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาด้วยบันทึกการสอน รวบรวมข้อมูลเป็นรายบุคคลตลอดการเรียนรู้ตามหลักสูตรเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์ เนื่องจากการเรียนรู้ศิลปะให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกบุคคล และแนวทางของศิลปะหลังสมัยใหม่ให้คุณค่ากับความคิดและกระบวนการ ผู้วิจัยจึงทำการบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อให้สามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนออกมาได้อย่างชัดเจนที่สุด ผู้วิจัยสรุปภาพรวมได้ว่า นักเรียนสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะของตนเองได้สำเร็จตามแผนที่ได้กำหนดไว้ โดยมีครูเป็นผู้แนะนำและให้ความสะดวก เมื่อให้อิสระในการคิดหัวข้อในการสร้างสรรค์ด้วยตนเองนักเรียนสามารถปฏิบัติผลงานได้ดีเยี่ยมและมีความเป็นตัวตนสูง ประกอบกับการไม่กำหนดกรอบเวลาในการสร้างสรรค์นักเรียนจึงสามารถสร้างผลงานได้จนสำเร็จเป็นที่น่าพอใจ ผู้วิจัยพบข้อจำกัดบางประการคือนักเรียนไม่แน่ใจว่าความชอบส่วนบุคคลในเรื่องเล็ก ๆ จะสามารถนำมาสร้างเป็นชิ้นงานได้อย่างไร ในช่วงแรกของการเรียนรู้จึงยังไม่สามารถบันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจได้เท่าที่ควร เมื่อนักเรียนพบปัญหาในการเรียนรู้จึงขอความช่วยเหลือให้ครูแนะนำทันทีจนสามารถปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเองจนสำเร็จ ประกอบกับนักเรียนยังไม่คุ้นชินกับการบันทึกการเรียนรู้ด้วยสมุดบันทึกการ

สร้างสรรค์ ยังไม่ถนัดการเขียนความคิด แต่สามารถอธิบายด้วยการรายงานเป็นคำพูดออกมาได้ดี บรรยายออกมาได้ดี ครูแนะนำวิธีการเขียนให้นักเรียนทราบอย่างเป็นขั้นตอนนักเรียนจึงสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้สำเร็จ (ภาพผลงานของนักเรียนแสดงไว้ในภาคผนวก ง)

3.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 12 คน ดังตารางที่ 29

ตารางที่ 29 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตาม แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ข้อที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			ลำดับที่
		M	SD	แปลผล	
1.	ด้านเนื้อหาสาระ	4.75	0.50	มากที่สุด	3
1.1	เนื้อหาที่ได้เรียนรู้ไม่ยากเกินไป	4.90	0.29	มากที่สุด	1
1.2	เนื้อหาที่ได้เรียนรู้มีความน่าสนใจ	4.67	0.49	มากที่สุด	2
1.3	นักเรียนได้รับความรู้ใหม่เพิ่มเติม	4.67	0.65	มากที่สุด	2
2.	ด้านการจัดการเรียนรู้	4.83	0.49	มากที่สุด	1
2.1	กิจกรรมและงานที่ได้รับมอบหมายสนุกและท้าทาย	4.92	0.29	มากที่สุด	2
2.2	นักเรียนได้ทราบความสามารถและความถนัดของตนเอง	4.83	0.39	มากที่สุด	4
2.3	นักเรียนมีอิสระในความคิดและตัดสินใจในการทำกิจกรรมและงานที่ได้รับมอบหมาย	4.92	0.29	มากที่สุด	2
2.4	นักเรียนสนุกกับการเรียนรู้และเพลิดเพลินกับการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ด้วยตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด	1
2.5	นักเรียนชอบเขียนบันทึกในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์	4.50	0.90	มากที่สุด	5
3.	ด้านสื่อการเรียนรู้	4.82	0.41	มากที่สุด	2
3.1	การเรียนรู้จากบทเรียนวีดิทัศน์ (video) มีความน่าสนใจและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	4.92	0.29	มากที่สุด	1
3.2	การเรียนรู้จากเอกสารประกอบการเรียนมีความน่าสนใจและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	4.83	0.39	มากที่สุด	5

ตารางที่ 29 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			ลำดับที่
		M	SD	แปลผล	
3.3	สื่อประกอบการเรียนในชั้นเรียนมีความน่าสนใจและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	4.92	0.29	มากที่สุด	1
3.4	สมุดบันทึกการสร้างสรรคทำให้นักเรียนรวบรวมและจัดการความคิดอย่างเป็นระเบียบได้ง่ายขึ้น	4.92	0.39	มากที่สุด	1
3.5	สมุดบันทึกการสร้างสรรคทำให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายในการทำงาน วางแผนการทำงานและนำตนเองสู่ความสำเร็จได้ง่ายขึ้น	4.92	0.29	มากที่สุด	1
3.6	วิธีการเขียนบันทึกในสมุดบันทึกการสร้างสรรคสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นและในชีวิตจริงได้ดีขึ้น	4.67	0.65	มากที่สุด	6
4.	ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	4.71	0.55	มากที่สุด	4
4.1	เกณฑ์การให้คะแนนกระบวนการสร้างสรรค์มีความชัดเจนและเหมาะสม	4.67	0.65	มากที่สุด	2
4.2	เกณฑ์การให้คะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรคมีความชัดเจนและเหมาะสม	4.75	0.45	มากที่สุด	1
ภาพรวมความพึงพอใจในการใช้หลักสูตร		4.78	0.46	มากที่สุด	

จากตารางที่ 29 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตร พบว่า ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในการใช้หลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.78, SD = 0.46$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ($M = 4.83, SD = 0.49$) รองลงมา คือ ด้านสื่อการเรียนรู้ ($M = 4.82, SD = 0.41$) และ ด้านเนื้อหาสาระ ($M = 4.75, SD = 0.50$) ตามลำดับ และความคิดเห็นเพิ่มเติมของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตร ด้านข้อเสนอแนะและความประทับใจที่มีต่อหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา สรุปว่า สื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีความสนุกสนานขณะเรียน ครูให้อิสระในการเรียนรู้และมีความเป็นกันเองกับนักเรียน ต้องการให้มาจัดกิจกรรมอีก

ตอนที่ 4 ผลการประเมินและรับรองหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ผลการรับรองหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ผลการปรับปรุงหลักสูตรหลังทดลองใช้ และ 2) ผลการประเมินและรับรองหลักสูตร รายละเอียดดังนี้

4.1 ผลการปรับปรุงหลักสูตรหลังทดลองใช้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา หลังนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 12 คน รายละเอียดดังนี้

4.1.1 ปรับหน้ากระดาษการบันทึกคอร์เนลลีในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ให้เป็นกระดาษแบบจุดเพื่อให้การบันทึกมีความยืดหยุ่นมากขึ้น ซึ่งแต่เดิมกระดาษมีลักษณะแบบมีเส้นทำให้นักเรียนเข้าใจว่าให้บันทึกด้วยการบรรยายเท่านั้น

4.1.2 ปรับส่วนที่ 4 ของหน้ากระดาษคอร์เนลลีให้มีความกว้างขึ้น เนื่องจากส่วนที่ 4 เป็นการสรุปความคิดรวบยอดซึ่งสามารถบันทึกได้ทั้งในการเขียนบรรยายหรือร่างภาพความคิด ซึ่งแต่เดิมกระดาษมีลักษณะแบบมีเส้นและมีขนาดที่เล็กเกินไปทำให้นักเรียนเข้าใจว่าให้บันทึกด้วยการบรรยายเท่านั้นและด้วยขนาดของพื้นที่ในการบันทึกมีขนาดเล็กเกินไปสำหรับการร่างภาพความคิด

4.2 ผลการประเมินและรับรองหลักสูตร

ผลการประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกัน หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดทุกรายการประเมิน มีรายละเอียดดังตารางที่ 30

ตารางที่ 30 ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น			ลำดับที่
		M	SD	แปลผล	
จุดมุ่งหมาย		4.71	0.46	มากที่สุด	4
1.	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรสอดคล้องกับความเป็นมาของหลักสูตร	4.86	0.38	มากที่สุด	1
2.	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียน	4.57	0.53	มากที่สุด	3
3.	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรสามารถทำการวัดและประเมินผลได้	4.71	0.49	มากที่สุด	2
เนื้อหาสาระ		4.81	0.40	มากที่สุด	1
1.	เนื้อหาสาระในหลักสูตรตรงตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.86	0.38	มากที่สุด	1
2.	เนื้อหาสาระในหลักสูตรจัดโครงสร้างได้เป็นระบบ	4.71	0.49	มากที่สุด	2
3.	เนื้อหาสาระในหลักสูตรสามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้จริง	4.86	0.38	มากที่สุด	1
การจัดการเรียนรู้		4.78	0.41	มากที่สุด	3
1.	การจัดการเรียนรู้ตรงตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.86	0.38	มากที่สุด	1
2.	การจัดการเรียนรู้มีโครงสร้างเวลาเรียนเหมาะสมกับปริมาณของเนื้อหา	4.71	0.49	มากที่สุด	3
3.	การจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระหว่างทฤษฎีและปฏิบัติ	4.86	0.38	มากที่สุด	1
4.	การจัดการเรียนรู้สามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้จริง	4.71	0.49	มากที่สุด	3
โมดูลการเรียนรู้		4.71	0.45	มากที่สุด	4
โมดูลที่ 1 วางแผนสร้างสรรค์					
หลักการและเหตุผล					
1)	หลักการและเหตุผลมีความสมเหตุสมผล	4.71	0.49	มากที่สุด	1
2)	หลักการและเหตุผลสะท้อนให้เห็นแนวทางปฏิบัติ	4.71	0.49	มากที่สุด	1
จุดประสงค์					
1)	จุดประสงค์ของโมดูลนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.86	0.38	มากที่สุด	1
2)	จุดประสงค์ของโมดูลสอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตร	4.71	0.49	มากที่สุด	2
การประเมินผลก่อนเรียน					
1)	แบบทดสอบก่อนเรียนสอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	4.71	0.49	มากที่สุด	1

ตารางที่ 30 ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ลำดับที่
	M	SD	แปลผล	
2) แบบทดสอบก่อนเรียนสามารถตรวจสอบความรู้ความสามารถของนักเรียนก่อนเรียนรู้ในหลักสูตรได้	4.57	0.53	มากที่สุด	2
กิจกรรมการเรียนรู้				
1) กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของโมดูล	4.86	0.38	มากที่สุด	1
2) กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีความใหม่	4.71	0.49	มากที่สุด	2
3) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม	4.71	0.49	มากที่สุด	2
การประเมินผลหลังเรียน				
1) แบบทดสอบหลังเรียนสอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	4.86	0.38	มากที่สุด	1
2) แบบทดสอบหลังเรียนสามารถตรวจสอบความรู้ความสามารถของนักเรียนหลังเรียนรู้ในหลักสูตรได้	4.57	0.53	มากที่สุด	2
3) แบบทดสอบหลังเรียนช่วยให้นักเรียนนำไปใช้ตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเองได้	4.57	0.53	มากที่สุด	2
โมดูลที่ 2 ชั้นโบแดง				
หลักการและเหตุผล				
1) หลักการและเหตุผลมีความสมเหตุสมผล	4.57	0.53	มากที่สุด	3
2) หลักการและเหตุผลสะท้อนให้เห็นแนวทางปฏิบัติ	4.86	0.38	มากที่สุด	1
จุดประสงค์				
1) จุดประสงค์ของโมดูลนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.57	0.53	มากที่สุด	3
2) จุดประสงค์ของโมดูลสอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตร	4.71	0.49	มากที่สุด	1
กิจกรรมการเรียนรู้				
1) กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของโมดูล	4.86	0.38	มากที่สุด	1
2) กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีความใหม่	4.71	0.49	มากที่สุด	2
3) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม	4.71	0.49	มากที่สุด	2

ตารางที่ 30 ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ลำดับที่
	M	SD	แปลผล	
โมดูลที่ 3 โขว์ของ				
หลักการและเหตุผล				
1) หลักการและเหตุผลมีความสมเหตุสมผล	4.71	0.49	มากที่สุด	1
2) หลักการและเหตุผลสะท้อนให้เห็นแนวทางปฏิบัติ	4.57	0.53	มากที่สุด	2
จุดประสงค์				
1) จุดประสงค์ของโมดูลนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.71	0.49	มากที่สุด	2
2) จุดประสงค์ของโมดูลสอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตร	4.86	0.38	มากที่สุด	1
กิจกรรมการเรียนรู้				
1) กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของโมดูล	4.71	0.49	มากที่สุด	1
2) กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีความใหม่	4.71	0.49	มากที่สุด	1
3) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม	4.71	0.49	มากที่สุด	1
แผนการจัดการเรียนรู้	4.78	0.42	มากที่สุด	3
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของโมดูล	4.71	0.49	มากที่สุด	2
2. แผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	4.86	0.38	มากที่สุด	1
สื่อการเรียนรู้	4.80	0.42	มากที่สุด	2
สมุดบันทึกการสร้างสรรค์				
1. เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์สอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	4.86	0.38	มากที่สุด	2
2. เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์สอดคล้องกับการปฏิบัติกิจกรรมในโมดูล	4.86	0.38	มากที่สุด	2
3. เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ส่งเสริมการบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	5.00	0.00	มากที่สุด	1
4. เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์มีความเป็นรูปธรรมสามารถช่วยขยายประสบการณ์การเรียนรู้	4.86	0.38	มากที่สุด	2

ตารางที่ 30 ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ (ต่อ)

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น			ลำดับที่
		M	SD	แปลผล	
5.	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรคมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียนประถมศึกษา	4.71	0.49	มากที่สุด	5
เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์					
1.	เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียนสอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	4.71	0.49	มากที่สุด	2
2.	เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียนเข้าใจง่าย	4.71	0.49	มากที่สุด	2
3.	เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียนมีความน่าสนใจ	4.86	0.38	มากที่สุด	1
วีดิทัศน์ (Video)					
1.	เนื้อหาในวีดิทัศน์สอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	4.57	0.53	มากที่สุด	1
2.	เนื้อหาในวีดิทัศน์เข้าใจง่าย	4.57	0.53	มากที่สุด	1
3.	เนื้อหาในวีดิทัศน์มีความน่าสนใจ	4.57	0.53	มากที่สุด	1
สื่อการสอนในชั้นเรียน					
1.	สื่อการสอนในชั้นเรียนสอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	4.71	0.49	มากที่สุด	3
2.	สื่อการสอนในชั้นเรียนสอดคล้องกับการปฏิบัติในโมดูล	4.86	0.38	มากที่สุด	1
3.	สื่อการสอนในชั้นเรียนมีความเป็นรูปธรรมสามารถช่วยขยายประสบการณ์	4.86	0.38	มากที่สุด	1
4.	สื่อการสอนในชั้นเรียนมีความน่าสนใจ	4.71	0.49	มากที่สุด	3
การประเมินผล		4.78	0.41	มากที่สุด	3
1	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์ของหลักสูตร	4.71	0.49	มากที่สุด	3
2	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตรงตามตัวแปรที่จะศึกษา (อภิปัญญาและการสร้างสรรค์)	4.86	0.38	มากที่สุด	1
3	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระของหลักสูตร	4.86	0.38	มากที่สุด	1
4	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตรวจสอบการบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้จริง	4.71	0.49	มากที่สุด	3
ภาพรวมคุณภาพของหลักสูตร		4.74	0.44	มากที่สุด	

จากตารางที่ 30 ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า ในภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.74, SD = 0.44$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุดใน 3 ลำดับแรก คือ ด้านเนื้อหาสาระ ($M = 4.81, SD = 0.40$) ด้านสื่อการเรียนรู้ ($M = 4.80, SD = 0.42$) ด้านการจัดการเรียนรู้ ($M = 4.78, SD = 0.41$) และด้านการประเมินผล ($M = 4.78, SD = 0.41$) โดยด้านการจัดการเรียนรู้และด้านการประเมินผลมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน

ผลการเปรียบเทียบการประเมินระหว่างหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) และหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีรายละเอียดดังตารางที่ 31

ตารางที่ 31 เปรียบเทียบผลการประเมินหลักสูตรฉบับร่างและฉบับปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น หลักสูตร (ฉบับร่าง)			ลำดับ ที่	ระดับความคิดเห็น หลักสูตร			ลำดับ ที่
	M	SD	ค่าระดับ		M	SD	ค่าระดับ	
จุดมุ่งหมาย	4.57	0.50	มากที่สุด	1	4.71	0.46	มากที่สุด	4
เนื้อหาสาระ	4.52	0.51	มากที่สุด	2	4.81	0.40	มากที่สุด	1
การจัดการเรียนรู้	4.39	0.56	มาก	6	4.78	0.41	มากที่สุด	3
โมดูลการเรียนรู้	4.46	0.43	มาก	5	4.71	0.45	มากที่สุด	4
แผนการจัดการเรียนรู้	4.50	0.51	มากที่สุด	4	4.78	0.42	มากที่สุด	3
สื่อการเรียนรู้	4.51	0.50	มากที่สุด	3	4.80	0.42	มากที่สุด	2
การประเมินผล	4.35	0.48	มาก	7	4.78	0.41	มากที่สุด	3
ภาพรวมคุณภาพของ หลักสูตร	4.48	0.53	มาก		4.74	0.44	มากที่สุด	

จากตารางที่ 31 ผลการเปรียบเทียบผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ฉบับร่างและฉบับปรับปรุง พบว่า คะแนนเฉลี่ยภาพรวมคุณภาพของหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาฉบับปรับปรุงสูงขึ้น ($M = 4.74, SD = 0.44$)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 2) เพื่อพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 3) เพื่อทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 3.1) เพื่อศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียน 3.2) เพื่อศึกษาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาหลังเรียน และ 3.3) เพื่อศึกษาผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และ 4) เพื่อประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เป็นกระบวนการวิจัย 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับออกแบบและพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Research: R₁) ประกอบด้วย 1) การศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) 2) การศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลบุคคล 2.1) สัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม จำนวน 2 คน ครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม จำนวน 2 คน ครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษา โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 2 คน และครูสอนศิลปะระดับประถมศึกษา สถาบันเอกชนที่มีประสบการณ์การสอน 10 ปีขึ้นไป จำนวน 2 คน ด้วยแบบสัมภาษณ์และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content

Analysis) 2.2) สอบถามความต้องการจำเป็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ศิลปะ และศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนเบื้องต้น จากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม จำนวน 170 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) สอบถามความต้องการจำเป็นและวัดและประเมินอภิปัญญา จำนวน 130 คน และ 2) ทดลองเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน 40 คน ด้วยแบบสอบถามความต้องการจำเป็นและแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์จากค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (Development: D_1) หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (ฉบับร่าง) เพื่อตรวจสอบคุณภาพของหลักสูตรผ่านการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน และประเมินคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ด้วยแบบประเมินคุณภาพหลักสูตร วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) พบว่า หลักสูตรมีคุณภาพสามารถนำไปทดลองใช้ได้

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (Research: R_2) การทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (One group Pre-test Post-test design) ศึกษาความสามารถด้านการสร้างสรรค์และความพึงพอใจของนักเรียนแบบกลุ่มเดียวทดสอบครั้งเดียว (One-shot case study) กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 12 คน ซึ่งได้มาโดยการสมัครใจ (Voluntary) รวมเวลาทั้งหมดในการทดลอง 30 ชั่วโมง โดยใช้เครื่องมือวิจัยประกอบไปด้วย 1) หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 2.1) แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา 2.2) แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ 2.3) แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ และ 2.4) แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้หลักสูตร วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) และ

ขั้นที่ 4 การประเมินและรับรองหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับ

ประถมศึกษา (Development: D₂) ปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา หลังการทดลองใช้ ประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน ด้วยแบบประเมินคุณภาพหลักสูตร (ฉบับประเมินและรับรอง) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) พบว่า ทุกรายการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด โดยสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

1.1 หลักการสำคัญที่สอดคล้องกับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 1) หลักการการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วย 1.1) ส่งเสริมอิสระทางความคิด และ 1.2) ยอมรับความแตกต่างหลากหลาย 2) แนวทางการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 2.1) เน้นการเรียนรู้แบบนำตนเอง และ 2.2) เน้นการเรียนรู้แบบกระบวนการ 3) หลักการวัดและประเมิน ประกอบด้วย 3.1) เน้นการประเมินการด้านกระบวนการคิด 3.2) เน้นการประเมินเป็นรายบุคคล และ 3.3) เน้นการประเมินตามสภาพจริง หลักการพัฒนาโมดูล ประกอบด้วย 1) บูรณาการสื่อหลากหลายรูปแบบ 2) ติดตามความก้าวหน้าด้วยตนเอง 3) พัฒนาอภิปัญญา และ 4) ปลุกฝังความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาหลักสูตรด้วยรูปแบบการพัฒนาหลักสูตร 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ขั้นที่ 2 กำหนดจุดมุ่งหมาย ขั้นที่ 3 เลือกเนื้อหาสาระ ขั้นที่ 4 วางแผนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 จัดประสบการณ์การเรียนรู้ และขั้นที่ 6 ประเมินผล สังเคราะห์องค์ประกอบของหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย ดังนี้ 1) จุดมุ่งหมาย 2) เนื้อหาสาระ 3) การจัดการเรียนรู้ 4) สื่อการเรียนรู้ และ 5) การประเมิน องค์ประกอบของโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 1) จุดประสงค์ 2) การทดสอบก่อนเรียน 3) กิจกรรมการเรียนรู้

4) การทดสอบหลังเรียน และ 5) การประเมิน ศึกษาแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่สำหรับนักเรียน ประถมศึกษามีแนวทางในการเรียนรู้ ดังนี้ 1) เน้นคุณค่าที่ความคิดและแนวคิด 2) เน้นกระบวนการสร้างสรรค์ 3) งานศิลปะเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และ 4) งานศิลปะเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สังเคราะห์องค์ประกอบของอภิปัญญา มี 2 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ องค์ประกอบแรก คือ ความรู้ในอภิปัญญา (Metacognition Knowledge) ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย ได้แก่ 1) ความรู้ด้านคน (Person) 2) ความรู้ด้านงาน (Task) 3) ความรู้ด้านยุทธวิธี (Strategies) องค์ประกอบที่สอง คือ ประสบการณ์ในอภิปัญญา (Metacognition Experience) ประกอบด้วย องค์ประกอบย่อย ได้แก่ 1) การจัดการข้อมูล (Information Management) 2) การวางแผน (Planning) 3) การกำกับและตรวจสอบ (Regulation) และ 4) การประเมิน (Evaluation) และ กระบวนการสร้างสรรค์สำหรับหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ขั้นที่ 3 ประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ และขั้นที่ 5 สร้างสรรค์

1.2 การศึกษาความคิดเห็นจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง พบว่า ศิลปะมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา โดยเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และการนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ และในชีวิตประจำวัน กิจกรรมสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม รวมถึงการสร้างความมั่นใจในตนเอง การออกแบบหลักสูตรและ กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กประถม ควรเน้นการคิดเป็นกระบวนการ การคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างอิสระ โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ กิจกรรมควรมีความท้าทายเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง และควรเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันและวัฒนธรรมท้องถิ่น นอกจากนี้ การส่งเสริม อภิปัญญาและการสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ในวัยนี้ โดยควรกระตุ้นให้ผู้เรียนค้นพบตัวเอง และฝึกให้มีส่วนร่วมในการประเมินตนเองตั้งแต่เด็ก โดยเน้นการประเมินเชิงคุณภาพที่มุ่งเน้นที่ กระบวนการการเรียนรู้และพัฒนาการของผู้เรียน

1.3 การสอบถามความต้องการจำเป็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนศิลปะ พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ศิลปะในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 3.82, SD = 1.09$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน เรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านความสำคัญของการเรียนศิลปะอยู่ในระดับมาก ($M = 4.19, SD = 0.77$) ด้านการเรียนรู้ในชั้นเรียนอยู่ในระดับมาก ($M = 3.59, SD = 1.20$) และด้านเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้อยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.67, SD = 1.19$)

1.4 ผลจากการประเมินอภิปัญญาของนักเรียน พบว่า ความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน จำนวน 130 คน ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยความสามารถด้านการสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.28, SD = 1.26$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุด ใน 3

ลำดับแรก คือ การกำกับและตรวจสอบอยู่ในระดับดี ($M = 3.72, SD = 1.25$) รองลงมา คือ ความรู้ด้านงานอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.54, SD = 1.17$) และความรู้ด้านคนอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.32, SD = 1.19$) สำหรับรายการที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดใน 3 ลำดับสุดท้าย คือ ความรู้ด้านยุทธวิธีอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 2.93, SD = 1.34$) ลำดับถัดมา คือ การวางแผนอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 2.95, SD = 1.30$) และการจัดการข้อมูลอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.21, SD = 1.18$) ตามลำดับ

2. ผลการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

2.1 ผลการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

องค์ประกอบของหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย

1) **จุดมุ่งหมาย** จุดมุ่งหมายของหลักสูตรกำหนดขึ้นจากการนำข้อมูลพื้นฐานที่ได้ศึกษามาวิเคราะห์ โดยจุดมุ่งหมายของหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน ด้านความรู้ในอภิปัญญา ประกอบด้วย ความรู้ด้านคน (Person) คือ นักเรียนตระหนักรู้ในทักษะความสามารถและสติปัญญาของตนเอง เพื่อที่จะค้นหาวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้ ความรู้ด้านงาน (Task) คือ นักเรียนตระหนักรู้ในลักษณะของงานที่จะทำ รู้ถึงปัญหาและอุปสรรคที่จะเกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน รู้ว่าวิธีการใดที่จะนำไปใช้และเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้งานสำเร็จ ความรู้ด้านยุทธวิธี (Strategies) นักเรียนตระหนักรู้ว่าเมื่อใดจะใช้วิธีการใดที่เหมาะสมจึงจะส่งผลต่อการทำงานให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ด้านประสบการณ์ในอภิปัญญา ประกอบด้วย การจัดการข้อมูล (information management) คือ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ จัดลำดับ ขยายความคิด ตัดสินใจ จากข้อมูลที่ได้รวบรวมมาอย่างเป็นระบบ การวางแผน (Planning) คือ นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายของความสำเร็จตลอดจนวิธีในการปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายอย่างเป็นขั้นตอน เลือกวิธีการที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายได้ การกำกับและตรวจสอบ (Regulation) คือ นักเรียนสามารถทบทวนความคิดเกี่ยวกับแผนที่กำหนดไว้ว่ามีความเป็นไปได้มากน้อยเพียงใด สามารถกำกับตนเองให้ดำเนินการตามแผนที่ได้กำหนดไว้เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายได้ การประเมินผล (Evaluation) คือ นักเรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจของตนเองหลังจากการปฏิบัติกิจกรรมสำเร็จ ประเมินผลที่เกิดขึ้นว่ามีความถูกต้องเหมาะสมเพียงใดและมีวิธีการอื่นอีกหรือไม่ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง และ 2) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน ประกอบด้วย 2.1) นักเรียนสามารถบันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ โดยเขียน

บันทึกความสนใจด้วยการเขียนบรรยาย เขียนแผนผังหรือวาดภาพ 2.2) นักเรียนสามารถรวบรวมสัมพันธ์ของข้อมูล โดยค้นหาและระบุค่าสำคัญจากการบันทึกสิ่งที่สนใจ 2.3) นักเรียนสามารถประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด โดยค้นหาความเชื่อมโยงระหว่างค่าสำคัญที่ระบุประมวลความคิดและสรุปเป็นแนวคิดรวบยอดในการสร้างสรรค์ 2.4) นักเรียนสามารถวางแผนการสร้างสรรค์ โดยการจัดลำดับขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์ด้วยผังงาน ตรวจสอบและจัดลำดับความสำคัญของขั้นตอนด้วยแบบตรวจสอบรายการ และ 2.5) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ โดยการนำแผนการสร้างสรรค์และภาพร่างความคิดที่ได้กำหนดไว้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง

2) เนื้อหาสาระ เนื้อหาที่บรรจุในหลักสูตรเกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) โดมนำทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-Base Arts Education: DBAE) มาประยุกต์ใช้ แบ่งเนื้อหาสาระการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษาออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้ 1) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ศิลปะ ความเป็นมาและรอยเชื่อมต่อของยุคสมัยที่มีอิทธิพลต่อการก่อตัวขึ้นของแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ ตลอดจนการพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์และการแสดงออกทางศิลปะหลากหลายกระบวนแบบ 2) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับความงามและคุณค่าของศิลปะหลังสมัยใหม่ที่ให้คุณค่าความงามจากแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ ให้คุณค่ากับความหลากหลาย ผสมผสานองค์ประกอบจากยุคสมัย 3) เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ (Style) และ วิธีการสร้างสรรค์ (Technique) งานศิลปะหลังสมัยใหม่ที่มีลักษณะ ได้แก่ การใช้วัสดุสำเร็จรูป (Ready-made Object) การใช้วัสดุเก็บตก (Found Object) การปะติด (Collage) และการผสมผสาน (Assemblage) และ 4) การบรรยาย วิเคราะห์ ตีความและประเมินคุณค่าของงานศิลปะจากผลงานศิลปินและผลงานของตนเอง ในด้านองค์ประกอบและรูปแบบของงานศิลปะ (Formal) ด้านบริบททางประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม (Context) และด้านอารมณ์และความรู้สึก (Expression)

3) การจัดการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้ด้วยโมดูลการเรียนรู้ แบ่งเป็น 3 โมดูลที่มีความต่อเนื่องกัน ดังนี้ 1) โมดูลการเรียนรู้ ได้แก่ โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ (Creativity Plan) เน้นพัฒนาอภิปัญญาและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนได้เรียนรู้การตั้งเป้าหมาย ตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ ประเมินตนเอง และวางแผนการเรียนรู้ โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง (Masterpiece) เน้นการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติจริงตามแผนที่ได้วางไว้ในโมดูลที่ 1 ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการนำตนเองและมุ่งสู่เป้าหมายการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง และ โมดูลที่ 3 โชว์ของ (Showcase) เน้นการนำเสนอผลงานและสะท้อนความคิด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดสร้างสรรค์และอธิบายแนวคิดของตนเอง และมีแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด จำนวน 10 แผน เป็นการอธิบายวิธีการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ภาระงานและเป้าหมายของการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม

4) **สื่อการเรียนรู้** สื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตร ประกอบด้วย 1) สมุดบันทึกการสร้างสรรค (Happy Art Journal) เป็นสมุดนำทางการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่นักเรียนจะต้องใช้ควบคู่ไปกับการเรียนตลอดหลักสูตร ซึ่งเป็นเครื่องมือในการสะท้อนความเข้าใจและความคิดของผู้เรียน สนับสนุนการพัฒนาอภิปัญญาด้วยการทบทวนความรู้ความเข้าใจ ประเมินความก้าวหน้า และวางแผนการเรียนรู้ของตนเอง 2) วัสดุสำเร็จรูป (Ready-made object) และวัสดุเก็บตก (Found Object) เป็นวัสดุที่เลือกนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ การนำวัสดุที่ไม่ใช่วัสดุศิลปะมาใช้จะช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เปิดมุมมองใหม่ กระตุ้นให้นักเรียนคิดนอกกรอบ ช่วยให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับชีวิตจริง สร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของในการเรียนรู้ และนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม 3) ชุดกิจกรรม “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา” ช่วยสร้างความเข้าใจประวัติศาสตร์ศิลปะ เห็นภาพรวมของพัฒนาการศิลปะในแต่ละยุคสมัย และเข้าใจความเชื่อมโยงของศิลปะกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม 4) วิดีทัศน์ ช่วยนำเสนอเนื้อหาที่ซับซ้อนหรือเป็นนามธรรมให้น่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น ช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ และ 5) เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ และศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมด้วยตนเองได้ตามความสนใจ

5) **การประเมิน** แนวทางการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ครอบคลุมการวัดและประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ มุ่งเน้นไปที่การประเมินกระบวนการซึ่งเป็นแนวคิดเบื้องหลังของผลงานสร้างสรรค์และกระบวนการทางอภิปัญญา

2.3 ผลการประเมินคุณภาพของหลักสูตร ด้วยการการสนทนาอ้างอิงกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน พบว่า

1) ผลการประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน พบว่า ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยคุณภาพของหลักสูตรอยู่ในระดับมาก ($M = 4.48, SD = 0.53$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุดใน 3 ลำดับแรก คือ ด้านจุดประสงค์อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.57, SD = 0.50$) ด้านเนื้อหาสาระอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.52, SD = 0.51$) และด้านสื่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51, SD = 0.50$) ตามลำดับ สำหรับรายการที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดใน 3 ลำดับสุดท้าย คือ ด้านการประเมินอยู่ในระดับมาก ($M = 4.35, SD = 0.48$) ด้านการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก ($M = 4.39, SD = 0.56$) และด้านโมดูลการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ($M = 4.46, SD = 0.55$) ตามลำดับ

2) ผลการสนทนากลุ่มโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน พบว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 คน มีความเห็นสอดคล้องกัน หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (ฉบับร่าง) เป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้

และสามารถนำไปทดลองใช้ได้จริง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ดังนี้ ด้านเนื้อหาสาระ ให้เพิ่มเติมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทยและศิลปินไทย เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในตนเองและมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตของไทย ด้านการจัดการเรียนรู้ กำหนดกรอบของโมดูลให้ชัดเจนในด้านกระบวนการและผลลัพธ์และเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ด้านสื่อการเรียนรู้ ประยุกต์ใช้สื่อ เช่น การ์ดเกม หรือเกมกระดาน มาประกอบกิจกรรมในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพเปรียบเทียบศิลปะในยุคต่าง ๆ ได้ ด้านการประเมิน ปรับข้อคำถามให้สมบูรณ์ อาจทำให้เกิดความสับสนในการเลือกตอบคำถาม และเพิ่มเติมการประเมินโดยครูผู้สอน

3. ผลการทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีดังนี้

3.1 ผลการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า ผลจากการเปรียบเทียบทดสอบวัดและประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 12 คนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ในภาพรวมค่าเฉลี่ยความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนหลังเรียน ($M = 4.71, SD = 0.51$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 3.18, SD = 1.12$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ ความรู้ด้านงานอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.69, SD = 0.52$) รองลงมา คือ ความรู้ด้านยุทธวิธีอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.81, SD = 0.40$) และการวางแผนอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.78, SD = 0.54$) ตามลำดับ สำหรับรายการที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดใน 3 ลำดับสุดท้าย คือ การกำกับอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.61, SD = 0.49$) ลำดับถัดมา คือ การจัดการข้อมูลอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.64, SD = 0.54$) และการประเมินอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.72, SD = 0.57$) ตามลำดับ

3.2 ผลการศึกษาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์

3.2.1 ผลการศึกษาความสามารถด้านการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยความสามารถด้านการสร้างสรรค์อยู่ในระดับโดดเด่น ($M = 3.57, SD = 0.53$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ ความสามารถในการสร้างสรรค์อยู่ในระดับโดดเด่น ($M = 3.83, SD = 0.38$) ความสามารถในการวางแผนการสร้างสรรค์อยู่ในระดับโดดเด่น ($M = 3.67, SD = 0.49$) และความสามารถในการประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอดอยู่ในระดับโดดเด่น ($M = 3.58, SD = 0.51$) ตามลำดับ

3.2.2 ผลการศึกษาสมุดบันทึกการสร้างสรรคของนักเรียนที่เรียนรูด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรูศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา คะแนนเฉลี่ยสมุดบันทึกการสร้างสรรคของนักเรียน ประเมินโดยผู้วิจัยพบว่า ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยสมุดบันทึกการสร้างสรรคอยู่ในระดับดีมาก ($M = 3.53, SD = 0.50$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุดใน 3 ลำดับแรก คือ พัฒนาการ ($M = 4.00, SD = 0.00$) รายละเอียดของผลงานและผู้สร้างสรรค ($M = 3.58, SD = 0.51$) และการนำเสนอ ($M = 3.42, SD = 0.51$) ตามลำดับ

3.2.3 ผลการศึกษาวิธีการเรียนรูของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ในพื้นที่จังหวัดนครปฐม ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 12 คน ระหว่างการเรียนรูตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรูศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาด้วยบันทึกการสอน รวบรวมข้อมูลเป็นรายบุคคลตลอดการเรียนรูตามหลักสูตรเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์ ผู้วิจัยสรุปภาพรวมได้ว่า นักเรียนสามารถสร้างสรรคงานศิลปะของตนเองได้สำเร็จตามแผนที่ได้กำหนดไว้ โดยมีครูเป็นผู้แนะนำและให้ความสะดวก เมื่อให้อิสระในการคิดหัวข้อในการสร้างสรรค์ด้วยตนเองนักเรียนสามารถปฏิบัติผลงานได้ดีเยี่ยมและมีความเป็นตัวตนสูง ประกอบกับการไม่กำหนดกรอบเวลาในการสร้างสรรค์นักเรียนจึงสามารถสร้างผลงานได้จนสำเร็จเป็นที่น่าพอใจ ผู้วิจัยพบข้อจำกัดบางประการ คือนักเรียนไม่แน่ใจว่าความชอบส่วนบุคคลในเรื่องเล็ก ๆ จะสามารถนำมาสร้างเป็นชิ้นงานได้อย่างไร ในช่วงแรกของการเรียนรูจึงยังไม่สามารถบันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจได้เท่าที่ควร เมื่อนักเรียนพบปัญหาในการเรียนรูจึงขอความช่วยเหลือให้ครูแนะนำทันทีจนสามารถปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเองจนสำเร็จ ประกอบกับนักเรียนยังไม่คุ้นชินกับการบันทึกการเรียนรูด้วยสมุดบันทึกการสร้างสรรค ยังไม่ถนัดการเขียนความคิด แต่สามารถอธิบายด้วยการรายงานเป็นคำพูดออกมาได้ดีบรรยายออกมาได้ดี ครูแนะนำวิธีการเขียนให้นักเรียนทราบอย่างเป็นขั้นตอนนักเรียนจึงสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้สำเร็จ (ภาพผลงานของนักเรียนรายบุคคลแสดงไว้ในภาคผนวก ง)

3.3 ผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรโมดูลการเรียนรูศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตร พบว่า ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในการใช้หลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.78, SD = 0.46$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุดใน 3 ลำดับแรก คือ ด้านการจัดการเรียนรู ($M = 4.83, SD = 0.49$) รองลงมา คือ ด้านสื่อการเรียนรู ($M = 4.82, SD = 0.41$) และ ด้านเนื้อหาสาระ ($M = 4.75, SD = 0.50$) ตามลำดับ ความคิดเห็นเพิ่มเติมของนักเรียนที่มีต่อ

หลักสูตร ด้านข้อเสนอแนะและความประทับใจที่มีต่อหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา สรุปว่าสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีความสนุกสนานขณะเรียน ครูผู้สอนให้อิสระในการเรียนรู้และมีความเป็นกันเองกับผู้เรียน ต้องการให้มาจัดกิจกรรมอีก

4. ผลการประเมินและรับรองหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีดังนี้

4.1 ผลการปรับปรุงหลักสูตรหลังทดลองใช้

ผลการปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ปรับหน้ากระดาษการบันทึกคอร์แนลล์ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะมากขึ้น โดยแก้ไขจากกระดาษแบบมีเส้นเป็นกระดาษแบบจุด และเพิ่มความกว้างของส่วนที่ 4 เพื่อให้มีพื้นที่ในการสรุปความคิดมากขึ้น ซึ่งมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะมากกว่า สามารถนำไปใช้ปฏิบัติงานชั้นเรียนได้

4.2 ผลการประเมินและรับรองคุณภาพของหลักสูตร มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.74, SD = 0.44$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุดใน 3 ลำดับแรก คือ ด้านเนื้อหาสาระ ($M = 4.81, SD = 0.40$) ด้านสื่อการเรียนรู้ ($M = 4.80, SD = 0.42$) ด้านการจัดการเรียนรู้ ($M = 4.78, SD = 0.41$) และด้านการประเมินผล ($M = 4.78, SD = 0.41$) โดยด้านการจัดการเรียนรู้และด้านการประเมินผลมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน และผู้เชี่ยวชาญได้รับรองคุณภาพของหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

อภิปรายผล

การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยแบ่งประเด็นอภิปรายผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1) การอภิปรายผลการพัฒนาหลักสูตร และ 2) การอภิปรายผลการทดลองใช้หลักสูตร โดยแต่ละประเด็นมีรายละเอียด ดังนี้

1. อภิปรายผลการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ผลการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ซึ่งผ่านการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญ 7 คนแล้วว่า หลักสูตรมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถนำไปจัดการเรียนรู้ให้แก่นักเรียน

ประถมศึกษาได้จริง ทั้งนี้เนื่องจากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานอย่างละเอียด จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้บริหาร และครูสอนศิลปะจากหลากหลายสถาบัน ทำให้ทราบมุมมองและข้อสังเกตที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ศิลปะ การเก็บข้อมูลจากนักเรียนด้วยแบบสอบถามความต้องการจำเป็นทำให้ทราบความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนผ่านการประเมินโดยตรง ช่วยให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนและครอบคลุมเกี่ยวกับจุดแข็งจุดอ่อนของผู้เรียน ซึ่งข้อมูลเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาโมดูลการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน สามารถส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนได้อย่างตรงจุด โดยเฉพาะการออกแบบเนื้อหาและกิจกรรมที่สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน นอกจากนี้องค์ประกอบของหลักสูตรมีความสอดคล้องและส่งเสริมกัน จึงสามารถเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ของผู้เรียน ดังนี้

1) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านอภิปัญญาและความสามารถในการสร้างสรรค์ แบบคู่ขนานกระบวนการอภิปัญญาและกระบวนการสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์และส่งเสริมกัน การที่จะสร้างสรรค์สิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้อง มีการวางแผนการทำงาน เลือกใช้วิธีการอย่างเหมาะสม และประเมินความคิดของตนเองและผลลัพธ์ของงาน กระบวนการดังกล่าวเป็นกระบวนการทางอภิปัญญาที่สามารถส่งเสริมกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการลำดับความคิดที่ส่งผลต่อการกระทำและนำไปสู่การสร้างผลลัพธ์ใหม่ สอดคล้องกับ Jia et al., (2019) ได้ศึกษาบทบาทขององค์ประกอบอภิปัญญาที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ พบว่า อภิปัญญามีบทบาทสำคัญในกระบวนการคิดระดับสูง ซึ่งมีความเหมาะสมในการนำกระบวนการทางอภิปัญญาผสมผสานในแต่ละขั้นตอนของความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ Tok (2022) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการตระหนักรู้ในอภิปัญญา (Metacognitive awareness) พบว่า การตระหนักรู้ในอภิปัญญาส่งผลต่อการสร้างสรรค์ ด้านการแสดงออกทางศิลปะรวมถึงการใช้ชีวิตประจำวัน และ Thienen et al., (2023) ได้ศึกษาความรู้ความเข้าใจเชิงอภิปัญญาด้านความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ พบว่า การคิดเกี่ยวกับการคิดสร้างสรรค์มีเป้าหมายเพื่อปรับปรุงผลลัพธ์หรือยกระดับด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยจะนำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ที่ท้าทาย ค้นพบวิธีแก้ปัญหาที่จะนำไปสู่ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพสูงสุด

2) เนื้อหาสาระที่ในหลักสูตรเกี่ยวข้องกับแนวคิดและศิลปะหลังสมัยใหม่เป็นสำคัญ ศิลปะหลังสมัยใหม่ท้าทายความคิดแบบเดิมและเปิดกว้างสำหรับการตีความและการสร้างความหมายที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยกระตุ้นและส่งเสริมพัฒนาการทางความคิดของเด็ก ผู้วิจัยนำทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (DBAE) ทั้ง 4 แกน ได้แก่ 1) แกนประวัติศาสตร์ 2) แกนสุนทรียศาสตร์

3) แกนศิลปะปฏิบัติ และ 4) แกนศิลปะวิจารณ์ มาประยุกต์ใช้ โดยผสมผสานเนื้อหาสาระและ กิจกรรมการเรียนรู้แบบไม่แยกส่วน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมโยงประสบการณ์และความรู้ด้าน ศิลปะ ซึ่งมีหลักการสำคัญ ได้แก่ 1) คุณค่าของศิลปะอยู่ที่ความคิด 2) คุณค่าของศิลปะอยู่ที่ กระบวนการสร้างสรรค์ 3) นำเสนอผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และ 4) ผลงานศิลปะเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รูปแบบของงานศิลปะหลังสมัยใหม่มักนำ วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกมาใช้ในการสร้างสรรค์ ผสมผสานแนวคิดกับชีวิตประจำวัน ที่เป็นหนึ่ง เดียวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม Piaget (1976) กล่าวว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดขึ้นเมื่อ ผู้เรียนเผชิญกับข้อมูลใหม่ที่ท้าทายความเข้าใจที่มีอยู่ หากข้อมูลใหม่ง่ายเกินไปผู้เรียนจะไม่ต้อง ปรับเปลี่ยนความเข้าใจที่มีอยู่ หากข้อมูลใหม่นั้นยากเกินไปผู้เรียนจะไม่สามารถเข้าใจและเรียนรู้ได้ ดังนั้น ข้อมูลใหม่ที่ท้าทายความเข้าใจที่มีอยู่เดิมเล็กน้อย จะกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามปรับเปลี่ยน ความเข้าใจ จะสามารถเรียนรู้และพัฒนาความเข้าใจได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับช่วงวัยของเด็ก ประถมศึกษาตอนปลาย ตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วง เปลี่ยนผ่านระหว่างระยะการคิดอย่างเป็นรูปธรรม (concrete-operational stage) และระยะการ คิดอย่างนามธรรม (formal-operational stage) เด็กในวัยนี้เริ่มมีความสามารถในการคิดเชิง นามธรรมและตีความสิ่งต่าง ๆ ได้ลึกซึ้งมากขึ้น การเน้นความคิด แนวคิดเบื้องหลังงานศิลปะจะช่วย กระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ ตีความ และแสดงออกถึงความคิดเห็นของตนเองผ่านงานศิลปะอย่างอิสระ ซึ่งเป็นพัฒนาการในระยะที่เด็กเริ่มมีความสามารถในการคิดเชิงนามธรรม การเรียนรู้ศิลปะผ่านการ ปฏิบัติจริง และการให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างสรรค์ จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการ ทดลอง การแก้ปัญหา และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กวัยนี้กำลังพัฒนาและเรียนรู้้อย่าง ต่อเนื่อง การนำเสนอผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เป็นการเชื่อมโยงศิลปะกับสิ่ง ที่เด็กคุ้นเคยและพบเจอในชีวิตประจำวัน จะช่วยให้เด็กเข้าใจและเห็นคุณค่าของศิลปะ และสามารถ นำความรู้และประสบการณ์ทางศิลปะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ การพัฒนาการที่เด็กเริ่มเข้าใจ ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในสถานการณ์จริงได้ และผลงานศิลปะเป็น หนึ่งเดียวกับสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว จะสามารถนำแรงบันดาลใจจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมาสร้างผลงานศิลปะได้ นอกจากนี้การให้ เด็กได้พิจารณาวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกนำมาตีความใหม่ ยังเป็นการฝึกการคิดเชิงนามธรรมและ มองเห็นสิ่งต่าง ๆ ในมุมมองใหม่ ๆ ศิลปะหลังสมัยใหม่จึงเป็นเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับนักเรียน ประถมศึกษาที่อยู่ระหว่างช่วงเปลี่ยนผ่านระหว่างการคิดรูปธรรมสู่นามธรรม โดยเนื้อหาเหล่านี้จะ ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา การคิดสร้างสรรค์ ที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในโลกที่ซับซ้อน

3) การจัดการเรียนรู้ หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อ เสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา จัดการเรียนรู้แบบโมดูลเน้นการ

เรียนรู้แบบกระบวนการ ประกอบด้วย โมดูล จำนวน 3 โมดูล ได้แก่ โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง และโมดูลที่ 3 โขว์ของ ประกอบกับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน และ กิจกรรมจำนวน 13 กิจกรรม ผู้วิจัยออกแบบให้แต่ละโมดูลมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมสร้างสรรค์ สื่อ การเรียนรู้และภาระงานของนักเรียนทั้งในด้านเนื้อหาและกิจกรรมปฏิบัติ ที่จะส่งเสริมให้การเรียนรู้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับ Vallespin (2021) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของการเรียนรู้แบบ โมดูลกับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยเปรียบเทียบระหว่างการเรียนการสอนแบบโมดูลกับการ เรียนการสอนแบบตั้งรับ (Passive Learning) จากงานวิจัยหลายชิ้นที่ตีพิมพ์ระหว่าง พ.ศ. 2543 - 2564 พบว่า การเรียนการสอนแบบโมดูลมีประสิทธิภาพมากกว่าวิธีการสอนแบบตั้งรับ ซึ่งส่งผลในเชิง บวกต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเนื่องจากนักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองตามวิธีการเรียนรู้ของตนเอง และประเมินความก้าวหน้าของตนเองได้ เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ช่วยให้ ผู้เรียนมองเห็นเป้าหมายในการเรียน ซึ่งแตกต่างจากวิธีการเรียนรู้แบบตั้งรับที่ครูเป็นผู้สอนในลักษณะ ของการบรรยาย โมดูลการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือ โมดูลที่แบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยหรือ หัวข้อย่อย ๆ และมีการกำหนดจุดประสงค์ที่ชัดเจน และ Dewi & Primayana (2019) ได้ศึกษาความ แตกต่างในความเข้าใจเชิงแนวคิดระหว่างนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยโมดูลที่มีการจัดการเรียนการสอนเชิง บริบท และนักเรียนที่เรียนรู้ผ่านรูปแบบการสอนแบบสอนตรง พบว่า ความเข้าใจเชิงแนวคิดของกลุ่ม นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยโมดูลการเรียนรู้ที่มีการจัดการเรียนการสอนเชิงบริบทสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้ ผ่านรูปแบบการสอนแบบตั้งรับ เมื่อปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ครบทั้ง 3 โมดูล จะได้ผลลัพธ์ของงาน ประกอบด้วย 1) ภาพนำเสนอตนเอง (self-portrait) 2) รายละเอียดของผลงานและผู้สร้างสรรค์ (artist statement) 3) ภาพร่างความคิด (sketch design) 4) ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นเล็ก (mini project) 5) ผลงานสร้างสรรค์แบบกลุ่ม (group project) และ 6) ผลงานชิ้นโบแดง (masterpiece)

4) สื่อการเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะระดับประถมศึกษา เป็นเครื่องมือใน การขยายความคิดและประสบการณ์ที่เกิดจากการลงมือทำ สื่อวัสดุที่ถูกนำมาใช้ในหลักสูตร ได้แก่ วัสดุสำเร็จรูป (ready-made object) และวัสดุเก็บตก (found object) มีทั้งส่วนที่ครูเตรียมมาและ ส่วนที่นักเรียนนำมาด้วยตนเอง นักเรียนจะเป็นผู้นำการเรียนรู้ด้วยการเลือกวัสดุที่ตนเองสนใจมา สร้างสรรค์ผลงานตามความถนัดของตนเอง วัสดุแต่ละชิ้นที่นักเรียนคัดเลือกมาสร้างสรรค์นักเรียนจะ เป็นผู้ตีความและให้ความหมายแตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากมุมมองที่เกิดจากประสบการณ์ภายนอกและ ภายในที่สัมพันธ์กัน จะช่วยขยายจินตนาการให้แก่ผู้เรียน สอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้โดย การสร้างชิ้นงาน (Constructionism) Papert (1980) กล่าวว่า การเรียนรู้ที่เกิดจากการสร้างพลัง ความรู้ในตนเองด้วยตนเองของผู้เรียน หากผู้เรียนได้สร้างความคิดและนำความคิดของตนเองไป สร้างสรรค์ชิ้นงานโดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมจะทำให้เห็นความคิดนั้นเป็นรูปธรรมที่ ชัดเจน และเมื่อผู้เรียนสร้างสิ่งหนึ่งสิ่งใดขึ้นมาในโลกก็หมายถึงการสร้างความรู้ขึ้นในตนเอง ความรู้ที่

ผู้เรียนสร้างขึ้นในตนเองนี้ จะมีความหมายต่อผู้เรียน นอกจากความรู้ที่สร้างขึ้นเองนี้ยังเป็นฐานให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด นอกจากนี้ ผู้วิจัยพัฒนาสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ (Happy Art Journal) เป็นเครื่องมือนำทางการเรียนรู้ตลอดหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นจากฐานคิดของการจดบันทึกประจำวัน (journal) และการเขียนสะท้อนการเรียนรู้ (writing a reflection) ผู้วิจัยได้สอดแทรกวิธีการพัฒนาอภิปัญญาและกำหนดหัวข้อในการบันทึกให้สอดคล้องกับกิจกรรมที่นักเรียนปฏิบัติในชั้นเรียน เช่น การกำหนดเป้าหมาย การวางแผนการทำงาน การตรวจสอบขั้นตอนการทำงานและการประเมินวิธีการทำงานของตนเอง ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าและค้นพบจุดบกพร่องของตนเองด้วยการบันทึกการเรียนรู้ของตนเองตามหัวข้อที่กำหนดในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการพัฒนาอภิปัญญา สอดคล้องกับ ภัทรพร เกษสังข์ (2567) ได้ศึกษาผลการใช้กลยุทธ์การสะท้อนคิดและการเรียนรู้เชิงรุก พบว่า การบันทึกสะท้อนคิดเป็นเครื่องมือช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการคิดทบทวนต่อการกระทำของตน เพิ่มการตระหนักรู้ในตนเอง เข้าใจพฤติกรรมของตนเองด้วยการวิเคราะห์ประสบการณ์ความคิดและกระทำของตนเองอย่างมีวิจารณญาณ สามารถได้รับข้อมูลเชิงลึกพัฒนามุมมองใหม่ ๆ และตัดสินใจอย่างชาญฉลาด เนื้อหาภายในเล่มสอดแทรกเครื่องมือในการจดบันทึกต่าง ๆ ประกอบไปด้วย 1) การบันทึก Cornell 2) การเขียนผังความคิด (mind map) และ 4) การเขียนแบบตรวจสอบรายการ (checklist)

5) การประเมิน ผู้วิจัยกำหนดให้แนวทางการวัดและประเมินในหลักสูตรมี 2 ลักษณะ คือ 1) นักเรียนประเมินตนเอง ทำการประเมินก่อนและหลังเรียนโดยการใช้แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา ที่มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ และประเมินสะท้อนคิดวิธีการทำงานของตนเองในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ Vargas (2021) กล่าวว่า การสอนให้นักเรียนมีการสะท้อนตนเองอย่างมีโครงสร้างสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจและสร้างความรู้สึกรับรู้ของการเป็นส่วนหนึ่งของห้องเรียน และยังช่วยให้นักเรียนประเมินและปรับปรุงวิธีการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้นักเรียนสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุผลที่ต้องการ ช่วยสร้างความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับเป้าหมายรายวิชาและบริบทที่กว้างขึ้นของสาขาวิชาที่ศึกษา ช่วยให้นักเรียนวิเคราะห์ความสำเร็จและวางแผนเพื่อบรรลุเป้าหมาย พัฒนาทักษะการเรียนรู้และการจัดการตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ และ 2) ผู้วิจัยเป็นผู้ประเมิน โดยการใช้แบบประเมินความสามารถด้าน การสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 4 ระดับ และประเมินตามเกณฑ์การให้คะแนนรูบริค ประกอบไปด้วย 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความสามารถในการบันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ 2) ด้านความสามารถในการรวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล 3) ด้านความสามารถในการประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด 4) ด้านความสามารถในการวางแผนการสร้างสรรค์ และ 5) ด้านความสามารถในการสร้างสรรค์ แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ ที่มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 4 ระดับ และประเมินตามเกณฑ์การให้คะแนนรูบริค ประกอบไปด้วย 5 ด้าน ได้แก่

1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านรายละเอียดของผลงานและผู้สร้างสรรค์ 3) ด้านการนำเสนอ 4) ด้านการใช้เวลาและความพยายาม และ 5) ด้านพัฒนาการ และการประเมินเชิงคุณภาพโดยการนำบันทึกการสอนมาประเมินพฤติกรรมบ่งชี้ข้อปัญหาและการสร้างสรรค์

2. อภิปรายผลการทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างข้อปัญหาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ผลการทดลองใช้หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างข้อปัญหาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยแบ่งประเด็นอภิปรายผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1) ผลการประเมินความสามารถด้านข้อปัญหา 2) ผลการประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจ โดยแต่ละประเด็นมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 อภิปรายผลการประเมินความสามารถด้านข้อปัญหา

ผลการประเมินความสามารถด้านข้อปัญหาก่อนเรียนและหลังเรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างข้อปัญหาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านข้อปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทั้งในภาพรวมและรายด้าน ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยในข้อที่ 1 ด้านที่มีคะแนนสูงที่สุด คือ ความรู้ในด้านงาน แสดงให้เห็นว่า หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างข้อปัญหาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นส่งผลในเชิงบวกต่อการพัฒนาความสามารถด้านข้อปัญหา เนื่องจากหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างข้อปัญหาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาเป็นไปตามหลักการทฤษฎีการสร้างความรู้โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) (Papert, 1980) ที่มีความโดดเด่นในด้านการนำสื่อมาใช้ในการเรียนรู้ และเน้นการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง ประกอบกับการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมผู้เรียนจึงเกิดการเรียนรู้ได้ดี การนำวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกมาใช้เป็นสื่อสร้างสรรค์จะช่วยกระตุ้นความคิดริเริ่มเปิดมุมมองใหม่ ช่วยให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับชีวิตจริง ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถในการเรียนรู้จากประสบการณ์และสะท้อนความสามารถในการตระหนักรู้ถึงความรู้ที่มีอยู่เดิมด้วยการดึงความรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ นักเรียนสามารถวิเคราะห์และประเมินวิธีการที่เคยใช้แล้วได้ผลดี และนำมาปรับใช้ในการทำงานปัจจุบัน ซึ่งแสดงถึงความสามารถในการวางแผนและตัดสินใจเลือกยุทธวิธีที่เหมาะสมกับสถานการณ์ ส่วนด้านที่มีคะแนนต่ำที่สุด คือ การกำกับและตรวจสอบ แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีพฤติกรรมถามตนเองเกี่ยวกับความสำเร็จของงาน ตรวจสอบผลงานเพื่อความสมบูรณ์ และขอความช่วยเหลือเมื่อพบอุปสรรคน้อย ซึ่งเป็นสิ่งสะท้อนถึงความมุ่งมั่นตั้งใจใน

การเรียนรู้ การที่นักเรียนถามตนเองอยู่เสมอว่าทำงานสำเร็จตามเป้าหมายหรือไม่ แสดงให้เห็นถึงการตระหนักรู้ในตนเอง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ นักเรียนที่สามารถประเมินผลงานของตนเองได้จะสามารถมองเห็นจุดแข็งและจุดอ่อนของตนเอง และนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนาต่อไปได้ การตรวจสอบผลงานของตนเองเป็นระยะ เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น เป็นการแสดงออกถึงความมุ่งมั่นและความพยายามของนักเรียนในการพัฒนาผลงานให้ดีที่สุด นักเรียนที่มีความมุ่งมั่นเช่นนี้ จะสามารถเอาชนะอุปสรรคและความท้าทายต่าง ๆ ได้ และประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ การขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นเมื่อไม่สามารถปฏิบัติงานได้ เป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงการยอมรับข้อจำกัดของตนเอง และเปิดกว้างในการเรียนรู้จากผู้อื่น นักเรียนที่กล้าขอความช่วยเหลือจะสามารถพัฒนาตนเองได้เร็วกว่านักเรียนที่พยายามแก้ปัญหาด้วยตนเองเพียงลำพัง มีนักเรียนบางคนเท่านั้นที่แสดงให้เห็นถึงการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขผลงานด้วยตนเอง และขอความช่วยเหลือจากเพื่อนหรือครูเมื่อพบปัญหา อย่างไรก็ตาม แม้ว่าคะแนนในส่วนนี้อาจยังไม่สูงนัก การที่นักเรียนพึ่งพาผู้อื่นมากเกินไป อาจเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาความเป็นอิสระในการเรียนรู้ ดังนั้นครูผู้สอนควรส่งเสริมให้นักเรียนพยายามแก้ปัญหาด้วยตนเองก่อน และขอความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น

ผลการทดลองใช้โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค พบว่า ความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนสูงขึ้น เนื่องจาก นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 1 “บันทึกเรื่องราวของฉัน” เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนสำรวจและวิเคราะห์ตนเองใน หัวข้อ “The story of me” และ หัวข้อ “Self-Portrait” ด้วยการนำเสนอตนเองและถ่ายทอดออกมาในรูปแบบการวาดภาพ การเขียนบรรยายและการเขียนบันทึกประจำวัน ซึ่งจะส่งเสริมอภิปัญญาในด้านความรู้ในด้านคนหรือการตระหนักรู้ในตนเอง (self-awareness) สอดคล้องกับ Li et al., (2021) ได้ศึกษาการตระหนักรู้ในตนเอง (Self-Awareness) โดยวิธีการบันทึกประจำวันในรูปแบบ Lifelog พบว่า การบันทึกประจำวันเป็นสิ่งที่สะท้อนสภาวะทางกายและจิตใจ สามารถบ่งบอกถึงความเข้าใจในสถานะของตนเอง ซึ่งส่งผลในเชิงบวกต่อพัฒนาการของบุคคล นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 “จดบันทึกอย่างมีประสิทธิภาพ” กิจกรรมนี้เป็นการเรียนรู้และทดลองใช้เครื่องมือการเรียนรู้ในหลักสูตรที่จะสนับสนุนให้นักเรียนคิดแบบมีจุดมุ่งหมาย (directed thinking) ทดลองประมวลผลความคิดให้เป็นความคิดรวบยอดในการสร้างสรรค์ด้วยการจดบันทึกแบบคอร์เนลล์ (Cornell Note-taking) ที่ผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการประมวลผลประสบการณ์และความคิดสำหรับนำไปต่อยอดเป็นแนวคิดรวบยอดในการสร้างสรรค์ ประกอบกับการขยายความคิดด้วยการเขียนผังความคิด วางแผนการสร้างสรรค์ด้วยการเขียนผังงานและตรวจสอบความพร้อมในการสร้างสรรค์ด้วยการเขียนแบบตรวจสอบรายการ สอดคล้องกับ Pauk & Owens (2011) ผู้พัฒนาระบบการบันทึกแบบคอร์เนลล์ (Cornell System) กล่าวว่า ชีวิตการเรียนส่วนใหญ่มีความเกี่ยวข้องกับการสะสมความรู้ การจดบันทึกโดยไม่มีจุดหมายจึงไม่ใช่สิ่งที่ควรกระทำ สิ่งที่สำคัญของการจดบันทึกจะต้องมีประโยชน์

มากกว่าการขีดเขียนทั่วไป บันทึกคอร์แนลล์คือกลยุทธ์การจดบันทึกอย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 3 “Postmodern Concept” กิจกรรมนี้เป็นการเรียนรู้พื้นฐานด้านความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่ ด้วยการศึกษาภาพรวมของยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ศิลปะแบบสังเขป จากชุดกิจกรรม “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา” เพื่อขยายความเข้าใจความเป็นมาของศิลปะและการส่งต่อแนวคิดสู่ยุคหลังสมัยใหม่ในภาพกว้าง ตระหนักถึงในบริบทของตนเองว่าในขณะที่เราอยู่ในยุคของศิลปะแบบใดและแนวโน้มการสร้างสรรคศิลปะในอนาคตเป็นอย่างไร เรียนรู้ศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการเกิดขึ้นของแนวคิดหลังสมัยใหม่ ตัวอย่างผลงานศิลปินหลังสมัยใหม่ของไทยและต่างประเทศ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่ของตนเอง สอดคล้องกับ Groot-Reuvekamp (2018) ได้ศึกษาแนวทางการสอนประวัติศาสตร์ที่เรียกว่า “Timewise” ในประเทศเนเธอร์แลนด์ ที่พัฒนาขึ้นเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาโดยใช้ไทม์ไลน์ (timeline) พบว่า การสอนอย่างเป็นระบบตามวัตถุประสงค์ของเวลาวิทยาในประวัติศาสตร์ โดยการใช้กิจกรรมร่วมกับการใช้ไทม์ไลน์ อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้ด้านความเข้าใจประวัติศาสตร์ดีขึ้น โมดูลที่ 1 เป็นการปูพื้นฐานความรู้ เตรียมความพร้อมในการเรียนรู้เพื่อนำความรู้ไปสู่การสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ วิชัย วงษ์ใหญ่ (2563) กล่าวว่า การเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning ในลักษณะที่ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์นวัตกรรม ควรให้ผู้เรียนเตรียมความรู้ก่อนการลงมือปฏิบัติให้พร้อมก่อน เพื่อให้มีคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ การกระทำสิ่งต่าง ๆ โดยไม่มีความรู้จะเกิดการสูญเปล่าทางการศึกษาซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียน นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 4 “Postmodern Art (Mini Project)” กิจกรรมนี้นักเรียนเลือกและทดลองใช้วัสดุสำเร็จรูป (readymade) และวัสดุเก็บตก (found object) ที่ครูเตรียมมา สร้างผลงานด้วยวิธีการประสมผสม (assemblage) และการปะติด (collage) ส่งเสริมอภิปัญญาในด้านความรู้ในดำเนินงาน ในระหว่างการเลือกใช้วัสดุนักเรียนจะทราบว่าสิ่งในยากสิ่งใต้ง่าย จะเกิดการวิเคราะห์ในระหว่างที่นักเรียนกำลังเลือกว่าจะนำไปสร้างสรรค์อะไร อย่างไรได้บ้าง และวิเคราะห์ว่าจะทำงานได้สำเร็จอย่างไร คือการเลือกวัสดุสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับงานที่จะทำ ทดลองใช้วิธีการสร้างสรรค์หลากหลายวิธี เป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์ภายนอกและภายในตัวผู้เรียนด้วยจินตนาการและการตีความหมายใหม่ของวัตถุนั้น ๆ ความคิดจะเกิดการเชื่อมโยงสัมพันธ์ในขณะที่นักเรียนเลือกวัสดุจะส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทางสติปัญญา สอดคล้องกับ พิสนธ์ สุวรรณภักดี (2019) กล่าวว่า ความทรงจำหล่อหลอมศิลปินให้เติบโตผ่านบริบทต่าง ๆ ศิลปินหยิบยืมลักษณะของความทรงจำในเชิงวัฒนธรรมมาใช้ถ่ายทอดแนวคิดของผลงาน งานศิลปะที่นำเสนอด้วยวัตถุสำเร็จรูปจะเป็นผลงานที่ประกอบสร้างจากวัสดุสำเร็จรูปที่ผลิตขึ้นในโรงงาน การเลือกวัตถุเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งมีกระบวนการสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ 1) การเลือกวัตถุนั้นเป็นการสร้างสรรค์ในตัวเอง 2) โดยการยกเลิกด้านประโยชน์ใช้สอยของตัววัตถุทำให้วัตถุนั้นกลายเป็นศิลปะ และ 3) การนำเสนอ การจัดวางและตั้งชื่อให้แก่วัตถุต้องทำ

ให้เกิด “ความคิดใหม่” และ “ความหมายใหม่” ความทรงจำระดับปัจเจกและความทรงจำร่วมในสังคม จะมีการตีความลักษณะของ “อดีต” ในบริบทที่หลากหลาย นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 5 “Postmodern Art (Group Project)” นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยการเรียนรู้แบบกลุ่ม ร่วมกันสรุปแนวคิดรวบยอดและวางแผนขั้นตอนร่วมกับเพื่อนจากเรื่องราวที่สนใจ วาดภาพร่างความคิดและถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นชิ้นงาน โดยไม่จำกัดวิธีการและรูปแบบในการสร้างสรรค์ กิจกรรมที่ 5 และ 6 อยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์ขั้นที่ 3 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 6 ภาพร่างความคิด (sketch design) พัฒนาอภิปรายด้านการวางแผน จากการใช้สื่อเสนอเป้าหมายภาระงานให้นักเรียนบันทึกประจำวัน นักเรียนตัดสินใจเลือกสิ่งที่สนใจมากที่สุดและนำมาร่างภาพความคิดในผลงานชิ้นโบแดง ภาพร่างความคิดเป็นการจินตนาการถึงความสำเร็จของงานให้ปรากฏเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับ Thienen et al., (2023) ได้ศึกษา ความรู้ความเข้าใจเชิงอภิปรายในด้านความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ พบว่า ความรู้ความเข้าใจเชิงอภิปราย ด้านผลิตภัณฑ์ ช่วยยกระดับผลลัพธ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยชี้้นำผู้สร้างสรรค์ไปสู่โครงการที่ทำหายและวิธีแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้อง ในแง่ของความแปลกใหม่และคุณค่าของผลิตภัณฑ์ นำไปสู่ผลลัพธ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพสูงที่สุด นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 7 Masterplan นักเรียนนำภาพร่างความคิดมาวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นขั้นตอนด้วยผังงาน และตรวจสอบความพร้อมด้วยแบบตรวจสอบรายการ กิจกรรมนี้ส่งเสริมความสามารถด้านการวางแผนและการเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ ทิศนา เขมมณี และคณะ (2544) กล่าวว่า การวางแผนและการกำกับตนเอง ผู้เรียนจะต้องพัฒนาความรับผิดชอบในการวางแผนและการเรียนด้วยตนเอง เพราะถ้ามีผู้อื่นวางแผนจัดการให้ จะไม่สามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง กิจกรรมนี้อยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์ขั้นที่ 3 วางแผนสร้างสรรค์

ผลการทดลองใช้โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง พบว่า ความสามารถด้านอภิปรายของนักเรียนสูงขึ้นด้านการกำกับและตรวจสอบ เนื่องจากนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 8 คุยกับภัณฑารักษ์ เป็นกิจกรรมพัฒนาอภิปรายด้วยการ พูดคุย สอบถาม นักเรียนนำแนวคิดรวบยอด ภาพร่างความคิด ผังงานและแบบตรวจสอบรายการนำเสนอครู ครูเป็นผู้สอบถามความคิดและนักเรียนรายงานความคิดออกมาเป็นคำพูด ครูให้คำแนะนำและตรวจสอบความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงานจริงโดยจำลองสถานการณ์ให้นักเรียนเป็นศิลปินและผู้สอนเป็นภัณฑารักษ์ ซึ่งการสัมภาษณ์ การอธิบาย เป็นวิธีการส่งเสริมอภิปรายอีกวิธีหนึ่ง สอดคล้องกับ Dirkes (1985) กล่าวว่า การพัฒนาพฤติกรรมอภิปรายคือ การพูดคุยเกี่ยวกับการคิด (talking about thinking) สอดคล้องกับ Garner และ Alexander (1989) กล่าวว่า การอธิบายเป็นการรายงานด้วยถ้อยคำที่เกิดจากการถามเพื่อให้ผู้เรียนได้อธิบายความคิดของตนเอง ซึ่งทำให้ต้องใช้ทั้งความคิดและการสังเคราะห์ นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 9 ชิ้นโบแดง (Masterpiece) นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานจากแนวความคิดของตนเอง ตามแผนการ

สร้างสรรค์ที่ได้กำหนดไว้ด้วยตนเอง โดยนักเรียนเป็นผู้นำการเรียนรู้ทุกกระบวนการ ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือ นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 10 ความงามในโลกศิลปะ นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับความงามในผลงานศิลปะ โดยครูสาธิตเปรียบเทียบความงามของผลงานในแต่ละยุคสมัยเพื่อนำไปวิจารณ์ผลงานของตนเองในกิจกรรมที่ 13 สอดคล้องกับ Thienen et al., (2023) กล่าวว่า ความรู้ความเข้าใจเชิงอภิปัญญาด้านกระบวนการ เกี่ยวข้องกับการติดตามและควบคุมกิจกรรมและกลยุทธ์ที่ใช้ระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ โดยมีเป้าหมายเพื่อปรับให้เหมาะสมที่สุดเพื่อผลลัพธ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่ดีที่สุด ช่วยประเมินจุดแข็งจุดอ่อนของกิจกรรมหรือกลยุทธ์ที่ใช้และแก้ไขเพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด โมดูลที่ 1 วางแผนการสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (self-directed learning) กำกับและตรวจสอบตนเอง (self-regulation) ให้มุ่งไปสู่ความสำเร็จตามแผนการสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนได้จัดทำขึ้นด้วยตนเอง

ผลการทดลองใช้โมดูลที่ 3 โขว์ของ โมดูลนี้ส่งเสริมให้ ผู้เรียนประเมินตนเอง (self-assessment) จากผลงานของตนเองและกระบวนการสร้างสรรค์ที่นักเรียนได้ออกแบบด้วยตนเอง นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 11 เตรียมแสดงฝีมือ นักเรียนรวบรวมผลงาน จัดทำรายละเอียดของผลงานและผู้สร้างสรรค์ (artist statement) และจัดวางผลงานของตนเอง นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 12 โขว์ของ นักเรียนประจำจุดแสดงงานของตนเอง ครูสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล โดยนักเรียนอธิบายแนวคิด ขั้นตอนการสร้างสรรค์ อุปสรรคในการทำงานและวิจารณ์ผลงานตนเอง นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 13 สะท้อนคิด นักเรียนทบทวน คิดไตร่ตรองถึงการสร้างสรรค์ผลงานที่ผ่านมาด้วยการเขียนลงในสมุดบันทึกสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในความคิดของตนเองและกระบวนการทำงาน หลังจากปฏิบัติกิจกรรมสำเร็จ นำไปสู่การพัฒนาปรับปรุงตนเองและปรับปรุงงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น กิจกรรมที่ 9-14 อยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์ขั้นที่ 5 สร้างสรรค์ สอดคล้องกับ Vargas (2021) กล่าวว่า การสอนให้นักเรียนมีการสะท้อนตนเองอย่างมีโครงสร้างสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจและสร้างความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งของห้องเรียน และยังช่วยให้นักเรียนประเมินและปรับปรุงวิธีการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้นักเรียนสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุผลที่ต้องการ ช่วยให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับเป้าหมายรายวิชาและบริบทที่กว้างขึ้นของสาขาวิชาที่ศึกษา ช่วยให้นักเรียนวิเคราะห์ความสำเร็จและวางแผนเพื่อบรรลุเป้าหมาย พัฒนาทักษะการเรียนรู้และการจัดการตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าความสามารถด้านอภิปัญญาของผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทั้งภาพรวมและรายด้าน อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา จะสามารถส่งเสริมความสามารถด้านอภิปัญญาของผู้เรียนได้ก็ตาม ในภาพรวมมีระดับความสามารถอยู่ในระดับดีมาก และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ด้านการประเมิน คือให้ผู้เรียนจดสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากงาน

สร้างสรรค์เมื่อทำงานศิลปะเสร็จเรียบร้อยแล้ว มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด และ ด้านการวางแผน คือให้นักเรียนแบ่งเวลาให้กับการทำงานศิลปะเพื่อให้ทำงานได้ดีที่สุด มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเป็นลำดับรองลงมา

2.2 อภิปรายผลการประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยแบ่งประเด็นอภิปรายผลการประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์ออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1) การอภิปรายผลความสามารถด้านการสร้างสรรค์ และ 2) การอภิปรายผลการประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ โดยแต่ละประเด็นมีรายละเอียด ดังนี้

2.2.1 ผลการประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์

ผลการประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์หลังเรียนด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับโดดเด่น ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยในข้อที่ 2 เนื่องจากผู้วิจัยนำหลักการทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองด้วยการสร้างชิ้นงาน (Constructionism) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์องค์ความรู้ของตนเองผ่านการสร้างสรรค์ชิ้นงานมาประยุกต์ใช้ โดยองค์ความรู้ที่นักเรียนได้สร้างขึ้นด้วยตนเองนั้นคือการที่ผู้เรียนได้คิดหัวข้อในการสร้างสรรค์ด้วยตนเองและสามารถถ่ายทอดความคิดนั้นออกมาเป็นรูปธรรม ทั้งในรูปแบบของการสร้างชิ้นงาน การอธิบายและการเขียนแสดงขั้นตอนการทำงาน กระบวนการสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ขั้นที่ 3 ประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ และขั้นที่ 5 สร้างสรรค์สอดคล้องกับ ประเทิน มหาพันธ์ (2531) กล่าวว่า การสร้างสรรค์งานศิลปะมีกระบวนการหรือขั้นตอนตามลำดับ โดยเริ่มต้นจากการเรียนรู้หรือสัมผัสกับธรรมชาติและสภาพแวดล้อม นำมาสู่การสร้างประสบการณ์ หรือความชำนาญแล้วจึงเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงานศิลปะ ในแต่ละขั้นตอนมีความสัมพันธ์กันซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถด้านการสร้างสรรค์ ดังนี้ ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ นักเรียนบันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจโดยใช้การบันทึกคอร์แนลส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) เป็นการบันทึกด้วยการบรรยายเรื่องราวในชีวิตประจำวัน รวมไปถึงเหตุการณ์ประทับใจที่เกิดขึ้นในอดีตที่ส่งผลต่อจิตใจ สอดคล้องกับ จตุรัตน์ กิรดิวิฑูพิพงศ์ (2558) กล่าวว่า แรงบันดาลใจเป็นขั้นตอนแรกที่ศิลปินได้พบเห็นวัตถุสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นการรับสัมผัสสิ่งเร้าจากภายนอกหรือภายในจิตใจทำให้เกิดความประทับใจในสิ่ง ๆ นั้น ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล นักเรียนเลือกตัดสินใจเลือกคำสำคัญจากเหตุการณ์ที่ได้บันทึกไว้จากบันทึกคอร์แนลล์ส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) โดยนำมาเขียนไว้ในส่วนคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) สอดคล้องกับ Anderson (1970) กล่าวว่า หลังจากมีความสนใจและรับรู้ถึงความต้องการของจิตใจและสมอง จึง

รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่น่าสนใจและมีความสัมพันธ์กัน ขั้นที่ 3 ประมวลผลประสบการณ์และความคิดรวบยอด นักเรียนวิเคราะห์คำสำคัญ พิจารณากลับกรองและนำมาตีความใหม่ โดยอาศัยประสบการณ์เดิมผสมผสานกับจินตนาการ ประมวลผลและสรุปเป็นแนวความคิดรวบยอด สอดคล้องกับ Gallagher (1975) กล่าวว่า เป็นขั้นที่ความคิดสับสนนั้นได้ผ่านการเรียบเรียงและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้มีความกระจ่างชัดและสามารถประมวลเป็นความคิดรวบยอดได้ สอดคล้องกับ จตุรรัตน์ กิรติวุฒิปงศ์ (2558) กล่าวว่า ขั้นตอนแนวความคิดถือเป็นขั้นตอนของการวิเคราะห์ เป็นการพินิจพิจารณากลับกรองสิ่งที่คลิบินสนใจหรือประทับใจเป็นพิเศษว่าสิ่ง ๆ นั้นคืออะไร อะไรคือสิ่งที่ตัวเองพึงพอใจในสิ่งนั้น ๆ มีลักษณะความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างไร ให้ผลทางความรู้สึกอารมณ์ในความคิดในแง่มุมใด เป็นขั้นตอนของการรู้จักเลือกสรรเอาเฉพาะส่วนที่เป็นสาระสำคัญและทรงคุณค่าที่เป็นต้นเหตุแห่งความประทับใจในสิ่งนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจน ซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนได้วิเคราะห์ความคิดของตน ประมวลผล สรุปผลและตีความใหม่ ขั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ นักเรียนนำความคิดรวบยอดที่ได้สรุปจากขั้นตอนที่ 3 ทำการบันทึกความคิดรวบยอดลงในบันทึกคอร์แนลล์ส่วนสรุป (ส่วนที่ 4) จินตนาการถึงภาพความสำเร็จของงาน และถ่ายทอดออกมาให้เป็นรูปธรรมในลักษณะของการบรรยายหรือภาพร่างความคิด นำภาพร่างความคิดหรือแนวความคิดที่ได้ไปวางแผนการสร้างสรรค์ด้วยการเขียนกระบวนการเป็นขั้นตอน ระบุวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ สอดคล้องกับ Anderson (1970) กล่าวว่า หลังจากรวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูลแล้วให้นำข้อมูลนั้นไต่ตรองถึงการวางแผน โครงร่างและรูปแบบของงาน และขั้นที่ 5 สร้างสรรค์ นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานของตนเองตามแผนที่ได้กำหนดไว้ตามขั้นที่ 4 สนับสนุนให้นักเรียนกำกับตนเองในการปฏิบัติตามแผนที่ได้กำหนดไว้เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้สำเร็จ ทักษะในการกำจัดอุปสรรคในการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง และทำการประเมินตนเองว่าตนเองสามารถทำงานได้สำเร็จตามแผนที่ได้กำหนดไว้หรือไม่อย่างไร สอดคล้องกับ จตุรรัตน์ กิรติวุฒิปงศ์ (2558) กล่าวว่า การแสดงออกเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างสรรค์ ซึ่งต้องมีความสอดคล้องกับแนวความคิดที่ตั้งไว้ เมื่อสร้างสรรค์ผลงานสำเร็จนักเรียนทำการประเมินวิธีการทำงานของตนเองเพื่อตรวจสอบความคิดของตนเองอีกครั้ง และทำการพิจารณาว่ามีระหว่างการทำงานมีอุปสรรคอย่างไร ใช้วิธีใดในการแก้ปัญหา และมีวิธีอื่นอีกหรือไม่ที่จะทำให้สามารถทำงานชิ้นต่อไปได้ดีขึ้นกว่าเดิม ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของผู้เรียนในภาพรวมอยู่ในระดับโดดเด่น แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้ด้วยกระบวนการคิดที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ของตนเอง

2.2.2 ผลการประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

ผลการประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์หลังเรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า คะแนนเฉลี่ยสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ของผู้เรียนในภาพรวมอยู่ใน

ระดับดีมาก สมุดบันทึกการสร้างสรรคเป็นเครื่องมือส่งเสริมการพัฒนาอภิปัญญาด้วยการนำยุทธวิธี การพัฒนาอภิปัญญาสอดแทรกไว้ตลอดทั้งเล่ม ได้แก่ การจดบันทึกแบบคอร์แนลล์ การเขียนผังความคิด การเขียนผังงานและการเขียนแบบตรวจสอบรายการ รวมไปถึงการเขียนบันทึกประจำวัน และตารางวางแผนการเรียนรู้ที่นักเรียนเป็นผู้กำหนดขึ้นด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการ คิดอย่างเป็นขั้นตอน ผ่านบันทึกกระบวนการสร้างสรรค์และตรวจสอบความคิดของตนเองเพื่อมุ่งไปสู่ เป้าหมายของการเรียนรู้ โดยเป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนทำงานสำเร็จตามเป้าหมายหรือไม่อย่างไร และมีกระบวนการอย่างไร ผู้วิจัยออกแบบภายใต้ฐานคิดของการบันทึกประจำวัน (Journal) และการ บันทึกสะท้อนคิด (Writing a Reflection) สอดคล้องกับ ภัทราพร เกษสังข์ (2567) ได้ศึกษาผลการ ใช้กลยุทธ์การสะท้อนคิดและการเรียนรู้เชิงรุก พบว่า การบันทึกสะท้อนคิดเป็นเครื่องมือช่วยส่งเสริม ให้ผู้เรียนมีการคิดทบทวนต่อการกระทำของตน ด้วยการวิเคราะห์ประสบการณ์ความคิดและกระทำ ของตน ช่วยให้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพมีกรอบที่ชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการ ประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านรายละเอียดของผู้สร้างสรรค์ ด้านการนำเสนอ ด้านการใช้ เวลาและความพยายาม และด้านพัฒนาการ ดังนั้น ด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบว่านักเรียนได้ทำงาน สำเร็จตามเป้าหมายหรือไม่ กล่าวคือ เป็นการตรวจสอบว่า นักเรียนมีการตรวจสอบตนเอง วาง แผนการเรียนรู้ ขยายความคิด การคิดเป็นกระบวนการ การสะท้อนคิด ซึ่งสมุดบันทึกการสร้างสรรค จะเป็นเครื่องมือที่สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนได้ผ่านการพัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาด้วยวิธี ดังกล่าวครบถ้วนหรือไม่ ด้านการนำเสนอ เป็นการตรวจสอบว่า นักเรียนมีการจัดการข้อมูลเป็น อย่่างไร ด้านการใช้เวลาและความพยายาม ตรวจสอบว่า นักเรียนสามารถกำกับตนเองให้ทำงานจน สำเร็จได้หรือไม่และมากน้อยเพียงใด และด้านพัฒนาการ ตรวจสอบว่า พัฒนาการด้านอภิปัญญาของ นักเรียนเป็นอย่างไร ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่า จะเห็นได้ว่าผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยภาพรวมของสมุดบันทึกการ สร้างสรรคอยู่ในระดับดีมาก หมายถึง ในขณะที่เรียนรู้ตามหลักสูตรผู้เรียนได้ผ่านการฝึกพัฒนา ความสามารถด้านอภิปัญญาอย่างเป็นรูปธรรม

2.3 อภิปรายผลการประเมินความพึงพอใจ

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตาม แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการ จัดกิจกรรมในชั้นเรียนเป็นไปตามความต้องการของผู้เรียนจากการสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่ มีต่อการเรียนรู้ศิลปะในขั้นตอนการวิจัยขั้นที่ 1 คือ นักเรียนต้องการต้องการเพิ่มเวลาการเรียนรู้วิชา ศิลปะ สอดคล้องกับ วิชัย วงษ์ใหญ่ (2563) กล่าวว่า การสร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงการให้เวลาที่ เหมาะสม จึงจะเกิดการเรียนรู้เชิงลึก หากเร่งรีบจะเป็นความสูญเปล่าทางการศึกษา นักเรียนต้องการ ออกแบบหัวข้อและเลือกวิธีการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2542) กล่าวว่า

หากต้องการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จะต้องจัดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น รู้สึกตื่นตัว มีความจดจ่อและผูกพันกับสิ่งที่ทำ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้ที่นั่นเกิดความหมายต่อตนเอง มักเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ประสบการณ์และความเป็นจริงของผู้เรียน จะต้องเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เรียนโดยตรงหรือใกล้ตัวผู้เรียน และเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-Directed Learning: SDL) ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง Knowles (1975) กล่าวว่า SDL เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มในการกำหนดทิศทางและควบคุมกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยเริ่มตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ การค้นหาวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม การลงมือปฏิบัติ และการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกหัวข้อและวิธีการสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของตนเอง นักเรียนได้วางแผนการทำงาน จัดการเวลาการเรียนเหมาะสมกับวิธีการเรียนรู้ของตนเอง และประเมินผลงานของตนเอง อีกทั้งการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายที่เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง โดยครูมีบทบาทเป็นผู้สนับสนุนให้นักเรียนค้นพบศักยภาพของตนเอง และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ สนับสนุนความเป็นปัจเจกบุคคล ให้ความสำคัญกับกระบวนการทำงานของผู้เรียนมากกว่าผลสำเร็จของงาน

ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบในการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับครูศิลปะ

1.1 ครูศิลปะสามารถนำหลักสูตรที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น และผลการทดลองการใช้หลักสูตรเป็นฐานข้อมูล เพื่อพิจารณาในการนำหลักสูตรไปประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสมโดยควรพิจารณาด้านเนื้อหาและระดับชั้นปีก่อนนำไปใช้

1.2 ครูศิลปะควรวิเคราะห์เนื้อหาศิลปะหลังสมัยใหม่และเปิดโอกาสให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยแนวคิดและวิธีการของตนเอง คงไว้ซึ่งหลักการของศิลปะหลังสมัยใหม่เป็นสำคัญ สนับสนุนให้ผู้เรียนได้ออกแบบวิธีการเรียนรู้ของตนเองรวมถึงการคิดหัวข้อสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญกับแก่นสาระของการเรียนรู้ศิลปะ คือ เสรีภาพในการแสดงออกทางความคิดของผู้เรียน

1.3 ครูศิลปะควรศึกษาการใช้เครื่องมือในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ และนำเครื่องมือมาใช้สนับสนุนให้ผู้เรียนเรียนฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจาก หลักสูตรที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ การพัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ ดังนั้น นักเรียนจำเป็นต้อง

เรียนรู้เครื่องมือเหล่านี้ซึ่งเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาเพื่อพัฒนาความสามารถดังกล่าว และจากผลการศึกษาความสามารถด้านอภิปัญญาของผู้เรียน พบว่า ด้านการจัดการข้อมูลและด้านการกำกับและตรวจสอบมีคะแนนเฉลี่ยน้อยกว่าด้านอื่น ๆ ครูศิลปะจึงควรให้ความสำคัญในการบันทึกข้อสรุปการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับนักการศึกษา กระบวนการสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและสังเคราะห์เป็นกระบวนการที่สนับสนุนให้เกิดการสร้างสรรคสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมา โดยไม่ได้จำกัดเฉพาะการสร้างสรรคงานศิลปะเท่านั้น แต่สามารถประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ได้อย่างหลากหลาย เช่น การนำกระบวนการสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน เป็นต้น

3. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษาควรสนับสนุนให้ครูศิลปะนำหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นไปใช้ และศึกษาประสิทธิผลของหลักสูตร เนื่องจากความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในหลายด้าน ซึ่งจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยการนำเครื่องมือในหลักสูตรไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ ให้เหมาะสม

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาระดับความสามารถของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น เพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องมือการวัดและประเมินผลความสามารถด้านการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันไปตามระดับชั้นปี

2. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ เช่น ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ ความสม่ำเสมอในการเรียนรู้ ความสามารถในการบันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นต้น

3. ควรมีการวิจัยที่นำศิลปะหลังสมัยใหม่เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะด้านการคิดของผู้เรียนในลักษณะอื่น ๆ เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การวิจารณ์เชิงเปรียบเทียบ เป็นต้น

รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ, ส. (2557). การวัดและประเมินผลสภาพแท้จริงของนักเรียน. กรุงเทพมหานคร: พรว.
- กาญจนา คุณารักษ์. (2558). พื้นฐานการพัฒนาหลักสูตร: *Foundations of Curriculum Development*. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2559). สุนทรียศาสตร์: หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์ (3 ed.). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติภรณ์ ศรีวงษ์ชัย, & มณฑา ชุ่มสุคนธ์. (2565). การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) รายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนวังน้ำหลิ่งตรุณกิจ. ว.มร., 16(3).
- เกษร ธิตะจारी. (2530). ศิลปะชั้นนำ (*Introduction to Art*). ภาควิชาศิลปศึกษา คุรุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คมกริบ ธีรานุรักษ์ และคณะ. (2555). การพัฒนามาตรวัดเมตาคognition ชั้นแบบใช้กระดาษสอบและแบบใช้คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารคุรุศาสตร์, 40(2), 75-91.
- จตุรัตน์ กิรติวุฒิจงศ์. (2554). การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์. วารสารทรายแก้ว, 6(1).
- จตุรัตน์ กิรติวุฒิจงศ์. (2558). สุนทรียภาพของทัศนธาตุทางทัศนศิลป์ : ความบันเทิงใจจากโนรา.
- จันทน์ เจริญศรี. (2545). โปสต์โมเดิร์น กับ สังคมวิทยา. สำนักพิมพ์วิภาษา.
- จินตนา ศิริธัญญรัตน์, & วัชรา เล่าเรียนดี. (2562). การออกแบบระบบการเรียนการสอน (*Instructional System Design*) (2 ed.). โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จันทวีร์พร แป้นแก้ว. (2562). การประเมินตามสภาพจริง. วารสารศึกษาศาสตร์, 30(1).
- ชมพันธ์ุ กุญชร ณ อยุธยา. (2540). การพัฒนาหลักสูตร. โรงพิมพ์ข่าวทหารอากาศ.
- ชลุด นิมเมสมอ. (2557). องค์ประกอบของศิลปะ = *Composition of Art* (9 ed.). อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิง.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2559). การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร : แนวคิดและกระบวนการ. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุตติลค์ ชุ่มเย็น, & วิชญา ผิวคำ. (2565). การพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน. วารสารบัณฑิตแสงโคมคำ, 8(1).
- ทักษิณา พิพิชกุล. (2559). สุนทรียศาสตร์กับศิลปะ : จากการเสนอภาพตัวแทนถึงสุนทรียะเชิงสัมพันธ์. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 17, 19-26. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/99305>
- ทิพย์วิมล วังแก้วหิรัญ. (2561). ผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยยุทธศาสตร์สะท้อนอภิปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน: กรณีศึกษารายวิชาภาษาไทย สังคมศึกษา และวิทยาศาสตร์. วารสารเศรษฐศาสตร์และกลยุทธ์

การจัดการ, 5(1).

- ทิตนา แชมมณี. (2542). การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลชิปปา (CIPPA MODEL). *Journal of Education Studies*, 27(3).
<https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?article=2787&context=educujournal>
- ทิตนา แชมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แชมมณี และคณะ. (2544). วิทยาการด้านการคิด. เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- อึ้ง บั้วศรี. (2542). ทฤษฎีหลักสูตรการออกแบบและพัฒนา. ธนรัชการพิมพ์.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2550). โลก *Modern & Post Modern*. สำนักพิมพ์สายธาร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). การพัฒนาการสอน. สุวีริยาสาส์น.
- เบญจวรรณ กี่สุขพันธ์. (2558). หลักสูตร : การออกแบบและการพัฒนา. ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ประเทิน มหาพันธ์. (2531). ศิลปะในโรงเรียนประถม. โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮาส์.
- ปิยรัตน์ ดรบบัณฑิต. (2551). การพัฒนาโมดูลการเรียนรู้วิชาเคมีวิเคราะห์ในระดับอุดมศึกษาด้วยวัฏจักรแห่งการคิดค้นมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- ปิยะนุช พนมแก้ว. (2552). การใช้การประเมินผลตามสภาพจริง. วารสารภาษาปริทัศน์, 24(3), 55-71.
https://www.culi.chula.ac.th/images/asset/pasaa_paritat_journal/file-24-184-xumlfv216885.pdf
- พิสนท์ สุวรรณภักดี. (2019). ศักยภาพของวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกต่อความทรงจำ ระดับปัจเจกกับความทรงจำร่วมของคนในสังคม กรณีศึกษาจากผลงานของ โจเซฟ บอยส์ และ มารีน่า ออบราโมวิก. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 12(6), 2076-2092. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/221355/161135>
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, ทิตนา แชมมณี, นवलจิตต์ เขาว์กักริตพงษ์, ศรีนคร วิทยะสิรินันท์, สิริภักตร์ ศิริโท, ทวีศักดิ์ จินตานุรักษ์, ศรเนตร อารีโสภณพิเชษฐ, อุทัย ดุลยเกษม, พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, & พรรณี เกษกมล. (2558). ศาสตร์การคิด: รวมบทความเรื่องการคิดและการสอนคิด (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, Ed.). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ภัทรพร เกษสังข์. (2567). การพัฒนา ความสามารถด้านการเขียนรายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพของนักศึกษาครุมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยโดยใช้กลยุทธ์การสะท้อนคิดและการจัดการเรียนรู้เชิงรุก. วารสารครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, 18(1). <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/EDUCLoei/article/view/277784/183369>
- มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. (2543). การเรียนการสอนและประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพและศิลปวิจารณ์. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มารุต พัฒนาผล. (2562). รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรร่วมสมัย. ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.

www.curriculumandlearning.com

- มารุต พัฒนาผล. (2567). แนวคิดหลักการพัฒนาหลักสูตร (Vol. 2). ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). วิจัยวิจัยทางการศึกษา (Vol. 9). โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2562). การวิจัยและพัฒนาวัตกรรมการศึกษา. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลักขณา สิริวัฒน์. (2558). การรู้คิด. โอเดียนสโตร์.
- วัชรมา เล่าเรียนดี, ปรมัญญ์ กิจรุ่งเรือง, & อรพิน ศิริสัมพันธ์. (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2552). หลักสูตร. สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2554). การพัฒนาหลักสูตรระดับอุดมศึกษา. อาร์ แอนด์ ปรีนธ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่, ม. พ. (2563). การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (*Creative Learning*). จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- วิรัตน์ ปิ่นแก้ว. (2554). กระบวนทัศน์ศิลปศึกษาหลังสมัยใหม่ในประเทศไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2545). ศิลปะหลังสมัยใหม่และวัฒนธรรม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2546). สุนทรียศาสตร์เพื่อชีวิต (2 ed.). สันติศิริการพิมพ์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547). ศิลปะหลังสมัยใหม่: *POSTMODERN ART*. สันติศิริการพิมพ์.
- วิสูตร โพธิ์เงิน. (2556). ศิลปะสำหรับเด็ก. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศศิธร อินต๋วน. (2559). การใช้กิจกรรมจดบันทึกคอร์เนลล์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดเห็นของนักศึกษา สาขาวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยพาร์อีสเทอร์น, 10(1), 108-120.
http://www.cmruir.cmru.ac.th/bitstream/123456789/1487/1/Article_1.pdf
- สงัด อุทรานันท์. (2532). พื้นฐานและหลักการพัฒนาหลักสูตร. มิตรสหาย.
- สังวรณ์ ังตกรโทก และคณะ. (2559). การพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินเมตาคognitionชั้นของนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา. สถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน)
- สันติ คุณประเสริฐ. (2547). ศิลปศึกษา : จากทฤษฎีสู่การสร้างสรรค์ (ป. พิชญ์ไพบุลย์, Ed.). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุธี คุณาวิชยานนท์. (2561). ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย : ตะวันตกและไทย. โครงการหนังสือและตำราทฤษฎีศิลป์ ภาค/สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โอชนา พูลทองดีวัฒนา. (2556). สุนทรียศาสตร์ตะวันตก : พัฒนาการของการแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับศิลปะและความงาม. *Veridian E-Journal*, 6, ช-ด.
- โอชนา พูลทองดีวัฒนา. (2561). สุนทรียศาสตร์ตะวันตก. คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Anderson, R. D. a. o. (1970). *Developing Children's Thinking through Science*. Prentice-Hall.
- Arjaya, I. B. A., Hermawan, I. M. S., Ekayanti, N. W., & Paraniti, A. A. I. (2023). Metacognitive

- Contribution to Biology Pre-service Teacher's Digital Literacy and Self-Regulated Learning during Online Learning. *Journal of Instruction*, 16(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.29333/iji.2023.16125a>
- Bayer, F. M. (1978). Arithmetic problem solving in young children. *Journal of Educational Psychology*, 70(1), 74-79.
- Bellanca, J., & Brandt, R. (2019). *21st Century Skills: Rethinking How Students Learn* (J. Bellanca & R. Brandt, Eds. 2 ed.). openworlds.
- Bellanca, J. A. (2010). *21st century skills: Rethinking how students learn*. Solution tree press.
- Bobbitt, F. (1918). *The curriculum*. Houghton Mifflin.
- Cascio, J. (2020). *Facing the Age of Chaos* <https://medium.com/@cascio/facing-the-age-of-chaos-b00687b1f51d>
- Charters, W., & Good, C. V. (1945). The dictionary of education. *The Phi Delta Kappan*, 27(1), 5-7.
- Collingwood, R. G. (1938). *The Principles of Art* (1938). Clarendon Press.
- Costa, A. L. (1984). Mediating the metacognition. *Contemporary Educational Psychology*, 106-111.
- Costa, L. (1984). Mediating the Metacognitive. *Education Leadership*, 42, 57-62.
https://files.ascd.org/staticfiles/ascd/pdf/journals/ed_lead/el_198411_costa.pdf
- Cottingham, D. (2005). *Modern art: A very short introduction*. OUP Oxford.
- Croce, B. (1921). *The essence of aesthetic*. W. Heinemann.
- Cross, D. R., & Paris, S. G. (1988). Developmental and instructional analyses of children's metacognition and reading comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 80(2), 131-142.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*.
- Dewi, P. Y. A., & Primayana, K. H. (2019). Effect of Learning Module with Setting Contextual Teaching and Learning to Increase the Understanding of Concepts. *International Journal of Education and Learning*, 1(1), 19-26.
<https://doi.org/10.31763/ijele.v1i1.26>
- Dirkes, M. A. (1985). Metacognition: Students in Charge of Their Thinking. *Roeper Review*, 8, 96-100.

- Dobbs, S. M. (1992). *The DBAE Handbook: An overview of Discipline-Based Art Education*. Getty Center for Education in the Arts.
- Egana-delSol, P. (2023). The impacts of a middle-school art-based program on academic achievements, creativity, and creative behaviors. *Science of Learning*, 8(39).
<https://doi.org/10.1038/s41539-023-00187-6>
- Flavell, J. H. (1979). Metacognition and Cognitive Monitoring: A New Area of Cognitive-Development Inquiry. *American Psychologist*, 34(10), 906-911.
- Goldblatt, P. F. (2006). How John Dewey's Theories Underpin Art and Art Education. *Education and Culture*, 22(1), 17-34.
- Gregory, S., & Sperling, D. R. (1994). Assessing Metacognitive Awareness. *Contemporary Educational Psychology*, 19(4), 460-475.
- Groot-Reuvekamp, M. d., Ros, A., & Boxtel, C. v. (2018). Improving elementary school students' understanding of historical time: Effects of teaching with "Timewise". *Theory and Research in Social Education*, 46(1), 35-67.
<https://doi.org/10.1080/00933104.2017.1357058>
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. McGraw-Hill Book Co.
- Havighurst, R. J. (1956). Research on the developmental-task concept. *The school review*, 64(5), 215-223.
- Houston, W. R. (1972). *Developing instructional modules: a modular system for writing modules*. College of Education, University of Houston.
- Hunaifi, H., & Juandi, D. (2023). The effect of metacognitive strategies on mathematical problem-solving ability: A systematic literature review. *International Seminar on Mathematics, Science, and Computer Science Education (MSCEIS)*.
- Hunkins, F. P. (1980). *Curriculum Development; Programme Improvement*. Merrill.
- Jain, S., & Angural, V. (2017). Use of Cronbach's alpha in dental research. *Medico Research Chronicles*, 4(03), 285-291.
- Jia, X., Li, W., & Cao, L. (2019). The Role of Metacognitive Components in Creative Thinking. *Frontiers in Psychology*, 10.
<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2019.02404/full>
- Jusoh, Z., Zubairi, A. M., & Badrasawi, K. J. (2018). Validity evidence using expert

- judgment: A study of using item congruence involving expert judgements for evidence for validity of a reading test. *Al-Shajarah: Journal of the International Institute of Islamic Thought and Civilization (ISTAC)*, 307-320.
- Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*.
- Li, J., Ma, W., Zhang, M., Wang, P., Liu, Y., & Ma, S. (2021). Know Yourself: Physical and Psychological Self-Awareness With Lifelog. *frontiers in Digital Health*, 3. <https://doi.org/10.3389/fdgth.2021.676824>
- Maryani, I., Putri, D. R., Urbayatun, S., Suyatno, & Bhakti, C. P. (2020). Metacognition and Integrated-Project Based Learning (I-PjBL) in Elementary Schools. *Universal Journal of Education Research*, 8(3), 1046-1054.
- Oliva, P. F. (2009). *Developing the Curriculum* (7, Ed.).
- Ornstein, A. C., & Hunkins, F. P. (1993). *Curriculum—foundations, principles and issues* (2 ed.).
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. Basic Books.
- Pauk, W., & Owens, R. J. Q. (2011). *How to Study in College* (10 ed.). Wadsworth.
- Piaget, J. (1976). Piaget's theory. In: Springer.
- Read, H. (1943). *Education through Art* (1 ed.). Faber and Faber Limited.
- Saylor, A., & Alexander, W. (1981). *Curriculum Planning for Better Teaching and Learning* (4 ed.). Holt, Rinehart & Winston.
- Schraw, G., & Dennison, R. S. (1994). Metacognitive awareness inventory. *Contemporary Educational Psychology*, 19, 460-475.
- Schwab, K. (2017). *The fourth industrial revolution*. Crown Currency.
- Setiawan, A. (2016). Hubungan Kausal Penalaran Matematis terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1). <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/133/123>
- shirkarami, J., Dusti, Y., & Azizi, S. (2020). Postmodernism World: A Brief Analysis in Philosophical, Social and Educational Aspects. *KURMANJ; The Journal of Culture, Humanities and Social Science*, 2(2), 20-23.
- Taba, H. (1962). *Curriculum development: theory and practice*. Harcourt, Brace & World.

- Thienen, J. P. A. v., Weinstein, T. J., & Meinel, C. (2023). Creative metacognition in design thinking: exploring theories, educational practices, and their implications for measurement. *Front Psychol.* <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1157001>
- Tok, E. (2022). Pre-Service Preschool Teachers' Metacognitive Awareness and Creative Thinking Domains. *Shanlax International Journal of Education*, 10(3).
- Torrance, E. P. (1973). *Is creativity teachable?* Phi Delta Kappa Educational Foundation.
- Tyler, R. W. (1949). *Basic principles of curriculum and instruction*. University of Chicago Press.
- UNESCO. (2023). Arts Education: An investment in quality learning. *UNESCO Digital Library*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386034#:~:text=URL%3A%20https%3A%2F%2Funesdoc.unesco.org%2Fark%3A%2F48223%2Fpf0000386034%0AVisible%3A%200%25%20>
- Vallespin, C. Z. (2021). EFFECTIVENESS OF MODULAR LEARNING APPROACH IN TEACHING ELEMENTARY GRADE LEARNERS A LITERATURE REVIEW. *Global Scientific Journals*, 9(10).
https://www.globalscientificjournal.com/researchpaper/EFFECTIVENESS_OF_MODULAR_LEARNING_APPROACH_IN_TEACHING_ELEMENTARY_GRADE_LEARNERS.pdf
- Vargas, D. (2021). Why Reflect? Effective Learning through Metacognition and Self-Regulation. *Notre Dame Learning*. <https://learning.nd.edu/stories/why-reflect-effective-learning-through-metacognition-and-self-regulation/>
- Wallach, M. A., & Kogan, N. (1965). A New Look at the Creativity Intelligence Distinction. *Journal of Personality*, 33, 348-369.
- Wenden, A. L. (1985). *Learner strategies* (A. Ellis, Ed.). Longman.



ภาคผนวก

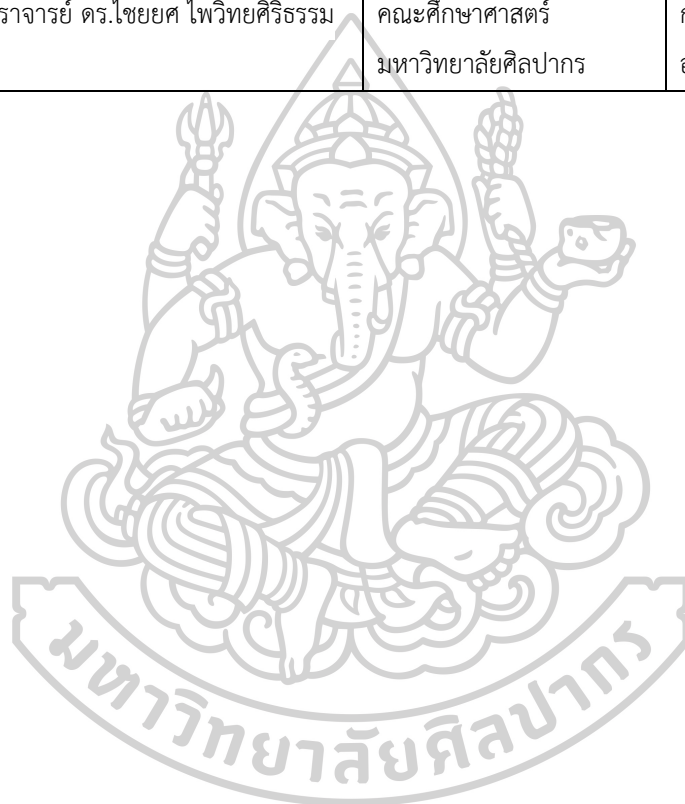


ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพหลักสูตร ประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตร

ที่	รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	สถานที่ทำงาน	ความเชี่ยวชาญ
1	ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ชูรี	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลธัญบุรี	ทัศนศิลป์
2	ศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์	คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	ทฤษฎีศิลป์
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์	คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย	ศิลปศึกษา
4	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤตพล วังภูสิต	วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร	หลักสูตรและการสอน
5	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ แผงกมล เพชรเกลี้ยง	คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา	หลักสูตรและการสอน ระดับประถมศึกษา
6	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทัศน์ กัมณี	คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราช ภัฏกาญจนบุรี	เทคโนโลยีการศึกษา
7	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ ชมภูวิเศษ	คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏอุดรธานี	การวัดและประเมินทาง การศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

ที่	รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	สถานที่ทำงาน	ความเชี่ยวชาญ
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุบลวรรณ ส่งเสริม	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	หลักสูตรและการสอน
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รสริน เจริมไธสง	คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลธัญบุรี	หลักสูตรและการสอน ระดับประถมศึกษา
3	รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	การวัดและประเมิน อภิปัญญา

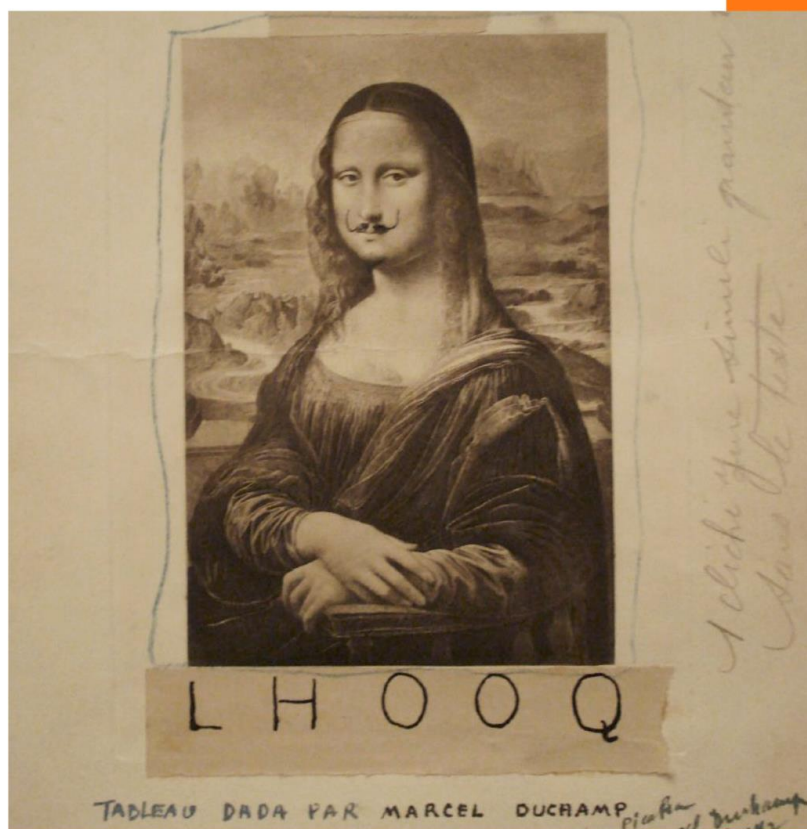




Art Learning Module Curriculum

หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่
เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

The Development of Art Learning Module Curriculum
based on Postmodern Art Concept to enhance Metacognition and Creativity
for the Elementary School Students



by Lalit Bunnag

POSTMODERN ART

คำนำ

การเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กประถมศึกษาเป็นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยมีเป็นเครื่องมือสำคัญในการจุดประกายความคิดและจินตนาการของผู้เรียน ผลงานศิลปะที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์ขึ้นเป็นมากกว่าแค่ภาพวาดหรือประติมากรรม แต่เป็นการแสดงออกถึงองค์ความรู้ ประสบการณ์ และความรู้สึกนึกคิดที่หลอมรวมกันอย่างเป็นรูปธรรม หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มุ่งเน้นการพัฒนาอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ของเด็ก ๆ ผ่านการเรียนรู้และกิจกรรมศิลปะที่หลากหลาย โดยเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง เข้าใจความคิดความรู้สึก และความถนัดของตนเอง รวมถึงมอบเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง หัวใจสำคัญของหลักสูตรคือการส่งเสริมให้เด็ก ๆ จัดบันทึกความคิดและประสบการณ์การเรียนรู้ไว้อย่างเป็นระบบ ซึ่งจะช่วยให้เด็ก ๆ สามารถทบทวน และตรวจสอบความคิดของตนเองได้อย่างชัดเจน เป็นการสร้างความเข้าใจในตนเอง และกระบวนการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง และเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ลลิต บุนนาค

ผู้วิจัย



ความสำคัญของหลักสูตร

หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยมีแนวคิดตั้งต้นคือการพัฒนาหลักสูตรที่สอดคล้องกับสถานการณ์ของโลกในยุคปัจจุบัน เป็นลักษณะของโลกที่มีความเปราะบาง สิ่งต่าง ๆ มาเร็วไปเร็วไม่คงทนถาวรและสามารถถูกแทนที่จากสิ่งใหม่อย่างรวดเร็วได้ตลอดเวลา หลายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมอาจเป็นสิ่งที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในอดีต การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลกปัจจุบันประกอบกับเทคโนโลยีข่าวสารมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงความหมายของสิ่งที่เรียกว่า ความรู้ ความจริง เกิดการตั้งคำถามถึงระบบความคิดและความเชื่อเดิม ความรู้ ความจริง ความหมายของชีวิตมนุษย์ สุนทรียะ ฯลฯ ซึ่งส่งผลกระทบต่อที่กว้างและลึกในทุกมิติมากกว่าที่ผ่านมาทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ศิลปะ วัฒนธรรม วิถีชีวิต และส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษา ในวันที่ความรู้ความจริงเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ความรู้ความจริงชุดเดิมอาจล้าสมัยและถูกแทนที่ได้ตลอดเวลาในเวลาไม่นาน เป้าหมายของการเรียนรู้จึงไม่ใช่ตัวความรู้อีกต่อไป หลักสูตรการศึกษาในโลกยุคใหม่จึงต้องทำหน้าที่มอบเครื่องมือและทักษะในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน เพื่อเป็นรากฐานในการแสวงหาความรู้ แสวงหาตนเองและนำตนเองสู่ความสำเร็จได้ด้วยตนเอง

นักวิชาการได้ศึกษากระบวนการทางสมองของมนุษย์ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ และได้เสนอทฤษฎีเกี่ยวกับการคิดไว้มากมาย โดยมีความเห็นสอดคล้องกันว่า อภิปัญญา (Metacognition) มีความจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นปัจจัยสนับสนุนที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นและทำให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จ เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถกำกับและควบคุมกระบวนการคิดของตนได้ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการคิด การรู้ว่าตนเองรู้อะไรและไม่รู้อะไร จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการเรียน เรียนรู้วิธีการคิด อันจะส่งผลให้สามารถเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ดีขึ้น รวมถึงการควบคุมและตรวจสอบการรู้คิดของตนเอง เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ เป็นกระบวนการคิดและแก้ไขปัญหาและเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร การสอนเรื่องอภิปัญญามีวัตถุประสงค์สำคัญที่จะสอนผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีเป้าหมาย มีประสิทธิภาพ มีอิสรภาพในการเรียนรู้และมีความสามารถในการประเมินตนเอง อภิปัญญาจึงมีความสำคัญและจำเป็นที่จะต้องพัฒนาตั้งแต่วัยเด็กให้คงทนจนกระทั่งตลอดชีวิต

การพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในศตวรรษที่ 20

Dewey (1934) นักปรัชญาและนักการศึกษาชาวอเมริกัน หรือเรียกได้ว่าเป็นผู้นำปรัชญาพัฒนานิยม (Progressivism) ได้เสนอให้มีการจัดการศึกษาในเชิงประสบการณ์และการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในการเรียนรู้และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ การเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติสามารถเชื่อมโยงผู้เรียนออกไปสู่โลกแห่งชีวิตและความเป็นจริงภายนอกโรงเรียน Dewey เชื่อว่าศิลปะเป็นวิธีพื้นฐานในการทำความเข้าใจโลก ศิลปะไม่ได้เกี่ยวข้องกับการสร้างวัตถุ แต่เกี่ยวข้องับกระบวนการสร้างสรรค์และประสบการณ์ สนับสนุนการบูรณาการศิลปะเข้ากับหลักสูตร เปลี่ยนจุดเน้นการเรียนรู้ด้านทักษะทางศิลปะและประวัติศาสตร์ไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์และประสบการณ์ศิลปะ นักเรียนควรเรียนรู้จากวัสดุและกระบวนการทางศิลปะมากกว่าการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning) ศิลปะสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ ส่งเสริมการศึกษาที่สมบูรณ์และทำให้การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้น การมีส่วนร่วมทางศิลปะสามารถยกระดับชีวิตและความเข้าใจโลกของแต่ละคน สามารถการพัฒนาสังคมและการมีส่วนร่วมในระบอบประชาธิปไตย (เกษร ธิตะจारी, 2530; ทิศนา แคมมณี, 2560; สันติ คุณประเสริฐ, 2547; Goldblatt, 2006) แนวคิดของ Dewey ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียนรู้ศิลปะ วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวไว้ว่า (2545) การเรียนการสอนศิลปะศึกษาที่จะประสบความสำเร็จได้นั้น การมีทักษะเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอสำหรับปัจจุบันที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงและขับเคลื่อนไปข้างหน้า เมื่อโลกเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ นัยของความเปลี่ยนแปลงเป็นไปอย่างสลับซับซ้อนทำให้ระบบการศึกษาต้องปรับตัวในระดับโครงสร้างรวมทั้งศิลปศึกษา จากแนวความคิดนี้จึงพัฒนาไปสู่ ทฤษฎีพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-Based Arts Education: DBAE) เพื่อพัฒนาแบบองค์รวม (Holistic Approach) หลายมิติ (Multiple Dimensions) และมีพลวัต (Dynamics) การเรียนรู้ศิลปะมีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ที่เสนอโดย Papert (1980) มีแนวคิดที่สำคัญคือ การเรียนรู้ที่เกิดจากการสร้างพลังความรู้ในตนเองด้วยตนเองของผู้เรียน หากผู้เรียนมีโอกาสได้สร้างความคิดและนำความคิดของตนเองไปสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมจะทำให้เห็นความคิดนั้นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และเมื่อผู้เรียนสร้างสิ่งหนึ่งสิ่งใดขึ้นมาในโลกก็หมายถึงการสร้างความรู้ขึ้นในตนเอง ความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นในตนเองนี้จะมีความหมายต่อผู้เรียน จะอยู่คงทน ผู้เรียนจะไม่ลืมง่าย และจะสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้ดี ความรู้ที่สร้างขึ้นเองนี้ยังเป็นฐานให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ต่อไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ลักขณา สิริวัฒน์ (2558) อธิบายว่า การได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมทั้งหลายด้วยตนเองนั้นจะก่อให้เกิดการคิดในรูปแบบต่าง ๆ ด้วยสติปัญญา ซึ่งเป็น

ลักษณะของกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ มีความสามารถและทักษะทั้งในด้านวิชาการและวิชาชีพ จะเห็นได้ว่าการลงมือกระทำสิ่งใด ๆ ก็ตามล้วนทำตามการรู้คิดทั้งสิ้น การปฏิบัติงานสร้างสรรค์ด้วยการลงมือทำ Read (1943) เน้นย้ำถึงความสำคัญของกระบวนการทางศิลปะว่ามีความสำคัญมากกว่าผลงานที่สมบูรณ์ คุณค่าที่แท้จริงของศิลปะอยู่ที่ประสบการณ์สร้างสรรค์มากกว่าวัตถุที่ถูกสร้างขึ้น กระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดจากการสำรวจ ทดลองและค้นพบจะทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง การมีส่วนร่วมในกระบวนการทางศิลปะจะสามารถพัฒนาจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์และทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ได้ การมุ่งเน้นไปที่ผลงานสำเร็จเพียงอย่างเดียวอาจนำไปสู่ความเข้าใจที่คับแคบและจำกัด ความสำคัญของงานศิลปะ วิรุณ ตั้งเจริญ (2547) กล่าวว่า ศิลปะเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เกี่ยวข้องกับตัวมนุษย์ เกี่ยวข้องกับความคิดในเชิงองค์รวม เกี่ยวข้องกับความเป็นจริง ฯลฯ ศาสตร์ทุกศาสตร์ก้าวเข้ามาสู่ลัทธิหลังสมัยใหม่ ศิลปะในกระบวนการทัศนใหม่มากมายเกิดขึ้น นักวิชาการศิลปะร่วมสมัยพยายามจะบอกว่า ศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่เกิดจากความผสมผสานสัมพันธ์ของสมองซีกขวาและซ้าย สติ (EQ) และ ปัญญา (IQ) เป็นจินตภาพ (Image) ในสมอง ดังนั้น เมื่อปรับกระบวนการทัศนด้านหลักสูตรและการเรียนการสอนให้ก้าวทันโลกบนฐานคิดหลังสมัยใหม่จะเปิดพื้นที่จินตนาการสร้างสรรค์อย่างกว้างขวาง หลักสูตรจะเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษา ผู้เรียนจะได้รับผลลัพธ์ใหม่ที่แตกต่างเพื่อก้าวไปสู่โลกอนาคต

อภิปัญญาสามารถเกิดขึ้นระหว่างการทำงานหรือระหว่างการทำกิจกรรมต่าง ๆ และมีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ กล่าวคือ กระบวนการทางอภิปัญญาจะเกิดขึ้นระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ เริ่มต้นด้วยการสังเกตและทบทวนความรู้ความเข้าใจในตนเอง จินตนาการถึงความสำเร็จในชิ้นงานที่จะทำ ประเมินความรู้และความสามารถของตนเองว่าสามารถทำงานสร้างสรรค์นั้นให้ประสบความสำเร็จได้หรือไม่ อย่างไร ตลอดจนการเลือกใช้เทคนิค เลือกรูปแบบแก้ปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ นำตนเองสู่การเรียนรู้และสร้างชิ้นงานจนสำเร็จอย่างเป็นขั้นตอนตามแผนที่ได้กำหนดไว้ กระบวนการดังกล่าวล้วนเป็นกระบวนการทางอภิปัญญาทั้งสิ้น ประเทิน มหาจันทร์ (2531) กล่าวว่า พัฒนาการของเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลายจะเน้นที่ความเหมือนธรรมชาติเหมือนของจริง เนื่องจากอิทธิพลของประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมที่เด็กได้พบเห็นในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ศิลปะสำหรับประถมศึกษานั้น มีเป้าหมายที่ชัดเจนในด้านการพัฒนาความคิดและสติปัญญา ศิลปะหลังสมัยใหม่ถือเป็นปัจจัยสนับสนุนที่จะทำให้การเรียนรู้ศิลปะระดับประถมศึกษาบรรลุเป้าหมายได้ โดยมีหลักการสำคัญคือการให้คุณค่ากับแนวความคิดมากกว่าทักษะทางศิลปะ ให้ความสำคัญกับกระบวนการทางความคิดระหว่างการทำงาน

มากกว่าผลงานสำเร็จ สนใจสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวในบริบทของพื้นที่และเวลา แนวคิดหลังสมัยใหม่ส่งผลต่อวิธีการคิดและการแสดงออกทางศิลปะ โดยจะสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความคิดและจินตนาการกว้างไกล ไม่ยึดติดกับหลักวิชา สอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนรู้ศิลปะในระดับประถมศึกษาที่ไม่ได้ต้องการฝึกเพียงทักษะทางศิลปะแต่เน้นให้ผู้เรียนได้คิดและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ สามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาในรูปแบบที่หลากหลายอย่างท้าทาย

หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการเรียนรู้ผ่านการศึกษาศิลปะใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความคิดและสติปัญญา ความสามารถและชีวิตของผู้เรียนจะถูกสะท้อนออกมาให้เห็นในรูปแบบผลงานศิลปะ เป็นสิ่งซึ่งสะท้อนความรู้สึกริคิดสะท้อนปัญหาและอารมณ์ให้ปรากฏเป็นรูปธรรม หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) เน้นการปฏิบัติการสร้างสรรค์และการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการใช้สื่อวัสดุและอุปกรณ์ที่หลากหลาย หลักสูตรมีความยืดหยุ่นในด้านเนื้อหาสาระ วิธีการเรียน การแสดงออกด้านการสร้างสรรค์ที่ไม่ยึดโยงกับศิลปะตามหลักวิชา ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ขั้นตอนและวิธีการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือเพื่อพัฒนาอภิปัญญาจากกระบวนการสร้างสรรค์ผ่านโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ทั้ง 3 โมดูล ได้แก่ โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค (Creativity Plan) โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง (Masterpiece) และ โมดูลที่ 3 โชว์ของ (Showcase) เป็นโมดูลการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดแทรกกลวิธีพัฒนาอภิปัญญา จำนวน 13 กิจกรรม ภายใต้หัวข้อนิทรรศการศิลปะ “โชว์ของ” ผู้วิจัยจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนให้เป็นพื้นที่แสดงผลงานศิลปะขนาดย่อม ผลงานทุกชิ้นที่นักเรียนได้สร้างสรรค์ขึ้นในชั้นเรียนตลอดหลักสูตรเมื่อเรียนครบทั้ง 3 โมดูลจะได้ชิ้นงาน จำนวน 6 ชิ้น ได้แก่ 1) ภาพนำเสนอตนเอง (Self-Portrait) 2) รายละเอียดของผลงานและผู้สร้างสรรค์ (Artist Statement) 3) ภาพร่างความคิด (Sketch Design) 4) ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นเล็ก (Mini Project) 5) ผลงานสร้างสรรค์แบบกลุ่ม (Group Project) และ 6) ผลงานชิ้นโบแดง (Masterpiece) จะถูกนำมาประกอบกันเป็นผลงานชิ้นสุดท้าย เรียกว่า “ชิ้นโบแดง (Masterpiece)” ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงกระบวนการคิดและการได้มาของชิ้นงานโดยนำมาจัดแสดงในชั้นเรียน ฝึกสร้างงานศิลปะด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับกระบวนการพัฒนาอภิปัญญาที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นทั้ง 5

ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ ขั้นที่ 3 ประมวลความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ และขั้นที่ 5 สร้างสรรค์ ซึ่งแต่ละขั้นตอนการปฏิบัติจะสะท้อนอภิปัญญาของผู้เรียนในระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้เรียนที่ผ่านการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา จะได้เรียนรู้วิธีการพัฒนาอภิปัญญาด้วยตนเองซึ่งเกิดจากการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและรายวิชาอื่น ๆ ได้ โดยเน้นการจดบันทึกอย่างมีความหมายด้วยวิธีการต่าง ๆ ได้แก่ การจดบันทึกแบบคอร์เนลล์ (Cornell Note-Taking) ซึ่งเป็นวิธีการจดบันทึกที่พัฒนาโดย ศาสตราจารย์ Walter Punk มหาวิทยาลัยคอร์เนลล์ ในปี ค.ศ. 1949 ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในวงการการศึกษาว่าสามารถนำมาพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้ (ศศิธร อินตุน, 2559) ผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้ให้มีความเหมาะสมกับนักเรียนประถมศึกษาในลักษณะของการคิดและบันทึกอย่างเป็นระบบเพื่อต่อยอดไปสู่การสร้างสรรค์ ประกอบกับการนำวิธีการเขียนผังความคิด (Mind Map) ผังงาน (Flowchart) และแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) มาผสมผสาน ซึ่งจะสะท้อนกลวิธีอภิปัญญาในด้านการเขียนบันทึกอนุทิน กลวิธีการรายงานตนเองด้วยการเขียน กลวิธีการสร้างรายการและกลวิธีการเขียนแผนภาพ จะช่วยให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่รู้จักตนเอง มีเป้าหมายในการเรียนรู้และนำตนเองไปสู่เป้าหมายที่ได้วางไว้อย่างมีทิศทาง โดยวิธีการดังกล่าวได้ถูกรวบรวมไว้ใน “สมุดบันทึกการเรียนรู้ (Happy Art Journal)” ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือช่วยนำทางการเรียนรู้สร้างแรงบันดาลใจและจุดประกายทางความคิดให้แก่ผู้เรียนตลอดหลักสูตร ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งในและนอกชั้นเรียนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ รวมไปถึงชีวิตประจำวันได้อีกด้วย

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียน
2. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียน

เนื้อหาสาระ

เนื้อหาสาระสำคัญในหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เน้นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) เป็นสำคัญ ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกิดขึ้นช่วงกลางถึงปลายศตวรรษที่ 20 เกิดจากกระแสความคิดใหม่ที่ปฏิเสธความเชื่อมั่นและความศรัทธาต่อความคิดแบบ “สมัยใหม่ (Modernism)” ซึ่งยึดโยงอยู่กับระเบียบแบบแผนหรือความมีตรรกะเหตุผลแบบวิทยาศาสตร์ เชื่อในความจริงที่เป็นหนึ่งเดียวและศิลปะควรเป็นตัวแทนของโลกแห่งความเป็นจริง ในขณะที่ศิลปะหลังสมัยใหม่เชื่อในความเปลี่ยนแปลง ตั้งคำถามต่อความคิดแบบเดิม เชื่อว่าศิลปะควรผสมผสานรูปแบบและแนวคิดที่ต่างกัน ผสมผสานความคิด ชีวิต ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ศาสตร์และศิลป์เข้าไว้ด้วยกัน ให้มีความสำคัญกับแนวความคิด ความสัมพันธ์ของศิลปะกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลา มีความหลากหลายในการแสดงออก ผสมผสานศิลปะกับชีวิตประจำวัน เข้าถึงได้ง่ายและสนุกสนาน ความหมายในสิ่งต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ตีความ ไม่มีระเบียบแบบแผนหรือกฎเกณฑ์ในการสร้างสรรค์ ส่งผลให้การแสดงออกทางศิลปะแบบหลังสมัยใหม่ไม่มีรูปแบบ (Style) ที่ตายตัว ผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่มักนำวัสดุสำเร็จรูป (Ready-made object) และวัตถุเก็บตก (Found Object) มาใช้ในการสร้างสรรค์ หลักการศิลปะหลังสมัยใหม่สำหรับประถมศึกษา ประกอบด้วย 1) เน้นคุณค่าที่ความคิดและแนวคิด 2) เน้นกระบวนการสร้างสรรค์ 3) งานศิลปะเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และ 4) งานศิลปะเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีวิธีการสร้างสรรค์ 2 วิธี ได้แก่ 1) การปะติด (Collage) และ 2) การผสมผสาน (Assemblage) กำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้โดยนำทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-Based Art Education: DBAE) มาประยุกต์ใช้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ด้านศิลปะอย่างรอบด้านอย่างสมดุล ดังนี้

1. เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ศิลปะ (History of Art) ศึกษาความเป็นมาของศิลปะจากภาพตัวอย่างผลงานแบบสังเขปที่แสดงให้เห็นถึงรูปแบบ (Style) การสร้างสรรค์ในแต่ละยุคสมัย เพื่อสร้างความเชื่อมโยงประสบการณ์ของนักเรียนกับโลกศิลปะ จะช่วยให้นักเรียนได้ทราบถึงแนวคิดที่หลากหลายและสามารถค้นพบรูปแบบในการสร้างงานศิลปะตามแนวทางของตนเอง

2. เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) ศึกษาเรื่องความงามและการให้คุณค่าความงามที่แตกต่างกันในแต่ละยุคสมัย เหตุใดศิลปะหลังสมัยใหม่จึงให้คุณค่ากับ

แนวคิดมากกว่าผลงานหรือทักษะการสร้างสรรค์ เรียนรู้วิถีคิดของศิลปินคนสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและวิธีการแสดงออกของผลงาน เช่น Marcel Duchamp Andy Warhol ชลูด นิ่มเสมอ มณฑิธร บุญมา เป็นต้น

3. เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะปฏิบัติ (Art Production) ได้แก่ ทัศนธาตุ วัสดุสำเร็จรูป (Ready-made object) วัสดุเก็บตก (Found Object) วิธีการสร้างสรรค์ด้วยการตัดแปะ (Collage) ผสมผสาน (Assemblage) เรียนรู้วิธีการสร้างสรรคงานศิลปะจากผลงานของศิลปินที่มีอิทธิพลต่อยุคสมัยและรวมไปถึงการจัดนิทรรศการศิลปะที่อาจจะไม่ต้องจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์

4. เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) ศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบคุณค่าความงามจากผลงานศิลปะ ฝึกแสดงความคิดเห็นตามกรอบประเด็นการสร้างสรรคที่กำหนด สะท้อนคิดผลงานของตนเองในลักษณะการวิจารณ์งานศิลปะเพื่อตรวจสอบกระบวนการสร้างสรรค์ของตนเอง

โครงสร้างเนื้อหาในหลักสูตร

หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา จัดเนื้อหาสาระการเรียนรู้โดยการนำทฤษฎีพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ทั้ง 4 แกน มาประยุกต์ใช้ ได้แก่ แกนประวัติศาสตร์ แกนสุนทรียศาสตร์ แกนศิลปะปฏิบัติและแกนศิลปะวิจารณ์ จัดการเรียนรู้แบบโมดูล จำนวน 3 โมดูล ที่สอดคล้องกับการพัฒนาอภิปัญญา โดยวางโครงสร้างเนื้อหาแบบผสมผสานในแต่ละโมดูล ดังนี้ โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค (Creativity Plan) ในโมดูลนี้มีน้ำหนักของเนื้อหาสาระมากที่สุด เป็นการปูพื้นฐานสาระการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับองค์ประกอบของอภิปัญญา ได้แก่ ความรู้ด้านคน ความรู้ด้านงาน ความรู้ด้านยูธวีธีและการรวบรวมข้อมูล โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง (Masterpiece) เน้นการปฏิบัติงานสร้างสรรคตามแผนที่ได้กำหนดไว้อย่างเป็นขั้นตอนจากโมดูลที่ 1 การนำพาตนเองให้ประสบความสำเร็จในการสร้างสรรคด้วยการใช้ยุทธวิธีต่างๆ ที่เหมาะสมกับตนเอง สอดคล้องกับองค์ประกอบของอภิปัญญาในด้านการกำกับและตรวจสอบ และ โมดูลที่ 3 โชว์ของ (Showcase) เน้นเรื่องการประมวลผลสิ่งที่ได้เรียนรู้ทั้งหมดตลอดหลักสูตร จะถูกแสดงออกมาให้เป็นรูปธรรมด้วยการจัดนิทรรศการศิลปะ สอดคล้องกับองค์ประกอบของอภิปัญญาในด้านการประเมิน โดยให้นักเรียนได้สรุปผลการเรียนรู้ ประเมินผลงานและความก้าวหน้าของตนเอง โดยแต่ละโมดูลจะดำเนินการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะตามกระบวนการสร้างสรรค 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ขั้นที่ 3 ประมวล

ประสบการณ์และความคิดรวบยอด ชั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ และชั้นที่ 5 สร้างสรรค์ เป็นการจดบันทึกอย่างมีความหมาย ซึ่งผู้วิจัยได้นำวิธีการบันทึกในลักษณะต่าง ๆ รวมไปถึง กิจกรรมปฏิบัติการทางศิลปะมาประยุกต์ใช้ให้มีความสอดคล้องกับกลวิธีอภิปัญญาตลอด หลักสูตร ความสัมพันธ์ของโมดูล เนื้อหาสาระ กระบวนการสร้างสรรค์ องค์ประกอบของอภิปัญญา วิธีและเวลาเรียน แสดงไว้ดังตารางที่ 1

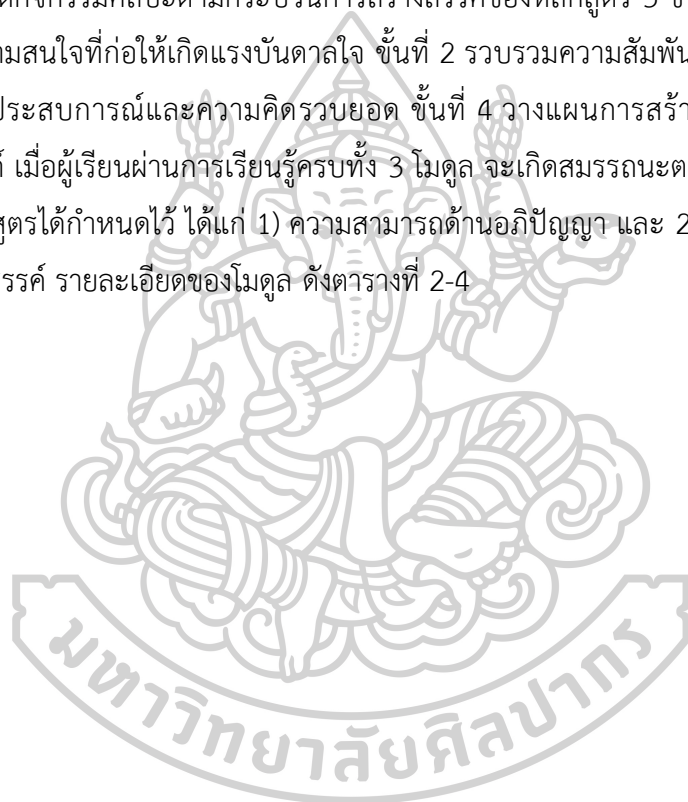
ตารางที่ 1 โครงสร้างเนื้อหาและเวลาเรียน

โมดูลที่	กรอบเนื้อหา	สาระสำคัญ	กระบวนการ การสร้างสรรค์	องค์ประกอบของ อภิปัญญา	เวลา เรียน (ชม.)
1	<p>แผนการสร้างสรรค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ประวัติศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่ 2. สุนทรียศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่ 3. การสร้างสรรค์งานศิลปะหลังสมัยใหม่ 5. ทฤษฎีศิลปะ 6. การบันทึกคอร์แนล 7. การเขียนผังความคิด 8. การเขียนผังงาน 9. กระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน 	<p>เรียนรู้เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ วิธีการวางแผนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบด้วยการจดบันทึกในรูปแบบต่าง ๆ</p>	ชั้นที่ 1 - 4	<p>ความรู้ในด้านคน ความรู้ในด้านงาน ความรู้ในด้าน ยุทธวิธี การจัดการข้อมูล การวางแผน</p>	15
2	<p>ชิ้นโบแดง</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. การเขียนแบบตรวจสอบรายการ 	<p>ดำเนินการปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอนตามแผนที่ได้กำหนดไว้ และสร้างสรรค์ชิ้นงานตามความสามารถและวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง ตรวจสอบตนเองเพื่อนำตนเองสู่เป้าหมายของการเรียนรู้</p>	ชั้นที่ 5	<p>การกำกับและ ตรวจสอบ</p>	9
3	<p>โชว์ของ</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. การนำเสนอผลงานอย่างเป็นขั้นตอน 12. การวิจารณ์งานศิลปะ 13. การเขียนสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้ 	<p>ประเมินและทบทวนการทำงานของตนเอง นำความรู้ด้านศิลปะมาวิจารณ์ผลงานตามประเด็นที่กำหนด ตระหนักจุดบกพร่องของตนเองและนำไปปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำตนเองไปสู่การพัฒนาที่ก้าวหน้าขึ้น</p>	ชั้นที่ 5	<p>การประเมิน</p>	6
เวลาเรียนทั้งหมด					30

การจัดการเรียนรู้

โมเดลศิลปะและกิจกรรมปฏิบัติการ

หลักสูตรโมเดลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญา และการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา จัดการเรียนรู้ด้วยโมเดลการเรียนรู้ศิลปะ จำนวน 3 โมเดล ได้แก่ โมเดลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ โมเดลที่ 2 ชั้นโบแดง และโมเดลที่ 3 โขว์ ของ ปฏิบัติกิจกรรมศิลปะตามกระบวนการสร้างสรรค์ของหลักสูตร 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ขั้นที่ 3 ประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ และขั้นที่ 5 สร้างสรรค์ เมื่อผู้เรียนผ่านการเรียนรู้ครบทั้ง 3 โมเดล จะเกิดสมรรถนะตามที่จุดมุ่งหมายของ หลักสูตรได้กำหนดไว้ ได้แก่ 1) ความสามารถด้านอภิปัญญา และ 2) ความสามารถด้านการสร้างสรรค์ รายละเอียดของโมเดล ดังตารางที่ 2-4



ตารางที่ 2 โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์


โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ (Creativity Plan)					
หลักการและเหตุผล : ศึกษาเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อเป็นพื้นฐานในการวางแผนและดำเนินการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของข้อมูลที่ได้รวบรวมมา ประเมินทักษะความสามารถของตนเองกับการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ตั้งเป้าหมายความสำเร็จของงาน					
จุดประสงค์	สิ่งที่นักเรียนจะได้รับ	สาระการเรียนรู้	กระบวนการสร้างสรรค์	กิจกรรมการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)
1. นักเรียนศึกษาความสำคัญจุดมุ่งหมายการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ในหลักสูตร 2. นักเรียนศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ 3. นักเรียนศึกษาเครื่องมือการเรียนรู้ในหลักสูตร 4. ทดสอบความสามารถด้านอภิปัญญาก่อนเรียน	1. นักเรียนได้ทราบจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้และวิธีการนำตนเองไปสู่ความสำเร็จในการเรียน 2. นักเรียนมีความรู้ในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ 3. นักเรียนได้เรียนรู้เครื่องมือช่วยนำทางการเรียนในที่จะช่วยสนับสนุนให้การเรียนรู้ของนักเรียนประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ 4. นักเรียนได้ทราบระดับความสามารถด้านอภิปัญญาของตนเอง	1. ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรและจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ 2. กระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน 3. วิธีการใช้ “สมุดบันทึกการสร้างสรรค์” นำทางการเรียนรู้ตลอดหลักสูตร 3.1 การเขียนผังความคิด 3.2 การเขียนผังงาน 3.3 การเขียนแบบตรวจสอบรายการ 3.4 การจดบันทึกแบบคอร์แนลล์ 4. นักเรียนตรวจสอบจุดแข็งจุดอ่อนของตนเองจากการประเมินอภิปัญญา	ขั้นที่ 1 บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ	แนะนำหลักสูตร ✍️ ชี้แจงรายละเอียดของหลักสูตร ✍️ ชี้แจงภาระงานและเป้าหมายการเรียนรู้ ✍️ ทดสอบความสามารถด้านอภิปัญญา กิจกรรมที่ 1 เขียนบันทึกเรื่องราวของฉัน ✍️ “The Story of Me” เขียนเรื่องราวนำเสนอความเป็นตัวเอง ✍️ “Self-Portrait” นำเสนอความเป็นตัวเองด้วยเทคนิคสร้างสรรค์ที่นักเรียนสนใจ กิจกรรมที่ 2 จดบันทึกอย่างมีประสิทธิภาพ ✍️ ทดลองการจดบันทึกและวางแผนการทำงานสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคต่าง ๆ	3
5. นักเรียนศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่ในประเทศไทยและต่างประเทศ	5. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจศิลปะหลังสมัยใหม่	5. ศิลปะหลังสมัยใหม่ในประเทศไทยและต่างประเทศ 5.1 แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ 5.2 การแสดงออกของศิลปะหลังสมัยใหม่ 5.3 ศิลปินหลังสมัยใหม่และผลงาน		กิจกรรมที่ 3 Postmodern Concept ✍️ ทำแบบทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียน ✍️ เรียนรู้เนื้อหาสาระจากวีดิทัศน์และสื่อประกอบการเรียน ✍️ เรียนรู้เนื้อหาสาระจากชุดกิจกรรม “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา” และปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ✍️ ทำแบบทดสอบหลังเรียน	3
6. นักเรียนศึกษาทดลองใช้วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก 7. นักเรียนศึกษาวิธีการต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์	6. นักเรียนได้ทดลองสร้างผลงานด้วยการใช้วัสดุและเทคนิคต่าง ๆ ตามความสนใจของตนเอง 7. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยวิธีการผสมผสานและการปะติด	6. วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก 7. วิธีการสร้างสรรค์ 7.1 การประสมผสม 7.2 การปะติด	ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล	กิจกรรมที่ 4 Postmodern Art (Mini Project) ✍️ ทดลองใช้วัสดุและวิธีการสร้างสรรค์ โดยเลือกใช้วัสดุที่ครูเตรียมมามาไปสร้างเป็นผลงานชิ้นเล็ก	3

ตารางที่ 2 โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ (ต่อ)

โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์ (Creativity Plan)					
หลักการและเหตุผล : ศึกษาเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อเป็นพื้นฐานในการวางแผนและดำเนินการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของข้อมูลที่ได้รวบรวมมา ประเมินทักษะความสามารถของตนเองกับการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ตั้งเป้าหมายความสำเร็จของงาน					
จุดประสงค์	สิ่งที่นักเรียนจะได้รับ	สาระการเรียนรู้	กระบวนการสร้างสรรค์	กิจกรรม	เวลาเรียน (ชม.)
8. นักเรียนสร้างชิ้นงานกลุ่มโดยใช้วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก 9. นักเรียนนำเสนอผลงานอย่างเป็นขั้นตอน	8. นักเรียนได้ฝึกสร้างชิ้นงานด้วยวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก 9. นักเรียนฝึกการนำเสนองานอย่างเป็นขั้นตอน	8. การนำวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกมาสร้างชิ้นงานที่มีความหมายใหม่ในเชิงศิลปะ 9. การนำเสนอผลงานอย่างเป็นขั้นตอน	ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล	กิจกรรมที่ 5 Postmodern Art Group Project ✍️ จัดกลุ่มคิดหัวข้อสร้างสรรค์ ✍️ สร้างชิ้นงานด้วยวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก ✍️ นำเสนองานหน้าชั้นเรียน	3
10. นักเรียนนำเสนอความคิดรวบยอดและภาพร่างความคิด 11. นักเรียนออกแบบแผนการสร้างสรรค์	10. นักเรียนสามารถถ่ายทอดจินตนาการด้วยภาพร่างความคิด 11. นักเรียนได้ฝึกการวางแผนงานอย่างเป็นระบบสำหรับนำไปปฏิบัติจริง	10. กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ด้วยการวาดภาพร่างความคิด 11. การเขียนผังงานและแบบตรวจสอบรายการ	ขั้นที่ 3 ประมวลความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 วางแผนสร้างสรรค์	กิจกรรมที่ 6 ภาพร่างความคิด (Sketch Design) ✍️ จัดทำภาพร่างความคิด กิจกรรมที่ 7 Masterplan ✍️ วางแผนขั้นตอนการทำงานด้วยผังงาน ✍️ ระบุสิ่งที่ต้องทำและจัดลำดับความสำคัญด้วยแบบตรวจสอบรายการ	3
รวมเวลาเรียนทั้งหมด					15



ตารางที่ 3 โมดูลที่ 2 ชั้นโบแดง

โมดูลที่ 2 ชั้นโบแดง (Masterpiece)					
หลักการและเหตุผล: ดำเนินการปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอนตามแผนที่ได้กำหนดไว้ เรียนรู้ด้วยการนำตนเองและมุ่งสู่เป้าหมายการสร้างสรรคด้วยตนเอง					
จุดประสงค์	สิ่งที่นักเรียนจะได้รับ	สาระการเรียนรู้	กระบวนการสร้างสรรค์	กิจกรรม	เวลาเรียน (ชม.)
1. นักเรียนนำเสนอแนวคิดและขั้นตอนการทำงานชั้นโบแดง	1.นักเรียนสามารถสรุปและอธิบายกระบวนการคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ของตนเองได้	1. การนำเสนอผลงาน	ขั้นที่ 3 ประมวลความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 วางแผนสร้างสรรค์	กิจกรรมที่ 8 คุยกับภัณฑารักษ์ (talk with curator)  นำเสนอความคิดรวบยอดภาพร่างความคิดและกระบวนการทำงานและสมุดบันทึกการสร้างสรรคด้วยการสนทนากับครู	3
2. นักเรียนปฏิบัติงานสร้างสรรค์ตามแผนที่ได้กำหนดไว้และนำตนเองไปสู่ความสำเร็จ	2. นักเรียนสามารถนำจินตนาการมาต่อยอดเป็นงานสร้างสรรค์จนสำเร็จได้ โดยปฏิบัติงานสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอนตามแผนที่ได้กำหนดไว้ภายในกรอบเวลา สามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง และกำกับตนเองให้มุ่งไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมาย และสามารถแก้ไขปัญหาสร้างสรรค์ในระหว่างการทำงานได้	2. การดำเนินงานตามแผนที่ได้กำหนดไว้ 3. ตรวจสอบความเป็นไปได้ของแผนที่ได้วางไว้ 4. การแก้ไขปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์	ขั้นที่ 5 สร้างสรรค์	กิจกรรมที่ 9 ชั้นโบแดง (Masterpiece)  สร้างผลงานตามภาพร่างความคิด	4
3. นักเรียนฝึกการแสดงความคิดเห็นตามประเด็นที่กำหนด	3. นักเรียนสามารถวิจารณ์งานศิลปะ	5. การประเมินและให้คุณค่าความงามในงานศิลปะ	ขั้นที่ 5 สร้างสรรค์	กิจกรรมที่ 10 ความงามในโลกศิลปะ  วิเคราะห์ผลงานของตนเอง  วิจารณ์ผลงานของตนเอง	2
รวมเวลาเรียนทั้งหมด					9

ตารางที่ 4 โมดูลที่ 3 โช่วของ

โมดูลที่ 3 โช่วของ (Showcase)						
หลักการและเหตุผล: ดำเนินการปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอนตามแผนที่ได้กำหนดไว้ เรียนรู้ด้วยการนำตนเอง มุ่งสู่เป้าหมายการสร้างสรรคด้วยตนเองและประเมินความสำเร็จของตน						
จุดประสงค์	สิ่งที่นักเรียนจะได้รับ	สาระการเรียนรู้	กระบวนการ สร้างสรรค์	กิจกรรม	เวลาเรียน (ชม.)	
ครั้งที่ 5	1. นักเรียนจัด นิทรรศการ แสดงผลงาน ศิลปะ	1. นักเรียนได้ทดลองจัด นิทรรศการแสดงผลงาน ศิลปะ	1. การจัดนิทรรศการ		กิจกรรมที่ 11 เตรียมแสดง ฝีมือ ✍️ รวบรวมผลงานทุกชิ้น ของตนเองนำไปจัดวางในพื้นที่ แสดงผลงาน	2
	2. นักเรียน นำเสนอผลงาน 3. นักเรียน ตรวจสอบ ความสำเร็จของ ตนเอง	2. นักเรียนได้ฝึกการ นำเสนอผลงานอย่าง เป็นขั้นตอน 3. นักเรียนทราบถึงจุด แข็งจุดอ่อนของตนเอง และนำไปพัฒนา ปรับปรุงในการ สร้างสรรค์ผลงานชิ้น ต่อไป	2. การนำเสนอผลงานอย่างเป็น ขั้นตอน 2.1 แนะนำตัว 2.2 แนะนำชื่อผลงาน 2.3 นำเสนอแนวคิดการ สร้างสรรค์ 2.4 อธิบายขั้นตอนการ ทำงาน 2.5 อธิบายรายละเอียด ของผลงาน 3. บันทึกสะท้อนคิดในสมุด บันทึกการสร้างสรรคใน หัวข้อที่กำหนด	ขั้นที่ 5 สร้างสรรค์	กิจกรรมที่ 12 โช่วของ ✍️ เริ่มโช่วผลงาน ✍️ นักเรียนนำเสนอผลงาน ชิ้นโบแดง ✍️ เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนร่วม แสดงความคิดเห็นในผลงาน ด้วยการนำ กระดาษ Post-it แปะที่ Artist Statement กิจกรรม 13 สะท้อนคิด ✍️ บันทึกสะท้อนคิดในสมุด บันทึกการสร้างสรรค ✍️ บันทึกการเรียนรู้ ประจำวัน ✍️ สะท้อนคิดการทำงาน ของตนเอง ✍️ ทดสอบความสามารถ ด้านอภิปัญญาหลังเรียน ✍️ ทำแบบสอบถามความพึง พอใจในการใช้หลักสูตร	4
					เวลาเรียน	6
					เวลาเรียนทั้งหมด	30

วิธีการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน

การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เน้นการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะในชั้นเรียน แบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้กับเพื่อนร่วมชั้น ทบทวนเนื้อหาความรู้ความเข้าใจของนักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามโดยครูเป็นผู้ให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด จัดสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียนให้เป็นห้องเรียนประชาธิปไตย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและลงมือสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นจะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีในวัยเด็ก การช่วยเหลือซึ่งกันและกันจะส่งผลสู่ความสำเร็จของงาน การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนตามหลักสูตรใช้เวลาเรียนรวมทั้งหมดจำนวน 30 ชั่วโมง โดยมี 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เตรียมความพร้อมก่อนเรียน เป็นขั้นตอนสำหรับชี้แจงเป้าหมายของการเรียนรู้ เนื้อหาสาระที่จะต้องเรียนรู้ กิจกรรมและภาระงานที่จะต้องปฏิบัติ สิ่งที่คุณเรียนจะได้รับจากการเรียนรู้ ผลลัพธ์ที่คาดหวังและเกณฑ์การวัดประเมิน รวมไปถึงกฎกติกาต่าง ๆ ที่ต้องปฏิบัติร่วมกันในชั้นเรียน เพื่อสร้างความเข้าใจต่อผู้เรียนอันจะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีทิศทางตามเป้าหมายของหลักสูตร

ขั้นตอนที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียน เป็นขั้นตอนสำหรับปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน ทั้งในส่วนของกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม การร่วมอภิปราย รวมไปถึงการจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ

ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบผลการเรียน เป็นขั้นตอนสำหรับตรวจสอบผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ครูตรวจสอบความรู้ความเข้าใจความถูกต้องของงานที่ได้มอบหมายให้นักเรียนทำและให้คำแนะนำ นักเรียนตรวจสอบตนเองด้วยการเขียนบันทึกการทำงานของตนเองในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 4 วางแผนการเรียนล่วงหน้าด้วยตนเอง เป็นขั้นตอนสำหรับการกำหนดเป้าหมายและวางแผนเวลาเรียนโดยนักเรียนเป็นผู้กำหนดและเลือกวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการศึกษาเนื้อหาสาระล่วงหน้าเพื่อศึกษาเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ครั้งถัดไป จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้น เข้าใจสิ่งที่จะเรียนได้ง่ายขึ้นและตั้งคำถามในข้อสงสัย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน แสดงไว้ดังภาพที่ 1

1



- เตรียมความพร้อมก่อนเรียน

- ชี้แจงเป้าหมายของการเรียนรู้
- ชี้แจงเนื้อหาที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้
- ชี้แจงกิจกรรมและภาระงานที่ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติ
- ชี้แจงสิ่งที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนรู้
- ชี้แจงผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการเรียนรู้
- ชี้แจงเกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
- ชี้แจงกฎ กติกา ในการเรียนร่วมกันในชั้นเรียน
- ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

2



- จัดกิจกรรมการเรียนรู้

- กิจกรรมเดี่ยว
- กิจกรรมกลุ่ม
- ทำแบบทดสอบก่อนเรียน
- จัดแสดงผลงานศิลปะ

3



- ตรวจสอบผลการเรียน

- ตรวจสอบความรู้ความเข้าใจและความถูกต้องของงานที่ได้รับมอบหมายและให้คำแนะนำ
- ทำแบบทดสอบหลังเรียน
- บันทึกการเรียนรู้ลงในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

4

- วางแผนการเรียนรู้ล่วงหน้าด้วยตนเอง

- กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้
- กำหนดเวลาเรียน

ภาพที่ 1 วิธีการเรียนรู้ในชั้นเรียนตามหลักสูตร

แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 10 แผน เน้นการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 5 และรายละเอียดโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 5 แผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้		
โมดูลที่	แผนการจัดการเรียนรู้ที่	กิจกรรมการเรียนรู้
1	1	1. เขียนบันทึกเรื่องราวของฉัน - The Story of Me - Self-Portrait 2. จดบันทึกถ่ายยามีประสิทธิภาพ
	2	3. Postmodern Art Concept - ความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่ - ผลงานของศิลปินไทยและต่างประเทศ ปฏิบัติกิจกรรมจากชุดกิจกรรม “ประวัติศาสตร์กับเส้นเวลา”
	3	4. Postmodern Art (Mini Project)
	4	5. Postmodern Art (Group Project)
	5	6. ภาพร่างความคิด (sketch design) 7. แผนการสร้างสรรค์ (creativity plan)
2	6	8. คุยกับภัณฑารักษ์ (talk with curator)
	7	9. ชิ้นโบแดง (masterpiece)
	8	10. ความงามในโลกศิลปะ
3	9	11. เตรียมแสดงฝีมือ
	10	12. โชว์ของ (showcase) 13. สะท้อนคิด (reflection)

ตารางที่ 6 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่	กิจกรรมการเรียน	สาระสำคัญ	เวลาเรียน (ชม.)
โมดูลที่ 1 แผนการสร้างสรรค์			15
1	กิจกรรมที่ 1 เขียนบันทึกเรื่องราวของฉันท กิจกรรมที่ 2 จัดบันทึกอย่างเป็นระบบ	สร้างความเข้าใจกับผู้เรียนเกี่ยวกับจุดประสงค์ของการเรียนรู้และชี้แจงภาระงาน แนะนำเครื่องมือการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนคิดหัวข้อสร้างสรรค์ด้วยตนเองจากสิ่งที่สนใจ และทดลองทำกิจกรรมง่าย ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในครั้งถัดไป	3
2	กิจกรรมที่ 3 Postmodern Art Concept	สร้างความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ของผู้เรียนกับโลกศิลปะด้วยการศึกษาความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่และผลงานของศิลปินทั้งในและต่างประเทศพอสังเขป ด้วยกิจกรรม “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา” เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความเชื่อมโยงเหล่านี้ไปต่อยอดสร้างสรรค์	3
3	กิจกรรมที่ 4 Postmodern Art (Mini Project)	เรียนรู้สื่อการสร้างสรรค์ศิลปะหลังสมัยใหม่ ได้แก่ วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก และทดลองใช้วัสดุทำงานชิ้นเล็ก ๆ การนำวัสดุเก็บตกและวัสดุใกล้ตัวมาใช้สร้างสรรค์ จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักสังเกตและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่รอบ ๆ ตัวได้ ตีความใหม่กับวัตถุและก่อให้เกิดจินตนาการสร้างสรรค์สิ่งใหม่	3
4	กิจกรรมที่ 5 Postmodern Art (Group Project)	นำความรู้จากการทดลองใช้วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกชิ้นเล็กมาสร้างชิ้นงานด้วยการทำงานร่วมกับเพื่อน จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักสังเกตและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่รอบ ๆ ตัวได้ ตีความใหม่กับวัตถุและก่อให้เกิดจินตนาการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ อีกทั้งการทำงานร่วมกันเป็นทีมยังสนับสนุนให้เกิดการแบ่งปันประสบการณ์กับผู้อื่นและเลือกนำมาสร้างสรรค์อย่างเหมาะสม	3

ตารางที่ 6 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่	กิจกรรมการเรียน	สาระสำคัญ	เวลาเรียน (ชม.)
5	<p>กิจกรรมที่ 6 ภาพร่างความคิด (Sketch Design)</p> <p>กิจกรรมที่ 7 แผนการสร้างสรรค์ (Masterplan)</p>	<p>ร่างภาพความคิด เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงจินตนาการ และการกำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าจินตนาการที่ถูกประมวลผลออกมามีลักษณะเป็นรูปธรรมอย่างไร และมีความสอดคล้องกับจินตนาการหรือไม่ และนำภาพร่างความคิดนั้นมาวางแผนการสร้างสรรค์ด้วยการจัดระบบความคิดเป็นขั้นตอน-จะช่วยให้นักเรียนเห็นภาพรวมในการทำงาน ด้วยการใช้เครื่องมือย่อยต่าง ๆ ในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ ได้แก่ การเขียนผังงานและการเขียนแบบตรวจสอบรายการ</p>	3
โมดูลที่ 2 ชิ้นโบแดง			9
6	<p>กิจกรรมที่ 8 คุยกับภัณฑารักษ์</p>	<p>พูดคุยเกี่ยวกับการคิด (Talking about Thinking) เป็นวิธีการพัฒนาอภิปัญญาที่นักเรียนสามารถตรวจสอบความรู้ความเข้าใจในผลงานของตนเองด้วยวิธีการรายงานเป็นคำพูดและการอธิบาย นักเรียนนำเสนอแนวคิดภาพร่างความคิดและแผนการดำเนินงานสร้างสรรค์กับครูผู้สอนเพื่อทบทวนความเข้าใจในความคิดของตนเองและรับข้อเสนอแนะจากครูผู้สอน</p>	3
7	<p>กิจกรรมที่ 9 ชิ้นโบแดง (masterpiece)</p>	<p>ลงมือสร้างสรรค์ชิ้นงานตามแผนที่ได้กำหนดไว้ด้วยตนเองอย่างเป็นขั้นตอน ช่วยส่งเสริมการกำกับและตรวจสอบตนเองให้มุ่งไปสู่เป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้แล้ว ครูมีหน้าที่สนับสนุน อำนวยความสะดวกและให้ความช่วยเหลือจนกระทั่งนักเรียนสามารถทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย</p>	3

ตารางที่ 6 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่	กิจกรรมการเรียน	สาระสำคัญ	เวลาเรียน (ชม.)
8	กิจกรรมที่ 10 ความงามในโลกศิลปะ	เรียนรู้การประเมินคุณค่าของความงามที่มีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ เช่น ยุคสมัย บริบททางสังคม ประสบการณ์ ฯลฯ การศึกษาและวิเคราะห์ความงามเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งจะสามารถสร้างความเข้าใจในผลงานของตนเองและผลงานชิ้นอื่น ๆ และผลงานของตนเอง อีกทั้งยังต่อยอดไปสู่การวิจารณ์งานศิลปะในเชิงเปรียบเทียบ เพื่อสร้างประเด็นปลายเปิดในการศึกษาวิเคราะห์	3
โมดูลที่ 3 โช่วของ			6
9	กิจกรรมที่ 11 เตรียมโช่วของ	พิจารณาและเลือกพื้นที่ในการติดตั้งผลงานที่เหมาะสมกับชิ้นงานของตนเอง	3
10	กิจกรรมที่ 12 โช่วของ กิจกรรมที่ 13 สะท้อนคิด	จัดแสดงผลงานเป็นการประมวลความคิดทั้งหมดของนักเรียนตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการเรียนรู้ตามหลักสูตร ทั้งในด้านกระบวนการและด้านผลลัพธ์ของงาน เป็นการแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนการก่อร่างสร้างความคิดจากจินตนาการจนกลายเป็นชิ้นงานศิลปะแบบรูปธรรม การสะท้อนคิดจากผลงานของตนเอง จะช่วยตรวจสอบความสำเร็จ ข้อผิดพลาด และการค้นหาวิธีการสร้างสรรค์แบบใหม่ที่ดียิ่งกว่าเดิม	3
เวลาเรียนรวมทั้งหมด			30

สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ศิลปะ เป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นการคิด และต่อยอดไปสู่การสร้างสรรค์ สื่อวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ประถมศึกษา มีดังนี้

สมุดบันทึกการสร้างสรรค์

สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ (Happy Art Journal) เป็นสมุดนำทางการเรียนรู้สำหรับ นักเรียนที่นักเรียนจะต้องใช้ควบคู่ไปกับการเรียนตลอดหลักสูตร ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นบนฐาน คิดของการจดบันทึกประจำวัน (Journal) และการเขียนสะท้อนการเรียนรู้ (Writing a Reflection) เนื้อหาภายในเล่มออกแบบให้มีความสอดคล้องกับบทเรียนและกิจกรรม ปฏิบัติการที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ตลอดหลักสูตร ช่วยให้เกิดการจดบันทึกอย่างมีความหมาย ช่วยกระตุ้นการขยายความคิดในสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ นักเรียนสามารถตรวจสอบ ความก้าวหน้าของตนเอง มองเห็นภาพรวมในการนำตนเองไปสู่ความสำเร็จ สมุดบันทึกการสร้าง สรรค์มีขนาดกระดาษ A4 พิมพ์ 4 สีตลอดทั้งเล่ม หน้าปกของสมุดเป็นซองพลาสติก แบบมีซิปลงสำหรับใช้เก็บอุปกรณ์เครื่องเขียน เก็บรวบรวมวัสดุที่นักเรียนสนใจ ตัวอย่างดัง ภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ตัวอย่างสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา”

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา” เป็นชุดกิจกรรมที่มีลักษณะ เป็นการ์ดเกม (card game) ที่ผสมผสานกับเส้นเวลา (Timeline) ขนาด A2 ซึ่งใช้เรียนรู้

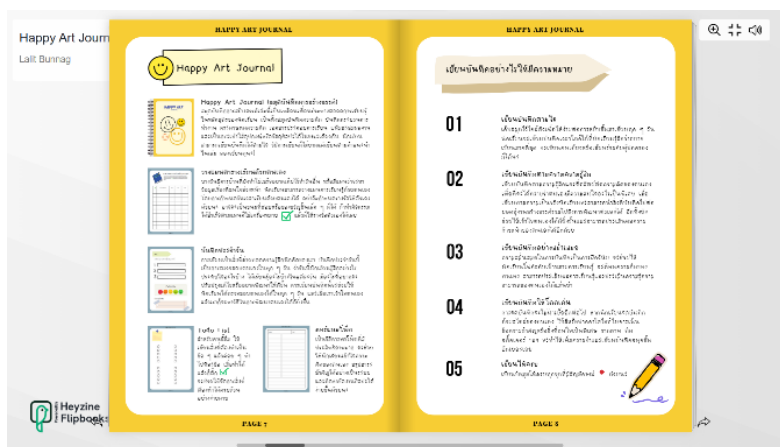
ควบคู่กับสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความเคลื่อนไหวของศิลปะในแต่ละยุคสมัยตั้งแต่อดีตจนถึงยุคหลังสมัยใหม่ เทียบเคียงเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในโลก ได้แก่ การเกิดสงครามโลกและการปฏิวัติอุตสาหกรรมที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในแง่ของการคิดและการแสดงออกทางศิลปะ เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจมโนทัศน์กว้างและเข้าใจในตนเองว่าในขณะนี้เรากำลังเดินทางอยู่จุดไหนในโลกศิลปะ เพื่อเข้าใจทิศทางการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา”

เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์

เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Document) เป็นการนำสมุดบันทึกการสร้างสรรค์มาจัดทำเป็น Flipbook และไฟล์ .pdf นักเรียนสามารถอ่านเนื้อหาได้ในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตหรือโทรศัพท์มือถือ ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ตัวอย่างสมุดบันทึกการสร้างสรรค์อิเล็กทรอนิกส์

วิธีทัศน์

วิธีทัศน์ประกอบการเรียนตามหลักสูตรมีเนื้อหาความยาวไม่เกิน 5 นาที รวบรวมไว้บนเว็บไซต์ YouTube Channel ช่อง Meta Kids Project ทำให้เข้าถึงแหล่งความรู้ได้ง่าย สามารถเข้าชมบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลาไม่จำกัดจำนวนครั้ง และสามารถต่อยอดไปสู่การค้นคว้าวิธีทัศน์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง มีดังนี้

1. การจดบันทึกอย่างมีความหมาย
 - 1.1. การจดบันทึกแบบคอร์เนลล์ (Cornell Note-Taking) ความยาว 3 นาที
 - 1.2. การเขียนผังความคิด (Concept Mapping) ความยาว 2 นาที
 - 1.3. การเขียนผังงาน (Flowchart) ความยาว 2 นาที
 - 1.4. การเขียนแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ความยาว 2 นาที
2. ทักษะธาตุ (Visual Elements)
 - 2.1. จุด (Dot) ความยาว 2 นาที
 - 2.2. เส้น (Line) ความยาว 2 นาที
 - 2.3. สี (Color) ความยาว 2 นาที
 - 2.4. รูปร่าง (Shape) ความยาว 2 นาที
 - 2.5. รูปทรง (Form) ความยาว 2 นาที
 - 2.6. น้ำหนัก (Value) ความยาว 2 นาที
 - 2.7. พื้นผิว (Texture) ความยาว 2 นาที
 - 2.8. ที่ว่าง (Space) ความยาว 2 นาที
3. ศิลปินที่มีอิทธิพลต่อศิลปะหลังสมัยใหม่
 - 3.1. Marcel Duchamp ความยาว 4 นาที
 - 3.2. Andy Warhol ความยาว 4 นาที
 - 3.3. ชลูด นิ่มเสมอ ความยาว 4 นาที
 - 3.4. มณฑิเยร์ บุญมา ความยาว 4 นาที

การประเมิน

การประเมินผลการเรียนรู้ในหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ทำการประเมินก่อนและหลังเรียนในด้านอภิปัญญา และทำการประเมินหลังเรียนในด้านการสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

การประเมินก่อนและหลังเรียน

1. แบบประเมินอภิปัญญา

การประเมินอภิปัญญาทำการประเมินด้วยแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา โดยทำการประเมินก่อนและหลังเรียน มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านอภิปัญญา

คะแนนระดับ 5	หมายถึง	ฉันทำเป็นประจำ
คะแนนระดับ 4	หมายถึง	ฉันทำบ่อย ๆ
คะแนนระดับ 3	หมายถึง	ฉันทำบ้างไม่ทำบ้าง
คะแนนระดับ 2	หมายถึง	ฉันทำนาน ๆ ครั้ง
คะแนนระดับ 1	หมายถึง	ฉันไม่เคยทำเลย

เกณฑ์การแปลผลความสามารถด้านอภิปัญญา

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง	ความสามารถด้านอภิปัญญาอยู่ในระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง	ความสามารถด้านอภิปัญญาอยู่ในระดับดี
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง	ความสามารถด้านอภิปัญญาอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง	ความสามารถด้านอภิปัญญาอยู่ในระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง	ความสามารถด้านอภิปัญญาอยู่ในระดับควรได้รับการพัฒนา

การประเมินหลังเรียน

1. แบบประเมินการสร้างสรรค

การประเมินการสร้างสรรคของนักเรียนด้วยเป็นแบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค ใช้มาตราประมาณค่า 4 ระดับ และนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubric) ประเมินจากการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรคของผู้เรียนผ่านกระบวนการสร้างสรรค 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ 2) รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล 3) ประมวลผลประสพการและความคิดรวบยอด 4) วางแผนการสร้างสรรค และ 5) สร้างสรรค

เกณฑ์การแปลผลคะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00	หมายถึง	ระดับระดับความสามารถโดดเด่น
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง	ระดับความสามารถเจริญงอกงาม
ค่าเฉลี่ย 1.41 – 2.50	หมายถึง	ระดับปรากฏความสามารถ
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง	ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ

2. แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค

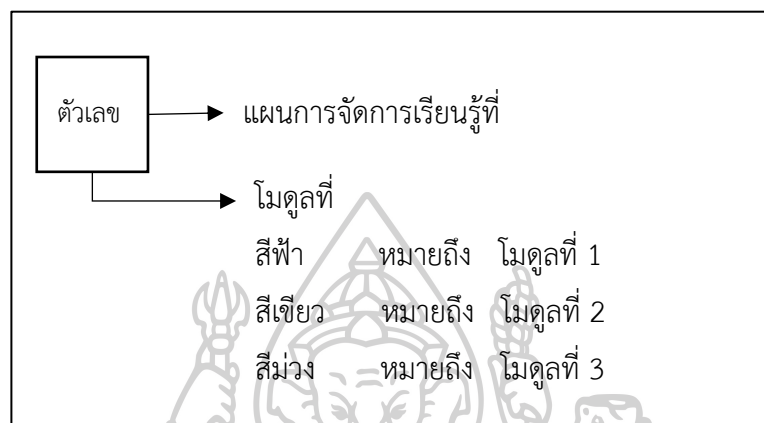
แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค เป็นการประเมินจากสมุดบันทึกการสร้างสรรค ซึ่งแสดงถึงวิธีการบันทึกของนักเรียน กระบวนการทำงาน กระบวนการคิดที่นักเรียนบันทึกลงในสมุด โดยใช้วิธีการประเมินแบบมาตราประมาณค่า (rating scales) และนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubric)

เกณฑ์การแปลผลคะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00	หมายถึง	คุณภาพระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง	คุณภาพระดับดี
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง	คุณภาพระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง	คุณภาพระดับควรปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้

สัญลักษณ์และความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้



ภาพที่ 5 แสดงสัญลักษณ์และความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

ตัวอย่าง

6

หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 โมดูลที่ 2



1



โมดูลที่ 1: แผนการสร้างสรรค์ (Creativity plan)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เขียนบันทึกเรื่องราวของฉัน / จัดบันทึกอย่างมีประสิทธิภาพ


กิจกรรม	กิจกรรมที่ 1 เขียนบันทึกเรื่องราวของฉัน กิจกรรมที่ 2 จัดบันทึกอย่างมีประสิทธิภาพ
ระยะเวลา	3 ชั่วโมง
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนสามารถประเมินตนเอง ด้วยการระบุหรืออธิบายความสนใจและความรู้ความสามารถของตนเอง 2. นักเรียนสามารถออกแบบขั้นตอนการสร้างสรรค์ตามกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน ด้วยการจัดบันทึกแบบคอร์แนลล์ เขียนผังความคิด เขียนผังงาน และแบบตรวจสอบรายการได้
สาระสำคัญ	แนะนำหลักสูตรและเครื่องมือการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจกับผู้เรียนถึงจุดประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งแจ้งภาระงานและทดลองทำกิจกรรมง่าย ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในครั้งถัดไป
สาระการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรและจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ 2. แนะนำกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน 3. วิธีการใช้ “สมุดบันทึกการสร้างสรรค์” นำทางการเรียนรู้ตลอดหลักสูตร <ol style="list-style-type: none"> 3.1 คิดหัวข้อสร้างสรรค์ด้วยการจัดบันทึกแบบคอร์แนลล์ 3.2 การขยายความคิดด้วยผังความคิด 3.3 การจัดลำดับขั้นตอนด้วยผังงาน 3.4 การตรวจสอบรายการที่ต้องทำด้วยแบบตรวจสอบรายการ
กิจกรรมการเรียนรู้	<p>กระบวนการสร้างสรรค์ ขั้นที่ 1: บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ</p> <p>ขั้นตอนที่ 1 เตรียมความพร้อมก่อนเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูแนะนำตัวและทำความรู้จักกับนักเรียน 2. ครูสอบถามประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะที่ผ่านมาของนักเรียน เพื่อสร้างความคุ้นเคยและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นก่อนที่จะเริ่มเรียน 3. ครูแจกสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม ให้นักเรียนเขียนชื่อและเลขประจำตัวที่หน้าปกสมุดให้เรียบร้อย 4. ครูอธิบายเนื้อหาภายในเล่มของสมุดบันทึกการสร้างสรรค์พร้อมกับ

<p>✎ กิจกรรมที่ 1 เขียนบันทึกเรื่องราว ของฉัน</p> <p>✎ กิจกรรมที่ 2 จดบันทึกอย่างมี ประสิทธิภาพ</p>	<p>แนะนำหลักสูตรและโมดูลการเรียนรู้ศิลปะ ชี้แจงเป้าหมายของการเรียนรู้ เนื้อหาที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ สิ่ง que ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนรู้ ภาระงานและการวัดผลการเรียนรู้</p> <p>5. ครูทดสอบความสามารถด้านอภิปัญญาด้วยการให้นักเรียนทำแบบประเมินอภิปัญญา</p> <p>ขั้นตอนที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูจัดให้นักเรียนเขียนเรื่องราวนำเสนอความเป็นตัวเองลงในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ เรื่อง “The Story about Me” 2. ครูจัดให้นักเรียนนำเสนอความเป็นตัวเองด้วยการสร้างสรรค์ เรื่อง “Self-Portrait” 3. ครูให้นักเรียนชมวีดิทัศน์ “การดบันทึกแบบคอร์เนล” และนำเสนอวิธีการบันทึกแบบต่าง ๆ 4. ครูนำเสนอเนื้อหาเรื่อง “จดบันทึกอย่างมีประสิทธิภาพ” และจัดให้นักเรียนทดลองเขียนบันทึก <p>ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบผลการเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของสิ่งที่นักเรียนได้บันทึกและให้คำแนะนำ 2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย
<p>ภาระงาน</p>	<p>เมื่อนักเรียนปฏิบัติภาระงานเรียบร้อยแล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ใน <input type="checkbox"/></p> <p><i>ภาระงานในชั้นเรียน</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 1. นักเรียนทำแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา <input type="checkbox"/> 2. นักเรียนเขียนเรื่องราวนำเสนอความเป็นตัวเอง เรื่อง “The Story of Me” <input type="checkbox"/> 3. นักเรียนนำเสนอความเป็นตัวเองด้วยการสร้างสรรค์ เรื่อง “Self-Portrait” <input type="checkbox"/> 4. นักเรียนทดลองเขียนผังความคิด <input type="checkbox"/> 5. นักเรียนทดลองเขียนผังงาน <input type="checkbox"/> 6. นักเรียนทดลองเขียนแบบตรวจสอบรายการ <input type="checkbox"/> 7. นักเรียนทดลองจดบันทึกแบบคอร์เนล
<p>การประเมินผล</p>	<p>K นักเรียนสำรวจความรู้ความสามารถ ความสนใจและความถนัดของตนเอง นักเรียนระบุความสนใจและความถนัดของตนเองตามหัวข้อที่กำหนด นักเรียนตัดสินใจเลือกสิ่งที่สนใจในชีวิตประจำวันสำหรับนำมาขยายความในบันทึกคอร์เนลล์</p> <p>P นักเรียนวาดภาพนำเสนอตัวเอง 1 ภาพ นักเรียนระบุความสามารถ ความสนใจและความถนัดของตนเองในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ อย่างน้อย 2 หัวข้อ</p>

	<p>นักเรียนจดบันทึกคอร์แนลล์ได้ครบถ้วนทุกประเด็น 1 หน้า</p> <p>นักเรียนเขียนผังงานได้ 1 หัวข้อ</p> <p>นักเรียนเขียนแบบตรวจสอบรายการได้ 1 หัวข้อ</p> <p>นักเรียนเขียนผังความคิดได้ 1 หัวข้อ</p> <p>A นักเรียนแสดงความสนใจในการเรียนรู้ และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม</p>
สื่อการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ วีดิทัศน์ประกอบการเรียน
บันทึกการสอน	
2	<p>โมดูลที่ 1: แผนการสร้างสรรค์ (Creativity plan)</p> <p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Postmodern Art Concept / ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา</p>
กิจกรรม	กิจกรรมที่ 3 Postmodern Concept
ระยะเวลา	3 ชั่วโมง
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนสามารถจัดลำดับเนื้อหาผลงานศิลปะกับยุคสมัยได้ นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่จากผลงานของศิลปินได้
สาระสำคัญ	<p>สร้างความเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้เรียนกับโลกศิลปะและโลกภายนอกด้วยการศึกษาความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่และผลงานของศิลปินพอสังเขป เพื่อที่จะสามารถนำความเชื่อมโยงเหล่านี้ไปต่อยอดสร้างสรรค์ได้อย่างไร้ขีดจำกัด</p>
สาระการเรียนรู้	<p>ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน: แกนประวัติศาสตร์</p> <ol style="list-style-type: none"> ความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่ ผลงานศิลปินของไทยและต่างประเทศ
กิจกรรมการเรียนรู้	<p>กระบวนการสร้างสรรค์ ขั้นที่ 1: บันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ</p> <p>ขั้นตอนที่ 1 เตรียมความพร้อมก่อนเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูให้นักเรียนเตรียมสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ ครูชี้แจงกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติในชั้นเรียน

<p> กิจกรรมที่ 3 Postmodern Concept</p>	<p>3. ครูจัดให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง ศิลปะหลังสมัยใหม่และทัศนธาตุ ขั้นตอนที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้</p>
<p> กิจกรรมที่ 4 ประวัติศาสตร์ศิลปะบน เส้นเวลา</p>	<p>1. ครูอธิบายเนื้อหาสาระความเป็นมาของศิลปะหลังสมัยใหม่จากไทม์ไลน์ 2. ครูให้นักเรียนชมวีดิทัศน์ผลงานศิลปินที่มีอิทธิพลต่อศิลปะหลังสมัยใหม่ 3. ปฏิบัติกิจกรรม “ประวัติศาสตร์ศิลปะบนเส้นเวลา” ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบผลการเรียนรู้</p>
	<p>1. ครูทดสอบความรู้ความเข้าใจ เรื่อง ศิลปะหลังสมัยใหม่และทัศนธาตุ โดยการทดสอบด้วยแบบทดสอบหลังเรียน 2. นักเรียนตรวจสอบผลคะแนนด้วยตนเอง และครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย ขั้นตอนที่ 4 นักเรียนวางแผนการเรียนรู้ล่วงหน้าด้วยตนเอง</p> <p>1. นักเรียนวางแผนตารางการเรียนรู้ล่วงหน้า จากการทำภาระงานที่ไม่สำเร็จในชั้นเรียน ใน “ตารางวางแผนการเรียนรู้” 2. นักเรียนวางแผนตารางการเรียนรู้ล่วงหน้า เรื่อง องค์ประกอบศิลปะ ในตารางวางแผนการเรียนรู้</p>
<p>ภาระงาน</p>	<p>เมื่อนักเรียนปฏิบัติภาระงานเรียบร้อยแล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ใน <input type="checkbox"/></p> <p><i>ภาระงานในชั้นเรียน</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง ศิลปะหลังสมัยใหม่</p> <p><input type="checkbox"/> 2. นักเรียนเรียนรู้ศิลปะหลังสมัยใหม่ เรื่อง ศิลปะหลังสมัยใหม่</p> <p><input type="checkbox"/> 3. นักเรียนวางแผนตารางการเรียนรู้ล่วงหน้า จากการทำภาระงานที่ไม่เสร็จสิ้นในชั้นเรียน</p> <p><input type="checkbox"/> 2. นักเรียนวางแผนตารางการเรียนรู้ล่วงหน้า เรื่อง ทัศนธาตุ</p> <p><input type="checkbox"/> 3. นักเรียนเพิ่มเพื่อนใน Line@ ID : @metakidsproject</p>
	<p><i>ภาระงานการบ้าน</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1. มอบหมายให้นักเรียนบันทึกประจำวัน</p> <p><input type="checkbox"/> 2. มอบหมายให้นักเรียนวางแผนตารางการเรียนรู้ล่วงหน้า เรื่อง ทัศนธาตุ</p> <p><input type="checkbox"/> 3. มอบหมายให้นักเรียนเตรียมวัสดุสำเร็จรูปหรือวัสดุเก็บตกเพื่อนำมา ใช้ในการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3</p>
<p>การประเมินผล</p>	<p>K นักเรียนจัดลำดับเนื้อหาผลงานศิลปะกับยุคสมัยได้ถูกต้อง นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่จากผลงานของศิลปินได้</p> <p>P นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มจนสำเร็จ นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล</p> <p>A นักเรียนแสดงความสนใจในการเรียนรู้ และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ</p>

	กิจกรรมจนสำเร็จภายในเวลาที่กำหนด
สื่อการเรียนรู้	1. สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ (happy art journal) 2. ชุดกิจกรรม “ประวัติศาสตร์บนเส้นเวลา” 3. YouTube channel: @metakidsproject
บันทึกการสอน	
3	โมดูลที่ 1: แผนการสร้างสรรค์ (Creativity plan) 14Bแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Postmodern Art (Mini Project)
กิจกรรม	กิจกรรมที่ 4 Postmodern Art (Mini Project)
ระยะเวลา	3 ชั่วโมง
จุดประสงค์	1. นักเรียนสามารถออกแบบหัวข้อสร้างสรรค์ด้วยตนเองโดยการใช้วิธีการจดบันทึกแบบคอร์แนลล์ 2. นักเรียนสามารถขยายความคิดด้วยการเขียนผังความคิด 3. นักเรียนสามารถวางแผนการสร้างสรรค์ด้วยการเขียนผังงาน 4. นักเรียนระบุสิ่งที่ต้องทำและจัดลำดับความสำคัญด้วยการเขียนแบบตรวจสอบรายการ 5. นักเรียนสามารถแปลผลจินตนาการให้เป็นรูปธรรมด้วยการร่างภาพความคิด
สาระสำคัญ	วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก ถูกนำมาใช้เป็นสื่อในการสร้างสรรค์งานศิลปะในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 และมีอิทธิพลต่องานศิลปะเป็นอย่างมากตั้งแต่นั้นมา ทำให้วิธีการสร้างสรรค์และแนวคิดการนำเสนอผลงานศิลปะมีความหลากหลายมากขึ้น
สาระการเรียนรู้	ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน: แกนศิลปะปฏิบัติ 1. วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก 2. วิธีการปะติดและการผสมผสาน
กิจกรรมการเรียนรู้	ขั้นตอนที่ 1 เตรียมความพร้อมก่อนเรียน 1. ครูชี้แจงภาระงานที่นักเรียนต้องทำในชั้นเรียน 2. ครูนำวัสดุอุปกรณ์ที่เตรียมมาอธิบายวิธีการทำงานสร้างสรรค์ ขั้นตอนที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้

<p> กิจกรรมที่ 4</p> <p>Postmodern Art (Mini Project)</p>	<p>1. นักเรียนร่างภาพความคิด</p> <p>2. นักเรียนทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกที่ครูเตรียมไว้ให้</p> <p>ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบผลการเรียน</p> <p>1. นักเรียนบันทึกการเรียนรู้จากการทดลองใช้วัสดุ</p> <p>2. นักเรียนสรุปผลการเรียนรู้จากการทดลองใช้วัสดุ</p> <p>3. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย</p> <p>ขั้นตอนที่ 4 นักเรียนวางแผนการเรียนล่วงหน้าด้วยตนเอง</p> <p>1. นักเรียนวางแผนตารางการเรียนล่วงหน้า เรื่อง องค์ประกอบศิลปะ ในตารางวางแผนการเรียน</p>
<p>ภาระงาน</p>	<p>เมื่อนักเรียนปฏิบัติภาระงานเรียบร้อยแล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ใน <input type="checkbox"/></p> <p>ภาระงานในชั้นเรียน</p> <p><input type="checkbox"/> 1. นักเรียนร่างภาพความคิดจากการนำวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกมาสร้างสรรค์ชิ้นงาน</p> <p><input type="checkbox"/> 2. นักเรียนทดลองสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกด้วยการปะติดและการผสมผสาน</p> <p><input type="checkbox"/> 3. นักเรียนบันทึกและสรุปผลจากการสร้างสรรค์</p> <p><input type="checkbox"/> 4. นักเรียนวางแผนตารางการเรียนล่วงหน้า จากการทำภาระงานที่ไม่เสร็จสิ้นในชั้นเรียน</p>
<p>การประเมินผล</p>	<p>K นักเรียนตัดสินใจเลือกวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกที่ตนเองสนใจนำมาสร้างสรรค์</p> <p>นักเรียนเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่สนใจได้</p> <p>นักเรียนประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอดได้</p> <p>นักเรียนสรุปความคิดรวบยอดในการสร้างสรรค์ได้</p> <p>นักเรียนสามารถแสดงขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์ได้</p> <p>นักเรียนนำเสนอผลงานแนวคิดเบื้องหลังผลงานได้อย่างชัดเจนและเป็นเหตุเป็นผล</p> <p>P นักเรียนร่างภาพความคิด 1 ภาพ</p> <p>นักเรียนออกแบบหัวข้อสร้างสรรค์ ในบันทึกคอร์แนลล์ 1 หน้า</p> <p>นักเรียนสร้างผลงานศิลปะจากวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกได้ อย่างน้อย 1 ชิ้น</p> <p>A นักเรียนแสดงความสนใจในการเรียนรู้ และควบคุมตนเองให้ปฏิบัติกิจกรรมจนสำเร็จ</p>
<p>สื่อการเรียนรู้</p>	<p>1. วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกที่ครูเตรียมมา</p> <p>2. วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกที่นักเรียนเตรียมมา</p> <p>3. สมุดบันทึกการสร้างสรรค์</p>

บันทึกการสอน


-

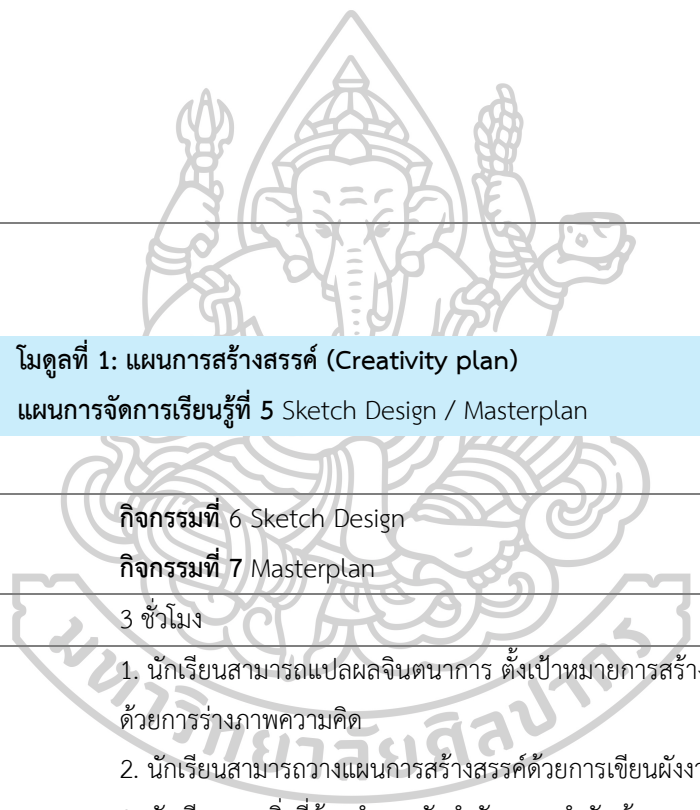
4



โมดูลที่ 1: แผนการสร้างสรรค์ (Creativity plan)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Postmodern Art (Group Project)

กิจกรรม	กิจกรรมที่ 5 Postmodern Art (Group Project)
ระยะเวลา	3 ชั่วโมง
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนสามารถออกแบบหัวข้อสร้างสรรค์ด้วยตนเองโดยการใช้วิธีการจดบันทึกแบบคอร์แนลล์ 2. นักเรียนสามารถขยายความคิดด้วยการเขียนผังความคิด 3. นักเรียนสามารถวางแผนการสร้างสรรค์ด้วยการเขียนผังงาน 4. นักเรียนระบุสิ่งที่ต้องทำและจัดลำดับความสำคัญด้วยการเขียนแบบตรวจสอบรายการ 5. นักเรียนสามารถแปลผลจินตนาการให้เป็นรูปธรรมด้วยการร่างภาพความคิด 6. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีม
สาระสำคัญ	วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก ถูกนำมาใช้เป็นสื่อในการสร้างสรรค์งานศิลปะในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 และมีอิทธิพลต่องานศิลปะเป็นอย่างมากตั้งแต่นั้นมา ทำให้วิธีการสร้างสรรค์และแนวคิดการนำเสนอผลงานศิลปะมีความหลากหลายมากขึ้น
สาระการเรียนรู้	<p>ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน: แกนศิลปะปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก 2. วิธีการปะติดและการผสมผสาน

<p>กิจกรรมการเรียน</p> <p> กิจกรรมที่ 6</p> <p>Postmodern Art</p> <p>(Group Project)</p>	<p><u>ขั้นตอนที่ 1</u> เตรียมความพร้อมก่อนเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูชี้แจงภาระงานที่นักเรียนต้องทำในชั้นเรียน 2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3-5 คน <p>2. ครูนำวัสดุอุปกรณ์ที่เตรียมมาอธิบายวิธีการทำงานสร้างสรรค์</p> <p><u>ขั้นตอนที่ 2</u> จัดกิจกรรมการเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนระดมความคิดคิดหัวข้อสร้างสรรค์ 2. นักเรียนร่างภาพความคิดจากแนวคิดรวบยอดที่สรุปร่วมกันในกลุ่มในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ของตนเอง 3. นักเรียนนำเสนอภาพร่างความคิดของตนเองกับเพื่อนในกลุ่ม 4. นักเรียนสรุปความคิดเห็นในกลุ่มและทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกับเพื่อน ๆ จากวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกที่นำมาเองกับวัสดุที่ครูเตรียมไว้ให้ 5. นักเรียนนำเสนองานสร้างสรรค์เป็นกลุ่มหน้าชั้นเรียน <p><u>ขั้นตอนที่ 3</u> ตรวจสอบผลการเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนบันทึกการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์ 2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย
<p>ภาระงาน</p>	<p><u>เมื่อนักเรียนปฏิบัติภาระงานเรียบร้อยแล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ใน <input type="checkbox"/></u></p> <p><i>ภาระงานในชั้นเรียน</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 1. นักเรียนระดมสมองร่างภาพความคิดจากการนำวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกมาสร้างสรรค์ชิ้นงาน <input type="checkbox"/> 2. นักเรียนร่างภาพความคิดก่อนสร้างสรรค์ <input type="checkbox"/> 3. ทดลองสร้างสรรค์ชิ้นงานกลุ่มด้วยวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกด้วยการปะติดและการผสมผสาน <input type="checkbox"/> 4. นักเรียนบันทึกและสรุปผลจากการสร้างสรรค์ <input type="checkbox"/> 5. นักเรียนนำเสนอผลงานกลุ่มหน้าชั้นเรียน <p><input type="checkbox"/> 4. นักเรียนวางแผนตารางการเรียนรู้ล่วงหน้า จากการทำภาระงานที่ไม่เสร็จสิ้นในชั้นเรียน</p> <hr/> <p><i>ภาระงานการบ้าน</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 1. มอบหมายให้นักเรียนบันทึกประจำวัน <input type="checkbox"/> 2. มอบหมายให้นักเรียนเตรียมนำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ในหัวข้อของตนเอง ด้วยการสรุปบันทึกคอร์เนลล์.
<p>การประเมินผล</p>	<p>K นักเรียนร่างความคิดกลุ่มละ 1 ภาพ</p> <p>นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนตามขั้นตอนการนำเสนอผลงาน</p> <p>P นักเรียนออกแบบหัวข้อสร้างสรรค์ ในบันทึกคอร์เนลล์กลุ่มละ 1 หน้า</p> <p>นักเรียนสร้างผลงานศิลปะจากวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกได้ กลุ่มละ 1 ชิ้น</p> <p>A นักเรียนแสดงความสนใจในการเรียนรู้ และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ</p>

	กิจกรรมกลุ่ม นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด
สื่อการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกที่ครูเตรียมมา วัสดุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกที่นักเรียนเตรียมมา สมุดบันทึกการสร้างสรรค์
บันทึกการสอน	
	
5	โมดูลที่ 1: แผนการสร้างสรรค์ (Creativity plan) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Sketch Design / Masterplan
กิจกรรม	กิจกรรมที่ 6 Sketch Design กิจกรรมที่ 7 Masterplan
ระยะเวลา	3 ชั่วโมง
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนสามารถแปลผลจินตนาการ ตั้งเป้าหมายการสร้างสรรค์ให้เป็นรูปธรรมด้วยการร่างภาพความคิด นักเรียนสามารถวางแผนการสร้างสรรค์ด้วยการเขียนผังงาน นักเรียนระบุสิ่งที่ต้องทำและจัดลำดับความสำคัญด้วยการเขียนแบบตรวจสอบรายการ
สาระสำคัญ	<p>ภาพร่างความคิดคือการแสดงให้เห็นถึงการกำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ เป็นสิ่งซึ่งแสดงให้เห็นว่าจินตนาการที่ถูกประมวลผลออกมาเป็นรูปธรรมมีลักษณะเป็นอย่างไร ภาพร่างความคิดมีความสอดคล้องกับจินตนาการหรือไม่ การเขียนผังงานเป็นการจัดระบบความคิดให้ออกมาเป็นรูปธรรมอย่างเป็นขั้นตอนจะช่วยให้นักเรียนเห็นภาพรวมในการทำงาน คาดการณ์ข้อผิดพลาดและสามารถแก้ไขได้ทันที สร้างทางเลือกให้กระบวนการทำงานยืดหยุ่นมากขึ้น การเขียนแบบตรวจสอบรายการสามารถใช้ควบคู่กับผังงานโดยการตรวจสอบว่าในแต่ละขั้นตอนมีสิ่งใดที่ต้องทำ และสามารถจัดลำดับความสำคัญว่าสิ่งใดต้องทำก่อนหลัง</p>


สาระการเรียนรู้	<p>ทฤษฎีพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน: แกนศิลปะปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การประมวลผลความคิดรวบยอดจากการบันทึกคอร์แนล 2. การร่างภาพความคิด 3. การวางแผนการสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอน
กิจกรรมการเรียนรู้	<p>กระบวนการสร้างสรรค์ ชั้นที่ 3: ประมวลผลความคิดรวบยอด</p> <p>ขั้นตอนที่ 1 เตรียมความพร้อมก่อนเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูชี้แจงภาระงานที่นักเรียนต้องทำในชั้นเรียน <p>ขั้นตอนที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนประมวลผลความคิดรวบยอดจากการบันทึกคอร์แนล 2. นักเรียนร่างภาพความคิด 3. นักเรียนวางแผนการสร้างสรรค์ด้วยการใช้เครื่องมือการบันทึกในรูปแบบต่าง ๆ <p>ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบผลการเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย
<p> กิจกรรมที่ 6</p> <p>Sketch Design</p> <p> กิจกรรมที่ 7</p> <p>Masterplan</p>	
ภาระงาน	<p>เมื่อนักเรียนปฏิบัติภาระงานเรียบร้อยแล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ใน <input type="checkbox"/></p> <p>ภาระงานในชั้นเรียน</p> <p><input type="checkbox"/> 1. นักเรียนร่างภาพความคิด</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 2. นักเรียนวางแผนการสร้างสรรค์</p>
การประเมินผล	<p>K – นักเรียนถ่ายทอดจินตนาการด้วยการอธิบายได้</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนสรุปความคิดรวบยอด - นักเรียนจัดลำดับขั้นตอนการทำงานได้ <p>P – นักเรียนถ่ายทอดจินตนาการออกมาเป็นรูปธรรมด้วยภาพร่างความคิด 1 ภาพ</p> <p>นักเรียนวางแผนการสร้างสรรค์ 1 แผน</p> <p>A - นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด</p>
สื่อการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1. สมุดบันทึกการสร้างสรรค์
บันทึกการสอน	


6


โมดูลที่ 1: แผนการสร้างสรรค (Creativity plan)


แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คุยกับภัณฑารักษ์ (talk with curator)

กิจกรรม	กิจกรรมที่ 8 คุยกับภัณฑารักษ์
ระยะเวลา	2 ชั่วโมง
จุดประสงค์	1. นักเรียนอธิบาย ยกตัวอย่าง และให้เหตุผลแนวคิดเบื้องหลังผลงานสร้างสรรค์ได้ 2. นักเรียนอธิบายกระบวนการทำงานด้วยแผนการสร้างสรรคได้
สาระสำคัญ	การพูดคุยความคิดที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ
สาระการเรียนรู้	ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน: แกนศิลปะปฏิบัติ 1. การเขียนผังงาน 2. การเขียนแบบตรวจสอบรายการ
กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการสร้างสรรค ขั้นที่ 4: วางแผนการสร้างสรรค <u>ขั้นตอนที่ 1</u> เตรียมความพร้อมก่อนเรียน 1. ครูชี้แจงภาระงานที่นักเรียนต้องทำในชั้นเรียน <u>ขั้นตอนที่ 2</u> จัดกิจกรรมการเรียนรู้ 1. นักเรียนนำเสนอความคิดรวบยอดและภาพร่างความคิด 2. นักเรียนนำเสนอแผนการสร้างสรรค <u>ขั้นตอนที่ 3</u> ตรวจสอบผลการเรียน 1. ครูให้คำแนะนำ สอบถามความคิดและความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค 2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย
 กิจกรรมที่ 9 คุยกับภัณฑารักษ์	<u>เมื่อนักเรียนปฏิบัติภาระงานเรียบร้อยแล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ใน <input type="checkbox"/></u> <i>ภาระงานในชั้นเรียน</i> <input type="checkbox"/> 1. นักเรียนนำเสนอความคิดรวบยอดและภาพร่างความคิด <input type="checkbox"/> 2. นักเรียนนำเสนอแผนการสร้างสรรค
ภาระงาน	<i>ภาระงานการบ้าน</i> <input type="checkbox"/> 1. มอบหมายให้นักเรียนบันทึกประจำวัน <input type="checkbox"/> 2. มอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ในการสร้างสรรคตามที่ได้วางแผนไว้ในแบบตรวจสอบรายการ
การประเมินผล	K – นักเรียนอธิบาย ยกตัวอย่าง และให้เหตุผลแนวคิดเบื้องหลังแผนงานสร้างสรรค์ของตนเองได้ P -นักเรียนวางแผนการสร้างสรรคด้วยผังงาน แบบตรวจสอบรายการ นักเรียนร่างภาพความคิดผลงานชิ้นโบแดง 1 ภาพ A -นักเรียนมีความตั้งใจนำเสนอผลงาน และมีทัศนคติที่ดีต่อการสร้างสรรค


สื่อการเรียนรู้	สมุดบันทึกการสร้างสรรค์
บันทึกการสอน	
7	โมดูลที่ 2: ชิ้นโบแดง (Masterpiece) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ชิ้นโบแดง (Masterpiece)
กิจกรรม	กิจกรรมที่ 9 ชิ้นโบแดง (Masterpiece)
ระยะเวลา	4 ชั่วโมง
จุดประสงค์	นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองตามแผนที่ได้กำหนดไว้อย่างเป็นขั้นตอน
สาระสำคัญ	นักเรียนดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองตามแผนที่ได้กำหนดไว้อย่างเป็นขั้นตอน ครูมีหน้าที่สนับสนุน อำนวยความสะดวกและให้ความช่วยเหลือจนกระทั่งนักเรียนสามารถทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย
สาระการเรียนรู้	ทฤษฎีพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน: แกนศิลปะปฏิบัติ การเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงและการให้นักเรียนเป็นผู้ออกแบบแผนการเรียนรู้ของตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเป็นเจ้าของและความผูกพันในงานที่ทำ จะเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จ นอกจากนี้ การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สร้างสรรค์งานศิลปะโดยไม่จำกัดสื่อและวิธีการ ยังส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอีกด้วย
กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการสร้างสรรค์ ชั้นที่ 5: สร้างสรรค์ ขั้นตอนที่ 1 เตรียมความพร้อมก่อนเรียน 1. ครูชี้แจงภาระงานที่นักเรียนต้องทำในชั้นเรียน ขั้นตอนที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ 1. นักเรียนสร้างผลงานตามแผนที่ได้กำหนดไว้ด้วยฝัางงาน 2. นักเรียนรวบรวมผลงานและจัดทำ Artist Statement ให้สมบูรณ์ ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบผลการเรียน 1. ครูสอบถามนักเรียนระหว่างทำงานและให้ความช่วยเหลือ 2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย
 กิจกรรมที่ 10 ชิ้นโบแดง	

	3. นักเรียนสรุปกระบวนการทำงาน สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำงานในสมมุติบทกวีการสร้างสรรค์
ภาระงาน	<p>เมื่อนักเรียนปฏิบัติภาระงานเรียบร้อยแล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ใน <input type="checkbox"/></p> <p><i>ภาระงานในชั้นเรียน</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1. นักเรียนสร้างผลงานตามแผนที่ได้กำหนดไว้ด้วยผังงาน</p> <p><input type="checkbox"/> 2. นักเรียนจัดทำ Artist Statement ให้สมบูรณ์</p> <hr/> <p><i>ภาระงานการบ้าน</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1. มอบหมายให้นักเรียนบันทึกประจำวัน</p> <p><input type="checkbox"/> 2. มอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ในการติดตั้งงานศิลปะของตนเองตามที่ได้วางแผนไว้ในแบบตรวจสอบรายการ</p>
การประเมินผล	<p>K -นักเรียนตรวจสอบข้อบกพร่องตลอดการทำงาน</p> <p>P - นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานของตนเองตามที่ได้วางแผนไว้</p> <p>A - นักเรียนสามารถควบคุมตนเองให้ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ตามแผนภายในเวลาที่กำหนด</p>
สื่อการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> วัสดุอุปกรณ์ที่นักเรียนเตรียมมาใช้ในการสร้างสรรค์ วัสดุอุปกรณ์ที่ครูเตรียมมาให้ให้นักเรียนใช้ในการสร้างสรรค์ สมมุติบทกวีการสร้างสรรค์
บันทึกการสอน	
	
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #28a745; color: white; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;">8</div> <div> <p>โมดูลที่ 2: ชิ้นโบแดง (Masterpiece)</p> <p>19Bแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ความงามในโลกศิลปะ</p> </div> </div>	
กิจกรรม	กิจกรรมที่ 10 ความงามในโลกศิลปะ
ระยะเวลา	1 ชั่วโมง
จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ให้คุณค่าผลงานศิลปะได้ นักเรียนสามารถวิจารณ์ผลงานของตนเองในรอบประเด็นเรื่องที่สนทนา

<p>สาระสำคัญ</p>	<p>การวิจารณ์เป็นการเปิดโอกาสในการแสดงความคิดเห็นของตน อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสในการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การวิจารณ์ที่ดีนำไปสู่การขบคิดเพื่อการพัฒนา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 นี้จะศึกษาเกี่ยวกับความงามในลักษณะการวิเคราะห์ผลงานของตนเอง ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อผลงานศิลปะ และชี้ให้เห็นว่าความรู้สึกในเรื่องของความงามมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ นักเรียนจะเข้าใจความแตกต่างทางความคิด ที่มาของความแตกต่างและสามารถยอมรับความแตกต่างได้</p>
<p>สาระการเรียนรู้</p>	<p>ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน: แกนสุนทรียศาสตร์และแกนศิลปะวิจารณ์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การให้คุณค่าความงามในงานศิลปะ
<p>กิจกรรมการเรียนรู้</p> <p> กิจกรรมที่ 9 ความงามในโลกศิลปะ</p>	<p>กระบวนการสร้างสรรค์ ชั้นที่ 5: สร้างสรรค์</p> <p>ขั้นตอนที่ 1 เตรียมความพร้อมก่อนเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูชี้แจงภาระงานที่นักเรียนต้องทำในชั้นเรียน <p>ขั้นตอนที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความงามด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (PowerPoint) 2. ครูสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนในเรื่องความงาม 3. นักเรียนวิเคราะห์ความงามในผลงานสร้างสรรค์ของตนเอง 4. นักเรียนแสดงความคิดเห็นผลงานของเพื่อนร่วมชั้นในประเด็นเรื่องทัศนธาตุ <p>ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบผลการเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนบันทึกข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ผลงานของตนเองลงในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ 2. ครูสอบถามนักเรียนระหว่างทำงานและให้ความช่วยเหลือ 3. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย
<p>ภาระงาน</p>	<p>เมื่อนักเรียนปฏิบัติภาระงานเรียบร้อยแล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ใน <input type="checkbox"/></p> <p><i>ภาระงานในชั้นเรียน</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1. นักเรียนวิเคราะห์ผลงานของตนเองในเรื่องความงาม</p> <p><input type="checkbox"/> 2. ร่วมอภิปรายผลงานของตนเองกับเพื่อนในชั้นเรียนในกรอบประเด็นเรื่องทัศนธาตุ</p> <hr/> <p><i>ภาระงานการบ้าน</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1. มอบหมายให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์สำหรับจัดนิทรรศการศิลปะ</p> <p><input type="checkbox"/> 2. มอบหมายให้นักเรียนเขียนบันทึกประจำวัน</p>
<p>การประเมินผล</p>	<p>K นักเรียนวิเคราะห์ ประเมิน อธิบายผลงานของตนเอง</p> <p>P นักเรียนเขียนบรรยายผลงานของตนเองตามหัวข้อที่กำหนดในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์</p> <p>A นักเรียนยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เห็นคุณค่าของผลงานศิลปะทั้งของตนเองและเพื่อนร่วมชั้น และมีทัศนคติที่ดีต่อการวิจารณ์ศิลปะ</p>

สื่อวัสดุและอุปกรณ์	1. สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ 2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ PowerPoint
บันทึกการสอน	
<div style="background-color: #800080; color: white; padding: 5px; display: inline-block; border-radius: 5px;">9</div> โมดูลที่ 3: โชว์ของ (Showcase) 20Bแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เตรียมโชว์ของ	
กิจกรรม	กิจกรรมที่ 12 เตรียมโชว์ของ
ระยะเวลา	3 ชั่วโมง
จุดประสงค์	นักเรียนสามารถเลือกพื้นที่ในการติดตั้งผลงานให้เหมาะสมกับผลงานของตนเอง
สาระสำคัญ	การพิจารณาและเลือกพื้นที่ในการจัดวางผลงานที่เหมาะสมกับชิ้นงานของตนเอง เป็นการฝึกคิดวิเคราะห์ ประเมินความเหมาะสม และความเป็นไปได้
สาระการเรียนรู้	ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน: แกนศิลปะปฏิบัติ การจัดนิทรรศการ
กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการสร้างสรรค์ ชั้นที่ 5: สร้างสรรค์ ขั้นตอนที่ 1 เตรียมความพร้อมก่อนเรียน 1. ครูชี้แจงภาระงานที่นักเรียนต้องทำในชั้นเรียน ขั้นตอนที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ 1. ครูให้นักเรียนเลือกพื้นที่ในการติดตั้งผลงานของตนเอง 2. นักเรียนนำผลงานของตนเองพร้อม Artist Statement ไปติดตั้งในพื้นที่แสดงงาน ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบผลการเรียน 1. ครูให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการติดตั้งผลงานของนักเรียน
 กิจกรรมที่ 10 เตรียมโชว์ของ	1. ครูให้นักเรียนเลือกพื้นที่ในการติดตั้งผลงานของตนเอง 2. นักเรียนนำผลงานของตนเองพร้อม Artist Statement ไปติดตั้งในพื้นที่แสดงงาน ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบผลการเรียน 1. ครูให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการติดตั้งผลงานของนักเรียน
ภาระงาน	เมื่อนักเรียนปฏิบัติภาระงานเรียบร้อยแล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ใน <input type="checkbox"/> ภาระงานในชั้นเรียน <input type="checkbox"/> 1. นักเรียนทำแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาหลังเรียน <input type="checkbox"/> 2. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้หลักสูตรและแบบประเมินอภิปัญญา <input type="checkbox"/> 3. นักเรียนนำผลงานของตนเองพร้อม Artist Statement ไปติดตั้งในพื้นที่แสดงงาน

การประเมินผล	K นักเรียนพิจารณา ตัดสินใจ และเลือกพื้นที่ในการจัดวางผลงานของตนเองได้ อย่างเหมาะสม พร้อมอธิบายเหตุผลในการเลือก P นักเรียนนำผลงานของตนเองไปจัดวางในพื้นที่ที่คัดเลือก A นักเรียนเห็นคุณค่าในผลงานของตนเอง มีความกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือใน การปฏิบัติกิจกรรม
สื่อการเรียนรู้	-
บันทึกการสอน	
	
10	โมดูลที่ 3: โชว์ของ (Showcase) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 โชว์ของ / สะท้อนคิด
กิจกรรม	กิจกรรมที่ 12 โชว์ของ กิจกรรมที่ 13 สะท้อนคิด
ระยะเวลา	3 ชั่วโมง
จุดประสงค์	1. นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานของตนเองอย่างเป็นขั้นตอน 2. นักเรียนสามารถสะท้อนการเรียนรู้ด้วยการเขียนหรืออธิบาย
สาระสำคัญ	การจัดแสดงผลงานศิลปะเป็นการประมวลความคิดทั้งหมดตั้งแต่เริ่มต้น เรียนในหลักสูตรตลอดจนจบหลักสูตร ทั้งในด้านกระบวนการและด้านผลลัพธ์ของ งาน ตั้งแต่การเริ่มก่อร่างสร้างความคิดจากจินตนาการจนกลายเป็นชิ้นงานศิลปะ แบบรูปธรรม การนำเสนอผลงานต่อผู้ชมเป็นการทบทวนความเข้าใจกระบวนการ และแนวความคิดของตนเอง ช่วยให้นักเรียนตรวจสอบตนเองและสะท้อนคิดสิ่ง ที่ได้เรียนรู้
สาระการเรียนรู้	ทฤษฎีพุทธศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน: แกนศิลปะปฏิบัติ 1. การจัดนิทรรศการ 2. การนำเสนอผลงานอย่างเป็นขั้นตอน 2.1 แนะนำตัว 2.2 แนะนำชื่อผลงาน 2.3 นำเสนอแนวคิดการสร้างสรรค์ 2.4 อธิบายขั้นตอนการทำงาน

	2.5 อธิบายรายละเอียดของผลงาน
กิจกรรมการเรียนรู้	กระบวนการสร้างสรรค์ ชั้นที่ 5: สร้างสรรค์
กิจกรรมการเรียนรู้	ขั้นตอนที่ 1 เตรียมความพร้อมก่อนเรียน 1. ครูชี้แจงภาระงานที่นักเรียนต้องทำในชั้นเรียน 2. ครูชี้แจงลำดับการนำเสนอผลงานของนักเรียนตามความเหมาะสมของผังการจัตวา นิทรรศการ
 กิจกรรมที่ 11 โชว์ของ	ขั้นตอนที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ 1. เปิดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ 2. นักเรียนนำเสนอผลงานที่หน้าผลงานของตนเองตามลำดับรายชื่อ 3. เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนและผู้ชมร่วมแสดงความคิดเห็นต่อผลงานของนักเรียนด้วยการนำกระดาษ post-it แปะที่ Artist Statement 4. นักเรียนทำแบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาและแบบสอบถามความพึงพอใจ ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบผลการเรียน 1. นักเรียนสรุปผลงานของตนเองลงในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ 2. นักเรียนสะท้อนคิดผลงานของตนเองในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์
ภาระงาน	เมื่อนักเรียนปฏิบัติภาระงานเรียบร้อยแล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ใน <input type="checkbox"/> <i>ภาระงานในชั้นเรียน</i> <input checked="" type="checkbox"/> 1. นักเรียนนำเสนอผลงาน <input type="checkbox"/> 2. นักเรียนรวบรวม post-it ของผู้ชม <input type="checkbox"/> 3. นักเรียนสรุปผลงานของตนเองในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ <input type="checkbox"/> 4. นักเรียนสะท้อนคิดผลงานของตนเองในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ <input type="checkbox"/> 5. นักเรียนส่งสมุดบันทึกการสร้างสรรค์เพื่อให้ครูนำไปประเมิน พร้อมให้คำแนะนำ
การประเมินผล	K นักเรียนนำเสนอผลงานด้วยการให้เหตุผลแนวคิดและกระบวนการเบื้องหลังของผลงาน P นักเรียนนำเสนอผลงานอย่างเป็นขั้นตอน A นักเรียนเห็นคุณค่าในผลงานของตนเอง มีทัศนคติที่ดีในการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานของเพื่อนร่วมชั้น
สื่อการเรียนรู้	1. สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ 2. post-it
บันทึกการสอน	

เครื่องมือการวัดประเมิน

เครื่องมือวัดและประเมินในหลักสูตร มีดังนี้

1. แบบประเมินความสามารถอภิปัญญา
2. แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์
3. แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์



แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา

หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่
เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ผู้ประเมิน วันที่ประเมิน

คำชี้แจง แบบสอบถามในตอนี่ 2 นี้ ต้องการทราบวิธีการทำงานที่นักเรียนทำส่งครู ก่อนตอบคำถามแต่ละรายการให้นักเรียนนึกถึงวิธีการที่นักเรียนใช้ และวิธีการทำงานที่นักเรียนทำเมื่อครูมอบหมายให้ทำ จากนั้นให้นักเรียนอ่านและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุดให้ครบทุกข้อ

คะแนนระดับ 5	หมายถึง	ฉันทำเป็นประจำ
คะแนนระดับ 4	หมายถึง	ฉันทำบ่อย ๆ
คะแนนระดับ 3	หมายถึง	ฉันทำบ้างไม่ทำบ้าง
คะแนนระดับ 2	หมายถึง	ฉันทำนาน ๆ ครั้ง
คะแนนระดับ 1	หมายถึง	ฉันไม่เคยทำเลย

ข้อ ที่	รายการ	ฉันทำเป็นประจำ	ฉันทำบ่อย ๆ	ฉันทำบ้างไม่ทำบ้าง	ฉันทำนาน ๆ ครั้ง	ฉันไม่เคยทำเลย
1	นักเรียนถามตัวเองอยู่เสมอว่าทำงานสำเร็จตามที่ตั้งใจไว้หรือยัง					
2	นักเรียนพยายามใช้วิธีการสร้างสรรค์แบบเดิมที่เคยใช้สำเร็จในผลงานชิ้นก่อน					
3	นักเรียนรู้ว่าตนเองถนัดหรือไม่ถนัดการใช้เทคนิคและอุปกรณ์ใดในการทำงานศิลปะ					
4	ก่อนลงมือทำงานศิลปะ นักเรียนจินตนาการไว้ก่อนว่าผลงานที่เสร็จแล้วจะเป็นอย่างไร					
5	นักเรียนรู้ว่าวิธีการที่นักเรียนใช้ในการแก้ปัญหาสร้างสรรค์จะทำให้เกิดผลลัพธ์อย่างไรบ้างต่องาน					
6	นักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อรู้ข้อมูลบางอย่างของสิ่งนั้นแล้ว					
7	นักเรียนใช้วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะหลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับสถานการณ์					
8	นักเรียนตรวจสอบผลงานสร้างสรรค์ของตนเองเป็นระยะเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น					
9	ก่อนทำงานศิลปะ นักเรียนถามตัวเองว่า วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการสร้างสรรค์มีอะไรบ้าง และใช้อย่างไร					
10	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จแล้ว นักเรียนจดสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำงานสร้างสรรค์นั้น					
11	นักเรียนขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น เมื่อไม่เข้าใจเรื่องที่เรียนหรือไม่สามารถปฏิบัติงานบางอย่างได้					
12	เมื่อไม่มีอารมณ์จะเรียนหรือทำงานสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถกระตุ้นให้ตัวเองเรียนหรือทำงานสร้างสรรค์ได้					
13	นักเรียนประเมินตนเองได้ว่าเรียนรู้วิชาศิลปะและทำงานศิลปะได้ดีแค่ไหน					
14	นักเรียนเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับงานที่จะทำโดยที่ไม่ต้องมีใครบอก					
15	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จเรียบร้อยแล้ว นักเรียนถามตัวเองว่าชิ้นงานศิลปะที่ทำเสร็จแล้วเป็นไปตามที่ตั้งใจไว้แต่แรก					

	หรือไม่					
16	นักเรียนจด วาดภาพ หรือทำแผนผังความคิด เพื่อให้เข้าใจ เนื้อหาที่ต้องการจะถ่ายทอดออกมาผ่านงานศิลปะมากขึ้น					
17	นักเรียนพยายามแปลความหมายของข้อมูลที่ได้ศึกษา เรียนรู้ด้วยภาษาของตนเอง					
18	นักเรียนแบ่งเวลาให้กับการทำงานศิลปะเพื่อให้ทำงานได้ดี ที่สุด					
19	นักเรียนเรียนรู้ได้ดีในสิ่งที่ตนเองสนใจ					
20	นักเรียนพยายามทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้รวบรวมมาอย่าง ช้า ๆ ทีละเป็นขั้นตอน					
21	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จแล้ว นักเรียนถามตัวเองว่าได้เรียนรู้ จากการทำงานศิลปะเท่ากับที่คาดหวังหรือไม่					



แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์

หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่
เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ผู้ประเมิน วันที่ประเมิน

คำชี้แจง

โปรดพิจารณากระบวนการทำงานของนักเรียนตามกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน และกรอกคะแนนลงในช่องรายการประเมิน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนนระดับ 4	หมายถึง	ระดับความสามารถโดดเด่น
คะแนนระดับ 3	หมายถึง	ระดับความสามารถเจริญงอกงาม
คะแนนระดับ 2	หมายถึง	ระดับปรากฏความสามารถ
คะแนนระดับ 1	หมายถึง	ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ



เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์

คำชี้แจง เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์ให้คะแนนจากกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน คือ ความสามารถในการนำสิ่งที่สนใจต่อยอดสู่แรงบันดาลใจ รวบรวมข้อมูล ประมวลผลความคิดจนเกิดเป็นแนวคิดรวบยอดและนำแนวคิดรวบยอดถ่ายทอดเป็นชิ้นงานสร้างสรรค์ ใช้สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ (Happy Art Journal) เป็นเครื่องมือในการนำตนเองสู่ความสำเร็จด้วยการจดบันทึกความคิดอย่างมีระบบ

รายการประเมิน	ระดับความสามารถโดดเด่น (outstanding) 4 คะแนน	ระดับความสามารถเจริญงอกงาม (flourishing) 3 คะแนน	ระดับปรากฏความสามารถ (emergent) 2 คะแนน	ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ (dormant) 1 คะแนน
1. ความสามารถในการบันทึกความสนใจที่เกิดขึ้น บันทึกลง	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) สามารถอ่านได้ง่าย และเป็นระเบียบ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลและแนวคิดสำคัญไว้ชัดเจน ใช้การวาดภาพ สัญลักษณ์ ผังความคิด ฯลฯ เพื่อขยายความเข้าใจ เน้นใจความสำคัญด้วยปากกาสี (highlight) ชัดเส้นได้ หรือวิธีอื่น ๆ ข้อมูลที่ได้บันทึกแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจได้ชัดเจน และเขียนด้วยสำนวนภาษาของตนเอง	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) สามารถอ่านได้ง่าย โดยเก็บรวบรวมข้อมูลและแนวคิดสำคัญไว้ชัดเจน ใช้การวาดภาพ สัญลักษณ์ ผังความคิด ฯลฯ เพื่อขยายความเข้าใจ เน้นใจความสำคัญด้วยปากกาสี (highlight) ชัดเส้นได้ หรือวิธีอื่น ๆ ข้อมูลที่ได้บันทึกแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) สามารถอ่านได้ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลและแนวคิดสำคัญไว้ได้น้อย มีการเน้นคำสำคัญอยู่บ้าง ข้อมูลที่ได้บันทึกแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจได้เล็กน้อย	มีการบันทึกข้อมูลแต่ข้อมูลที่บันทึกไม่อยู่ในส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) อ่านไม่ออก ไม่มีข้อมูลและแนวคิดสำคัญ ไม่มีการเน้นคำสำคัญ ข้อมูลที่บันทึกไม่สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ
2. ความสามารถในการรวบรวมความสัมพันธ์ ข้อมูล	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) สามารถอ่านได้ง่าย และเป็นระเบียบ คำสำคัญ (keyword) หรือแนวคิดหลัก (main idea) ที่ได้บันทึกมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจอย่างชัดเจน การตั้งคำถามสะท้อนให้เห็นความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจอย่างชัดเจน (4 คำถามขึ้นไป)	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) ข้อมูลที่บันทึกสามารถอ่านได้ง่าย คำสำคัญ (keyword) หรือแนวคิดหลัก (main idea) ที่ได้บันทึกมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ การตั้งคำถามสะท้อนให้เห็นความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ (มากกว่า 2 คำถาม)	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) ข้อมูลที่บันทึกสามารถอ่านได้ คำสำคัญ (keyword) หรือแนวคิดหลัก (main idea) ที่ได้บันทึกมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจบางส่วน การตั้งคำถามสะท้อนให้เห็นความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ บางอย่าง (น้อยกว่า 2 คำถาม)	มีการบันทึกข้อมูลแต่ข้อมูลที่บันทึกไม่อยู่ในส่วนคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) อ่านไม่ออก ไม่มีการบันทึกคำสำคัญ (keyword) หรือแนวคิดหลัก (main idea) ไม่มีการตั้งคำถามที่เกี่ยวกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ

รายการประเมิน	ระดับความสามารถโดดเด่น (outstanding) 4 คะแนน	ระดับความสามารถเจริญงอกงาม (flourishing) 3 คะแนน	ระดับปรากฏความสามารถ (emergent) 2 คะแนน	ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ (dormant) 1 คะแนน
3. ความสามารถในการประมวลความคิดรวบยอด	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) สามารถอ่านได้ง่าย และเป็นระเบียบ ข้อสรุปจากการประมวลความคิดรวบยอด สะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้และความเข้าใจในความคิดของตนเองโดยมีความเชื่อมโยงกับข้อมูลที่บันทึกไว้ข้างต้น (แถวซ้ายและขวา) อย่างชัดเจน และเขียนด้วยสำนวนภาษาของตนเอง อีกทั้งความคิดรวบยอดที่เกิดจากการประมวลผลนั้น สามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นหัวข้อสร้างสรรค์ได้	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) สามารถอ่านได้ง่าย ข้อสรุปจากการประมวลความคิดรวบยอดสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้และความเข้าใจในความคิดของตนเองโดยมีความเชื่อมโยงกับข้อมูลที่บันทึกไว้ข้างต้น (แถวซ้ายและขวา) อย่างชัดเจน และความคิดรวบยอดที่เกิดจากการประมวลผลนั้น สามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นหัวข้อสร้างสรรค์ได้	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) สามารถอ่านได้ ข้อสรุปจากการประมวลความคิดรวบยอดสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับข้อมูลที่บันทึกไว้ข้างต้น (แถวซ้ายและขวา)	มีการบันทึกข้อมูลแต่ข้อมูลที่บันทึกไม่อยู่ในส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) ข้อมูลที่บันทึกอ่านไม่ออก ไม่มีข้อสรุปการประมวลแนวคิดรวบยอด
4. ความสามารถในการวางแผนการสร้างสรรค์	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ตามความถนัดของตนเองได้ เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ รวบรวมแนวทางเพื่อที่จะให้บรรลุปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น คาดคะเนผลสำเร็จของชิ้นงานไว้ล่วงหน้า	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ตามความถนัดของตนเองได้ เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ รวบรวมแนวทางเพื่อที่จะให้บรรลุปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ตามความถนัดของตนเองได้ เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ได้ <u>ไม่</u> ชัดเจน <u>ไม่</u> สามารถเลือกวิธีการสร้างสรรค์ตามความถนัดของตนเองได้ <u>ไม่</u> สามารถเรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้
5. ความสามารถในการสร้างสรรค์	นำความคิดรวบยอดมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้จนสำเร็จ นำเสนอสิ่งที่แปลกใหม่อย่างน่าประหลาดใจ กระบวนการทำงานแสดงให้เห็นถึงการไตร่ตรองและตรวจสอบความคิดที่หลากหลายรอบคอบ แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการตีความและสร้างความหมายที่เชื่อมโยงกับขอบเขตความรู้และแนวคิดอื่น ๆ อย่างไร้ขีดจำกัด แสดงให้เห็นเอกลักษณ์ส่วนบุคคลอย่างชัดเจน และอธิบายถึงเหตุผลในการสร้างสรรค์	นำความคิดรวบยอดมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้จนสำเร็จ นำเสนอสิ่งที่แปลกใหม่ กระบวนการทำงานแสดงให้เห็นถึงการตรวจสอบความคิดอย่างรอบคอบ แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการสร้างความหมายที่เชื่อมโยงกับขอบเขตความรู้และแนวคิดอื่น ๆ แสดงให้เห็นเอกลักษณ์ส่วนบุคคล และอธิบายเหตุผลในการสร้างสรรค์	นำความคิดรวบยอดมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ แสดงให้เห็นความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้และแนวคิดอื่น ๆ และอธิบายเหตุผลในการสร้างสรรค์ได้	สร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยการลอกเลียนแบบ หรือผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นไม่สะท้อนความคิดรวบยอด และ/หรือทำงานไม่สำเร็จ

ระดับคะแนน 4 หมายถึง ระดับความสามารถโดดเด่น
 ระดับคะแนน 3 หมายถึง ระดับความสามารถเจริญงอกงาม
 ระดับคะแนน 2 หมายถึง ระดับปรากฏความสามารถ
 ระดับคะแนน 1 หมายถึง ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ

เกณฑ์การแปลผลคะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00	หมายถึง	ระดับระดับความสามารถโดดเด่น
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง	ระดับความสามารถเจริญงอกงาม
ค่าเฉลี่ย 1.41 – 2.50	หมายถึง	ระดับปรากฏความสามารถ
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง	ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ

รายละเอียดเกณฑ์การแปลผลคะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์

ระดับความสามารถโดดเด่น (outstanding) หมายถึง นักเรียนสามารถบันทึกความสนใจและแรงบันดาลใจได้อย่างเป็นระเบียบ เก็บรวบรวมข้อมูลและแนวคิดสำคัญไว้ได้อย่างชัดเจน ประกอบกับใช้เทคนิคการจดบันทึก เช่น การวาดภาพ การใช้สัญลักษณ์ การใช้ผังความคิด ฯลฯ เพื่อขยายความเข้าใจ และสามารถสรุปความคิดรวบยอด (concept) หรือแนวคิดสำคัญ (main idea) ออกมาได้ด้วยสำนวนภาษาของตนเองโดยใช้รูปแบบการบันทึกแบบ Cornell System ข้อมูลที่บันทึกแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้และความเข้าใจในความคิดของตนเอง สามารถกำหนดเป้าหมายและวางแผนการสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอน เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับตนเอง นำแนวคิดรวบยอดมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่อย่างน่าประหลาดใจ และนำตนเองให้ไปสู่ความสำเร็จในการสร้างสรรค์ตามแผนที่ได้วางไว้

ระดับความสามารถเจริญงอกงาม (flourishing) หมายถึง นักเรียนสามารถบันทึกความสนใจและแรงบันดาลใจได้ เก็บรวบรวมข้อมูลและแนวคิดสำคัญได้ ประกอบกับใช้เทคนิคการจดบันทึก เช่น การวาดภาพ การใช้สัญลักษณ์ การใช้ผังความคิด ฯลฯ เพื่อขยายความเข้าใจ และสามารถสรุปความคิดรวบยอด (concept) หรือแนวคิดสำคัญ (main idea) ออกมาได้โดยใช้รูปแบบการบันทึกแบบ Cornell System ข้อมูลที่บันทึกแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้และความเข้าใจในความคิดของตนเอง สามารถกำหนดเป้าหมายและวางแผนการสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอน เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับตนเอง นำแนวคิดรวบยอดมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่ได้ และนำตนเองให้ไปสู่ความสำเร็จในการสร้างสรรค์ตามแผนที่ได้วางไว้

ระดับปรากฏความสามารถ (emergent) หมายถึง นักเรียนบันทึกความสนใจและแรงบันดาลใจ เก็บรวบรวมข้อมูลและแนวคิดสำคัญได้น้อย และสรุปความคิดรวบยอด (concept) หรือแนวคิดสำคัญ (main idea) ออกมาได้แต่ยังไม่สมบูรณ์ ข้อมูลที่บันทึกแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้บางส่วน สามารถกำหนดเป้าหมายและเรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับตนเอง นำแนวคิดรวบยอดมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้

ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ (dormant) หมายถึง นักเรียนบันทึกความสนใจและแรงบันดาลใจได้ไม่ชัดเจน การเก็บรวบรวมข้อมูลไม่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดสำคัญ ไม่สามารถสรุปความคิดรวบยอด (concept) หรือแนวคิดสำคัญ (main idea) ออกมาได้ การบันทึกไม่ได้ใช้รูปแบบการบันทึกแบบ Cornell System ข้อมูลที่บันทึกไม่แสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้ ไม่สามารถวางแผนในการสร้างสรรค์ และไม่สามารถทำงานให้สำเร็จได้



แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์
หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่
เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ผู้ประเมิน วันที่ประเมิน

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาวิธีการบันทึกกระบวนการทำงานและการเก็บรวบรวมผลงานของนักเรียนที่บันทึกลงในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ และกรอกคะแนนลงในช่องรายการประเมิน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนนระดับ 4	หมายถึง	ระดับดีมาก
คะแนนระดับ 3	หมายถึง	ระดับดี
คะแนนระดับ 2	หมายถึง	ระดับพอใช้
คะแนนระดับ 1	หมายถึง	ระดับควรปรับปรุง



เกณฑ์การให้คะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค				
คำชี้แจง เกณฑ์การให้คะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค ให้คะแนนจากวิธีการที่นักเรียนบันทึกข้อมูล การเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูลผลงานที่ปรากฏให้เห็นในรูปเล่มสมุดบันทึกการสร้างสรรค				
รายการประเมิน	ระดับดีมาก 4 คะแนน	ระดับดี 3 คะแนน	ระดับพอใช้ 2 คะแนน	ระดับควรปรับปรุง 1 คะแนน
1. เนื้อหา	บันทึกข้อมูลรายการที่จำเป็น (รายการที่มีสัญลักษณ์ *)ครบถ้วนทุกรายการในแบบบันทึกการสร้างสรรค	ขาดการบันทึกข้อมูลรายการที่จำเป็น (รายการที่มีสัญลักษณ์ *) 1 รายการในแบบบันทึกการสร้างสรรค	ขาดการบันทึกข้อมูลรายการที่จำเป็น (รายการที่มีสัญลักษณ์ *) 2 รายการในแบบบันทึกการสร้างสรรค	ขาดการบันทึกข้อมูลรายการที่จำเป็น (รายการที่มีสัญลักษณ์ *) 3 รายการหรือมากกว่า ในแบบบันทึกการสร้างสรรค
2. รายละเอียดของผู้สร้างสรรค (artist statement)	เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผู้สร้างงานและผลงานในสมุดบันทึกการเรียนรู้ ผ่านการคิดอย่างรอบคอบ และเขียนด้วยสำนวนภาษาของตนเอง	เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผู้สร้างงานและผลงานในสมุดบันทึกการเรียนรู้ ผ่านการคิดอย่างรอบคอบ	เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผู้สร้างงานและผลงานในสมุดบันทึกการเรียนรู้ เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผู้สร้างงานและผลงานในสมุดบันทึกการเรียนรู้	ไม่เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผู้สร้างงานและผลงานในสมุดบันทึกการเรียนรู้ ไม่เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผู้สร้างงานและผลงานในสมุดบันทึกการเรียนรู้
3. การนำเสนอ	วิธีการเก็บรวบรวมผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรคแสดงให้เห็นถึงจินตนาการการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมภาพด้วยความประณีต การจัดวางและการตัดภาพมีความเหมาะสม ผลงานมีคุณภาพสูง	วิธีการเก็บรวบรวมผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรคแสดงให้เห็นถึงจินตนาการการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมภาพอย่างเป็นระเบียบ การจัดวางและการตัดภาพมีความเหมาะสม	วิธีการเก็บรวบรวมผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรคแสดงให้เห็นถึงจินตนาการและการใช้ความคิดสร้างสรรค์เล็กน้อย การจัดวางและการตัดภาพมีความเหมาะสม	วิธีการเก็บรวบรวมผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรคไม่แสดงให้เห็นถึงจินตนาการและการและการคิดสร้างสรรค์ การจัดวางและการตัดภาพไม่มีความเหมาะสม
4. การใช้เวลาและความพยายาม	มีความพยายามและใช้เวลาอย่างเต็มที่เพื่อที่จะทำให้แบบบันทึกการสร้างสรรคมีความสมบูรณ์อย่างที่สุดภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน	มีความพยายามและใช้เวลาอย่างเพียงพอเพื่อที่จะทำให้แบบบันทึกการสร้างสรรคมีความสมบูรณ์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน	มีความพยายามและใช้เวลาเพียงเล็กน้อยในการทำแบบบันทึกการสร้างสรรคภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน	ไม่มีความพยายามและใช้เวลาในการทำแบบบันทึกการสร้างสรรคภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน
5. พัฒนาการ	มีพัฒนาการที่สอดคล้องสังเกตได้จากผลงานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย	มีพัฒนาการที่ดีสังเกตได้จากผลงานก่อนหน้าและผลงานที่ทำสำเร็จ	มีพัฒนาการในระดับพอใช้สังเกตได้จากพัฒนาการในระหว่างการทำงานการสร้างสรรค	มีการพัฒนาน้อยหรือไม่มีพัฒนาการเลย

- ระดับคะแนน 4 หมายถึง คุณภาพระดับยอดเยี่ยม
 ระดับคะแนน 3 หมายถึง คุณภาพระดับดี
 ระดับคะแนน 2 หมายถึง คุณภาพระดับพอใช้
 ระดับคะแนน 1 หมายถึง คุณภาพระดับควรปรับปรุง

เกณฑ์การแปลผลคะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00	หมายถึง	คุณภาพระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง	คุณภาพระดับดี
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง	คุณภาพระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง	คุณภาพระดับควรปรับปรุง

รายละเอียดเกณฑ์การแปลผลคะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค

ระดับดีมาก หมายถึง นักเรียนสามารถระบุเนื้อหารายการที่จำเป็นในสมุดบันทึกการสร้างสรรคได้ครบถ้วนทุกรายการ เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับตนเองและผลงานสร้างสรรคในสมุดบันทึกการสร้างสรรคที่สะท้อนให้เห็นถึงการคิดอย่างรอบคอบและเขียนด้วยสำนวนภาษาของตนเอง วิธีเก็บรวบรวมผลงานแสดงให้เห็นถึงจินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค ความประณีต การจัดองค์ประกอบของแฟ้มผลงานมีความเหมาะสม ผลงานมีคุณภาพสูง แสดงให้เห็นถึงความพยายามและการใช้เวลาอย่างเต็มที่เพื่อที่จะทำให้การบันทึกมีความสมบูรณ์อย่างที่สุดภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน มีพัฒนาการที่ยอดเยี่ยมอย่างเห็นได้ชัด สังเกตได้จากผลงานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย

ระดับดี หมายถึง นักเรียนสามารถระบุเนื้อหารายการที่จำเป็นในสมุดบันทึกการสร้างสรรคได้ไม่ครบทุกรายการ (ขาดการบันทึกข้อมูลที่จำเป็น 1 รายการ) เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับตนเองและผลงานสร้างสรรคในสมุดบันทึกการสร้างสรรคที่สะท้อนให้เห็นถึงการคิดอย่างรอบคอบ วิธีเก็บรวบรวมผลงานแสดงให้เห็นถึงจินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค การจัดองค์ประกอบของแฟ้มผลงานมีความเหมาะสม แสดงให้เห็นถึงความพยายามและการใช้เวลาอย่างเพียงพอที่เพื่อที่จะทำให้การบันทึกมีความสมบูรณ์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน มีพัฒนาการที่ดีโดยสังเกตได้จากผลงานชิ้นก่อนหน้าและผลงานที่ทำสำเร็จ

ระดับพอใช้ หมายถึง นักเรียนสามารถระบุเนื้อหารายการที่จำเป็นในสมุดบันทึกการสร้างสรรคได้ไม่ครบทุกรายการ (ขาดการบันทึกข้อมูลที่จำเป็น 2 รายการ) เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับตนเองและผลงานสร้างสรรคในสมุดบันทึกการสร้างสรรคที่สะท้อนให้เห็นถึงการคิดอย่างรอบคอบ วิธีเก็บรวบรวมผลงานแสดงให้เห็นถึงจินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค การจัดองค์ประกอบของ




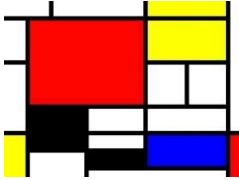


แฟ้มผลงานมีความเหมาะสม แสดงให้เห็นถึงความพยายามและการใช้เวลาอย่างเพียงพอที่เพื่อที่จะทำให้การบันทึกมีความสมบูรณ์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน มีพัฒนาการที่ดีโดยสังเกตได้จากผลงานชิ้นก่อนหน้าและผลงานที่ทำสำเร็จ






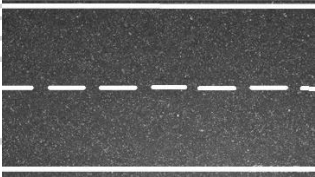



ระดับควรปรับปรุง หมายถึง นักเรียนระบุเนื้อหารายการที่จำเป็นในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ได้ไม่ครบทุกรายการ (ขาดการบันทึกข้อมูลที่จำเป็น 3 รายการหรือมากกว่า) ไม่เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับตนเองและผลงานสร้างสรรค์ในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ วิธีเก็บรวบรวมผลงานไม่แสดงให้เห็นถึงจินตนาการและการคิดสร้างสรรค์ ไม่แสดงให้เห็นถึงความพยายามและการใช้เวลาเพื่อที่จะทำให้การบันทึกมีความสมบูรณ์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน มีพัฒนาการน้อยหรือไม่มีพัฒนาการเลย









แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน


แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่อง ทักษะธาตุ

ข้อที่	รายละเอียด	คำตอบ
1	ข้อใดคือทักษะธาตุที่มีขนาดเล็กที่สุด ก. พื้นผิว ข. ที่ว่าง ค. เส้น ง. จุด	ง.
2	 ทักษะธาตุในข้อใดมีความโดดเด่นที่สุดในภาพ ก. รูปทรง ข. ที่ว่าง ค. เส้น ง. พื้นผิว	ค.
3	 ทักษะธาตุในข้อใดมีความโดดเด่นที่สุดในภาพ ก. รูปร่าง ข. รูปทรง ค. เส้น ง. น้ำหนัก	ข.
4	ภาพผลงานศิลปะชิ้นใดคือภาพที่เกิดจากการใช้แม่สีเป็นหลัก  ก.  ข.  ค.  ง.	ข.

ข้อที่	รายละเอียด	คำตอบ
5	<p>ภาพใดแสดงให้เห็นถึง “รูปร่าง” ได้เด่นชัดที่สุด</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>ก.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ข.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>ค.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ง.</p> </div> </div>	ข.
6	<p>“เส้น” ในภาพใดให้ความรู้สึกนุ่มนวล</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>ก.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ข.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>ค.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ง.</p> </div> </div>	ง.
7	<div style="text-align: center;">  </div> <p>ทัศนธาตุในข้อใดมีความโดดเด่นมากที่สุดในผลงานศิลปะชิ้นนี้</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>ก. รูปทรง</p> <p>ค. ที่ว่าง</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>ข. รูปร่าง</p> <p>ง. พื้นผิว</p> </div> </div>	ก.
8	<p>ทัศนธาตุคืออะไร</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>ก. ส่วนประกอบของการสัมผัส</p> <p>ค. ส่วนประกอบของการมองเห็น</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>ข. ส่วนประกอบของการได้ยิน</p> <p>ง. ส่วนประกอบของอาหาร</p> </div> </div>	ค.

ข้อที่	รายละเอียด	คำตอบ
9	 <p>สีในภาพเกิดจากการผสมของสีใด</p>	สีแดง + สีน้ำเงิน
10	 <p>สีในภาพเกิดจากการผสมของสีใด</p>	สีแดง + สีเขียว
11	<p>หากต้องการวาดภาพควรเริ่มจากทัศนธาตุใด</p> <p>ก. </p> <p>ข. </p> <p>ค. </p>	ข.
12	 <p>จากภาพคือรูปทรงใด</p> <p>ก. รูปทรงกระบอก ข. รูปทรงกลม</p> <p>ค. รูปทรงกรวย ง. รูปทรงอิสระ</p>	ก.

แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่อง ศิลปะหลังสมัยใหม่

ข้อที่	รายละเอียด	คำตอบ
1	<p>ภาพใดคืองานศิลปะหลังสมัยใหม่</p> <p>ก. </p> <p>ข. </p> <p>ค. </p> <p>ง. </p>	ก.
2	<p>แนวคิดหลังสมัยใหม่เป็นอย่างไร</p> <p>ก. ให้คุณค่ากับความงามมากกว่าแนวคิด</p> <p>ข. ให้คุณค่ากับผลงานมากกว่าแนวคิด</p> <p>ค. ให้คุณค่ากับแนวคิดมากกว่าผลงาน</p> <p>ง. ให้คุณค่ากับทักษะมากกว่าแนวคิด</p>	ค.
3	<p>ภาพใดคือวัสดุสำเร็จรูป (ready-made object)</p> <p>ก. </p> <p>ข. </p> <p>ค. </p> <p>ง. </p>	ก.

ข้อที่	รายละเอียด	คำตอบ
9	<p>จากข้อ 7. หากนักเรียนไปซื้อลำไยที่ตลาดแล้วนำลำไยมาแปะเทปติดที่ฝาผนังในลักษณะเดียวกันกับภาพในข้อ 7. ถือว่าเป็นงานศิลปะหรือไม่</p> <p>ไม่เป็น เนื่องจากเป็นการทำซ้ำแนวคิดของศิลปินโดย แม้ว่าจะนำเสนอด้วยรูปแบบที่แตกต่าง แต่ไม่นำเสนอความแตกต่างทางความคิด ซึ่งเข้าข่ายการลอกเลียนแบบผลงานศิลปิน</p>	
10	<p>ผลงานศิลปะที่นักเรียนสร้างขึ้นควรเป็นอย่างไร</p> <p>ก. สร้างผลงานชิ้นใหม่ด้วยการวาดให้เหมือน</p> <p>ข. สร้างผลงานชิ้นใหม่ด้วยจินตนาการของตนเอง</p> <p>ค. สร้างผลงานชิ้นใหม่ด้วยการทำซ้ำ</p> <p>ง. สร้างชิ้นใหม่ด้วยการทำให้ต่างไปจากงานของศิลปินเล็กน้อย</p>	ข.


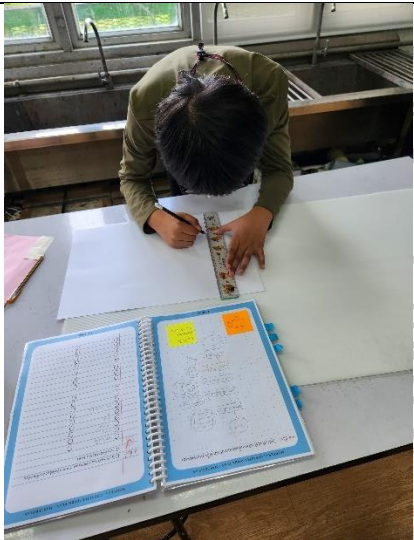





ภาคผนวก ง
บันทึกการสอน

บันทึกการสอน

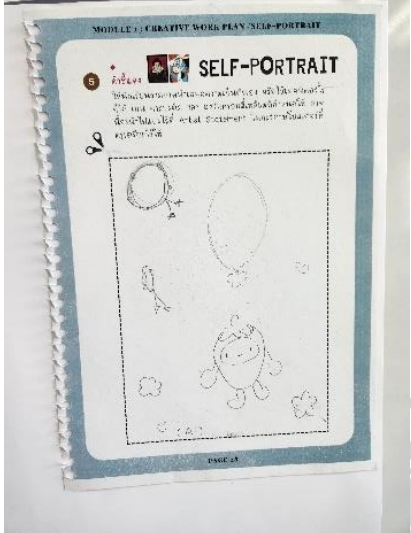
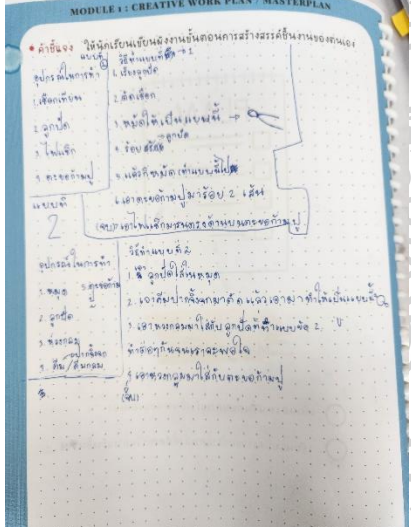
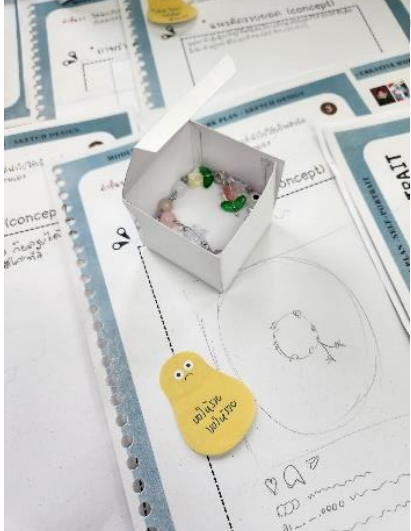
ตารางที่ 1 ศึกษาวิธีการเรียนของนักเรียนคนที่ 1

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนสามารถวางแผนการสร้างสรรค์และกำกับตนเอง จะสามารถทำงานสำเร็จได้ด้วยตนเอง นักเรียนตรวจสอบผลงานด้วยตนเองว่าเป็นที่น่าพอใจแล้วหรือไม่อย่างสม่ำเสมอ มีการทบทวนความคิดซ้ำหลายครั้งและปรับปรุงผลงานของตนเองจนผลงานเป็นที่น่าสนใจ</p>
	<p>นักเรียนสามารถค้นหาวิธีที่จะทำให้ทำงานได้สำเร็จ นักเรียนต้องการทำกล่องแต่ไม่สามารถทำได้เอง จึงขอความช่วยเหลือจากครู ครูแนะนำด้วยการค้นหา Template กล่องในอินเทอร์เน็ต และนักเรียนลงมือทำด้วยตนเองโดยจนสำเร็จครูเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ</p>
	<p>นักเรียนสามารถเลือกสิ่งที่ตนเองชอบ โดยการตรวจสอบความสนใจของตนเองและนำมาสร้างสรรค์ ผลงานสำเร็จเป็น UNO ที่สามารถเป็นกล่องใส่ทิชชูได้ นักเรียนชอบเพราะสามารถนำงานศิลปะมาใช้ประโยชน์ได้</p>

ตารางที่ 2 ศึกษาวิธีการเรียนของนักเรียนคนที่ 2

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนสามารถอธิบายความคิดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นกระบวนการที่ชัดเจน สามารถอธิบายความประทับใจที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและเลือกนำความสนใจนั้นมาสร้างสรรค์</p>
	<p>นักเรียนสามารถเลือกสิ่งที่ตนเองสนใจด้วยการสำรวจจุดเด่นของตนเอง และนำเสนอตนเองด้วยการวาดภาพ</p>
	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติตามแผนที่ได้กำหนดไว้ สามารถประเมินข้อจำกัดในความสามารถของตนเอง ด้วยการขอความช่วยเหลือจากครูเวลาที่ติดกระดาศขึ้นหนาไม่ได้</p>



ตารางที่ 3 ศึกษาวิธีการเรียนของนักเรียนคนที่ 3

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนนำเสนอตัวเองด้วยภาพร่างความคิดแบบง่าย ๆ ด้วยสิ่งที่ตนเองชอบ เป็นการประดิษฐ์สร้อยข้อมือที่ได้แรงบันดาลใจมาจากปกซีดีเพลง และออกแบบสีของชิ้นงานตามปกซีดี</p>
	<p>นักเรียนสามารถเขียนวิธีการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน แม้ว่าอาจจะไม่ได้เขียนในลักษณะของผังงาน แต่สามารถจัดลำดับความคิดได้</p>
	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติงานได้ด้วยความชอบและสนใจ โดยเลือกใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง สามารถทำงานจนสำเร็จได้โดยที่ครูไม่ต้องบอก และมีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือในการทำงานที่ผ่านการฝึกฝนด้วยตนเองมาอย่างดี</p>


ตารางที่ 4 ศึกษาวิธีการเรียนของนักเรียนคนที่ 4


ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนมีความสนใจข้อมูลข่าวสารในชีวิตประจำวัน ติดตามข่าวและดูทีวีเป็นประจำ จึงนำเสนอตัวเองในรูปแบบของทีวี และมีความเชื่อมโยงกับผลงานสร้างสรรค์ของตนเอง นักเรียนไม่ถนัดการเขียนอธิบายความคิด แต่สามารถรายงานเป็นคำพูดได้ดี</p>
	<p>เมื่อนักเรียนไม่สามารถปฏิบัติงานตามที่ตนเองจินตนาการไว้ได้ จึงขอความช่วยเหลือจากครู ครูแนะนำให้ใช้เครื่องมือสื่อสารในการหาข้อมูลในสิ่งที่ต้องการจะรู้ด้วยตนเองจนสามารถปฏิบัติชิ้นงานสร้างสรรค์ได้สำเร็จ</p>
	<p>ผลงานศิลปะนำเสนอข่าวที่ได้ดูไปในช่วงเช้า และเกิดความสะเทือนใจ จึงนำมาสร้างเป็นผลงานศิลปะ</p>

ตารางที่ 5 ศึกษาวิธีการเรียนของนักเรียนคนที่ 5

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนนำเสนอความเป็นตัวเองแบบนามธรรม สามารถอธิบายความคิดในภาพที่วาดออกมาได้ โดยจินตนาการถึงลักษณะนิสัยของตนเองและถ่ายทอดออกมาเป็นภาพวาด</p> <p>ในระหว่างการทำงานมีเหตุการณ์บางอย่างที่กระทบกับจิตใจจนไม่สามารถทำงานให้สำเร็จได้ ครูให้เวลาในการทบทวนตนเอง และสามารถกำกับตนเองให้ปฏิบัติงานได้จนสำเร็จ</p>
	<p>นักเรียนมีความสนใจข่าวประจำวัน ซึ่งเป็นรายการที่ดูทุกวัน ต้องการถ่ายทอดด้วยการตั้งชื่อรายการล้อเลียน “เรื่องเล่าพุงนี้” สร้างสรรค์โดยการนำวัสดุเก็บตกมาใช้ นำเสนอเรื่องราวที่มีความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน</p>


ตารางที่ 6 ศึกษาวิธีการเรียนของนักเรียนคนที่ 6

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนสามารถแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง เนื่องจากนักเรียนต้องการนำโทรศัพท์มือถือไปถ่ายภาพความเคลื่อนไหวของโถงทางเดินที่เชื่อว่ามียี 15 นาที แต่ด้วยน้ำหนักของมือถือมากจึงทำให้ขาตั้งที่ประดิษฐ์ขึ้นมาไม่สามารถตั้งได้ นักเรียนจึงใช้ก้อนหินเป็นตัวถ่วงน้ำหนักจนสามารถตั้งโทรศัพท์มือถือได้</p>

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>“กล่องพิสูจน์ผี” ผลงานชิ้นนี้บ่งบอกถึงแนวคิดหลังสมัยใหม่ได้ชัดเจนมาก เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีความสัมพันธ์กับพื้นที่และเวลา มีความเชื่อมโยงระหว่างรูปธรรมและความคิดนามธรรมได้อย่างดี งานศิลปะหลังสมัยใหม่คือการทดลอง สำรวจ ความรู้ความจริง ซึ่งผลงานอาจเกิดขึ้นเพียงชั่วขณะไม่คงทนถาวร</p>

ตารางที่ 7 ศึกษาวิธีการเรียนของนักเรียนคนที่ 7

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>“สวนเทพเจ้า” ผลงานชิ้นนี้นักเรียนใช้วัสดุเกือบทุกที่ไม่ได้ใช้แล้วมาสร้างสรรค์ มีภาพ 1 ภาพที่นักเรียนสนใจเลือกเป็นตัวตั้งต้น หลากจากนั้นจึงเกิดการต่อยอดทางความคิดนำภาพอื่น ๆ ที่มีความเชื่อมโยงกันมาสร้างสรรค์ผลงานต่อ นักเรียนใช้เวลาทำไปเรื่อย ๆ โดยไม่เร่งรีบและตรวจสอบความพึงพอใจของตนเองเป็นประจำ ปรับปรุงงานให้ดีขึ้นในทุก ๆ วัน</p>
	<p>นักเรียนนำอาหารว่างที่ครูนำมาแจกในชั้นเรียนมาสร้างสรรค์ตามแนวคิดของศิลปินที่ได้เรียนรู้ และทดสอบโดยการแกะกล้วยทิ้งไว้ที่ผนังตลอดระยะเวลาเรียน ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และเวลา ในวันถัดมาเพื่อนร่วมชั้นได้นำภาพโมนาลิซ่ามาเพิ่มเติมในผลงาน</p>

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนสามารถนำตนเองให้สร้างสรรค์ได้โดยที่ครูไม่ต้องบอก เมื่อมีเวลาว่างนักเรียนนำวัสดุเหลือใช้ในห้องเรียนมาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานที่ตนเองถนัด</p>


ตารางที่ 8 ศึกษาวิธีการเรียนของนักเรียนคนที่ 8


ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนนำเสนอตนเองเป็นภาพวาดที่บ่งบอกถึงบุคลิกของตนเองในการใช้สีที่ตัดกัน สามารถอธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์ได้</p>
	<p>นักเรียนสร้างผลงานด้วยอารมณ์ความรู้สึก กระทบจิตใจที่เกิดขึ้นในช่วงขณะ โดยเลือกใช้วัสดุที่มีในชั้นเรียน และมีความพึงพอใจในผลงานตัวเองในเรื่องการใช้สี และชอบในความไม่เรียบร้อยของงาน</p>

ตารางที่ 9 ศึกษาวิธีการเรียนของนักเรียนคนที่ 9

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>ในช่วงแรกของการเรียนนักเรียนไม่มีสมาธิในการเรียน และยังไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดของตนเองได้ เนื่องจากไม่แน่ใจว่าสิ่งที่ตนเองชอบจะสามารถสร้างเป็นชิ้นงานได้หรือไม่ ครูจึงสอบถามและให้คำแนะนำจนนักเรียนสามารถตัดสินใจได้ว่าชอบอะไร และต้องการสร้างผลงานอะไรด้วยวิธีใด นักเรียนสามารถกำกับตนเองให้ปฏิบัติงานได้สำเร็จ</p>
	<p>ผลงานชิ้นนี้สร้างมาจากแนวคิด “การนอน” นักเรียนชอบนอนมาก ครูจึงแนะนำให้ลองสร้างผลงานจากการนอน นักเรียนจำลองภาพของตนเองเป็นหุ่นยนต์ที่นอนบนเตียง แขนและขาขยับได้ โดยใช้วัสดุสิ่งกระดาษเหลือใช้มาสร้างสรรค์</p>

ตารางที่ 10 ศึกษาวิธีการเรียนของนักเรียนคนที่ 10

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนนำเสนอตนเองด้วยการใช้เทคนิคที่ตนเองถนัด ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผสมผสานระหว่าง 2 มิติและ 3 มิติ โดยมีแนวคิดว่าจะบ่งบอกถึงความเป็นตัวเองได้ดีคือสิ่งที่ตนเองถนัด</p>

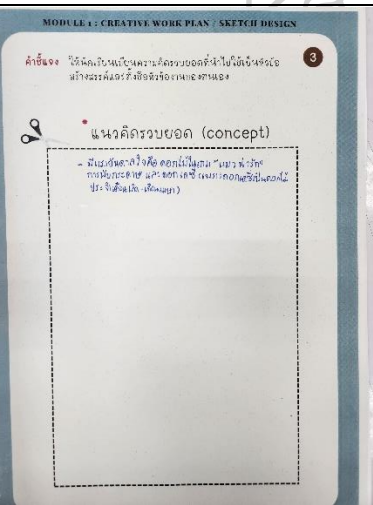

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนถนัดการทำผลงานที่ใช้ฝีมือและความประณีต ใช้ปืนกาวในการทำเป็นแจกันดอกไม้ค้อย ๆ ต่อเติมไปที่ละชิ้น</p>

ตารางที่ 11 ศึกษาวิธีการเรียนของนักเรียนคนที่ 11

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนนำเสนอตัวเองด้วยภาพ portrait เบื้องต้นของแนวคิดแรกคือการนำรูปประจำตัวนักเรียนมาแปะที่กึ่งกลางหน้ากระดาษ เป็นการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา และบ่งบอกความเป็นตัวเองได้ชัดเจน นักเรียนได้เปลี่ยนแปลงวิธีการนำเสนอในภายหลังจึงวาดภาพตนเองที่มีลักษณะคล้ายรูปประจำตัวนักเรียนแทน</p>
	<p>ผลงานชิ้นนี้มีความเป็นนามธรรมสูง นักเรียนสามารถนำวัสดุเก็บตกที่ครูนำมาสร้างสรรค์ ด้วยการผสมผสานกับธรรมชาติ โดยการนำน้ำใส่เข้าไปในพลาสติกกันกระแทก และนำเศษกระดาษที่เหลือจากการเจาะกระดาษใส่เข้าไป โดยตั้งชื่อผลงานชิ้นนี้ว่า “นาฬิกาทราย” เป็นการเชื่อมโยงความคิดภายนอกและภายในที่ชัดเจน และสามารถถ่ายทอดจินตนาการออกมาได้ดี</p>

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติงานด้วยตนเองหลายชิ้นโดยที่ครูไม่ต้องบอก ด้วยการเลือกใช้วัสดุเก็บตมมาสร้างสรรค์ทดลอง รื้อสร้าง จนเป็นผลงานที่ตนเองพอใจ</p>


ตารางที่ 12 ศึกษาวิธีการเรียนของนักเรียนคนที่ 12

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>นักเรียนนำเสนอความคิดรวบยอดด้วยสิ่งที่ตนเองชอบและบ่งบอกถึงความเป็นตัวเอง ด้วยคำอธิบายสั้น ๆ</p>
	<p>ภาพร่างความคิดที่ต่อยอดมาจากแนวคิดรวบยอดมีความสัมพันธ์กัน</p>

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>ผลงานของนักเรียนมีความสัมพันธ์กันกับแนวคิดรวบยอดและภาพร่างความคิด</p>

ตารางที่ 13 ผลงานกลุ่มชั้นโตดเด่น

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	<p>ครูให้นักเรียนจัดกลุ่มตามความสมัครใจ เพราะมีความเชื่อว่าบุคคลที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน มีความสนใจไปในทิศทางเดียวกันจะนำเสนอผลงานออกมาได้ดี นักเรียนกลุ่มนี้มีความสนใจในเรื่อง social media แพนชั่น ข่าวสารในชีวิตประจำวัน แนวความคิดทั้งหมดจึงสื่อสารออกมาเป็น ผลงานที่ชื่อว่า “แต่งงาน” นักเรียนสร้างสรรค์ชุดจากวัสดุเก็บตกที่ไม่ได้ใช้แล้วในห้องเรียน</p>
	<p>นักเรียนจัดงานแต่งงานขึ้นโดยจำลองสถานการณ์จริง สามารถนำวัสดุสำเร็จรูปมาตีความใหม่เป็นสัญลักษณ์ โดยการจำลองช่อดอกไม้และแหวนแต่งงานด้วยการใช้ภาพจากโทรศัพท์มือถือ</p>

ภาพผลงาน	วิเคราะห์ผลงาน
	ชุดแต่งการถูกเขียนข้อความและนำภาพจากหนังสือพิมพ์มาปะติด





ข้อมูลแสดงดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ตารางที่ 32 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบสัมภาษณ์ผู้บริหารโรงเรียนและครูสอนศิลปะ

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ประเด็นที่ 1 ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา						
1	ท่านคิดว่า การเรียนรู้ศิลปะมีความสำคัญสำหรับนักเรียนประถมศึกษาอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	ท่านคิดว่า การเรียนรู้ศิลปะสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านการคิดของนักเรียนประถมศึกษาในลักษณะใดบ้าง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ประเด็นที่ 2 หลักสูตรศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา						
3	ท่านคิดว่า หลักสูตรศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาควรเน้นการพัฒนาผู้เรียนในด้านใดบ้าง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	ท่านคิดว่า จากสภาพการณ์ของโลกในปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนควรคู่ไปกับการเรียนออนไลน์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาหรือไม่ อย่างไร	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
ประเด็นที่ 3 หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา						
5	ท่านคิดว่า แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) มีหลักการ แนวคิดและเนื้อหาสาระเหมาะสมและสอดคล้องกับการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6	ท่านคิดว่า การจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ควรเป็นอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 32 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบสัมภาษณ์ผู้บริหารโรงเรียนและครูสอนศิลปะ (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
7	ท่านคิดว่า อภิปัญญา (Metacognition) และการสร้างสรรค์ (Creation) มีความสำคัญและมีความเหมาะสมสอดคล้องต่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษาหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ประเด็นที่ 4 แนวทางการวัดและประเมินในวิชาศิลปะ						
8	ท่านคิดว่า แนวทางการวัดและประเมินผล การเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียน ประถมศึกษาควรเป็นอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9	ท่านคิดว่า แนวทางการวัดและประเมินผล ชิ้นงานศิลปะของนักเรียนประถมศึกษาควรเป็นอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ประเด็นที่ 5 สภาพการณ์ในปัจจุบันสู่หลักสูตรศิลปะสำหรับการเรียนรู้ในอนาคต						
10	สภาพความผันผวนของโลกในยุคปัจจุบัน ส่งผลให้พฤติกรรมของผู้เรียนและผู้สอนต้องปรับตัวไปเป็นรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์มากขึ้น ท่านคิดว่า การออกแบบหลักสูตรศิลปะสำหรับประถมศึกษา รวมไปถึงการจัดการเรียนรู้และเนื้อหาสาระที่จะบรรจุลงในหลักสูตร เพื่อรับมือกับความผันผวนของโลกและเตรียมพร้อมผู้เรียนสู่ออนาคต ควรเป็นอย่างไร	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง

ตารางที่ 33 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความต้องการจำเป็นสำหรับนักเรียน

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	นักเรียนชอบเรียนวิชาศิลปะ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	นักเรียนชอบทำงานศิลปะ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	นักเรียนชอบเรียนรู้เนื้อหาสาระในวิชาศิลปะ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	นักเรียนชอบเรียนออนไลน์ (Online)	+1	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
5	นักเรียนชอบเรียนในห้องเรียน (Onsite)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6	นักเรียนชอบทำงานศิลปะด้วยตนเองที่บ้าน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7	นักเรียนชอบทำงานศิลปะด้วยตนเองที่ โรงเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8	นักเรียนชอบทำงานศิลปะด้วยการทำงาน เดี่ยว	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9	นักเรียนชอบทำงานศิลปะด้วยการทำงาน กลุ่ม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10	ในขณะที่เรียนวิชาศิลปะ นักเรียนทำงาน ศิลปะตามหัวข้อที่ครูกำหนดให้	+1	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
11	ในขณะที่เรียนวิชาศิลปะ นักเรียนทำงาน ศิลปะโดยการคิดหัวข้อด้วยตนเอง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12	ในขณะที่เรียนวิชาศิลปะ นักเรียนทำงาน ศิลปะโดยการเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่ ครูกำหนดให้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13	ในขณะที่เรียนวิชาศิลปะ นักเรียนทำงาน ศิลปะโดยการเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14	นักเรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะในชั้น เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15	นักเรียนได้เรียนรู้การวิจารณ์ศิลปะในชั้น เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
16	นักเรียนได้เรียนรู้ทฤษฎีศิลปะในชั้นเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17	นักเรียนได้เรียนรู้องค์ประกอบศิลปะในชั้น เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 33 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความต้องการจำเป็นสำหรับนักเรียน (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
18	นักเรียนได้เรียนรู้ขั้นตอนการสร้างสรรค์งานศิลปะในชั้นเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
19	นักเรียนได้เรียนรู้ศิลปะนอกสถานที่ เช่น หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นทั้งฉบับ					0.814	

ตารางที่ 34 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	นักเรียนถามตัวเองอยู่เสมอว่าทำงานสำเร็จตามที่ตั้งใจไว้หรือยัง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	นักเรียนพยายามใช้วิธีการสร้างสรรค์แบบเดิมที่เคยใช้สำเร็จในผลงานชิ้นก่อน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	นักเรียนรู้ว่าตนเองถนัดหรือไม่ถนัดการใช้เทคนิคและอุปกรณ์ใดในการทำงานศิลปะ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	ก่อนลงมือทำงานศิลปะ นักเรียนจินตนาการไว้ก่อนว่าผลงานที่เสร็จแล้วจะเป็นอย่างไร	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
5	นักเรียนรู้ว่าวิธีการที่นักเรียนใช้ในการแก้ปัญหาสร้างสรรค์ จะทำให้เกิดผลลัพธ์อย่างไรบ้างต่องาน	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
6	นักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อรู้ข้อมูลบางอย่างของสิ่งนั้นแล้ว	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7	นักเรียนใช้วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะหลากหลายวิธี ขึ้นอยู่กับสถานการณ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 34 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
8	นักเรียนตรวจสอบผลงานสร้างสรรค์ของตนเองเป็นระยะ เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9	ก่อนทำงานศิลปะ นักเรียนถามตัวเองว่าวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการสร้างสรรค์มีอะไรบ้าง และใช้อย่างไร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จแล้ว นักเรียนจดสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำงานสร้างสรรค์นั้น	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11	นักเรียนขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น เมื่อไม่เข้าใจเรื่องที่เรียนหรือไม่สามารถปฏิบัติงานบางอย่างได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12	เมื่อไม่มีอารมณ์จะเรียนหรือทำงานสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถกระตุ้นให้ตัวเองเรียนหรือทำงานสร้างสรรค์ได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13	นักเรียนประเมินตนเองได้ว่าเรียนรู้วิชาศิลปะและทำงานศิลปะได้ดีแค่ไหน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14	นักเรียนเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับงานที่จะทำโดยไม่ต้องมีใครบอก	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จเรียบร้อยแล้ว นักเรียนถามตัวเองว่าชิ้นงานศิลปะที่ทำเสร็จแล้วเป็นไปตามที่ตั้งใจไว้แต่แรกหรือไม่	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
16	นักเรียนจด วาดภาพ หรือทำแผนผังความคิด เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะถ่ายทอดออกมาผ่านงานศิลปะมากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17	นักเรียนพยายามแปลความหมายของข้อมูลที่ได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยภาษาของตนเอง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18	นักเรียนแบ่งเวลาให้กับการทำงานศิลปะ เพื่อให้ทำงานได้ดีที่สุด	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
19	นักเรียนเรียนรู้ได้ดีในสิ่งที่ตนเองสนใจ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 34 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
20	นักเรียนพยายามทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้รวบรวมมาอย่างช้า ๆ ทีละเป็นขั้นตอน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
21	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จแล้ว นักเรียนถามตัวเองว่าได้เรียนรู้จากการทำงานศิลปะเท่ากับที่คาดหวังหรือไม่	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นทั้งฉบับ					0.864	

ตารางที่ 35 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	ความสามารถในการบันทึกความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	ความสามารถในการรวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	ความสามารถในการประมวลประสบการณ์และความคิดรวบยอด	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	ความสามารถในการวางแผนการสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5	ความสามารถในการสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 36 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เกณฑ์การแปลผลคะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	ระดับความสามารถโดดเด่น	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	ระดับความสามารถเจริญงอกงาม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	ระดับปรากฏความสามารถ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 37 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	เนื้อหา	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
2	รายละเอียดของผู้สร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	การนำเสนอ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	การใช้เวลาและความพยายาม	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
5	พัฒนาการ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 38 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เกณฑ์การแปลผลคะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	ดีมาก	+1	+1	+1	+1	สอดคล้อง
2	ดี	+1	+1	+1	+1	สอดคล้อง
3	พอใช้	+1	+1	+1	+1	สอดคล้อง
4	ควรปรับปรุง	+1	+1	+1	+1	สอดคล้อง

ตารางที่ 39 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้หลักสูตร

รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ด้านเนื้อหาสาระ					
1.1 เนื้อหาที่ได้เรียนรู้ไม่ยากเกินไป	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.2 เนื้อหาที่ได้เรียนรู้มีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.3 นักเรียนได้รับความรู้ใหม่เพิ่มเติม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ด้านการจัดการเรียนรู้					
2.1 กิจกรรมและงานที่ได้รับมอบหมายสนุก และท้าทาย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.2 นักเรียนได้รู้ความสามารถและความถนัด ของตนเอง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.3 นักเรียนมีอิสระในความคิดและตัดสินใจ ในการทำกิจกรรมและงานที่ได้รับมอบหมาย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.4 นักเรียนสนุกกับการเรียนรู้และเพลิดเพลิน กับการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.5 นักเรียนชอบเขียนบันทึกในสมุดบันทึก การสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. ด้านสื่อการเรียนรู้					
3.1 การเรียนรู้จากบทเรียนวีดิทัศน์ (video) มี ความน่าสนใจและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ ง่ายขึ้น	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.2 การเรียนรู้จากเอกสารประกอบการเรียนมี ความน่าสนใจและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ ง่ายขึ้น	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.4 สื่อประกอบการเรียนในชั้นเรียนมีความ น่าสนใจและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.6 สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ทำให้นักเรียน รวบรวมและจัดการความคิดได้เป็นระเบียบได้ง่าย ขึ้น	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 39 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้หลักสูตร (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
3.7 สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ทำให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายในการทำงาน วางแผนการทำงานและนำตนเองสู่ความสำเร็จได้ง่ายขึ้น	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.8 วิธีการเขียนบันทึกในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ และในชีวิตจริงในด้านอื่น ๆ ได้ดีขึ้น	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้					
4.1 เกณฑ์การให้คะแนนกระบวนการสร้างสรรค์มีความชัดเจนและเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4.2 เกณฑ์การให้คะแนนแบบบันทึกการสร้างสรรค์มีความชัดเจนและเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 40 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบสนทนากลุ่ม

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	ท่านคิดว่า องค์ประกอบของหลักสูตรมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.1	จุดมุ่งหมาย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.2	เนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.3	การจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	โมดูลการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	หลักการและเหตุผล	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	จุดประสงค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 40 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบสนทนากลุ่ม (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
	การประเมินผลก่อนเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	การประเมินผลหลังเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	แผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.4	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.5	การประเมิน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	ท่านคิดว่า ความเป็นไปได้ของการนำหลักสูตรไปใช้เป็นอย่างไรร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 41 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินหลักสูตร

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ค่าดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
จุดมุ่งหมาย						
1	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรสอดคล้องกับความเป็นมาของหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรสามารถทำการวัดและประเมินผลได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
เนื้อหาสาระ						
1	เนื้อหาสาระในหลักสูตรตรงตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	เนื้อหาสาระในหลักสูตรจัดโครงสร้างได้เป็นระบบ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 41 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินหลักสูตร (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง	ความหมาย	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
จุดมุ่งหมาย						
3	เนื้อหาสาระในหลักสูตรสามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้จริง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การจัดการเรียนรู้						
1	การจัดการเรียนรู้ตรงตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	การจัดการเรียนรู้มีโครงสร้างเวลาเรียนเหมาะสมกับปริมาณของเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	การจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระหว่างทฤษฎีและปฏิบัติ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	การจัดการเรียนรู้สามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้จริง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
โมดูลการเรียนรู้						
โมดูลที่ 1 วางแผนสร้างสรรค์						
หลักการและเหตุผล						
	1) หลักการและเหตุผลมีความสมเหตุสมผล	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2) หลักการและเหตุผลสะท้อนให้เห็นแนวทางปฏิบัติ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
จุดประสงค์						
	1) จุดประสงค์ของโมดูลนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2) จุดประสงค์ของโมดูลสอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การประเมินผลก่อนเรียน						
	1) แบบทดสอบก่อนเรียนสอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 41 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินหลักสูตร (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
2) แบบทดสอบก่อนเรียนสามารถ ตรวจสอบความรู้ความสามารถของ นักเรียนก่อนเรียนรู้ในหลักสูตรได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมการเรียนรู้					
1) กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์ของโมดูล	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2) กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ และมีความใหม่	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการ เรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การประเมินผลหลังเรียน					
1) แบบทดสอบหลังเรียนสอดคล้อง กับเนื้อหาในหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2) แบบทดสอบหลังเรียนสามารถ ตรวจสอบความรู้ความสามารถของ นักเรียนหลังเรียนรู้ในหลักสูตรได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3) แบบทดสอบหลังเรียนช่วย ให้นักเรียนนำไปใช้ตรวจสอบ ความก้าวหน้าของตนเองได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
โมดูลที่ 2 ชั้นโบแดง					
หลักการและเหตุผล					
1) หลักการและเหตุผลมีความ สมเหตุสมผล	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2) หลักการและเหตุผลสะท้อนให้เห็น แนวทางปฏิบัติ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
จุดประสงค์					
1) จุดประสงค์ของโมดูลนำไปสู่การ พัฒนาผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของ หลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 41 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินหลักสูตร (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
2) จุดประสงค์ของโมดูลสอดคล้องกับ เนื้อหาของหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมการเรียนรู้					
1) กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์ของโมดูล	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2) กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ และมีความใหม่	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการ เรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
โมดูลที่ 3 โข้วของ					
หลักการและเหตุผล					
1) หลักการและเหตุผลมีความ สมเหตุสมผล	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2) หลักการและเหตุผลสะท้อนให้เห็น แนวทางปฏิบัติ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
จุดประสงค์					
1) จุดประสงค์ของโมดูลนำไปสู่การ พัฒนาผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของ หลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2) จุดประสงค์ของโมดูลสอดคล้องกับ เนื้อหาของหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมการเรียนรู้					
1) กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์ของโมดูล	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2) กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ และมีความใหม่	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการ เรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 41 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินหลักสูตร (ต่อ)

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น			ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
แผนการจัดการเรียนรู้						
1.	แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของโมดูล	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.	แผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สื่อการเรียนรู้						
สมุดบันทึกการสร้างสรรค์						
1.	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์สอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์สอดคล้องกับการปฏิบัติกิจกรรมในโมดูล	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ส่งเสริมการบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4.	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์มีความเป็นรูปธรรมสามารถช่วยขยายประสบการณ์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5.	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียนประถมศึกษา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์						
1.	เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียนสอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.	เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียนเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.	เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียนมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 41 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินหลักสูตร (ต่อ)

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น			ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
วีดิทัศน์ (Video)						
1.	เนื้อหาในวีดิทัศน์สอดคล้องกับเนื้อหา ในหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.	เนื้อหาในวีดิทัศน์เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.	เนื้อหาในวีดิทัศน์มีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สื่อการสอนในชั้นเรียน						
1.	สื่อการสอนในชั้นเรียนสอดคล้องกับ เนื้อหาในหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.	สื่อการสอนในชั้นเรียนสอดคล้องกับ การปฏิบัติในโมดูล	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.	สื่อการสอนในชั้นเรียนมีความเป็น รูปธรรมสามารถช่วยขยาย ประสบการณ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4.	สื่อการสอนในชั้นเรียนมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การประเมินผล						
1	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตรงตาม จุดประสงค์ของหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตรงตามตัวแปร ที่จะศึกษา (อภิปัญญาและการสร้างสรรค์)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ครอบคลุม เนื้อหาสาระของหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตรวจสอบการ บรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้จริง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง



ภาคผนวก ฉ
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบวิเคราะห์เอกสาร
2. แบบสัมภาษณ์ เรื่อง การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
3. แบบประเมินความต้องการจำเป็น เรื่อง การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
4. แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา
5. แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์
6. แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์
7. แบบประเมินความพึงพอใจ
8. แบบสนทนากลุ่ม เรื่อง การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
9. แบบประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา



แบบวิเคราะห์เอกสาร

คำชี้แจง แบบวิเคราะห์เอกสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยมีหัวข้อดังนี้

ประเภทเอกสาร

- 1) หนังสือ
- 2) ตำรา
- 3) บทความ
- 4) วารสาร
- 5) รายงานการวิจัย
- 6) อื่น ๆ ระบุ

ชื่อเอกสาร.....

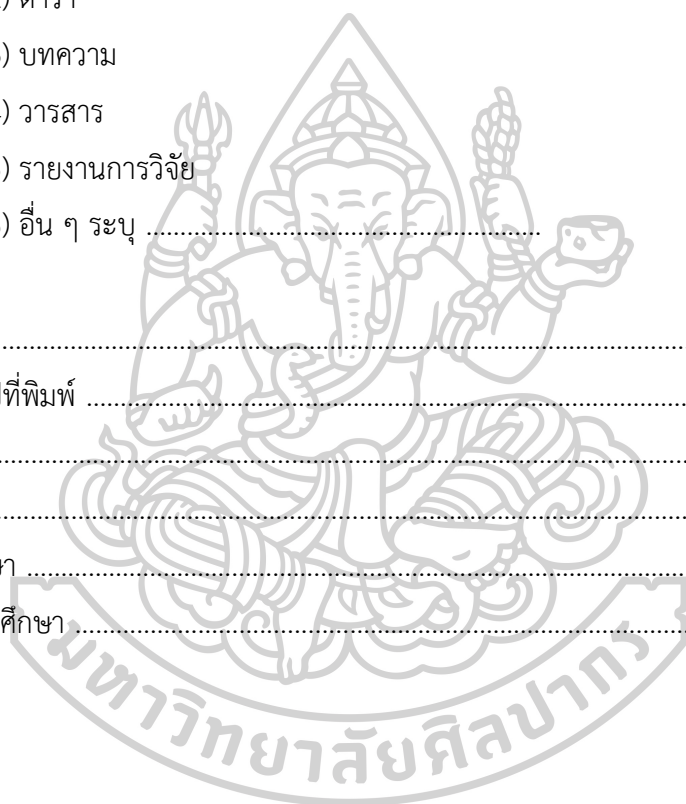
ชื่อผู้แต่งและปีที่พิมพ์

สถานที่พิมพ์

วันที่ศึกษา

ประเด็นที่ศึกษา

สรุปประเด็นที่ศึกษา.....





แบบสัมภาษณ์

เรื่อง การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญในการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา หลักสูตรศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา แนวทางการวัดและประเมินในวิชาศิลปะ และสภาพการณ์ปัจจุบันที่นำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรสำหรับอนาคต การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้จะนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนเป็นสำคัญ ประเด็นสัมภาษณ์แบ่งเป็น 4 ประเด็น และมีข้อคำถามทั้งหมด 10 ข้อ

จึงขอความอนุเคราะห์ในการให้สัมภาษณ์และขอขอบพระคุณที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่ง

นางลลิต บุณนาค

นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (กลุ่มการประถมศึกษา)

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ให้สัมภาษณ์

สถานะของผู้ให้สัมภาษณ์

ผู้สัมภาษณ์

วัน/เดือน/ปี เวลา

สถานที่

ประเด็นที่ 1 ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา

1. ท่านคิดว่า การเรียนรู้ศิลปะมีความสำคัญสำหรับนักเรียนประถมศึกษาอย่างไร

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่า การเรียนรู้ศิลปะสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านการคิดของนักเรียนประถมศึกษาในลักษณะใดบ้าง

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 2 หลักสูตรศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา

3. ท่านคิดว่า หลักสูตรศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาควรเน้นการพัฒนาผู้เรียนในด้านใดบ้าง

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่า จากสภาพการณ์ของโลกที่ส่งผลต่อหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ การเรียนรู้ในชั้นเรียน ควบคู่ไปกับการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์และการเรียนออนไลน์ มีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 3 หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญา และการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

5. ท่านคิดว่า แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern) มีหลักการ แนวคิดและเนื้อหาสาระ เหมาะสมและสอดคล้องกับการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

6. ท่านคิดว่า การจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

7. ท่านคิดว่า อภิปัญญา (Metacognition) และการสร้างสรรค์ (Creation) มีความสำคัญและมีความเหมาะสมสอดคล้องต่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษาหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 4 แนวทางการวัดและประเมินในวิชาศิลปะ

8. ท่านคิดว่า แนวทางการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

9. ท่านคิดว่า แนวทางการวัดและประเมินผลชิ้นงานศิลปะของนักเรียนประถมศึกษาควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 5 สภาพการณ์ในปัจจุบันสู่หลักสูตรสำหรับการเรียนรู้ในอนาคต

10. สภาพความผันผวนของโลกในยุคปัจจุบัน วิกฤตโควิด-19 (COVID-19) ปัญหาด้านมลพิษทางอากาศ (PM 2.5) ปัญหาภัยพิบัติ ฯลฯ ส่งผลให้พฤติกรรมของผู้เรียนและผู้สอนต้องปรับตัวไปเป็นรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์มากขึ้น ท่านคิดว่า หลักสูตรสำหรับประถมศึกษา การจัดการเรียนการสอนและเนื้อหาสาระที่จะบรรจุลงในหลักสูตร เพื่อรับมือกับความผันผวนของโลกและเตรียมพร้อมผู้เรียนสู่อนาคต ควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ผู้ให้สัมภาษณ์

วันที่



แบบประเมินความต้องการจำเป็น
เรื่อง การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่
เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

คำชี้แจง

แบบประเมินความต้องการจำเป็นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้วิชาศิลปะ ด้านความสำคัญของการเรียนศิลปะ ด้านการเรียนรู้ในชั้นเรียน และด้านเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้ สำหรับนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาให้เกิดประโยชน์สูงสุด จำนวนทั้งหมด 16 ข้อ ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่ง

นางลลิต บุณนาค

นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (กลุ่มการประถมศึกษา)

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณารายการแบบประเมินความต้องการจำเป็นและตอบแบบประเมินความต้องการจำเป็นโดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุดให้ครบทุกข้อ

คะแนนระดับ 5 หมายถึง	เห็นด้วยอย่างมาก
คะแนนระดับ 4 หมายถึง	เห็นด้วย
คะแนนระดับ 3 หมายถึง	ไม่แน่ใจ
คะแนนระดับ 2 หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
คะแนนระดับ 1 หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก

ตัวอย่างการตอบแบบประเมินความต้องการจำเป็น

ข้อที่	รายการ	ระดับคะแนนความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
		มาก ←————→ น้อย				
1.	นักเรียนทำงานศิลปะเรียบร้อยตามเวลาที่กำหนด			✓		
2.	นักเรียนทำงานศิลปะเมื่อมีเวลาว่าง				✓	

แบบประเมินความต้องการจำเป็น

ข้อที่	รายการ	ระดับคะแนนความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
		มาก ←————→ น้อย				
ด้านที่ 1 ความสำคัญของการเรียนศิลปะ						
1.	นักเรียนชอบเรียนวิชาศิลปะ					
2.	นักเรียนชอบทำงานศิลปะ					
3.	นักเรียนชอบเรียนรู้เนื้อหาสาระในวิชาศิลปะ					
ด้านที่ 2 การเรียนรู้ในชั้นเรียน						
4.	นักเรียนชอบเรียนออนไลน์ (Online)					
5.	นักเรียนชอบเรียนในห้องเรียน (Onsite)					
6.	นักเรียนชอบทำงานศิลปะด้วยตนเองที่บ้าน					
7.	นักเรียนชอบทำงานศิลปะด้วยตนเองที่โรงเรียน					
8.	นักเรียนชอบทำงานศิลปะด้วยการทำงานเดี่ยว					

ข้อที่	รายการ	ระดับคะแนนความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
		มาก ←—————→ น้อย				
9.	นักเรียนชอบทำงานศิลปะด้วยการทำงานกลุ่ม					
10.	ในขณะที่เรียนวิชาศิลปะ นักเรียนทำงานศิลปะตามหัวข้อที่ครูกำหนดให้					
11.	ในขณะที่เรียนวิชาศิลปะ นักเรียนทำงานศิลปะโดยการคิดหัวข้อด้วยตนเอง					
12.	ในขณะที่เรียนวิชาศิลปะ นักเรียนทำงานศิลปะโดยการเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่ครูกำหนดให้					
13.	ในขณะที่เรียนวิชาศิลปะ นักเรียนทำงานศิลปะโดยการเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ด้วยตนเอง					
ด้านที่ 3 เนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้						
14.	นักเรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะในชั้นเรียน					
15.	นักเรียนได้เรียนรู้การวิจารณ์ศิลปะในชั้นเรียน					
16.	นักเรียนได้เรียนรู้ทฤษฎีศิลปะในชั้นเรียน					
17.	นักเรียนได้เรียนรู้องค์ประกอบศิลปะในชั้นเรียน					
18.	นักเรียนได้เรียนรู้ขั้นตอนการสร้างสรรค์งานศิลปะในชั้นเรียน					
19.	นักเรียนได้เรียนรู้ศิลปะนอกสถานที่ เช่น หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา

คำชี้แจง

แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวิธีการเรียนรู้ของนักเรียน สำหรับนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และ 2) ประเมินความสามารถด้านอภิปัญญาของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียน แบบประเมินมีทั้งหมด จำนวนทั้งหมด 21 ข้อ

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่ง

นางลลิต บุนนาค

นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (กลุ่มการประถมศึกษา)

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คำชี้แจง แบบประเมินความสามารถด้านอภิปัญญานี้ต้องการทราบวิธีการทำงานที่นักเรียนทำส่งครู ก่อนตอบคำถามแต่ละรายการให้นักเรียนนึกถึงวิธีการที่นักเรียนใช้ และวิธีการทำงานที่นักเรียนทำ เมื่อครูมอบหมายให้ทำ จากนั้นให้นักเรียนอ่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็น ของนักเรียนมากที่สุดให้ครบทุกข้อ

ข้อที่	รายการ	ฉันทำเป็นประจำ	ฉันทำบ่อย ๆ	ฉันทำบ้างไม่ทำบ้าง	ฉันทำนาน ๆ ครั้ง	ฉันไม่เคยทำเลย
1	นักเรียนถามตัวเองอยู่เสมอว่าทำงานสำเร็จตามที่ตั้งใจไว้หรือยัง					
2	นักเรียนพยายามใช้วิธีการสร้างสรรค์แบบเดิมที่เคยใช้สำเร็จในผลงานชิ้นก่อน					
3	นักเรียนรู้ว่าตนเองถนัดหรือไม่ถนัดการใช้เทคนิคและอุปกรณ์ใดในการทำงานศิลปะ					
4	ก่อนลงมือทำงานศิลปะ นักเรียนจินตนาการไว้ก่อนว่าผลงานที่เสร็จแล้วจะเป็นอย่างไร					
5	นักเรียนรู้ว่าวิธีการที่นักเรียนใช้ในการแก้ปัญหาสร้างสรรค์ จะทำให้เกิดผลลัพธ์อย่างไรบ้างต่องาน					
6	นักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อรู้ข้อมูลบางอย่างของสิ่งนั้นแล้ว					
7	นักเรียนใช้วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะหลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับสถานการณ์					
8	นักเรียนตรวจสอบผลงานสร้างสรรค์ของตนเองเป็นระยะ เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น					
9	ก่อนทำงานศิลปะ นักเรียนถามตัวเองว่า วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการสร้างสรรค์มีอะไรบ้าง และใช้อย่างไร					
10	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จแล้ว นักเรียนจดสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำงานสร้างสรรค์นั้น					
11	นักเรียนขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น เมื่อไม่เข้าใจเรื่องที่เรียนหรือไม่สามารถปฏิบัติงานบางอย่างได้					
12	เมื่อไม่มีอารมณ์จะเรียนหรือทำงานสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถกระตุ้นให้ตัวเองเรียนหรือทำงานสร้างสรรค์ได้					

ข้อที่	รายการ	ฉันทำเป็นประจำ	ฉันทำบ่อย ๆ	ฉันทำบ้างไม่ทำบ้าง	ฉันทำนาน ๆ ครั้ง	ฉันไม่เคยทำเลย
13.	นักเรียนประเมินตนเองได้ว่าเรียนรู้วิชาศิลปะและทำงานศิลปะได้ดีแค่ไหน					
14	นักเรียนเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับงานที่จะทำ โดยที่ไม่ต้องมีใครบอก					
15	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จเรียบร้อยแล้ว นักเรียนถามตัวเองว่าชิ้นงานศิลปะที่ทำเสร็จแล้วเป็นไปตามที่ตั้งใจไว้แต่แรกหรือไม่					
16	นักเรียนจด วาดภาพ หรือทำแผนผังความคิด เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะถ่ายทอดออกมาผ่านงานศิลปะมากขึ้น					
17	นักเรียนพยายามแปลความหมายของข้อมูลที่ได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยภาษาของตนเอง					
18	นักเรียนแบ่งเวลาให้กับการทำงานศิลปะเพื่อให้ทำงานได้ดีที่สุด					
19	นักเรียนเรียนรู้ได้ดีในสิ่งที่ตนเองสนใจ					
20	นักเรียนพยายามทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้รวบรวมมาอย่างช้า ๆ ทีละเป็นขั้นตอน					
21	เมื่อทำงานศิลปะสำเร็จแล้ว นักเรียนถามตัวเองว่าได้เรียนรู้จากการทำงานศิลปะเท่ากับที่คาดหวังหรือไม่					

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....



แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์

แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์สำหรับครูศิลปะนำไปใช้ประเมินกระบวนการทำงานของนักเรียนที่ทำการประเมินจากกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ ได้แก่ ขั้นที่ 1 บันทึกสิ่งความสนใจที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 รวบรวมความสัมพันธ์ของข้อมูล ขั้นที่ 3 ประมวลความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 วางแผนการสร้างสรรค์ และ ขั้นที่ 5 สร้างสรรค์ ใช้มาตราประมาณค่า 4 ระดับ และนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์

นางลลิต บุณนาค

นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (กลุ่มการประถมศึกษา)

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบประเมินความสามารถด้านการสร้างสรรค์

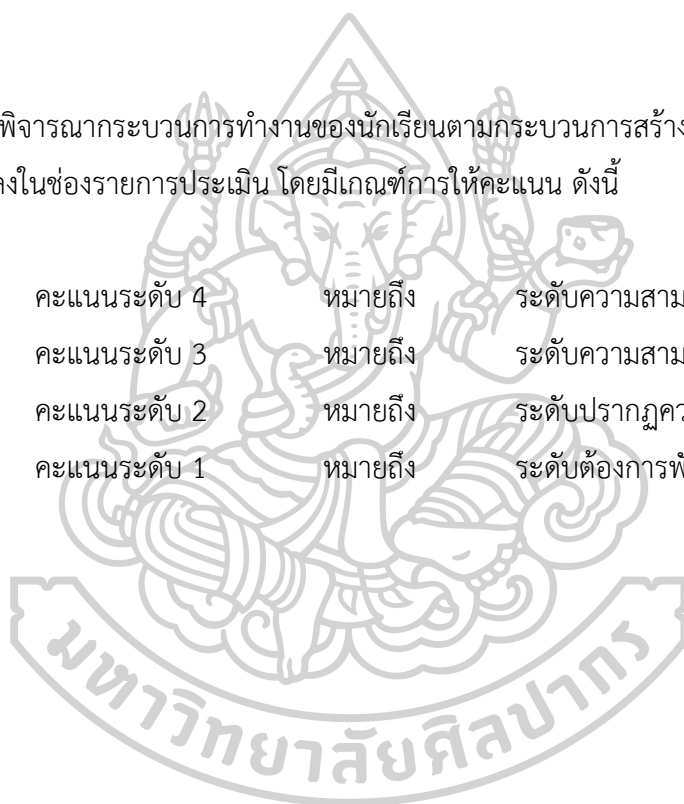
หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่
เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ชื่อผู้ประเมิน..... วันที่ประเมิน

คำชี้แจง

โปรดพิจารณากระบวนการทำงานของนักเรียนตามกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน และกรอกคะแนนลงในช่องรายการประเมิน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนนระดับ 4	หมายถึง	ระดับความสามารถโดดเด่น
คะแนนระดับ 3	หมายถึง	ระดับความสามารถเจริญงอกงาม
คะแนนระดับ 2	หมายถึง	ระดับปรากฏความสามารถ
คะแนนระดับ 1	หมายถึง	ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ



เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์

คำชี้แจง เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์ให้คะแนนจากกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน คือ นำสิ่งที่สนใจต่อยอดสู่แรงบันดาลใจ รวบรวมข้อมูล ประมวลผลความคิดจนเกิดเป็นแนวคิดรวบยอดและนำแนวคิดรวบยอดถ่ายทอดเป็นชิ้นงานสร้างสรรค์ ใช้สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ (Happy Art Journal) เป็นเครื่องมือในการนำตนเองสู่ความสำเร็จด้วยการจดบันทึกความคิดอย่างมีระบบ

รายการประเมิน	ระดับความสามารถ โดดเด่น (outstanding) 4 คะแนน	ระดับความสามารถ เจริญงอกงาม (flourishing) 3 คะแนน	ระดับปรากฏ ความสามารถ (emergent) 2 คะแนน	ระดับต้องการพัฒนา ความสามารถ (dormant) 1 คะแนน	คะแนน
1. ความสามารถในการบันทึกสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) สามารถอ่านได้ง่าย และเป็นระเบียบ โดยเก็บรวบรวมข้อมูล และแนวคิดสำคัญไว้ชัดเจน ใช้การวาดภาพ สัญลักษณ์ ผังความคิด ฯลฯ เพื่อขยายความเข้าใจ เน้นใจความสำคัญด้วยปากกาสี (highlight) ชัดเส้นใต้ หรือวิธีอื่นๆ ข้อมูลที่ได้บันทึกแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจได้ชัดเจนและเขียนด้วยสำนวนภาษาของตนเอง	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) สามารถอ่านได้ง่าย โดยเก็บรวบรวมข้อมูล และแนวคิดสำคัญไว้ชัดเจน ใช้การวาดภาพ สัญลักษณ์ ผังความคิด ฯลฯ เพื่อขยายความเข้าใจ เน้นใจความสำคัญด้วยปากกาสี (highlight) ชัดเส้นใต้ หรือวิธีอื่นๆ ข้อมูลที่ได้บันทึกแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) สามารถอ่านได้ โดยเก็บรวบรวมข้อมูล และแนวคิดสำคัญไว้ได้น้อย มีการเน้นคำสำคัญอยู่บ้าง ข้อมูลที่ได้บันทึกแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจได้เล็กน้อย	มีการบันทึกข้อมูลแต่ข้อมูลที่บันทึกไม่อยู่ในส่วนเนื้อหา (ส่วนที่ 1) อ่านไม่ออก ไม่มีข้อมูลและแนวคิดสำคัญ ไม่มีการเน้นคำสำคัญ ข้อมูลที่บันทึกไม่สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ	
2. ความสามารถในการรวบรวมข้อมูล ความสัมพันธ์	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) สามารถอ่านได้ง่าย และเป็นระเบียบ คำสำคัญ (keyword) หรือแนวคิดหลัก (main idea) ที่ได้	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) ข้อมูลที่บันทึกสามารถอ่านได้ง่าย คำสำคัญ (keyword) หรือแนวคิดหลัก (main idea) ที่ได้บันทึกมี	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) ข้อมูลที่บันทึกสามารถอ่านได้ คำสำคัญ (keyword) หรือแนวคิดหลัก (main idea) ที่ได้บันทึกมี	มีการบันทึกข้อมูลแต่ข้อมูลที่บันทึกไม่อยู่ในคำสำคัญ (ส่วนที่ 2) อ่านไม่ออก ไม่มีการบันทึกคำสำคัญ (keyword) หรือแนวคิดหลัก (main	

รายการประเมิน	ระดับความสามารถ โดดเด่น (outstanding) 4 คะแนน	ระดับความสามารถ เจริญงอกงาม (flourishing) 3 คะแนน	ระดับปรากฏ ความสามารถ (emergent) 2 คะแนน	ระดับต้องการพัฒนา ความสามารถ (dormant) 1 คะแนน	คะแนน
	บันทึกมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจอย่างชัดเจน การตั้งคำถามสะท้อนให้เห็นความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจอย่างชัดเจน (4 คำถามขึ้นไป)	ความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ การตั้งคำถามสะท้อนให้เห็นความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ (มากกว่า 2 คำถาม)	ความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจบางส่วน การตั้งคำถามสะท้อนให้เห็นความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจบางส่วน (น้อยกว่า 2 คำถาม)	idea) <u>ไม่</u> มีการตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจและแรงบันดาลใจ	
3. ความสามารถในการประมวลความคิดรวบยอด	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) สามารถอ่านได้ง่ายและเป็นระเบียบ ข้อสรุปจากการประมวลความคิดรวบยอดสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้และความเข้าใจในความคิดของตนเองโดยมีความเชื่อมโยงกับข้อมูลที่ได้บันทึกไว้ข้างต้น (แถวซ้ายและขวา) อย่างชัดเจน และเขียนด้วยสำนวนภาษาของตนเอง อีกทั้งความคิดรวบยอดที่เกิดจากการประมวลผลนั้นสามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นหัวข้อสร้างสรรค์ได้	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) สามารถอ่านได้ง่าย ข้อสรุปจากการประมวลความคิดรวบยอดสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้และความเข้าใจในความคิดของตนเองโดยมีความเชื่อมโยงกับข้อมูลที่ได้บันทึกไว้ข้างต้น (แถวซ้ายและขวา) อย่างชัดเจน และความคิดรวบยอดที่เกิดจากการประมวลผลนั้นสามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นหัวข้อสร้างสรรค์ได้	ข้อมูลที่บันทึกอยู่ในส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) สามารถอ่านได้ ข้อสรุปจากการประมวลความคิดรวบยอดสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับข้อมูลที่ได้บันทึกไว้ข้างต้น (แถวซ้ายและขวา)	มีการบันทึกข้อมูลแต่ข้อมูลที่บันทึก <u>ไม่</u> อยู่ส่วนสรุป (ส่วนที่ 3) ข้อมูลที่บันทึกอ่าน <u>ไม่</u> ออก <u>ไม่</u> มีข้อสรุปการประมวลแนวคิดรวบยอด	
4. ความสามารถในการวางแผนการสร้างสรรค์	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ตามความถนัดของตนเองได้ เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ รวบรวม	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ตามความถนัดของตนเองได้ เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ รวบรวม	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ตามความถนัดของตนเองได้ เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้	กำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ <u>ไม่</u> ชัดเจน <u>ไม่</u> สามารถเลือกวิธีการสร้างสรรค์ตามความถนัดของตนเองได้ <u>ไม่</u> สามารถเรียงลำดับขั้นตอนการ	

รายการประเมิน	ระดับความสามารถ โดดเด่น (outstanding) 4 คะแนน	ระดับความสามารถ เจริญงอกงาม (flourishing) 3 คะแนน	ระดับปรากฏ ความสามารถ (emergent) 2 คะแนน	ระดับต้องการพัฒนา ความสามารถ (dormant) 1 คะแนน	คะแนน
	แนวทางเพื่อที่จะให้ บรรลุปัญหาและ อุปสรรคที่เกิดขึ้น คาดคะเนผลสำเร็จ ของชิ้นงานไว้ล่วงหน้า	แนวทางเพื่อที่จะให้ บรรลุปัญหาและ อุปสรรคที่เกิดขึ้น		ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ได้	
5. ความสามารถ ในการ สร้างสรรค์	นำความคิดรวบยอด มาสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะได้จนสำเร็จ นำเสนอสิ่งที่แปลก ใหม่อย่างน่าประหลาด ใจ กระบวนการ ทำงานแสดงให้เห็นถึง การไตร่ตรองและ ตรวจสอบความคิดที่ หลากหลายอย่าง รอบคอบ แสดงให้เห็น ถึงความสามารถใน การตีความและสร้าง ความหมายที่เชื่อมโยง กับขอบเขตความรู้ และแนวคิดอื่น ๆ อย่างไว้ชีวิตจำกัด แสดงให้เห็น เอกลักษณ์ส่วนบุคคล อย่างชัดเจน และ อธิบายถึงเหตุผลใน การสร้างสรรค์	นำความคิดรวบยอด มาสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะได้จนสำเร็จ นำเสนอสิ่งที่แปลก ใหม่ กระบวนการ ทำงานแสดงให้เห็นถึง การตรวจสอบ ความคิดอย่าง รอบคอบ แสดงให้เห็น ถึงความสามารถใน การสร้างความหมายที่ เชื่อมโยงกับขอบเขต ความรู้และแนวคิดอื่น ๆ แสดงให้เห็น เอกลักษณ์ส่วนบุคคล และอธิบายเหตุผลใน การสร้างสรรค์	นำความคิดรวบยอด มาสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะได้ แสดงให้เห็น ความสามารถในการ เชื่อมโยงความรู้และ แนวคิดอื่น ๆ และ อธิบายเหตุผลในการ สร้างสรรค์ได้	สร้างสรรค์ชิ้นงานด้วย การลอกเลียนแบบ หรือผลงานศิลปะที่ สร้างขึ้นไม่สะท้อน ความคิดรวบยอด และ/หรือทำงานไม่ สำเร็จ	
					คะแนนที่ได้ 20

เกณฑ์การแปลผลคะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00	หมายถึง	ระดับระดับความสามารถโดดเด่น
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง	ระดับความสามารถเจริญงอกงาม
ค่าเฉลี่ย 1.41 – 2.50	หมายถึง	ระดับปรากฏความสามารถ
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง	ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ

รายละเอียดเกณฑ์การแปลผลคะแนนความสามารถด้านการสร้างสรรค์

ระดับความสามารถโดดเด่น (Outstanding) หมายถึง นักเรียนสามารถบันทึกความสนใจและแรงบันดาลใจได้อย่างเป็นระเบียบ เก็บรวบรวมข้อมูลและแนวคิดสำคัญไว้ได้อย่างชัดเจน ประกอบกับใช้เทคนิคการจดบันทึก เช่น การวาดภาพ การใช้สัญลักษณ์ การใช้ผังความคิด ฯลฯ เพื่อขยายความเข้าใจ และสามารถสรุปความคิดรวบยอด (Concept) หรือแนวคิดสำคัญ (Main Idea) ออกมาได้ด้วยสำนวนภาษาของตนเอง ข้อมูลที่บันทึกแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้และความเข้าใจในความคิดของตนเอง สามารถกำหนดเป้าหมายและวางแผนการสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอน เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับตนเอง นำแนวคิดรวบยอดมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่อย่างน่าประหลาดใจ และนำตนเองไปสู่ความสำเร็จในการสร้างสรรค์ตามแผนที่ได้วางไว้

ระดับความสามารถเจริญงอกงาม (Flourishing) หมายถึง นักเรียนสามารถบันทึกความสนใจและแรงบันดาลใจได้ เก็บรวบรวมข้อมูลและแนวคิดสำคัญได้ ประกอบกับใช้เทคนิคการจดบันทึก เช่น การวาดภาพ การใช้สัญลักษณ์ การใช้ผังความคิด ฯลฯ เพื่อขยายความเข้าใจ และสามารถสรุปความคิดรวบยอด หรือแนวคิดสำคัญออกมาได้ ข้อมูลที่บันทึกแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้และความเข้าใจในความคิดของตนเอง สามารถกำหนดเป้าหมายและวางแผนการสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอน เรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับตนเอง นำแนวคิดรวบยอดมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่ได้ และนำตนเองไปสู่ความสำเร็จในการสร้างสรรค์ตามแผนที่ได้วางไว้

ระดับปรากฏความสามารถ (emergent) หมายถึง นักเรียนบันทึกความสนใจและแรงบันดาลใจ เก็บรวบรวมข้อมูลและแนวคิดสำคัญได้น้อย และสรุปความคิดรวบยอด (concept) หรือแนวคิดสำคัญ (main idea) ออกมาได้แต่ยังไม่สมบูรณ์ ข้อมูลที่บันทึกแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้บางส่วน สามารถกำหนดเป้าหมายและเรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ เลือกวิธีการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับตนเอง นำแนวคิดรวบยอดมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้

ระดับต้องการพัฒนาความสามารถ (dormant) หมายถึง นักเรียนบันทึกความสนใจและแรงบันดาลใจได้ไม่ชัดเจน การเก็บรวบรวมข้อมูลไม่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดสำคัญ ไม่สามารถสรุปความคิดรวบยอด (concept) หรือแนวคิดสำคัญ (main idea) ออกมาได้ การบันทึกไม่ได้ใช้รูปแบบการบันทึกแบบ Cornell System ข้อมูลที่บันทึกไม่แสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้ ไม่สามารถวางแผนในการสร้างสรรค์ และไม่สามารถทำงานให้สำเร็จได้



แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ (Happy Art Journal) เป็นแบบประเมินสำหรับครู ศิลปะนำไปใช้การประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์จากวิธีการบันทึกกระบวนการทำงานและการเก็บรวบรวมผลงานของนักเรียนตลอดการเรียนรู้ตามหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ โดยทำการประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ 1) เนื้อหา 2) รายละเอียดของผู้สร้างสรรค์ 3) การนำเสนอ 4) การใช้เวลาและความพยายาม และ 5) พัฒนาการ ใช้มาตรฐาน และนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

นางลลิต บุณนาค

นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (กลุ่มการประถมศึกษา)

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบประเมินสมุดบันทึกการสร้างสรรค์
หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่
เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ชื่อผู้ประเมิน วันที่ประเมิน

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาวิธีการบันทึกกระบวนการทำงานและการเก็บรวบรวมผลงานของนักเรียนที่บันทึกลงในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ และกรอกคะแนนลงในช่องรายการประเมิน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนนระดับ 4	หมายถึง	ระดับดีมาก
คะแนนระดับ 3	หมายถึง	ระดับดี
คะแนนระดับ 2	หมายถึง	ระดับพอใช้
คะแนนระดับ 1	หมายถึง	ระดับควรปรับปรุง



เกณฑ์การให้คะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

คำชี้แจง เกณฑ์การให้คะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ (Happy Art Journal Rubric) ให้คะแนนจากวิธีการที่นักเรียนบันทึกข้อมูลการเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูลผลงานที่ปรากฏให้เห็นในรูปแบบสมุดบันทึกการสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับดีมาก 4 คะแนน	ระดับดี 3 คะแนน	ระดับพอใช้ 2 คะแนน	ระดับควรปรับปรุง 1 คะแนน	คะแนน
1. เนื้อหารายการที่จำเป็นในแบบบันทึกการสร้างสรรค์	บันทึกข้อมูลรายการที่จำเป็น (รายการที่มีสัญลักษณ์ *) ครอบคลุมทุกรายการในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์	ขาดการบันทึกข้อมูลรายการที่จำเป็น (รายการที่มีสัญลักษณ์ *) 1 รายการในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์	ขาดการบันทึกข้อมูลรายการที่จำเป็น (รายการที่มีสัญลักษณ์ *) 2 รายการในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์	ขาดการบันทึกข้อมูลรายการที่จำเป็น (รายการที่มีสัญลักษณ์ *) 3 รายการหรือมากกว่า ในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์	
2. รายละเอียดของผู้สร้างสรรค์ (artist statement) เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผู้สร้างงานและผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ ผ่านการคิดอย่างรอบคอบและเขียนด้วยสำนวนภาษาของตนเอง	เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผู้สร้างงานและผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ ผ่านการคิดอย่างรอบคอบและเขียนด้วยสำนวนภาษาของตนเอง	เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผู้สร้างงานและผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ ผ่านการคิดอย่างรอบคอบ	เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผู้สร้างงานและผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์	ไม่ เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับผู้สร้างงานและผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์	
3. การนำเสนอผลงานด้วยการนำเสนอผลงานด้วยความสร้างสรรค์ และเหมาะสม	วิธีการเก็บรวบรวมผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงจินตนาการการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมภาพด้วย	วิธีการเก็บรวบรวมผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงจินตนาการการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เก็บ	วิธีการเก็บรวบรวมผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงจินตนาการและการใช้ความคิดสร้างสรรค์	วิธีการเก็บรวบรวมผลงานในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ ไม่ แสดงให้เห็นถึงแสดงให้เห็นถึงจินตนาการและการและการคิดสร้างสรรค์ การ	

รายการประเมิน	ระดับดีมาก	ระดับดี	ระดับพอใช้	ระดับควรปรับปรุง	คะแนน
	4 คะแนน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน	
	ความประณีต การจัดวางและการตัดภาพมีความเหมาะสม ผลงานมีคุณภาพสูง	รวบรวมภาพอย่างเป็นระเบียบ การจัดวางและการตัดภาพมีความเหมาะสม	เล็กน้อย การจัดวางและการตัดภาพมีความเหมาะสม	จัดวางและการตัดภาพไม่มีความเหมาะสม	
4. การใช้เวลาและความพยายามระยะเวลาและความพยายามที่ใช้ในการทำแบบบันทึกการสร้างสรรค์	มีความพยายามและใช้เวลาอย่างเต็มที่เพื่อที่จะทำให้สมุดบันทึกการสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์อย่างที่สุดภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน	มีความพยายามและใช้เวลาอย่างเพียงพอเพื่อที่จะทำให้สมุดบันทึกการสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน	มีความพยายามและใช้เวลาเพียงเล็กน้อยในการทำสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน	ไม่มีความพยายามและใช้เวลาในการทำสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน	
5. พัฒนาการการวางแผนการทำงานตลอดจนพัฒนาการของชิ้นงานตั้งแต่เริ่มจนจบกระบวนการสร้างสรรค์ในผลงานชิ้นสุดท้าย	มีพัฒนาการที่ยอดเยี่ยม สังเกตได้จากผลงานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย	มีพัฒนาการที่ดี สังเกตได้จากผลงานก่อนหน้าและผลงานที่ทำสำเร็จ	มีพัฒนาการในระดับพอใช้สังเกตได้จากพัฒนาการในระหว่างการทำงานสร้างสรรค์	มีการพัฒนาน้อยหรือไม่มีพัฒนาการเลย	
				คะแนน	20

เกณฑ์การแปลผลคะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00	หมายถึง	คุณภาพระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง	คุณภาพระดับดี
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง	คุณภาพระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง	คุณภาพระดับควรปรับปรุง

รายละเอียดเกณฑ์การแปลผลคะแนนสมุดบันทึกการสร้างสรรค

ระดับดีมาก หมายถึง นักเรียนสามารถระบุเนื้อหารายการที่จำเป็นในสมุดบันทึกการสร้างสรรคได้ครบถ้วนทุกรายการ เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับตนเองและผลงานสร้างสรรคในสมุดบันทึกการสร้างสรรคที่สะท้อนให้เห็นถึงการคิดอย่างรอบคอบและเขียนด้วยสำนวนภาษาของตนเอง วิธีเก็บรวบรวมผลงานแสดงให้เห็นถึงจินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค ความประณีต การจัดองค์ประกอบของแฟ้มผลงานมีความเหมาะสม ผลงานมีคุณภาพสูง แสดงให้เห็นถึงความพยายามและการใช้เวลาอย่างเต็มที่เพื่อที่จะทำให้การบันทึกมีความสมบูรณ์อย่างที่สุดภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน มีพัฒนาการที่ยอดเยียมอย่างเห็นได้ชัด สังเกตได้จากผลงานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย

ระดับดี หมายถึง นักเรียนสามารถระบุเนื้อหารายการที่จำเป็นในสมุดบันทึกการสร้างสรรคได้ไม่ครบทุกรายการ (ขาดการบันทึกข้อมูลที่จำเป็น 1 รายการ) เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับตนเองและผลงานสร้างสรรคในสมุดบันทึกการสร้างสรรคที่สะท้อนให้เห็นถึงการคิดอย่างรอบคอบ วิธีเก็บรวบรวมผลงานแสดงให้เห็นถึงจินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค การจัดองค์ประกอบของแฟ้มผลงานมีความเหมาะสม แสดงให้เห็นถึงความพยายามและการใช้เวลาอย่างเพียงพอที่เพื่อที่จะทำให้การบันทึกมีความสมบูรณ์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน มีพัฒนาการที่ดีโดยสังเกตได้จากผลงานชิ้นก่อนหน้าและผลงานที่ทำสำเร็จ

ระดับพอใช้ หมายถึง นักเรียนสามารถระบุเนื้อหารายการที่จำเป็นในสมุดบันทึกการสร้างสรรคได้ไม่ครบทุกรายการ (ขาดการบันทึกข้อมูลที่จำเป็น 2 รายการ) เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับตนเองและผลงานสร้างสรรคในสมุดบันทึกการสร้างสรรคที่สะท้อนให้เห็นถึงการคิดอย่างรอบคอบ วิธีเก็บรวบรวมผลงานแสดงให้เห็นถึงจินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค การจัดองค์ประกอบของแฟ้มผลงานมีความเหมาะสม แสดงให้เห็นถึงความพยายามและการใช้เวลาอย่างเพียงพอที่เพื่อที่จะทำให้การบันทึกมีความสมบูรณ์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน มีพัฒนาการที่ดีโดยสังเกตได้จากผลงานชิ้นก่อนหน้าและผลงานที่ทำสำเร็จ

ระดับควรปรับปรุง หมายถึง นักเรียนระบุเนื้อหารายการที่จำเป็นในสมุดบันทึกการสร้างสรรคได้ไม่ครบทุกรายการ (ขาดการบันทึกข้อมูลที่จำเป็น 3 รายการหรือมากกว่า) ไม่เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับตนเองและผลงานสร้างสรรคในสมุดบันทึกการสร้างสรรค วิธีเก็บรวบรวมผลงานไม่

แสดงให้เห็นถึงจินตนาการและการคิดสร้างสรรค์ ไม่แสดงให้เห็นถึงความพยายามและการใช้เวลา เพื่อที่จะทำให้การบันทึกมีความสมบูรณ์ภายในเวลาที่กำหนดในชั้นเรียน มีพัฒนาการน้อยหรือไม่มีพัฒนาการเลย





แบบประเมินความพึงพอใจ

แบบประเมินความพึงพอใจนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ด้านเนื้อหาสาระ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้และด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ สำหรับนำไปใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ให้ดียิ่งขึ้นและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน แบบสอบถามมีจำนวนทั้งหมด 16 ข้อ ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่ง






นางลลิต บุนนาค



นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาหลักสูตรและ การสอน (กลุ่มการประถมศึกษา)






สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (กลุ่มการประถมศึกษา)

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณารายการแบบสอบถามและตอบแบบสอบถามโดยใช้เครื่องหมาย ✓ ลง
ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุดให้ครบทุกข้อ

	หมายถึง	พึงพอใจอย่างมาก
	หมายถึง	พึงพอใจ
	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

รายการ	ระดับความพึงพอใจของนักเรียน				
					
1. ด้านเนื้อหาสาระ					
1.1 เนื้อหาที่ได้เรียนรู้ไม่ยากเกินไป					
1.2 เนื้อหาที่ได้เรียนรู้มีความน่าสนใจ					
1.3 นักเรียนได้รับความรู้ใหม่เพิ่มเติม					
2. ด้านการจัดการเรียนรู้					
2.1 กิจกรรมและงานที่ได้รับมอบหมายสนุกและท้าทาย					
2.2 นักเรียนได้รู้ความสามารถและความถนัดของตนเอง					
2.3 นักเรียนมีอิสระในความคิดและตัดสินใจในการทำกิจกรรมและงานที่ได้รับมอบหมาย					
2.4 นักเรียนสนุกกับการเรียนรู้และเพลิดเพลินกับการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ด้วยตนเอง					
2.5 นักเรียนชอบเขียนบันทึกในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์					
3. ด้านสื่อการเรียนรู้					
3.1 การเรียนรู้จากบทเรียนวีดิทัศน์ (Video) มี					

รายการ	ระดับความพึงพอใจของนักเรียน				
					
ความน่าสนใจและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น					
3.2 การเรียนรู้จากเอกสารประกอบการเรียนมีความน่าสนใจและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น					
3.4 สื่อประกอบการเรียนในชั้นเรียนมีความน่าสนใจและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น					
3.6 สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ทำให้นักเรียนรวบรวมและจัดการความคิดได้เป็นระเบียบได้ง่ายขึ้น					
3.7 สมุดบันทึกการสร้างสรรค์ทำให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายในการทำงาน วางแผนการทำงาน และนำตนเองสู่ความสำเร็จได้ง่ายขึ้น					
3.8 วิธีการเขียนบันทึกในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ และในชีวิตจริงในด้านอื่น ๆ ได้ดีขึ้น					
4. ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้					
4.1 เกณฑ์การให้คะแนนกระบวนการสร้างสรรค์มีความชัดเจนและเหมาะสม					
4.2 เกณฑ์การให้คะแนนแบบบันทึกการสร้างสรรค์มีความชัดเจนและเหมาะสม					

ความประทับใจที่มีต่อหลักสูตร

.....

.....

.....

สิ่งที่ยังอยากบอกครู

.....

.....

.....

.....



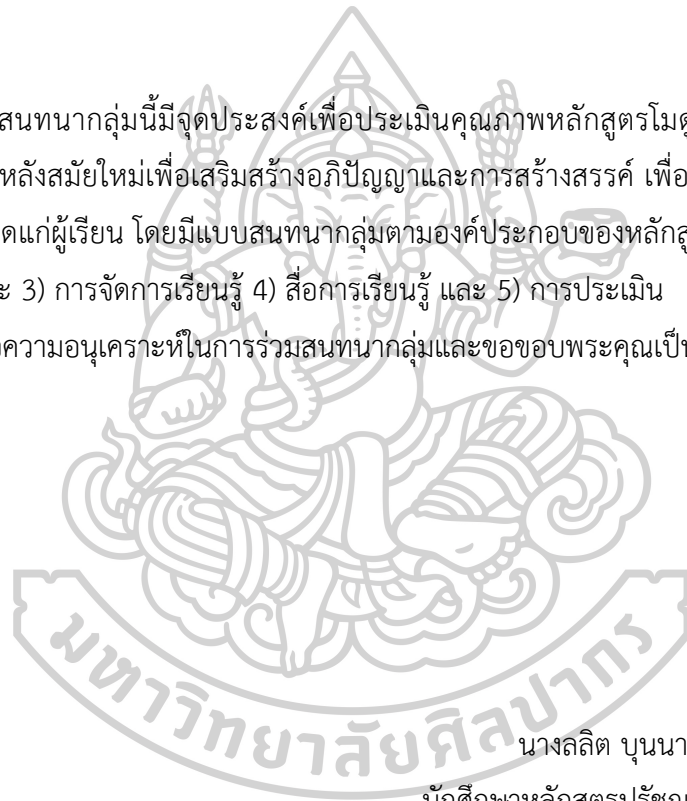
แบบสนทนากลุ่ม

เรื่อง การพัฒนาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่
เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

คำชี้แจง

แบบสนทนากลุ่มนี้มีจุดประสงค์เพื่อประเมินคุณภาพหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ เพื่อนำหลักสูตรไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน โดยมีแบบสนทนากลุ่มตามองค์ประกอบของหลักสูตร ดังนี้ 1) จุดมุ่งหมาย 2) เนื้อหาสาระ 3) การจัดการเรียนรู้ 4) สื่อการเรียนรู้ และ 5) การประเมิน

จึงขอความอนุเคราะห์ในการร่วมสนทนากลุ่มและขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง



นางลลิต บุณนาค

นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (กลุ่มการประถมศึกษา)

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบสนทนากลุ่ม

หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่
เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ผู้ทรงคุณวุฒิ

วันที่

1. ท่านคิดว่า องค์ประกอบของหลักสูตรมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

1.1. จุดมุ่งหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เนื้อหาสาระ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1.2. การจัดการเรียนรู้

1.2.1. โมดูลการเรียนรู้

1.2.1.1. หลักการและเหตุผล

.....

.....

.....
.....

1.2.1.2. จุดประสงค์

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

การประเมินผลก่อนเรียน

กิจกรรมการเรียน

การประเมินผลหลังเรียน



1.3.2 แผนการจัดการเรียนรู้

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

1.3. สื่อการเรียนรู้

1.4. การประเมิน

2. ท่านคิดว่า ความถูกต้อง เหมาะสม และความเป็นไปได้ของการนำหลักสูตรไปใช้เป็นอย่างไรร

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูง

จบการสนทนากลุ่ม



แบบประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่
เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

แบบประเมินหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์ มีจุดประสงค์เพื่อประเมินคุณภาพหลักสูตรสำหรับนำหลักสูตรไปทดลองใช้ โดยหัวข้อการประเมินมีรายการประเมินตามองค์ประกอบของหลักสูตร ดังนี้

1. จุดมุ่งหมาย
2. เนื้อหาสาระ
3. การจัดการเรียนรู้
4. สื่อการเรียนรู้
5. การประเมินผล

คำชี้แจง

ขอให้ท่านพิจารณาความเหมาะสมของหลักสูตร และใส่เครื่องหมาย ✓ ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านตามเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

คะแนนระดับ 5	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างมาก
คะแนนระดับ 4	หมายถึง	เห็นด้วย
คะแนนระดับ 3	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
คะแนนระดับ 2	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
คะแนนระดับ 1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก

แบบประเมินคุณภาพ

หลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่
เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ผู้ประเมิน วันที่ประเมิน

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพหลักสูตรนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ประเมินคุณภาพหลักสูตรก่อนนำไปทดลองใช้ และ 2) ประเมินและรับรองคุณภาพหลักสูตรหลังการทดลองใช้ โปรดพิจารณาหลักสูตรโมดูลการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่เพื่อเสริมสร้างอภิปัญญาและการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และให้คะแนน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และขอความกรุณากรอกข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการปรับปรุงหลักสูตรต่อไป โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

คะแนนระดับ 5 หมายถึง	เห็นด้วยอย่างมากที่สุด
คะแนนระดับ 4 หมายถึง	เห็นด้วยอย่างมาก
คะแนนระดับ 3 หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
คะแนนระดับ 2 หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
คะแนนระดับ 1 หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
จุดมุ่งหมาย							
1.	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรสอดคล้องกับความเป็นมาของหลักสูตร						
2.	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียน						
3.	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรสามารถทำการวัดและประเมินผลได้						
เนื้อหาสาระ							
1.	เนื้อหาสาระในหลักสูตรตรงตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร						
2.	เนื้อหาสาระในหลักสูตรจัดโครงสร้างได้เป็นระบบ						
3.	เนื้อหาสาระในหลักสูตรสามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้จริง						
การจัดการเรียนรู้							
1.	การจัดการเรียนรู้ตรงตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร						
2.	การจัดการเรียนรู้มีโครงสร้างเวลาเรียนเหมาะสมกับปริมาณของเนื้อหา						
3.	การจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระหว่างทฤษฎีและปฏิบัติ						
4.	การจัดการเรียนรู้สามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้จริง						
โมดูลการเรียนรู้							
โมดูลที่ 1 วางแผนสร้างสรรค์							
หลักการและเหตุผล							
	1) หลักการและเหตุผลมีความสมเหตุสมผล						
	2) หลักการและเหตุผลสะท้อนให้เห็นแนวทางปฏิบัติ						
จุดประสงค์							
	1) จุดประสงค์ของโมดูลนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร						

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
2) จุดประสงค์ของโมดูลสอดคล้องกับ เนื้อหาของหลักสูตร						
การประเมินผลก่อนเรียน						
1) แบบทดสอบก่อนเรียนสอดคล้องกับ เนื้อหาในหลักสูตร						
2) แบบทดสอบก่อนเรียนสามารถ ตรวจสอบความรู้ความสามารถของนักเรียน ก่อนเรียนรู้ในหลักสูตรได้						
กิจกรรมการเรียนรู้						
1) กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์ของโมดูล						
2) กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมี ความใหม่						
3) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ อย่างเป็นรูปธรรม						
การประเมินผลหลังเรียน						
1) แบบทดสอบหลังเรียนสอดคล้องกับ เนื้อหาในหลักสูตร						
2) แบบทดสอบหลังเรียนสามารถตรวจสอบ ความรู้ความสามารถของนักเรียนหลัง เรียนรู้ในหลักสูตรได้						
3) แบบทดสอบหลังเรียนช่วยให้นักเรียน นำไปใช้ตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเอง ได้						
โมดูลที่ 2 ชั้นโบแดง						
หลักการและเหตุผล						
1) หลักการและเหตุผลมีความสมเหตุสมผล						
2) หลักการและเหตุผลสะท้อนให้เห็น แนวทางปฏิบัติ						
จุดประสงค์						
1) จุดประสงค์ของโมดูลนำไปสู่การพัฒนา ผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร						

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
2) จุดประสงค์ของโมดูลสอดคล้องกับ เนื้อหาของหลักสูตร						
กิจกรรมการเรียนรู้						
1) กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์ของโมดูล						
2) กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมี ความใหม่						
3) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ อย่างเป็นรูปธรรม						
โมดูลที่ 3 โขว์ของ						
หลักการและเหตุผล						
1) หลักการและเหตุผลมีความสมเหตุสมผล						
2) หลักการและเหตุผลสะท้อนให้เห็น แนวทางปฏิบัติ						
จุดประสงค์						
1) จุดประสงค์ของโมดูลนำไปสู่การพัฒนา ผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร						
2) จุดประสงค์ของโมดูลสอดคล้องกับ เนื้อหาของหลักสูตร						
กิจกรรมการเรียนรู้						
1) กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์ของโมดูล						
2) กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมี ความใหม่						
3) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ อย่างเป็นรูปธรรม						
แผนการจัดการเรียนรู้						
1 . แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์ของโมดูล						
2 . แผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปปฏิบัติ ได้จริง						
สื่อการเรียนรู้						

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
สมุดบันทึกการสร้างสรรค์						
1	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ . สอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร					
2	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ . สอดคล้องกับการปฏิบัติกิจกรรมในโมดูล					
3	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์ส่งเสริม . การบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร					
4	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์มีความ . เป็นรูปธรรมสามารถช่วยขยาย ประสบการณ์การเรียนรู้					
5	เนื้อหาในสมุดบันทึกการสร้างสรรค์มีความ . เหมาะสมกับวัยของนักเรียนประถมศึกษา					
เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์						
1	เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียน . สอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร					
2	เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียนเข้าใจ . ง่าย					
3	เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียนมีความ . น่าสนใจ					
วีดิทัศน์ (Video)						
1	เนื้อหาในวีดิทัศน์สอดคล้องกับเนื้อหาใน . หลักสูตร					
2	เนื้อหาในวีดิทัศน์เข้าใจง่าย . .					
3	เนื้อหาในวีดิทัศน์มีความน่าสนใจ . .					
สื่อการสอนในชั้นเรียน						
1	สื่อการสอนในชั้นเรียนสอดคล้องกับเนื้อหา . ในหลักสูตร					
2	สื่อการสอนในชั้นเรียนสอดคล้องกับการ . ปฏิบัติในโมดูล					
3	สื่อการสอนในชั้นเรียนมีความเป็นรูปธรรม					

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
.	สามารถช่วยขยายประสบการณ์						
4	สื่อการสอนในชั้นเรียนมีความน่าสนใจ						
.							
การประเมินผล							
1.	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์ของหลักสูตร						
2.	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตรงตามตัวแปรที่จะศึกษา (อภิปัญญาและการสร้างสรรค์)						
3.	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระของหลักสูตร						
4.	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตรวจสอบการบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้จริง						

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล วุฒิการศึกษา

นางลลิต บุนนาค
พ.ศ. 2550 สำเร็จการศึกษา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการถ่ายภาพ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

พ.ศ. 2560 สำเร็จการศึกษา ศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

พ.ศ. 2561 ศึกษาต่อ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาหลักสูตรและการสอน
กลุ่มวิชาการประถมศึกษา
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลงานตีพิมพ์

นิตยสารเดี่ยว
พ.ศ. 2553
- Secret Kingdom of Siamese Twins, The Solo Project art fair, TMproject Gallery,
Basel, Switzerland
- Pathetic Land, TMproject Gallery, Geneva, Switzerland

นิตยสารกลุ่ม
พ.ศ. 2557
- TM fair 14, The International Young Art Fair, TMproject Gallery, Geneva,
Switzerland
- Art form Art Theory, PSG Gallery, Silpakorn University, Thailand
- False Things, Galerie Stepth, Artspace @Helutrans, Singapore

พ.ศ. 2556
- SPOT ART fair, Singapore ARTrium, Singapore
- Frontlines, TMproject Gallery, Geneva

พ.ศ. 2555
- Frontlines, TMproject Gallery, Geneva

พ.ศ. 2551
- New Color New DNA, National Art Gallery, Bangkok

รางวัลที่ได้รับ

พ.ศ. 2551 Young Thai Artist Award, Photography Category