การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ปริญญานิพนธ์

ของ

นฤภู ชีวะพงษ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
สิงหาคม 2560

การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ปริญญานิพนธ์

ของ

นฤภู ชีวะพงษ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
สิงหาคม 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

บทคัดย่อ

ของ

นฤภู ชีวะพงษ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
สิงหาคม 2560

นฤภู ชีวะพงษ์. (2560). *การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์: อาจารย์ ดร.อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม (2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยทดลองใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย โครงสร้างรายวิชาที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แผนการสอนรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบวัดผลการเรียนรู้และแบบประเมินความสามารถของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงแบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่า T-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า (1) การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม พบว่า นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องเห็นถึงความสำคัญและต้องการให้พัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและเรียนรู้ในการค้นคว้า เน้นการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง (Learning by doing) เพื่อส่งเสริมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ โดยมีครูผู้สอนเป็นคนดูแลและให้คำปรึกษา รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมประกอบด้วย คำอธิบายรายวิชา ตัวชี้วัด แนวทางดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร โครงสร้างรายวิชา/ทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21/เวลาเรียนและแผนการจัดการเรียนรู้ (2) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก จำนวน 28 คน ใช้เวลา 16 ชั่วโมง โดยจัดการเรียนการสอนโดยผู้วิจัย พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการและเกิดทักษะการเรียนรู้ในการลงมือฝึกปฏิบัติและผลการประเมินและปรับปรุงรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เห็นได้ว่ารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้และเสริมสร้างทักษะในการเรียนรู้ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

DEVELOPMENT THE ESSENCE OF ADDITIONAL ART AND TO STUDY ACADEMIC ACHIEVEMENT LEVELS OF STUDENTS TO PROMOTING TWENTY-FIRST CENTURY LEARNING SKILLS

AN ABSTRACT

BY

NARUPU CHEWAPONG

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the

Master of Education Degree in Art Education

at Srinakharinwirot University

August 2017

Narupu Chewapong. (2017). *Develop the Essence of Additional Art and to Study Academic Achievement levels of students promoting Twenty -First Century Learning Skills*. Master Thesis, M.E.D. (Art Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Thesis Committee: Prof. Atipat Vijitsatitrat.

The objective of this research is to develop the essence of Additional Art and to study the academic achievement levels of students promoting twenty-first century learning skills. The research instruments include the following: subject structure, additional art lesson plans, questionnaires, interviews and student evaluation and assessment forms. The data analysis use percentages, mean, standard deviation, and a dependent samples t-test.

The results of the study are as follows: 1) The development of Additional Art, the analysis results reveal that students and the other people involved people, the importance and desire effect of integrating twenty-first century learning skills for students to in quire and to practice their knowledge, with an emphasis of learning by doing. Furthermore, it promotes creative skills in learning, with the role of a teacher as that of a facilitator and an adviser. The components of Additional Art consists of: subject description, indicators, teaching approach, subject structure, twenty-first century learning skills, attendance and a lesson plan; 2) Their results in terms of academic achievement levels in sixteen hours with twenty-eight students in Additional Art of Matthayonsuksa Six or Grade Twelve at Saint Dominic's School, reveal that students improved by learning by doing skills. The data analysis consists of statistically significant difference at a level of .05 comparing pre-test and post- test scores of Additional Art in accordance to twenty-first century learning. Therefore, twenty-first century learning skills in Additional Art are able to promote the happiness and learning abilities of students effectively.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิด
การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
ของ
นฤภู ชีวะพงษ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
วันที่ เดือน พ.ศ. 2560

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษาหลัก .....ประธาน
(อาจารย์ ดร.อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุลวงเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก อาจารย์ ดร.อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ให้คำแนะนำ ปรึกษา ชี้แนะ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า นางสาววิราภา จิรชัยยิ่งเจริญ นายบุญชู ชูศรี นางสาวนภัสวรรณ บุญนิธี นายกฤษพล วัฒนปาน ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบแก้ไขและให้คำปรึกษาแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ ที่กรุณาเป็นกรรมการในการสอบแก้ไขปากเปล่าและให้คำปรึกษาแนะนำการแก้ไขการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนและคุณครู ขอบคุณนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รวมไปถึงนักเรียนทุกคนที่มีส่วนช่วยเหลือและให้ความร่วมมือในการทำวิจัยในครั้งนี้ ที่ลืมไม่ได้ขอบพระคุณโรงเรียนเซนต์ดอมินิก ที่กรุณาให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการวิจัยเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ คณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ร่วมไปถึงคณาจารย์ทุกท่านที่ได้กรุณาประสิทธิ์ ประสาทวิชาความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ให้แก่ผู้วิจัย จนทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่มิได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ ซึ่งมีส่วนช่วยเหลือในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จและสมบูรณ์ยิ่งขึ้นอย่างดี

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา และคุณย่าที่ได้อบรมเลี้ยงดู ช่วยเหลือและให้กำลังใจรวมไปถึงครู อาจารย์ ที่ช่วยประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้แก่ผู้วิจัย ทำให้มีความรู้ความสามารถและได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่ายิ่ง

นฤภู ชีวะพงษ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
ขอบเขตของการวิจัย	4
กรอบแนวคิด	4
สมมติฐานการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้ศิลปะ 1 (ทัศนศิลป์)	6
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 1 ทัศนศิลป์	6
คุณภาพผู้เรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	6
ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	8
ทักษะของคนในศตวรรษที่ 21	10
เอกสารที่เกี่ยวข้องแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับรายวิชา	15
ความหมายรายวิชา	15
การจัดทำคำอธิบายรายวิชา	15
โครงสร้างหลักสูตรชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	15
เอกสารที่เกี่ยวข้องแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร	24
ความหมายของหลักสูตร	25
ความสำคัญของหลักสูตร	28
องค์ประกอบหลักสูตร	29
รูปแบบหลักสูตร	33
แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร	36
ความหมายของการพัฒนาหลักสูตร	36
พื้นฐานการพัฒนาหลักสูตร	38
ระดับการพัฒนาหลักสูตร	39
แนวคิดการพัฒนาหลักสูตร	41
รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร	36
กระบวนการพัฒนาหลักสูตร	36

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	55
งานวิจัยในประเทศ	55
งานวิจัยต่างประเทศ	57
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	58
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	58
ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย	58
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	58
การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ	59
การดำเนินการทดลอง	61
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	61
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	63
ผลการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม	63
ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน	63
ผลการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	67
ผลการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม	70
ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	75
ผลการประเมินผลการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม	75
ผลการประเมินผลและการปรับปรุงรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม	76
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	78
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	78
วิธีดำเนินการวิจัย	78
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	78
สรุปผลการวิจัย	79
อภิปรายผลงานวิจัย	80
ข้อเสนอแนะ	88

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม	89
ภาคผนวก	94
ภาคผนวก ก	95
ภาคผนวก ข	102
ภาคผนวก ค	106
ภาคผนวก ง	108
ภาคผนวก จ	167
ประวัติย่อผู้วิจัย	178

บัญชีตาราง

ตาราง **หน้า**

1 รูปแบบแผนการทดลอง One Group Pre-test Post-test Design 61

2 แสดงจำนวนร้อยละสถานภาพข้อมูลทั่วไปของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม..... 64

3 แสดงจำนวนร้อยละความต้องการเกี่ยวกับรูปแบบหลักสูตรรายวิชาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้..... 65

4 จำนวนร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์..... 67

5 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยการใช้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วย t-test แบบ dependent 75

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	11
2 ขั้นตอนการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	60
3 ผลงานก่อนเรียน (คนที่ 1)	82
4 ผลงานหลังเรียน (คนที่ 1)	82
5 ผลงานก่อนเรียน (คนที่ 2)	83
6 ผลงานหลังเรียน (คนที่ 2)	84
7 ผลงานก่อนเรียน (คนที่ 3)	85
8 ผลงานหลังเรียน (คนที่ 3)	85
9 ผลงานก่อนเรียน (คนที่ 4)	86
10 ผลงานหลังเรียน (คนที่ 4)	87

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

การพัฒนารายวิชาเป็นการเปลี่ยนแปลงระบบการพัฒนารายวิชาและการใช้รายวิชาเพื่อแก้ไขจุดอ่อน จุดด้อย ของระบบรายวิชาเดิมที่ไม่ทันสมัย ไม่เอื้อต่อการตอบสนองความเปลี่ยนแปลงของสังคมและไม่เอื้อต่อการจัดให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตตลอดจนไม่สามารถออกแบบให้สนองความแตกต่างระหว่างผู้เรียนที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดชีวิต การพัฒนารายวิชาเป็นการเสริมสร้างให้มีการปรับเปลี่ยนวิธีการกำหนดออกแบบรายวิชาเพื่อส่งเสริมการดำเนินรายวิชาในหลักสูตรให้มุ่งสู่มาตรฐานอย่างสมบูรณ์ เหตุที่ต้องมีรายวิชาระดับโรงเรียนก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานสากล มาตรฐานความเป็นไทย มาตรฐานที่ท้องถิ่นต้องการและยกระดับมาตรฐานของภูมิปัญญาไทย เป็นโอกาสที่จะสนองสาระที่มาจากภูมิปัญญาไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่น มนุษย์ต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้ก้าวทันความเปลี่ยนแปลงของโลก กระบวนการเรียนการสอนที่ดี คือครูต้องรู้จักบูรณาการ หาหนทาง วิธีการส่งเสริม สร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนได้รู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนและการนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สิริพร ทิพย์คง (2536) แปลความครู ว่าเป็นผู้ที่หนักในวิชาความรู้ ในคุณธรรม และในภารกิจการงาน รวมทั้งการทำหน้าที่ยกย่องเชิดชูศิษย์ของตนเอง จากผู้ที่ไม่รู้ให้กลายเป็นผู้รู้ ผู้ที่ไม่มีความสามารถให้มีความสามารถ ผู้ที่ไม่มีความคิดให้มีความคิด ผู้ที่มีความประพฤติไม่เหมาะสมให้มีความเหมาะสม และจากผู้ที่ไม่พึงปรารถนาให้เป็นผู้ที่พึงปรารถนา

ในรายวิชาศิลปะหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ให้พิจารณาคำสำคัญจากมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ซึ่งจะพบในลักษณะของเนื้อหาสาระ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน คำสำคัญของเนื้อหาสาระบ่งบอกให้ทราบว่า ผู้เรียนหรือนักเรียนจะต้องเรียนรู้เนื้อหาสาระใดบ้าง ส่วนคำสำคัญในเรื่องทักษะกระบวนการนั้น มุ่งเน้นการฝึกปฏิบัติ รวมทั้งคุณลักษณะที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดแก่ผู้เรียนเพื่อให้บรรลุมาตรฐานที่กำหนดพร้อมเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ที่มีคุณค่าเป็นกระบวนการทางความคิดของมนุษย์ ที่มีความสำคัญต่อการค้นพบวิธีการแก้ปัญหาใหม่ๆ รวมถึงสามารถคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ตลอดทั้งการค้นพบแนวความคิดทฤษฎี อีกทั้งมนุษย์ยังสามารถนำมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงไปในทางที่สร้างสรรค์ได้ มนุษย์จึงสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมโลกปัจจุบันอย่างมีความสะดวกสบายและมีความสุข ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งในตัวมนุษย์ทุกคนและทำให้คนมีความสามารถในการสร้างความคิดและจินตนาการ การเรียนรู้ต้องควบคู่ไปกับความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้มีการพัฒนาสู่การเรียนรู้อย่างสากล ปัจจุบันเป็นยุคที่โลกมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว อันสืบเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ

ของทุกภูมิภาคของโลกเข้าด้วยกัน กระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ครูจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องรู้จักการเรียนรู้ ทักษะพร้อมการผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับเนื้อหาและวิธีการสอน โดยใช้เทคโนโลยีสนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้แบบใหม่ในการพัฒนาเนื้อหาและทักษะแบบใหม่ เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรมีคุณลักษณะที่มีชีวิต มีพลวัต มีปฏิสัมพันธ์การเชื่อมต่อและมีส่วนร่วม ใช้สื่อผสมอย่างหลากหลาย ปรับเปลี่ยนตามความสามารถและระดับของผู้เรียน มีเนื้อหาที่ไม่ยึดติดกับตัวสื่อ เลือกประกอบเนื้อหาได้เอง ค้นหาแก้ไขจดบันทึกได้ เก็บประวัติการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และมีระบบการประเมินผลการเรียนรู้ที่รวดเร็วและต่อเนื่อง “การเรียนการสอนแบบมอบความรู้กันตรง ๆใช้ไม่ได้ผลกับยุคปัจจุบัน จากผลการวิจัย ครูไม่ควรสอนเยอะ เพราะความรู้ปัจจุบันมีอยู่เยอะ ให้ส่วนที่สำคัญแก่เด็ก เพราะเด็กมีความรู้ความสามารถไปต่อให้งอกเงยได้เอง ส่วนที่ไม่ได้สอน เด็กจะเรียนรู้ได้เอง (Teach less, Learn more)” อย่างไรก็ตามการจะจัดการเรียนการสอนให้ก้าวไปสู่ศตวรรษที่ 21 อย่างได้ผล นั้นต้องคำนึงถึงหลักทักษะการดำรงชีวิตด้วย รวมไปถึงการเรียนรู้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) วิจารณ์ พานิช (2555) กล่าวว่า สาระวิชาก็มีความสำคัญ แต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (Content หรือ Subject Matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์ โดยครูช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ สาระวิชาหลัก (Core Subjects) ประกอบด้วย ภาษาแม่และภาษาสำคัญของโลก ศิลปะ คณิตศาสตร์ การปกครองและหน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์

ศิลปะเป็นศาสตร์อีกแขนงหนึ่งที่มีความเป็นมาควบคู่กับการพัฒนาการวิวัฒนาการของมนุษย์ซึ่งศิลปะนี้เองยังเป็นตัวบ่งบอกถึงวิวัฒนาการและความเป็นอยู่ในแต่ละยุคแต่ละสมัยซึ่งถ้ายุคใดมีการพัฒนาองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ ขึ้นมากนั้น ศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงนั้นย่อมมีความสวยงามปราณีตและพัฒนาตามความเจริญก้าวหน้าของแต่ละยุคดังนั้นศิลปะจึงเป็นสิ่งวัดระดับการพัฒนาและความเจริญก้าวหน้าทั้งด้านวัตถุและด้านจิตใจของมนุษย์และยังเป็นเครื่องกระตุ้นให้มนุษย์เกิดความคิดริเริ่มความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกในการรับรู้ความงามทั้งที่เกิดจากธรรมชาติและจากที่มนุษย์สร้างขั้นเช่นการถ่ายทอดออกมาเป็นศิลปะในแขนงต่าง ๆที่สร้างความบันเทิงใจแก่ผู้พบเห็นดังนั้นเมื่อโลกได้วิวัฒนาการและพัฒนาจนถึงยุคที่มีการจัดระบบการศึกษาขึ้นเพื่อพัฒนามนุษย์นั้นยังพบว่าศิลปะยังเป็นศาสตร์ที่มีความจำเป็นต่อการพัฒนามนุษย์ทั้งในด้านการพัฒนาทางสติปัญญาที่พัฒนาการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นด้วยความสวยงามและพัฒนาในด้านจิตใจและอารมณ์ให้มีจิตใจที่แจ่มใสร่าเริงสามารถรับรู้และถ่ายถอดความงามตามธรรมชาติหรือเรียกอีกอย่างว่าสุนทรียศาสตร์ได้นั้นเองซึ่งในปัจจุบันการจัดเอาศิลปะเข้าไปไว้ในระบบการศึกษานี้เรียกกันโดยทั่วไปว่าศิลปศึกษาซึ่งประกอบด้วยดุริยางคศิลป์ นาฏศิลป์และทัศนศิลป์ ชลูด นิ่มเสมอ (2535)

อธิบายว่าศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา ความคิด และ/ หรือความงาม ด้านทัศนศิลป์เป็นหนึ่งในสามของศิลปศึกษาซึ่งมีความหมายถึงศิลปะที่สามารถรับรู้คุณค่าทางความงามได้ด้วยการมอง (ทัศน) หรือด้วยตานั้นเองซึ่งได้กินความหมายและแบ่งประเภทได้หลายประเภทเช่นจิตรกรรม(Painting) ภาพพิมพ์ (Print Making) ประติมากรรม (Sculpture) สถาปัตยกรรม (Architecture) หัตถศิลป์ (Crafts) งานสื่อผสม (Mixed Media) การจัดวาง (Installation) การแสดงโดยใช้ร่างกาย (Performance Art) งานภาพถ่าย (Photography) และงานภาพยนตร์ (Movie)

ในการจัดการเรียนการสอนในวิชาศิลปะเพิ่มเติม ให้ความสำคัญในเรื่องของการทำความเข้าใจกับเนื้อหาวิชา รู้จักคิด ค้นคว้า สร้างสรรค์งานได้อย่างอิสระมีจินตนาการ และอ้างอิงเป็น ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนนั้นโดยทั่วไปก็จะมีการบรรยายและการยกตัวอย่างประกอบในชั้นเรียนแต่ในงานวิจัยของสุวรรณ อดีตโด (2524: 114) พบว่าการเรียนการสอนส่วนใหญ่ที่ผู้สอนนิยมใช้กันอยู่ก็คือการบรรยายทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนไม่กล้าแสดงความคิดเห็นไม่เกิดความคิดสร้างสรรค์ พฤติกรรมการสอนของครูส่วนใหญ่เป็นการสอนแบบบรรยายและอธิบายมากกว่าพฤติกรรมอื่นเป็นผลให้การจัดการเรียนการสอนไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร (สำนักงานคณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ. 2542: 13) ในส่วนของหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐานโดยกำหนดเป็นจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ข้อ 2 “ ว่าผู้เรียนจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน รักการอ่าน รักการเขียนและรักการค้นคว้า ” (สำนักงานคณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ. 2541: 4) นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการยังได้กำหนดมาตรฐานคุณภาพการศึกษาของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานไว้ในมาตรฐานการศึกษาแห่งชาติ คุณภาพผู้เรียนมาตรฐานที่ 4 คือผู้เรียนจะต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองและมีวิสัยทัศน์

ผู้วิจัยจึงสนใจและได้ทำการพัฒนารายวิชาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ เกิดการสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ที่มีคุณค่ามีกระบวนการทางความคิด การแก้ปัญหาใหม่ๆ รวมถึงสามารถคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ตลอดทั้งการค้นพบแนวความคิดทฤษฎี เกิดความน่าสนใจต่อการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้นและเป็นการพัฒนาทักษะเพื่อนำผลที่ได้นั้นไปศึกษาหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและนำมาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นในลำดับต่อไป

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก กรุงเทพฯ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

2. กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก กรุงเทพฯ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 28 คน โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

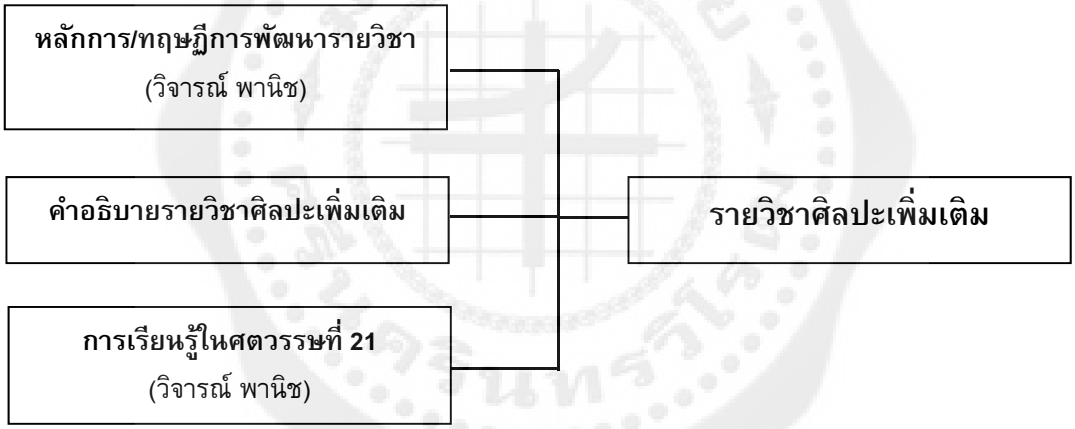
3. ตัวแปรที่ศึกษาได้แก่

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยตลอด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

กรอบแนวคิด



สมมติฐานการวิจัย

ผลการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการเรียนวิชาศิลปะเพิ่มเติมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม หมายถึง รายวิชาที่ใช้สอนในโรงเรียนเซนต์ดอมินิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อพัฒนาองค์ความรู้และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ต่อยอดความรู้จากรายวิชาศิลปะพื้นฐาน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะ พร้อมรู้และเข้าใจเกี่ยวกับทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสื่อความหมาย อธิบายจุดประสงค์และ

เนื้อหาของงานทัศนศิลป์ มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุ อุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงานทัศนศิลป์ วิเคราะห์เนื้อหาและแนวคิด เทคนิควิธีการ การแสดงออกของศิลปินทั้งไทยและสากล ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ในการออกแบบสร้างสรรค์งานที่เหมาะสมกับโอกาสสามารถกำหนดเนื้อหาสาระเพื่อเป็นสื่อในการฝึกปฏิบัติตามกระบวนการที่กำหนดได้

2. ทักษะการเรียนรู้ หมายถึง ทักษะทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยผสมผสานองค์ความรู้ของทักษะเฉพาะด้าน ความชำนาญการและความรู้ เท่าทันด้านต่าง ๆเข้าด้วยกัน เพื่อให้ประสบความสำเร็จทั้งในด้านการทำงานและการดำเนินชีวิตและพัฒนาทักษะแห่งอนาคตใหม่ ทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมมีทักษะการเรียนรู้ ดังนี้ คือ Reading (อ่านออก), Writing (เขียนได้) รวมไปถึง ทักษะ 7C ได้แก่ Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา) Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ) Communications, Information, and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้) โดยเน้นที่องค์ความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญและสมรรถนะที่เกิดกับตัวผู้เรียน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน

3. การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หมายถึง การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และทักษะในด้านต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้เกิดองค์ความรู้ใหม่และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน โดยใช้วิธีการระดมพลังสมองและการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยครูผู้สอนและนักเรียนเป็นผู้ร่วมกันจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รงเรียนเซนต์ดอมินิก ในปีการศึกษา 2559 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 16 ครั้ง ใช้เวลา 16 ชั่วโมง ร่วมกับการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อให้การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การวัดผลและประเมินผลจากการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ที่นักเรียนได้นำความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการวิเคราะห์ หลังกิจกรรมการเรียนรู้มาประเมินผลและวัดผลที่ได้จากคะแนน การใช้แผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งวัดได้จากแบบฝึกทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อต่าง ๆดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวเอกสารที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวรายวิชา
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจาวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาไทยและสากล

1.2 คุณภาพผู้เรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รู้และเข้าใจเกี่ยวกับทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสื่อความหมาย สามารถใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์ อธิบายจุดประสงค์และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุ อุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงานทัศนศิลป์ วิเคราะห์เนื้อหาและแนวคิด เทคนิควิธีการ การแสดงออกของศิลปินทั้งไทยและสากล ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ในการออกแบบสร้างสรรค์งานที่เหมาะสมกับโอกาส สถานที่ รวมทั้งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพสังคมด้วยภาพล้อเลียนหรือการ์ตูน ตลอดจนประเมินและวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ด้วยหลักทฤษฎีวิจารณ์ศิลปะ

วิเคราะห์เปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันออกและรูปแบบตะวันตก เข้าใจอิทธิพลของมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาระหว่างประเทศที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ในสังคม

1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

* ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมได้มีการจัดการเรียนการสอนไม่ครบตามตัวชี้วัด

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.๔-๖	๑.วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่าง ๆ	●ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
	๒. บรรยายจุดประสงค์และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์	●ศัพท์ทางทัศนศิลป์
	๓.วิเคราะห์การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคของศิลปินในการแสดงออกทางทัศนศิลป์	●วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคของศิลปินในการแสดงออกทางทัศนศิลป์
	๔.มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุอุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้น ในการสร้างงานทัศนศิลป์	●เทคนิค วัสดุ อุปกรณ์ กระบวนการในการสร้างงานทัศนศิลป์
	๕.สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเน้นหลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์	●หลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์ด้วยเทคโนโลยี
	๖.ออกแบบงานทัศนศิลป์ได้เหมาะกับโอกาสและสถานที่	●การออกแบบงานทัศนศิลป์
	๗.วิเคราะห์และอธิบายจุดมุ่งหมายของศิลปินในการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์เทคนิคและเนื้อหา เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์	●จุดมุ่งหมายของศิลปินในการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคและเนื้อหา ในการสร้างงานทัศนศิลป์
	๘.ประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์โดยใช้ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ	●ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ
	๙.จัดกลุ่มงานทัศนศิลป์เพื่อสะท้อนพัฒนาการและความก้าวหน้าของตนเอง	●การจัดทำแฟ้มสะสมงานทัศนศิลป์
	๑๐.สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ไทย สากลโดยศึกษาจากแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินที่ตนชื่นชอบ	●การสร้างงานทัศนศิลป์จากแนวคิดและวิธีการของศิลปิน
	๑๑.วาดภาพ ระบายสีเป็นภาพล้อเลียนหรือภาพการ์ตูนเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพสังคมในปัจจุบัน	●การวาดภาพล้อเลียนหรือภาพการ์ตูน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาไทยและสากล

* ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมได้มีการจัดการเรียนการสอนไม่ครบตามตัวชี้วัด

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.๔-๖	๑.วิเคราะห์ และเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันออกและรูปแบบตะวันตก	●งานทัศนศิลป์รูปแบบตะวันออกและตะวันตก
	๒.ระบุงานทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียง และบรรยายผลตอบรับของสังคม	●งานทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียง
	๓.อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในสังคม	●อิทธิพลของวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์

สาระการเรียนรู้ศิลปะมีจุดมุ่งหมายที่ให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ทั้งยังวิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าผลงานทัศนศิลป์รวมถึงเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาไทยและสากลพร้อมทั้งประยุกต์องค์ความรู้ทั้งหมดมาใช้ในชีวิตประจาวันได้อย่างเหมาะสม

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 วิจารณ์ พานิช (2555) กล่าวไว้ว่าครูเพื่อศิษย์ต้องไม่ใช่แค่มีใจเอาใจใส่ศิษย์เท่านั้น ยังต้องมีทักษะในการ “จุดไฟ” ในใจศิษย์ ให้รักการเรียนรู้ ให้สนุกกับการเรียนรู้ หรือให้การเรียนรู้สนุกและกระตุ้นให้อยากเรียนรู้ต่อไปตลอดชีวิตครูจึงต้องยึดหลัก “สอนน้อย เรียนมาก” คือ ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของเด็ก ครูต้องตอบได้ว่า ศิษย์ได้เรียนอะไร และเพื่อให้ศิษย์ได้เรียนสิ่งเหล่านั้น ครูต้องทำอะไร ไม่ทำอะไร ในสภาพเช่นนี้ ครูยิ่งมีความสำคัญมากขึ้น และท้าทายครูทุกคนอย่างที่สุดที่จะไม่ทำหน้าที่ครูผิดทางคือ ทำให้ศิษย์เรียนไม่สนุก หรือเรียนแบบขาดทักษะสำคัญการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ต้อง “ก้าวข้ามสาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑” (21st Century Skills) ที่ครูสอนไม่ได้ นักเรียนต้องเรียนเอง หรือพูดใหม่ว่าครูต้องไม่สอน แต่ต้องออกแบบการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวก (facilitate) ในการเรียนรู้ ให้นักเรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำ แล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของตนเอง การเรียนรู้แบบนี้เรียกว่า PBL (Project-Based Learning)ครูเพื่อศิษย์ต้องเรียนรู้ทักษะในการออกแบบการเรียนรู้แบบ PBL ให้เหมาะแก่วัยหรือพัฒนาการของศิษย์สาระวิชาก็มีความสำคัญ แต่

ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ ๒๑ ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์ โดยครูช่วยแนะนำและช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ได้แก่

สาระวิชาหลัก

- ภาษาแม่ และภาษาโลก
- ศิลปะ
- คณิตศาสตร์
- เศรษฐศาสตร์
- วิทยาศาสตร์
- ภูมิศาสตร์
- ประวัติศาสตร์

รัฐ และความเป็นพลเมืองดีหัวข้อสำหรับศตวรรษที่ ๒๑

- ความรู้เกี่ยวกับโลก
- ความรู้ด้านการเงิน เศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ
- ความรู้ด้านการเป็นพลเมืองดี
- ความรู้ด้านสุขภาพ
- ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม

- ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม
- การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา
- การสื่อสารและการร่วมมือ

ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

- ความรู้ด้านสารสนเทศ
- ความรู้เกี่ยวกับสื่อ
- ความรู้ด้านเทคโนโลยี

ทักษะชีวิตและอาชีพ

- ความยืดหยุ่นและปรับตัว
- การริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง
- ทักษะสังคมและสังคมข้ามวัฒนธรรม
- การเป็นผู้สร้างหรือผลิต (productivity) และความรับผิดรับชอบเชื่อถือได้ (accountability)
- ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (responsibility)

นอกจากนั้นโรงเรียนและครูต้องจัดระบบสนับสนุนการเรียนรู้ต่อไปนี้

- มาตรฐานและการประเมินในยุคศตวรรษที่ ๒๑
- หลักสูตรและการเรียนการสอนสำหรับศตวรรษที่ ๒๑
- การพัฒนาครูในศตวรรษที่ ๒๑
- สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนในศตวรรษที่ ๒๑

ทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การเรียนรู้ 3R x 7C 3R คือ Reading (อ่านออก), (W)Riting (เขียนได้), และ (A)Rithemetics (คิดเลขเป็น) 7C ได้แก่

Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา)

Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม)

Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์)

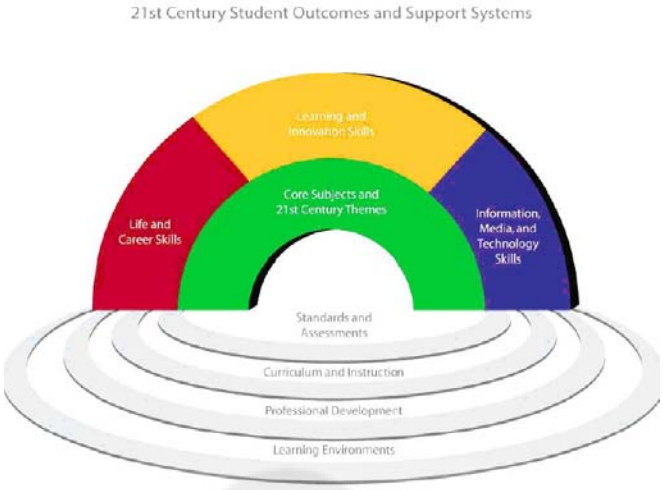
Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ)

Communications, Information, and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ)

Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร)

Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้)

แนวคิดทักษะแห่งอนาคตใหม่: การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และกรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการกำหนดแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ โดยร่วมกันสร้างรูปแบบและแนวปฏิบัติในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นที่องค์ความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญและสมรรถนะที่เกิดกับตัวผู้เรียน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน โดยจะอ้างถึงรูปแบบ (Model) ที่พัฒนามาจากเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership For 21st Century Skills) (www.p21.org) ที่มีชื่อย่อว่า เครือข่าย P21 ซึ่งได้พัฒนากรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยผสมผสานองค์ความรู้ ทักษะเฉพาะด้าน ความชำนาญการและความรู้เท่าทันด้านต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อความสำเร็จของผู้เรียนทั้งด้านการทำงานและการดำเนินชีวิต



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Framework)

กรอบแนวคิดเชิงมโนทัศน์สำหรับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นที่ยอมรับในการสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Model of 21st Century Outcomes and Support Systems) ซึ่งเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางเนื่องด้วยเป็นกรอบแนวคิดที่เน้นผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน (Student Outcomes) ทั้งในด้านความรู้สาระวิชาหลัก (Core Subjects) และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่จะช่วยผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมในหลากหลายด้าน รวมทั้งระบบสนับสนุนการเรียนรู้ ได้แก่มาตรฐานและการประเมิน หลักสูตรและการเยนการสอน การพัฒนาครู สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนในศตวรรษที่ 21

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องก้าวข้าม “สาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills) ซึ่งครูจะเป็นผู้สอนไม่ได้ แต่ต้องให้นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูจะออกแบบการเรียนรู้ ฝึกฝนให้ตนเองเป็นโค้ช (Coach) และอำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้แบบ PBL (Problem-Based Learning) ของนักเรียน ซึ่งสิ่งที่เป็นตัวช่วยของครูในการจัดการเรียนรู้คือ ชุมชนการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ (Professional Learning Communities: PLC) เกิดจากการรวมตัวกันของครูเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำหน้าที่ของครูแต่ละคนนั่นเอง

การพัฒนาสมองที่สำคัญ ซึ่งผมได้อ่านและสังเคราะห์มาฝากนั้นมาจากหนังสือ 21st Century Skills: Rethinking How Students Learn บทที่ 1 Five Minds for the Future เขียนโดยศาสตราจารย์ผู้ยิ่งใหญ่แห่งทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligence) คือ โฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) นี่คือ พลังสมอง ๕ ด้าน หรือ จริต ๕ แบบที่คนในอนาคตจะต้องมีและครูเพื่อศิษย์จะต้องหาทางออกแบบการเรียนรู้ให้ศิษย์ได้พัฒนาสมองทั้ง ๕ ด้านนี้ ที่จริงครูสอนไม่ได้ แต่ศิษย์เรียนได้และเรียนได้ดี หากครูใช้วิธีการที่ดีในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ศิษย์พลังสมอง ๓ ใน ๕ ด้านนี้เป็นพลังเชิงทฤษฎี หรือที่เรียก cognitive mind ได้แก่ สมองด้านวิชาและวินัย (disciplined

mind) สมองด้านสังเคราะห์ (synthesizing mind) และสมองด้านสร้างสรรค์ (creating mind) อีก ๒ ด้านเป็นพลังด้านมนุษย์สัมผัสมนุษย์ได้แก่ สมองด้านเคารพให้เกียรติ (respectful mind) และสมองด้านจริยธรรม (ethical mind)

โฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) กล่าวถึง การเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมอง ๕ ด้าน ไม่ดำเนินการแบบแยกส่วนแต่เรียนรู้ทุกด้านไปพร้อม ๆ กัน หรือที่เรียกว่าเรียนรู้แบบบูรณาการ และไม่ใช่เรียนจากการสอน แต่ให้เด็กเรียนจากการลงมือทำเองซึ่งครูมีความสำคัญมาก เพราะเด็กจะเรียนได้อย่างมีพลัง ครูต้องทำหน้าที่ออกแบบการเรียนรู้ และช่วยเป็น “คุณอำนวย” หรือเป็นโค้ชให้ครูที่เก่งและเอาใจใส่จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ลึกและเชื่อมโยง นี่คือ มิติทางปัญญา

วิจารณ์ พาณิช กล่าวว่าทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) นี้คือ ทักษะพื้นฐานที่มนุษย์ในศตวรรษที่ ๒๑ ทุกคนต้องเรียนเพราะโลกจะยิ่งเปลี่ยนแปลงเร็วขึ้นเรื่อย ๆ และมีความซับซ้อนซ่อนเงื่อนมากขึ้น คนที่อ่อนแอในทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมจะเป็นคนที่ตามโลกไม่ทัน เป็นคนอ่อนแอ ชีวิตก็จะยากลำบากครูเพื่อศิษย์จึงต้องเอาใจใส่พัฒนาขีดความสามารถของตนเองในด้านนี้ ให้สามารถออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้ศิษย์เรียนรู้และพัฒนาทักษะของตนเองในด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมได้ตลอดชีวิต วิธีออกแบบการเรียนรู้ให้ศิษย์มีทักษะนี้ ใช้หลักการว่า ต้องมีการเรียนรู้แบบที่เด็กร่วมกันสร้างความรู้เองคือ เรียนรู้โดยการสร้างความรู้ และเรียนรู้เป็นทีมทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมนี้อยู่ที่ยอดของ Knowledge-and Skills Rainbow ซึ่งเป็นหัวใจของทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑การเรียนรู้ทักษะในการเรียนรู้ (learning how to learn หรือ learning skills) และเรียนรู้ทักษะในการสร้างการเปลี่ยนแปลงไปในทางดีขึ้น (นวัตกรรม)ประกอบด้วยทักษะย่อย ๆ ดังต่อไปนี้

1. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking) และการแก้ปัญหา (problem solving) ซึ่งหมายถึง การคิดอย่างผู้เชี่ยวชาญ (expert thinking)

2. การสื่อสาร (communication) และความร่วมมือ (collaboration) ซึ่งหมายถึง การสื่อสารอย่างซับซ้อน (complex communicating)

3. ความริเริ่มสร้างสรรค์ (creativity) และนวัตกรรม (innovation) ซึ่งหมายถึง การประยุกต์ใช้จินตนาการและการประดิษฐ์

การออกแบบการเรียนรู้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา

1. การออกแบบการเรียนรู้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ควรมีเป้าหมายและวิธีการดังต่อไปนี้

เป้าหมาย : นักเรียนสามารถใช้เหตุผล

- คิดได้อย่างเป็นเหตุเป็นผลหลากหลายแบบ ได้แก่ คิดแบบอุปนัย (inductive) คิดแบบอนุมาน (deductive) เป็นต้นแล้วแต่สถานการณ์

เป้าหมาย : นักเรียนสามารถใช้การคิดกระบวนระบบ (systems thinking)

- วิเคราะห์ได้ว่าปัจจัยย่อยมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างไร จนเกิดผลในภาพรวม

เป้าหมาย : นักเรียนสามารถใช้วิจารณญาณและตัดสินใจ

- วิเคราะห์และประเมินข้อมูลหลักฐาน การโต้แย้ง การกล่าวอ้างและความเชื่อ
- วิเคราะห์เปรียบเทียบและประเมินความเห็นหลัก ๆ
- สังเคราะห์และเชื่อมโยงระหว่างสารสนเทศกับข้อโต้แย้ง
- แปลความหมายของสารสนเทศและสรุปบนฐานของการวิเคราะห์
- ตีความและทบทวนอย่างจริงจัง (critical reflection) ในด้านการเรียนรู้ และกระบวนการ

เป้าหมาย : นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้

- ฝึกแก้ปัญหาที่ไม่คุ้นเคยหลากหลายแบบ ทั้งโดยแนวทางที่ยอมรับกันทั่วไป และแนวทางที่แหวกแนว
- ตั้งคำถามสำคัญที่ช่วยทำความกระจ่างให้แก่มุมมองต่าง ๆเพื่อนำไปสู่ทางออกที่ดีกว่า

การเรียนทักษะเหล่านี้ทำโดย PBL (Project-Based Learning) และต้องเรียนเป็นทีม ไม่ใช่เรียนจากครูสอนในชั้นเรียน

2. การออกแบบการเรียนรู้ทักษะการสื่อสารและความร่วมมือโลกในศตวรรษที่ ๒๑ ต้องการทักษะของการสื่อสารและความร่วมมือที่กว้างขวางและลึกซึ้งกว่าโลกสมัยก่อนอย่างเทียบกันไม่ได้เลย เป็นผลจากเทคโนโลยีดิจิตอล และเทคโนโลยีการสื่อสาร (digital & communication technology) การออกแบบการเรียนรู้ทักษะการสื่อสารและความร่วมมือ ควรมีเป้าหมายและวิธีการดังต่อไปนี้

เป้าหมาย : ทักษะในการสื่อสารอย่างชัดเจน

- เรียบเรียงความคิดและมุมมอง (idea) ได้เป็นอย่างดีสื่อสารออกมาให้เข้าใจง่ายและงดงาม และมีความสามารถสื่อสารได้หลายแบบ ทั้งด้วยวาจา ข้อเขียน และภาษาที่ไม่ใช่ภาษาพูดและเขียน (เช่น ท่าทาง สีหน้า)
- ฟังอย่างมีประสิทธิผล เกิดการสื่อสารจากการตั้งใจฟังให้เห็น ความหมายทั้งด้านความรู้ คุณค่า ทัศนคติ และความตั้งใจ
- ใช้การสื่อสารเพื่อบรรลุเป้าหมายหลายด้าน เช่น แจ้งให้ทราบบอกให้ทำ จูงใจ และชักชวน
- สื่อสารอย่างได้ผลในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย รวมทั้งในสภาพที่สื่อสารกันด้วยหลายภาษา

เป้าหมาย : ทักษะในการร่วมมือกับผู้อื่น

- แสดงความสามารถในการทำงานอย่างได้ผล และแสดงความเคารพให้เกียรติทีมงานที่มีความหลากหลาย
- แสดงความยืดหยุ่นและช่วยประนีประนอมเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน
- แสดงความรับผิดชอบร่วมกันในงานที่ต้องทำร่วมกันเป็นทีมและเห็นคุณค่าของบทบาทของผู้ร่วมทีมคนอื่น ๆ

3. การออกแบบการเรียนรู้ทักษะด้านความสร้างสรรค์และนวัตกรรมโลกในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นโลกที่ไม่หยุดนิ่ง เกิดการเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว (และบางครั้งพลิกผัน) คนที่จะอยู่ได้อย่างสอดคล้องกับสังคมในยุคใหม่จึงต้องฝึกความสร้างสรรค์และนวัตกรรม ซึ่งที่จริงมีอยู่แล้วในความเป็นมนุษย์แต่การเรียนรู้และการฝึกฝนที่ดีจะช่วยให้แหลมคม ฉับไว และอดทน คนที่มีทักษะนี้สูงจะได้งานที่ดีกว่า ชีวิตก้าวหน้ากว่า และจะทำประโยชน์ให้แก่สังคมและแก่โลกได้ดีกว่าที่จริงโลกกำลังเปลี่ยนยุค จากยุคความรู้สู่ยุคนวัตกรรม การฝึกพลังสร้างสรรค์และนวัตกรรมจึงสำคัญยิ่ง และผมมีความเชื่อส่วนตัวว่า การฝึกฝนนี้ ต้องทำตลอดชีวิต

วิธีหนึ่งของการฝึกความสร้างสรรค์คือ การจัดแข่งขันโครงการออกแบบการออกแบบการเรียนรู้ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ควรมีเป้าหมายและวิธีการดังต่อไปนี้

เป้าหมาย : ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์

- ใช้เทคนิคสร้างมุมมองหลากหลายเทคนิค เช่น การระดมความคิด (brainstorming)

- สร้างมุมมองแปลกใหม่ ทั้งที่เป็นการปรับปรุงเล็กน้อยจากของเดิม หรือเป็นหลักการที่แหวกแนวโดยสิ้นเชิง

- ชักชวนกันทำความเข้าใจ ปรับปรุง วิเคราะห์ และประเมินมุมมองของตนเองเพื่อพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับการคิดอย่างสร้างสรรค์

เป้าหมาย : ทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์

- พัฒนา ลงมือปฏิบัติ และสื่อสารมุมมองใหม่กับผู้อื่นอยู่เสมอ

- เปิดใจรับและตอบสนองต่อมุมมองใหม่ ๆ หาทางได้ข้อคิดเห็นจากกลุ่ม รวมทั้งการประเมินผลงานจากกลุ่ม เพื่อนำไปปรับปรุง

- ทำงานด้วยแนวคิดหรือวิธีการใหม่ๆ และเข้าใจข้อจำกัดของโลกในการยอมรับมุมมองใหม่

- มองความล้มเหลวเป็นโอกาสเรียนรู้ เข้าใจว่าความสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นเรื่องระยะยาว เข้าใจวัฏจักรของความสำเร็จเล็ก ๆ และความผิดพลาดที่เกิดขึ้นบ่อย ๆ ว่าจะนำไปสู่การสร้างสรรค์และนวัตกรรม

เป้าหมาย : ประยุกต์สู่นวัตกรรม

- ลงมือปฏิบัติตามความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่ผลสำเร็จที่เป็นรูปธรรม

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมเป็นหัวใจสำหรับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ (21st Century Skills) แต่ทักษะนี้ยังต้องมีทักษะอื่นมาประกอบและส่งเสริม อันได้แก่ทักษะอีก ๓ ด้าน คือ ด้านสารสนเทศ (information) ด้านสื่อ (media) และด้านดิจิตอล (digital literacy)

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวรายวิชา

ความหมายรายวิชา

รายวิชา หมายถึง ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการบริหารจัดการของแต่ละรายวิชาเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องและเป็นไปตามที่วางแผนไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร ซึ่งแต่ละรายวิชาจะกำหนดไว้อย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และรายละเอียดของเนื้อหาความรู้ในรายวิชา แนวทางการปลูกฝังทักษะต่าง ๆ ตลอดจนคุณลักษณะอื่น ๆที่นักศึกษาจะได้รับการพัฒนาให้ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของรายวิชา มีการกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน วิธีการเรียน การสอน การวัดและประเมินผลในรายวิชา ตลอดจนหนังสืออ้างอิงที่นักศึกษาจะสามารถค้นคว้าได้ นอกจากนี้ยังกำหนดยุทธศาสตร์ในการประเมินรายวิชาและกระบวนการปรับปรุง

การจัดทำคำอธิบายรายวิชา

การจัดทำคำอธิบายรายวิชา ให้พิจารณาคำสำคัญจากมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ซึ่งจะพบในลักษณะของเนื้อหาสาระ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน คำสำคัญของเนื้อหาสาระบ่งบอกให้ทราบว่า ผู้เรียนหรือนักเรียนจะต้องเรียนรู้เนื้อหาสาระใดบ้าง ส่วนคำสำคัญในเรื่องทักษะกระบวนการนั้น มุ่งเน้นการฝึกปฏิบัติ รวมทั้งคุณลักษณะที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดแก่ผู้เรียนเพื่อให้บรรลุมาตรฐานที่กำหนด

คำอธิบายรายวิชาควรประกอบไปด้วย ชื่อรายวิชา รหัสวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับชั้น จำนวนเวลา หรือจำนวนหน่วยกิต รายละเอียดคำอธิบายรายวิชาเป็นความเรียง เพื่อแสดงจุดเน้น/เนื้อหาสาระของรายวิชานั้น ๆและมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง

โครงสร้างหลักสูตรชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายวิชาพื้นฐาน

ศ๓๑๑๐๑ ทัศนศิลป์	๑ ชั่วโมง / สัปดาห์	๐.๕ หน่วยกิต
ศ๓๑๑๐๒ ดนตรี- นาฏศิลป์	๑ ชั่วโมง / สัปดาห์	๐.๕ หน่วยกิต
ศ๓๒๑๐๑ ทัศนศิลป์	๑ ชั่วโมง / สัปดาห์	๐.๕ หน่วยกิต
ศ๓๒๑๐๒ ดนตรี- นาฏศิลป์	๑ ชั่วโมง / สัปดาห์	๐.๕ หน่วยกิต
ศ๓๓๑๐๑ ทัศนศิลป์	๑ ชั่วโมง / สัปดาห์	๐.๕ หน่วยกิต
ศ๓๓๑๐๒ ดนตรี- นาฏศิลป์	๑ ชั่วโมง / สัปดาห์	๐.๕ หน่วยกิต

รายวิชาเพิ่มเติม

ศ๓๐๒๐๑ การวาดภาพลายเส้น	๑ ชั่วโมง / สัปดาห์	๐.๕ หน่วยกิต
ศ๓๐๒๐๒ ประติมากรรม	๑ ชั่วโมง / สัปดาห์	๐.๕ หน่วยกิต
ศ๓๐๒๐๓ ดนตรี-นาฏศิลปะ ๑	๑ ชั่วโมง / สัปดาห์	๐.๕ หน่วยกิต
ศ๓๐๒๐๔ ดนตรี-นาฏศิลปะ ๒	๑ ชั่วโมง / สัปดาห์	๐.๕ หน่วยกิต

โครงสร้างหลักสูตรชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

รายวิชาการวาดภาพลายเส้น รหัสวิชา ศ ๓๐๒๐๑ ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

๑ คาบ/สัปดาห์/ภาคเรียน ๐.๕ หน่วยกิต

.....

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาความหมายของการวาดเส้น วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดเส้นและฝึกปฏิบัติการวาดเส้นเพื่อถ่ายทอดการมองเห็น เพื่อให้มีความเข้าใจเห็นคุณค่าและสามารถเขียนภาพต่างๆได้อย่างเพลิดเพลิน

ผลการเรียนรู้

๑. อธิบายความหมาย คุณค่า หลักการของการวาดเส้น

๒. บอกชื่อ คุณสมบัติ วิธีการใช้และการดูแลรักษาวัสดุอุปกรณ์การวาดเส้น

๓. ถ่ายทอดการมองเห็นโดยการวาดเส้นประกอบแสงเงาเลียนแบบธรรมชาติ

๔. สามารถวาดภาพทัศนียภาพแสดงระยะไกลใกล้ เป็น 3 มิติ

๕. วาดภาพแสดงค่าน้ำหนักอ่อน- แก่ของแสงและเงาที่ตกกระทบบนวัตถุได้ถูกต้องตามสภาพจริง

๖. วาดภาพสิ่งของ สัตว์ ทิวทัศน์ และคนเหมือนโดยวิธีการวาดเส้นได้

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

รายวิชาประติมากรรม รหัสวิชา ศ ๓๐๒๐๒ ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๔-๖

๑ คาบ/สัปดาห์/ภาคเรียน ๐.๕ หน่วยกิต

.....

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการปั้นในเรื่อง รูปแบบ ความงาม วัสดุ เครื่องมือ การออกแบบ เทคนิคการปั้น การใช้เครื่องมือ คุณลักษณะของวัสดุที่ใช้ ศึกษาและฝึกปฏิบัติการหล่อในเรื่อง รูปแบบ การทำแม่พิมพ์ การหล่อรูปนูน และรูปลอยตัว เพื่อให้มีความเข้าใจ เห็นคุณค่า และสามารถออกแบบสร้างสรรค์งานปั้นและหล่อได้

ผลการเรียนรู้

๑. อธิบายความหมาย คุณค่า หลักการปั้นและรูปแบบของการปั้น
๒. บอกชื่อ คุณลักษณะ วิธีการใช้และการดูแลรักษาวัสดุที่ใช้ในการปั้น
๓. บอกชื่อ คุณสมบัติ วิธีการใช้และการดูแลรักษาอุปกรณ์ที่ใช้ในการปั้น
๔. จำแนกรูปแบบ วิธีการ และอธิบายความแตกต่างของการทำแม่พิมพ์แบบต่างๆ
๕. บอกชื่อ คุณลักษณะ วิธีทำและการใช้วัสดุที่ใช้ทำแม่พิมพ์
๖. สามารถปั้นภาพนูน ทำแม่พิมพ์และหล่อชิ้นงานนั้นได้
๗. สามารถปั้นภาพลอยตัว ทำแม่พิมพ์ และหล่อชิ้นงานนั้นได้

แผนการเรียนรู้

การวางแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นภารกิจสำคัญของครูผู้สอน ทำให้ผู้สอนทราบล่วงหน้าว่าจะสอนอะไร เพื่อจุดประสงค์ใด สอนอย่างใด ใช้สื่ออะไร และวัดผลประเมินผลโดยวิธีใดเป็นการเตรียมตัวให้พร้อมก่อนสอน การที่ผู้สอนได้วางแผนการจัดการเรียนรู้อย่างถูกต้องตามหลักการย่อมช่วยให้เกิดความมั่นใจในการสอน ทำให้สอนได้ครอบคลุมเนื้อหา สอนอย่างมีแนวทางและมีเป้าหมาย และเป็นการสอนที่ให้คุณค่าแก่ผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ลักษณะ ขั้นตอนการจัดทำและหลักการวางแผนการจัดการเรียนรู้ตลอดจนลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี เพื่อส่งผลให้การเรียนการสอนดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทางที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความหมายของการวางแผนการจัดการเรียนรู้

การวางแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดวางโปรแกรมการสอนทั้งหมดในวิชาใดวิชาหนึ่งไว้ล่วงหน้า เพื่อช่วยให้ครูผู้สอนได้จัดดำเนินกระบวนการเรียนการสอนให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่วางไว้ ดังนั้นในแผนการจัดการเรียนรู้จะต้องประกอบไปด้วยรายละเอียดตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ เช่น มีจุดประสงค์ความคิดรวบยอด/หลักการ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดผล/ประเมินผล และจำนวนคาบเวลาที่ใช้สอน ทุกสิ่งทุกอย่างจะต้องจัดรวมไว้อย่างมีระบบระเบียบในแผนการจัดการเรียนรู้

การวางแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนสอน เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจปัญหาการสำรวจทรัพยากร การวิเคราะห์เนื้อหาการวิเคราะห์ผู้เรียนการกำหนดมโนมติ วัตถุประสงค์ กิจกรรมการเรียน สื่อการสอน และการประเมินผล แล้วเขียนแผนออกมาในรูปของแผนการจัดการเรียนรู้

การวางแผนการจัดการเรียนรู้ คือกิจกรรมในการคิดและการทำของครูก่อนที่จะเริ่มดำเนินการสอนวิชาใดวิชาหนึ่ง ซึ่งโดยทั่วไปจะประกอบด้วยการกำหนดจุดมุ่งหมาย การคัดเลือกเนื้อหา การกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน การเลือกตำรา เอกสาร อุปกรณ์ การประเมินผล และการพิมพ์ประมวลการสอนรายวิชา

แผนการจัดการเรียนรู้ คือ การนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่ต้องทำการสอน ตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อ อุปกรณ์การสอน การวัดและการประเมินผล สำหรับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนการสอนย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์และตรงกับชีวิตจริงในท้องถิ่น ซึ่งถ้ากล่าวอีกนัยหนึ่ง แผนการจัดการเรียนรู้คือ การเตรียมการสอนเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ล่วงหน้า หรือ คือการบันทึกการสอนตามปกตินั่นเอง (กรมวิชาการ. 2545: 3)

นิคม ชมภูหลง (2545: 180) ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง เป็นการเตรียมการสอนอย่างมีระบบและเป็นเครื่องมือช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์และจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ภพ เลาหไพฑูรย์ (2540: 357) ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึงลำดับขั้นตอนและกิจกรรมทั้งหมดของผู้สอนและผู้เรียน ที่ผู้สอนกำหนดไว้เป็นแนวทางในการจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนเปลี่ยนพฤติกรรมไปตามวัตถุประสงค์

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542: 1) ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง เป็นการเตรียมการสอนอย่างมีระบบและเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ และจุดหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543: 133) ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ว่า หมายถึง การวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเป็นแนวดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละครั้งโดยกำหนดสาระสำคัญ จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนสื่อ ตลอดจนการวัดผลและการประเมินผล

สถาบันพัฒนาความก้าวหน้า (2545: 69) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ว่าเป็นแผนงานหรือโครงการที่ครูผู้สอนได้เตรียมการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อใช้ปฏิบัติการเรียนรู้ในรายวิชาใดวิชาหนึ่งอย่างเป็นระบบระเบียบ โดยใช้เป็นเครื่องมือสำหรับจัดการเรียนรู้เพื่อนำผู้เรียนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดหมายของหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

กรมวิชาการ (2545: 73) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ คือผลของการเตรียมการวางแผนการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบโดยนำสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชา และกระบวนการเรียนรู้ โดยเขียนเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปตามศักยภาพของผู้เรียน

สรุปว่า แผนการจัดการเรียนรู้คือ การวางแผนการจัดกิจกรรมเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ล่วงหน้าอย่างละเอียด เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งมีเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และวิธีวัดผลประเมินผลที่ชัดเจน

ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

สุพล วังสินธ์ (2536: 5-6) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้เป็นกุญแจดอกสำคัญที่ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้นซึ่งสรุปความไว้ ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีเรียนที่ดี ผสมผสานความรู้และจิตวิทยาการศึกษา
2. ช่วยให้ครูมีคู่มือการสอนที่ทำด้วยตนเองล่วงหน้ามีความมั่นใจในการสอน
3. ส่งเสริมให้ครูมีความรู้ความเข้าใจในด้านของหลักสูตร วิธีสอนการวัดผลและประเมินผล
4. เป็นคู่มือสำหรับผู้มาสอนแทน
5. เป็นหลักฐานแสดงข้อมูลที่ถูกต้องเที่ยงตรง เป็นประโยชน์ต่อวงการศึกษา
6. เป็นผลงานทางวิชาการแสดงความชำนาญความเชี่ยวชาญของผู้ทำ

ลักษณะที่ดีของแผนการจัดการเรียนรู้

สมนึก ภัททิยธนี (2546: 5) ได้กล่าวถึงลักษณะที่ดีของแผนต้องมีขั้นตอน ดังนี้

1. เนื้อหาต้องเขียนเป็นรายคาบ หรือรายชั่วโมงตารางสอน โดยเขียนให้สอดคล้องกับชื่อเรื่องให้อยู่ในโครงการสอน และเขียนเฉพาะเนื้อหาสาระสำคัญพอสังเขป (ไม่ควรบันทึกแผนการจัดการเรียนรู้อย่างละเอียดมาก ๆ เพราะจะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย)
2. ความคิดรวบยอด (Concept) หรือหลักการสำคัญ ต้องเขียนให้ตรงกับเนื้อหาที่จะสอนส่วนนี้ถือว่าเป็นหัวใจของเรื่องครูต้องทำความเข้าใจในเนื้อหาที่จะสอนจนสามารถเขียนความคิดรวบยอดได้อย่างมีคุณภาพ
3. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ต้องเขียนให้สอดคล้อง กลมกลืนกับความคิดรวบยอดมิใช่เขียนตามอำเภอใจไม่ใช่เขียนสอดคล้องเฉพาะเนื้อหาที่จะสอนเท่านั้นเพราะจะได้เฉพาะพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความรู้ความจำ สมองหรือการพัฒนาของนักเรียนจะไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร
4. กิจกรรมการเรียนการสอน โดยยึดเทคนิคการสอนต่าง ๆ ที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้
5. สื่อที่ใช้ควรเลือกให้สอดคล้องกับเนื้อหา สื่อดังกล่าวต้องช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในหลักการได้ง่าย
6. วัดผลโดยคำนึงถึงเนื้อหา ความคิดรวบยอด จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและช่วงที่ทำการวัด (ก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน) เพื่อตรวจสอบว่าการสอนของครูบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่

ประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้

ถ้าครูได้ทำแผนการจัดการเรียนรู้และใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้น เพื่อนำไปใช้สอนในคราวต่อไป แผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะเกิดประโยชน์ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2544: 134)

1. ครูรู้วัตถุประสงค์ของการสอน
2. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยความมั่นใจ
3. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
4. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพ
5. ถ้าครูประจำชั้นไม่ได้สอน ครูที่มาทำการสอนแทนสามารถสอนแทนได้ตาม

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นพิจารณาได้ว่า เป็นความหมายที่อธิบายถึงกิจกรรมและข้อมูลที่จะต้องใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ จึงสรุปความหมายได้ว่าการวางแผนการจัดการเรียนรู้ คือ การเตรียมการสอนอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ล่วงหน้า เพื่อเป็นแนวทางการสอนสำหรับครู อันจะช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพข้อมูลที่ผู้สอนต้องเตรียมในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

1. การกำหนดจุดประสงค์
2. การคัดเลือกเนื้อหา
3. การกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน
4. การเลือกสื่อการเรียนการสอน
5. การวัดผลประเมินผล

ผู้สอนควรได้จัดเตรียมข้อมูลเหล่านี้อย่างสอดคล้องต่อเนื่องกัน เพื่อประโยชน์ในการนำไปปฏิบัติจริง

ความสำคัญของการวางแผนการจัดการเรียนรู้

การวางแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นงานสำคัญของครูผู้สอน การสอนจะประสบผลสำเร็จด้วยดีหรือไม่มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับการวางแผนการจัดการเรียนรู้เป็นสำคัญประการหนึ่ง ถ้าผู้สอนมีการวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีก็เท่ากับบรรลุจุดหมายปลายทางไปแล้วครึ่งหนึ่ง การวางแผนการจัดการเรียนรู้จึงมีความสำคัญหลายประการ

การวางแผนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้สอนสอนด้วยความมั่นใจเมื่อเกิดความมั่นใจในการสอนย่อมจะสอนด้วยความแคล่วคล่อง เป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างราบรื่น ไม่ติดขัด เพราะได้เตรียมการทุกอย่างไว้พร้อมแล้ว การสอนก็จะดำเนินไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทางอย่างสมบูรณ์

การวางแผนการจัดการเรียนรู้

การวางแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การตีความหมายของหลักสูตร และการกำหนดรายละเอียดของหลักสูตรที่จะต้องนำมาจัดการเรียนการสอน ให้แก่ผู้เรียน ผลจากการวางแผนจะได้คู่มือที่ใช้เป็นแนวทาง เรียกว่ากำหนดการสอน ประกอบด้วยกิจกรรม ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2544: 2-7)

1. ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร ได้แก่ หลักการ จุดหมาย โครงสร้าง เวลาเรียน แนวดำเนินการในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ตอบสนองจุดประสงค์การเรียนรู้ และจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การวัดและการประเมินการเรียน คำอธิบายในแต่ละกลุ่มประสบการณ์ ซึ่งระบุเนื้อหาที่ต้องให้นักเรียนได้เรียน ตามลำดับขั้นตอนกระบวนการที่ต้องให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้

2. ศึกษาความสอดคล้องสัมพันธ์กันกับองค์ประกอบแต่ละส่วนของหลักสูตร

3. ลำดับความคิดรวบยอดที่จัดให้นักเรียนแต่ละระดับชั้นได้เรียนรู้ก่อนหลัง โดยพิจารณาขอบข่ายเนื้อหา และกิจกรรมที่กำหนดไว้ในคำอธิบายรายวิชา

4. กำหนดผลที่ต้องการให้เกิดกับนักเรียน เมื่อได้เรียนรู้ความคิดรวบยอดแต่ละเรื่องแล้ว

5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนตามลำดับขั้นตอนที่กำหนดไว้ในคำอธิบายรายวิชา หรืออาจพิจารณาจากกิจกรรมที่เหมาสมกับเนื้อหาสาระ

6. กำหนดเวลาเรียนให้เหมาะสมกับขอบข่ายเนื้อหาสาระหรือความคิดรวบยอดของจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมที่กำหนดไว้

7. รวบรวมรายละเอียดตามกิจกรรมข้อ 1-6 จัดทำเป็นเอกสารที่เรียกว่า กำหนดการสอนหรือแนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ใช้เป็นแนวทางในการเตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป

การเตรียมการสอนและการปฏิบัติการสอน

การเตรียมการสอนเริ่มด้วยการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นผลมาจากการวางแผน มาสร้างเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ย่อยๆ องค์ประกอบที่สำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ควรมีดังนี้ (สำลี รักสุทธี; และคณะ. 2541: 7)

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. เนื้อหา
4. กิจกรรมการเรียนการสอน
5. สื่อการเรียนการสอน
6. การวัดและประเมินผลการเรียน

รายละเอียดแผนการเรียนรู้

แผนการเรียนรู้ (Lesson Plan) ประกอบด้วย 9 หัวข้อ โดยการบูรณาการของหน่วยศึกษานิเทศก์ (สำลี รักสุทธี; และคณะ. 2541: 136-137)

1. สาระสำคัญ (Concept) เป็นความคิดรวบยอดหรือหลักการของเรื่องหนึ่งที่ต้องการให้เกิดกับนักเรียน เมื่อเรียนตามแผนกาสอนแล้ว

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objective) เป็นการกำหนดจุดประสงค์ที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อเรียนจบตามแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว

3. เนื้อหา (Content) เป็นเนื้อหาที่จัดกิจกรรมและต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

4. กิจกรรมการเรียนการสอน (Instructional Activities) เป็นการสอนขั้นตอนหรือกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งนำไปสู่จุดประสงค์ที่กำหนด

5. สื่อและอุปกรณ์ (Instructional Media) เป็นสื่อ และอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

6. การวัดผลและประเมินผล (Measurement and Evaluation) เป็นการกำหนดขั้นตอนหรือวิธีการวัดและประเมินผล ว่านักเรียนบรรลุจุดประสงค์ตามที่ระบุไว้ในกิจกรรมการเรียนการสอน แยกเป็นก่อนสอน ระหว่างสอน และหลังสอน

7. กิจกรรมเสนอแนะ เป็นกิจกรรมที่บันทึกการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้

8. ข้อเสนอแนะของผู้บังคับบัญชา เป็นการบันทึกตรวจแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสนอแนะหลังจากได้ตรวจสอบความถูกต้อง การกำหนดรายละเอียดในหัวข้อต่าง ๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้

9. บันทึกการสอน เป็นการบันทึกของผู้สอน หลังจากนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้แล้วเพื่อเป็นการปรับปรุงและใช้ในคราวต่อไป มี 3 หัวข้อ คือ

9.1 ผลการเรียน เป็นการบันทึกผลการเรียนด้านสุขภาพและปริมาณทั้ง 3 ด้าน คือด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ซึ่งกำหนดในขั้นกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมิน

9.2 ปัญหาและอุปสรรค เป็นการบันทึก ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในขณะสอน ก่อนสอน และหลังทำการสอน

9.3 ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข เป็นการบันทึกข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไขปรับปรุงการเรียนการสอน ให้เกิดการเรียนรู้ บรรลุจุดประสงค์ของบทเรียนที่หลักสูตรกำหนด

รูปแบบของแผนการเรียนรู้

ขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้คือ การวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนล่วงหน้า คล้ายกับบันทึกการสอนที่ฝึกทำในวิชาครู โดยมีวัตถุประสงค์ให้ครูผู้สอนได้ออกแบบและเตรียมการสอนล่วงหน้าให้เห็นรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนการสอนของแต่ละหัวข้อย่อยของเนื้อหาวิชา หรือสำหรับการสอนแต่ละครั้ง ซึ่งจะต่างจากเอกสารแนวการสอนตรงที่แผนการเรียนรู้มีกิจกรรมที่เป็นรูปธรรมเฉพาะเจาะจงว่า แบ่งย่อยตามเนื้อหาย่อย ๆ หรือจุดประสงค์ย่อย ๆ ได้มากกว่าลักษณะแสดงลักษณะการสอนที่จัดสรรแล้วให้ตรงกับสภาพแวดล้อม ปัญหาความต้องการและปัจจัยอำนวยความสะดวกของโรงเรียน ครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนทั้งนี้เพื่อเป็นการจัดเตรียมการสอน โครงการเขียนเป็นลายลักษณ์อักษรตามโครงสร้างของรูปแบบแผนการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล

การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ ได้เสนอแนะไว้ว่า ควรให้เป็นระบบ ซึ่งเริ่มจากศึกษาหลักสูตร เอกสารที่เกี่ยวข้องสภาพแวดล้อม และตัวผู้เรียนจึงดำเนินการเขียนแผนการเรียนรู้ไปใช้ประกอบการสอน เมื่อเสร็จจากการนำแผนการเรียนรู้ไปใช้ประกอบการสอนแล้ว ควรสรุปผลการใช้และนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาแผนการเรียนรู้ต่อไป (รุจิร์ ภู่สาระ. 2545: 147)

แนวทางการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการเรียนรู้ที่เขียนเสร็จแล้ว ผู้เขียนควรตรวจสอบย้อนกลับไปดูอีกครั้งว่าแผนที่เขียนขึ้นนั้นยังมีข้อใดที่ยังบกพร่อง ควรปรับปรุง โดยมีหลักการ ดังนี้ (สุวิทย์ มูลคำ; และอรทัย มูลคำ. 2545: 108-116)

1. จุดประสงค์การเรียนการสอน

จุดประสงค์ที่ดีนั้นจะต้องมีคุณสมบัติ 3 ประการ ความครอบคลุม หมายถึง ความครอบคลุมมวลพฤติกรรม 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ความเข้าใจ ทักษะ เจตคติ เพราะทั้ง 3 ด้าน เป็นองค์ประกอบเพื่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเป็นจุดหมายสูงสุดของการศึกษา อย่างไรก็ตาม ในแผนการเรียนรู้ หรือบันทึกการสอนหนึ่งๆ อาจไม่จำเป็นครบองค์ประกอบ 3 ด้านนี้เสมอไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเวลา เนื้อหา และวัยของผู้เรียน ความชัดเจน หมายถึง จุดประสงค์นั้นมีความเป็นพฤติกรรมมากพอที่จะตรวจสอบว่ามีการบรรลุแล้วหรือไม่ เช่น ถ้าเขียนเพื่อให้ “รู้” กับเพื่อให้ “ตอบได้” คำว่า “รู้”เป็นความคิดรวบยอดมากกว่าพฤติกรรม ถือว่าไม่ชัดเจน แต่คำว่า “ตอบ” มีลักษณะเป็นพฤติกรรมมากขึ้นโดยผู้เรียนอาจจะพูดตอบ หรือ เขียนตอบก็ได้ความเหมาะสม หมายถึง จุดประสงค์นั้นไม่สูงหรือต่ำเกินไป ทั้งนี้เมื่อคำนึงถึง เวลา เนื้อหา และวัยของผู้เรียน

2. เนื้อหาสาระ

เนื้อหาในแผนการเรียนรู้ หรือบันทึกการสอนที่ดีนั้น จะต้องมีคุณสมบัติ 3 ประการคือ ความถูกต้อง ความครอบคลุม และความชัดเจน ดังนี้

2.1 ความถูกต้อง หมายถึง เนื้อหาสาระตรงกับหลักวิชา โดยทั้งนี้อาจยึดตามคู่มือวิทยาศาสตร์ ช่วงชั้นที่ 3

2.2 ความครอบคลุม หมายถึง ปริมาณเนื้อหาตามหัวข้อนั้นมีมากพอที่จะก่อให้เกิดความคิดรวบยอดได้หรือไม่

2.3 ความชัดเจน หมายถึง การที่เนื้อหามีแบบแผนของการนำเสนอสาระที่ไม่สับสนเข้าใจง่าย

3. กิจกรรมการเรียนการสอน (เน้นผู้เรียน)

กิจกรรมการเรียนการสอนที่ดีจะต้องมีคุณสมบัติน่าสนใจความเหมาะสมและความริเริ่ม ดังนี้

3.1 ความน่าสนใจ หมายถึง กิจกรรมที่นำมาใช้ชวนให้น่าติดตามไม่เบื่อหน่าย

3.2 ความเหมาะสม หมายถึง กิจกรรมที่นำมาใช้จะต้องทำให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ได้จริง

3.3 ความคิดริเริ่ม หมายถึง การที่นำเอากิจกรรมใหม่ๆ ที่ท้าทายมาสอดแทรกช่วยให้เกิดการเรียนรู้

4. สื่อการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอนที่ดีจะต้องมีคุณสมบัติของความน่าสนใจ ความประหยัดและการช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็ว ดังนี้

4.1 ความน่าสนใจ หมายถึง สื่อนั้นช่วยให้น่าติดตาม ไม่น่าเบื่อ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็ว หมายถึง สื่อนั้นจะต้องใช้ได้ผลในการทำให้ผู้เรียนรู้ได้จริง และตรงกับเนื้อหาที่ใช้เรียน

4.2 ความประหยัด หมายถึง สื่อที่ใช้นั้นราคาแพง อยู่ในระดับสถานศึกษารับผิดชอบได้

5. การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลที่ระบุไว้ในแผนการเรียนรู้ที่ดีควรมีคุณสมบัติของความเที่ยงตรง ความเชื่อถือได้ และความสามารถประยุกต์ได้ ดังนี้

5.1 ความเที่ยงตรงหมายถึง เครื่องมือ วิธีการที่ใช้ในการวัดผลของแต่ละแผนนั้นๆ ต้องสอดคล้องและตรงตามจุดประสงค์ที่ระบุไว้ในแผนการเรียนรู้นั้นๆ และรวมทั้งตรงตามเนื้อหาที่ใช้ประกอบการสอน

5.2 ความเชื่อถือได้ หมายถึง เครื่องมือ วิธีการที่ใช้ในการวัดผลของแต่ละแผนนั้นๆ ต้องสอดคล้อง และตรงตามจุดประสงค์ที่ระบุไว้ในแผนการเรียนรู้นั้นๆ และรวมทั้งตรงตามเนื้อหาที่ใช้ประกอบการสอน

5.3 ความสามารถประยุกต์ได้ หมายถึง การที่ประเมินที่ระบุไว้สามารถประเมินได้จริงมิใช่แต่ระบุไว้เฉย ๆ

6. ความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ ของแผนการเรียนรู้ความสอดคล้องของแผนการเรียนรู้ ให้พิจารณาความสอดคล้องของเรื่องจุดประสงค์การเรียนการสอน เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน ประเมินผลตลอดทั้งแผนนั้นๆ

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร

ความหมายของหลักสูตร องค์ประกอบ หลักสูตร

หลักสูตรมีความสำคัญยิ่งในการจัดการศึกษาทุกระดับ เพราะเป็นโครงร่างกำหนดกรอบแนวทางการปฏิบัติที่จะนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตรวมทั้งเป็นแนวทางในการให้การศึกษา ให้วิชาความรู้ การถ่ายทอดวัฒนธรรม การปลูกฝังเจตคติและค่านิยม การสร้างความเจริญเติบโต ความสมบูรณ์ทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา หรืออีกนัยหนึ่งก็คือการพัฒนาผู้เรียนในทุกๆด้าน เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาไปในทิศทางที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายทางการศึกษาที่กำหนด ฉะนั้น เพื่อสามารถนำความรู้เหล่านี้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โดยทั่วไปหลักสูตรจะมีลักษณะพื้นฐานดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรเป็นผลผลิตของสังคม (social product) ในแต่ละช่วงเวลาและสามารถเปลี่ยนแปลงได้เสมอ

2. หลักสูตรไม่ใช่เนื้อหาสาระเพียงอย่างเดียว แต่จะรวมถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาด้วย

3. หลักสูตรจะต้องแสดงให้เห็นถึงความมุ่งหมายของการศึกษา และแนวทางที่จะไปถึงความมุ่งหมายนั้น

4. หลักสูตรเป็นสิ่งที่กำหนดไว้ล่วงหน้าและเป็นเพียงแนวทางหรือการชี้แนะเท่านั้น การใช้หลักสูตรต้องปรับให้เหมาะกับผู้เรียนและสภาพแวดล้อมทางสังคม

5. หลักสูตรไม่ใช่สิ่งที่จะนำไปใช้ได้ทั่วไป ต้องมีขอบเขตที่ชัดเจน (curriculum area)

ความหมายของหลักสูตร

ในแวดวงนักศึกษาผู้ให้ความหมายของหลักสูตรไว้มากมาย โดยไม่สามารถทำให้ทุกคนเห็นพ้องกับความหมายใดเพียงความหมายเดียว เพราะหลักสูตรเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาแต่อาจแบ่งกลุ่มความหมายของหลักสูตรได้เป็น 3 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มความหมายที่เน้นถึงเนื้อหาสาระที่จะต้องเรียนรู้ 2) กลุ่มความหมายที่เน้นความหมายสำคัญของจุดหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน และ 3) กลุ่มความหมายที่เน้นกระบวนการที่จะพัฒนาผู้เรียน

กาญจนา คุณารักษ์ (2535: 1-4) ได้รวบรวมความหมายหลักสูตรไว้ดังนี้

1. หลักสูตร คือ รายวิชาหรือรายการเนื้อหาที่สอนโรงเรียน

2. หลักสูตร คือ ประสบการณ์ที่จัดให้แก่ผู้เรียน

3. หลักสูตร คือ กิจกรรมการเรียนการสอนและวัสดุอุปกรณ์

4. หลักสูตร คือ สิ่งที่โรงเรียน ผู้ปกครอง คาดหมายหรือมุ่งหวังจะให้ผู้เรียนได้รับหรือมีคุณสมบัติในสิ่งนั้นๆ

5. หลักสูตร คือ พาหนะที่จะนำผู้เรียนไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายของการศึกษา

6. หลักสูตร คือ สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ทางการเรียน และสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน

7. หลักสูตร คือ กระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครู นักเรียน และสิ่งแวดล้อมการเรียน

8. หลักสูตร คือ แผนหรือแนวทาง หรือข้อกำหนดในการจัดการศึกษาของโรงเรียน

9. หลักสูตร คือ เอกสาร หนังสือหลักสูตร และเอกสารประกอบหลักสูตรใด ๆ เช่น แผนการสอน คู่มือครู แบบเรียน เป็นต้น

10. หลักสูตร คือ วิชาความรู้สาขาหนึ่งที่ว่าด้วยทฤษฎี หลักการ และแนวปฏิบัติในการพัฒนาหลักสูตร

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2537: 12) ได้ให้แนวคิดว่า หลักสูตร คือ มวลประสอบการณ์ทั้งปวงที่จัดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ครบถ้วนตามมาตราฐานคุณภาพสากล มาตรฐานความเป็นชาติไทยและมาตรฐานที่ชุมชนท้องถิ่นต้องการ

สงัด อุทรานันท์ (2538: 6) กล่าว หลักสูตร หมายถึง ลักษณะใดลักษณะหนึ่งต่อไปนี้

1. หลักสูตร คือ สิ่งที่สร้างขึ้นในลักษณะของรายวิชา ซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อสาระที่จัดเรียงลำดับความยากง่าย หรือเป็นขั้นตอนอย่างดีแล้ว

2. หลักสูตร ประกอบด้วยประสบการณ์ทางเรียนซึ่งได้วางแผนล่วงหน้าเพื่อมุ่งหวังจะให้เด็กได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่ต้องการ

3.หลักสูตร เป็นสิ่งที่สังคมสร้างขึ้นสำหรับให้ประสบการณ์ทางการศึกษาแก่เด็กในโรงเรียน

4. หลักสูตร ประกอบด้วยมวลประสบการณ์ทั้งหมดของผู้เรียน ซึ่งเขาได้ทำได้รับรู้และได้ตอบสนองต่อการแนะแนวของโรงเรียน

ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์ (2539: 9) ให้ความหมายหลักสูตรว่า คือ SOPEA ประกอบด้วย

S คือ Subject matter ได้แก่ เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอน

O คือ Object ไก้แก่ วัตถุประสงค์

P คือ plans ได้แก่ แผนสำหรับจัดโอกาสการเรียนรู้หรือประสอบการณ์แก่นักเรียนที่คาดหวัง

E คือ learner's experience ได้แก่ ประสบการณ์ทั้งปวงของผู้เรียนมาจัดโดยโรงเรียน

A คือ education activities ได้แก่ กิจกรรมทาวการศึกษาที่จัดให้กับผู้เรียน

ชมพันธุ์ กุญชน ณ อยุธยา (2540: 3-5) ได้อธิบายความหมายของ "หลักสูตร" ว่ามีความแตกต่างกันไปตั้งแต่ความหมายที่แคบสุดจนจนถึงกว้างสุด แต่จำแนกความคิดเห็นของนักศึกษาที่ได้ให้นิยามความหมายของหลักสูตร ออกเป็น 2 ใหญ่ ๆ ดังนี้

1. หลักสูตร หมายถึง แผนประสบการณ์การเรียน นักการศึกษาที่มีความคิดเห็นว่าหลักสูตร หมายถึง แผนประสบการณ์การเรียนนั้น มองหลักสูตรในลักษณะที่เป็นเอกสาร หรือโครงการการศึกษาที่สถาบันการศึกษาได้วางแผนไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาตามแผนหรือโครงการที่กำหนดไว้ หลักสูตรตามความหมายนี้หมายถึงรวมถึง แผนการเรียนหรือรายวิชาต่าง ๆ ที่กำหนดให้เรียนรวมทั้งเนื้อหาวิชาของรายวิชาต่าง ๆ กิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผล ซึ่งได้กำหนดไว้ในแผน ความคิดเห็นของนักศึกษากลุ่มนี้ไม่รวมถึงการนำหลักสูตรไปใช้หรือการเรียนการสอนที่ปฏิบัติจริง แต่ทั้งแผนประสบการณ์การเรียนกับการสอนที่ปฏิบัติจริงมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด

2. หลักสูตร หมายถึง ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่สถาบันการศึกษาจัดให้ซึ่งหมายรวมถึงประสบการณ์การเรียนและการนำหลักสูตรไปใช้ด้วย แนวคิดนี้สอดคล้องกับแนวคิดของทั้งทาบาและไทเลอร์ที่เห็นว่า หลักสูตรประกอบด้วยจุดมุ่งหมายประสอบการณ์ทางการศึกษาหรือเนื้อหาการจัดประสบการณ์ทางการศึกษาหรือจัดการเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผล

ธำรง บัวศรี (2542: 7) กล่าวว่า หลักสูตร คือ แผนซึ่งได้ออกแบบจัดทำขึ้นเพื่อแสดงจุดมุ่งหมายการจัดเนื้อหาสาระกิจกรรมและมวลประสบการณ์ในแต่ละโปรแกรมการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ตามจุดหมายที่ได้กำหนดไว้

มาเรียม นิลพันธุ์ (2543: 6) กล่าวว่า หลักสูตร หมายถึง เอกสารข้อกำหนดเกี่ยวกับมวลประสบการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาไปในแนวทางที่ต้องการ ทั้งนี้ นักการศึกษาและนักพัฒนาหลักสูตรประเทศ

คาสเวล และแคมเบล (Caswell; & Cambell 1935: 66) ได้ให้จำกัดความว่าหลักสูตรเป็นสิ่งที่ประกอบด้วยประสบการณ์ทั้งมวลของเด็ก ภายใต้การแนะแนวของครู

ไทเลอร์ (Tyler. 1949: 79) ได้สรุปว่าหลักสูตรเป็นสิ่งที่เด็กจะต้องเรียนรู้ทั้งหมด โดยมีโรงเรียนเป็นผู้วางแผนและกำกับเพื่อให้บรรลุถึงจุดหมายของการศึกษา

ทาบา (Taba. 1962: 11) ให้คำสรุปเกี่ยวกับหลักสูตรอย่างสั้น ๆ ว่าหลักสูตรเป็นแผนการเกี่ยวกับการเรียนรู้

กู๊ด (Good. 1973: 157) ได้ให้ความหมายของหลักสูตรไว้ 3 ประการ ดังนี้ คือ

1. หลักสูตร หมายถึง เนื้อหาวิชาที่จัดไว้เป็นระบบให้ผู้เรียนได้ศึกษา เพื่อสำเร็จหรือรับประกาศนียบัตรในสาขาวิชาหนึ่ง

2. หลักสูตร หมายถึง เค้าโครงสร้างทั่วไปของเนื้อหาหรือสิ่งเฉพาะที่จะต้องสอน ซึ่งโรงเรียนจัดให้แก่เด็กเพื่อให้สำเร็จการศึกษาและสามารถเข้าศึกษาต่อในทางอาชีพต่อไป

3. หลักสูตร หมายถึง กลุ่มวิชาและการจัดประสบการณ์ที่กำหนดไว้ให้ผู้เรียนได้เรียนภายใต้การแนะนำของโรงเรียนและสถานศึกษา

โอลิวา (Oliva. 1992: 8-9) ได้ให้นิยามความหมายของหลักสูตรโดยแบ่งเป็นการให้นิยามโดยยึดจุดประสงค์ บริบทหรือสภาพแวดล้อม และวิธีดำเนินการหรือยุทธศาสตร์ ดังนี้

1. การให้นิยามโดยยึดจุดประสงค์ (Purpose) หลักสูตรจึงมีภาระหน้าทีที่จะทำให้ผู้เรียนควรจะเป็นอย่างไร หรือมีลักษณะอย่างไร หลักสูตรในแนวคิดนี้จึงมีความหมายในลักษณะที่เป็นวิธีการที่นำไปสู่ความสำเร็จตามจุดประสงค์หรือจุดมุ่งหมายนั้น ๆ เช่น หลักสูตร คือ การถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม หลักสูตร คือ การพัฒนาทักษะการคิดผู้เรียน เป็นต้น

2. การให้นิยามโดยยึดบริบทหรือสภาพแวดล้อม (Contexts) นิยามของหลักสูตรในลักษณะนี้จึงเป็นการอธิบายถึงลักษณะทั่วไปของหลักสูตรซึ่งแล้วแต่ว่าเนื้อหาสาระของหลักสูตรนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร เช่น หลักสูตรที่ยึดเนื้อหาวิชา หรือหลักสูตรที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หรือหลักสูตรที่เน้นการปฏิรูปสังคม เป็นต้น

3. การให้นิยามโดยยึดวิธีดำเนินการการหรือยุทธศาสตร์ (Strategies) เป็นการนิยามในเชิงวิธีดำเนินการที่เป็นกระบวนการ ยุทธศาสตร์หรือเทคนิควิธีการในการจัดการเรียนการสอน เช่น หลักสูตร คือ กระบวนการแก้ปัญหา หลักสูตร คือ การอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม การทำงานกลุ่ม หลักสูตร คือ การเรียนรู้เป็นรายบุคคล หลักสูตร คือ โครงการหรือแผนการจัดการเรียนการสอน เป็นต้น

โอลิวา ได้สรุปความหมายของหลักสูตรไว้ว่า หลักสูตร คือ แผนงานหรือโครงการที่จัดประสบการณ์ทั้งหมดให้แก่ผู้เรียน ภายใต้การดำเนินงานของโรงเรียน และในทางปฏิบัติหลักสูตรประกอบด้วยจำนวนของแผนการต่าง ๆ ที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร และมีขอบเขตกว้างหลายหลาย เป็นแนวทางของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ต้องการ ดังนั้น หลักสูตรอาจเป็นหน่วย (Unit) เป็นรายวิชา (course) หรือเป็นรายวิชาย่อยต่าง ๆ (sequence of courses) แผนงานหรือโครงการทางการศึกษาดังกล่าวนี้อาจจัดขึ้นได้ทั้งในและนอกชั้นเรียนหรือโรงเรียนก็ได้

จากที่กล่าวมาแล้วสามารถสรุปได้ว่า หลักสูตร หมายถึงมวลประสบการณ์ความรู้ต่าง ๆ ที่จัดให้ผู้เรียนทั้งในและนอกห้องเรียน ซึ่งมีลักษณะเป็นกิจกรรม โครงการหรือแผน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียน ได้พัฒนาและมีคุณลักษณะตามความมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้

ความสำคัญของหลักสูตร

นักการศึกษาหลายท่านได้แสดงทัศนะและความคิดเห็นที่เกี่ยวกับความสำคัญของหลักสูตรว่าหลักสูตรมีความสำคัญอย่างไรต่อการจัดการศึกษา ซึ่งส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่าหลักสูตรมีความสำคัญต่อการกำหนดมาตรฐานและคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งนี้ เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนในแต่ละวัยแต่ละระดับการศึกษาได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพทัดเทียมกันหรือไม่ อย่างไร ซึ่งจะมีผลกระทบต่อผู้เรียนว่าควรเรียนรู้สาระการเรียนรู้อะไร มีเนื้อหาสาระมากน้อยเพียงใด จาการศึกษาเอกสารพบว่ามีผู้ที่กล่าวถึงความสำคัญของหลักสูตรไว้โดยสรุป ดังนี้

สันต์ ธรรมบำรุง (2527: 152) สรุปความสำคัญของหลักสูตรไว้ 9 ประการ คือ

1. หลักสูตร เป็นแผนปฏิบัติงานหรือเครื่องชี้แนวทางปฏิบัติงานของครู เพราะหลักสูตรจะกำหนดจุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผลไว้เป็นแนวทาง

2. หลักสูตรเป็นข้อกำหนดแผนการเรียนการสอน อันเป็นส่วนรวมของประเทศ เพื่อนำไปสู่ความมุ่งหมายตามแผนการศึกษาชาติ

3. หลักสูตรเป็นเอกสารของทางราชการ เป็นบัญญัติของรัฐบาล หรือเป็นธรรมนูญในการจักการศึกษา เพื่อให้บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาปฏิบัติตาม

4. หลักสูตรเป็นเกณฑ์มาตรฐานการศึกษา เพื่อควบคุมการเรียนการสอนในสถานศึกษาระดับต่างๆ และยังเป็นเกณฑ์มาตรฐานอย่างหนึ่งในการจัดสรรงบประมาณ บุคลากร อาคาร สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ ฯลฯ ของการศึกษาของรัฐแก่สถานศึกษาอีกด้วย

5. หลักสูตรเป็นแผนการดำเนินงานของผู้บริหารการศึกษา ที่จะอำนวยความสะดวกและควบคุม ดูแลติดตามให้เป็นไปตามนโยบายการจัดการศึกษาของรัฐบาลด้วย

6. หลักสูตรจะกำหนดแนงทางในการส่งเสริมความเจริญงอกงามและพัฒนาการของเด็กตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา

7. หลักสูตรจะกำหนดและลักษณะรูปร่างของสังคมในอนาคตได้ว่า จะเป็นไปในรูปใด

8. หลักสูตรจะกำหนดแนวทางให้ความรู้ ทักษะ ความสามารถ ความประพฤติที่จะเป็นประโยชน์ต่อสังคม อันเป็นการพัฒนากำลังซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจแบะสังคมแห่งชาติที่ได้ผล

9. หลักสูตรจะเป็นสิ่งที่บ่งชี้ถึงความเจริญของประเทศ เพราะการศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคน ประเทศใดจัดการศึกษาโดยมีหลักสูตรที่เหมาะสม ทันสมัย มีประสิทธิภาพทันต่อเหตุการณ์และการเปลี่ยนแปลงย่อมได้กำลังที่มีประสิทธิภาพสูง

พงษ์ศักดิ์ ภูกาบขาว (2540: 18-19) กล่าวถึงความสำคัญของหลักสูตรไวดังนี้

1. หลักสูตรย่อมเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานของครู

2. หลักสูตรย่อมเป็นแนวทางในการส่งเสริมความเจริญงอกงามและพัฒนาการของเด็กตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา

3. หลักสูตรย่อมกำหนดแนวทางในการจัดประสบการณ์ว่าเด็กควรได้รับสิ่งใดบ้างที่เป็นประโยชน์แก่เด็กโยตรงและแก่สังคม

4. หลักสูตรย่อมกำหนดว่า เนื้อหาวิชาอะไรบ้างที่จะช่วยให้เด็กมีชีวิตอยู่ในสังคมอย่างราบรื่น เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและบำเพ็ญประโยชน์แก่สังคม

5. หลักสูตรย่อมกำหนดวิธีการดำเนินชีวิตของเด็กให้เป็นไปด้วยความราบรื่นและผาสุข

6. หลักสูตรย่อมกำหนดแนวทางความรู้ ความสามรถ ความประพฤติ ทักษะและเจตคติในอันที่จะอยู่ร่วมกันในสังคม และบำเพ็ญประโยชน์ต่อชุมชนและประเทศ

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า หลักสูตรเป็นสิ่งสำคัญในการจัดการศึกษา 3 ระดับ คือ

1. ระดับประเทศ เป็นการชี้ให้เห็นถึงแนวทางการจัดการศึกษาโดยภาพและเป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นแนวโน้มสังคมกับการจัดการศึกษาในอนาคต

2. ระดับสถานศึกษา ซึ่งนับได้ว่าหลักสูตรเป็นหัวใจและจุดเด่นของการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษานั้น ๆ

3. ระดับห้องเรียนซึ่งมีความสำคัญต่อการนำไปสู่การปฏิบัติ เพื่อจัดการเรียนรู้ที่เกิดกับผู้เรียนโดยตรง โดยมีรายละเอียดและเอกสารประกอบที่กำหนดแนวทางว่าจะสอนใคร เรื่องใด เพื่ออะไร

องค์ประกอบของหลักสูตร

องค์ประกอบของหลักสูตร นับว่าเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ความหมายของหลักสูตรสมบูรณ์และสามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน การประเมินผล และการปรับปรุงการเรียนการสอนหรือการพัฒนาหลักสูตรได้

องค์ประกอบของหลักสูตร โดยทั่วไปมี 4 องค์ประกอบ

1. ความมุ่งหมาย (objectives) คือ เป็นเสมือนการกำหนดทิศทางของการจัดการศึกษา การจัดการเรียนการสอน เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาไปในลักษณะต่าง ๆที่พึงประสงค์อันก่อให้เกิดประโยชน์ในสังคมนั้นการกำหนดความมุ่งหมายของหลักสูตรต้องคำนึงถึงข้อมูลพื้นฐานของสังคม เพื่อประโยชน์ ในการแก้ปัญหา และสนองความต้องการของสังคมและผู้เรียน และต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับนโยบายการจัดการศึกษาของชาติด้วย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการกำหนดองค์ประกอบของหลักสูตรส่วนนี้ เป็น 2 ลักษณะ คือ **“หลักการของหลักสูตร”** หมายถึง แนวทางหรือทิศทางในการจัดการศึกษาซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายในการจัดการศึกษาระดับนั้น ๆ จะได้ยึดถือเป็นแนวปฏิบัติ **“จุดหมายของหลักสูตร”** หมายถึง พฤติกรรมต่าง ๆหรือคุณสมบัติต่าง ๆ ที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน เมื่อผ่านกระบวนการต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรนั้นแล้ว

2. เนื้อหารายวิชา (Content) เป็นสาระสำคัญที่กำหนดไว้ในหลักสูตรให้ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาไปสู่ความมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหาสาระที่ได้กำหนดไว้ต้องสมบูรณ์ ต้องผนวกความรู้ ประสบการณ์ ค่านิยม แนวคิด และทัศนคติเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งในด้านความรู้ ความทัศนคติ และพฤติกรรมต่าง ๆ อันพึงประสงค์

3. การนำหลักสูตรไปใช้ (Curriculum implementation) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญยิ่ง เพราะเป็นกิจกรรมที่จะแปลงหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติกิจกรรมนั้นมีหลายลักษณะ แต่กิจกรรมที่สำคัญที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนการสอน หรือ อาจกล่าวได้ว่า “การสอนเป็นหัวใจของการนำหลักสูตรไปใช้” ดังนั้น ครูผู้สอนจึงเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นผู้จัดการเรียนรู้ การกำหนดวิธีการที่จะนำผู้เรียนไปสู่ความมุ่งหมายของหลักสูตร ประกอบด้วย

3.1 วิธีการจัดการเรียนรู้ การกำหนดวิธีการจัดการเรียนรู้หลักสูตรจะเน้นแบบยึดครูเป็นสำคัญหรือยึดผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับปรัชญาการศึกษา หรือแนวความคิดความเชื่อในการจัดการศึกษาที่พึงประสงค์ และขึ้นอยู่กับจุดหมายของหลักสูตรนั้นเป็นสำคัญ สำหรับวิธีการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรในปัจจุบันเน้นแบบยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือเน้น **“การสอนคนมากกว่าการสอนหนังสือ”** โดยมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ เช่น กระบวนการเรียนหรือวิธีการเรียนสำคัญพอ ๆ กับเนื้อหาวิชาให้ผู้เรียนเป็นผู้แสดงและครูเป็นผู้กำกับการแสดงชี้แนะแนวทาง ผู้เรียนค้นหาความรู้ สรุป และ ตัดสินใจเอง สอนปฏิบัติควบคู่ไปกับทฤษฎี เป็นต้น

3.2 วัสดุประกอบหลักสูตร หมายถึง วัสดุ เอกสาร รวมทั้งสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ครูใช้หลักสูตรได้โดยง่าย สะดวก และมีประสิทธิภาพสูงขึ้น แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

3.2.1 วัสดุประกอบหลักสูตรสำหรับครู เช่น แผนการจัดการเรียนรู้ คู่มือครู คู่มือการใช้หลักสูตร คู่มือการประเมินผล คู่มือการแนะแนว คู่มือการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เป็นต้น

3.2.2 วัสดุประกอบหลักสูตรสำหรับนักเรียน เช่น หนังสือเรียน หนังสือแบบฝึกหัด บัตรงาน หนังสืออ่านเพิ่มเติม แบบคัดลายมือ เป็นต้น

3.4 การประเมินผล (evaluation) เป็นองค์ประกอบที่ชี้ให้เห็นว่าการนำหลักสูตร แปลงไปสู่การปฏิบัตินั้น บรรลุจุดมุ่งหมายหรือไม่ หลักสูตรเกิดสัมฤทธิผลมากน้อยเพียงใด ข้อมูลจากการประเมินผลนี้จะเป็นแนวทางไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรต่อไป

ชำรง บัวศรี (2538: 7-8) ที่กล่าวเน้นว่า หลักสูตรประกอบด้วย 1) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2) จุดประสงค์ของการเรียนการสอน 3) เนื้อหาสาระและประสบการณ์ 4) วัสดุอุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอน 5) ประเมินผล

จากแนวคิดต่าง ๆ ที่กล่าวมาทั้งหมด **สรุปได้ว่าองค์ประกอบสำคัญของหลักสูตร คือ**

1. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร เป็นผลส่วนรวมที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนหลังจากเรียนจบหลักสูตรไปแล้ว

2. โครงสร้างเนื้อหาสาระ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทักษะและความสามารถที่ต้องการให้มี รวมทั้งประสบการณ์ที่ต้องการให้ได้รับ

3. อัตราเวลาเรียน เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ครบกระบวนการและมีประสิทธิภาพ

4. กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อ ทั้งนี้เพื่อให้แนวทางในการนำหลักสูตรไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

5. การวัดและการประเมินผล เพื่อให้มีการตรวจสอบคุณภาพและเพิ่มประสิทธิภาพของหลักสูตรก่อนและหลังการนำไปใช้

องค์ประกอบหลักสูตรเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง และส่งผลถึงลักษณะ โครงสร้าง รูปแบบของหลักสูตรว่าจะเป็นอย่างไร โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญของ หลักสูตร คือ ความมุ่งหมาย (objectives) เนื้อหาวิชา (Content) การนำหลักสูตรไปใช้ (Curriculum implementation) การประเมินผล (evaluation)

โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างของหลักสูตร หมายถึง การกำหนดรูปแบบของการจัดเนื้อหาสาระ การกำหนดขอบเขตหรือจำนวนความมากน้อยของสาระ รวมทั้งเวลาเรียน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 ได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้ (กรมวิชาการ. 2544: 5-7)

1. ระดับช่วงชั้น กำหนดหลักสูตรเป็น 4 ช่วงชั้น

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3
ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

2. สาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย องค์ความรู้ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมของผู้เรียน 8 กลุ่มสาระ ดังนี้

2.1 ภาษาไทย

2.2 คณิตศาสตร์

2.3 วิทยาศาสตร์

2.4 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

2.5 สุขศึกษาและพลศึกษา

2.6 ศิลปะ

2.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี

2.8 ภาษาต่างประเทศ

สาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มนี้ เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้โดยอาจจัดเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรก ประกอบด้วย ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กลุ่มที่สอง ประกอบด้วย สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาษาต่างประเทศ

3. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพมุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้เรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทั้ง 8 กลุ่มการเข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขกับกิจกรรมที่เลือกด้วยตนเอง ตามความถนัดและความสนใจอย่างแท้จริง

3.1 กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคลสามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตนเสริมสร้างทักษะชีวิตและการพัฒนาตนสู่โลกอาชีพและมีงานทำ

3.2 กิจกรรมนักเรียน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนปฏิบัติด้วยตนเองอย่างครบวงจรตั้งแต่ศึกษาวิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมิน และปรับปรุงการทำงาน โดยเน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

4. มาตรฐานการเรียนรู้ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม เพื่อใช้เป็นจุดหมายในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งกำหนดไว้ 2 ลักษณะ คือ

4.1 มาตรฐานการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เป็นมาตรฐานการเรียนรู้ ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4.2 มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น เป็นมาตรฐานการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้เมื่อผู้เรียนเรียนจบในแต่ละช่วงชั้น คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 6

5. เวลาเรียน หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดในการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ไว้ดังนี้

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 มีเวลาเรียนประมาณปีละ 800-1,000 ชั่วโมง โดยเฉลี่ยวันละ 4-5 ชั่วโมง

ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีเวลาเรียนประมาณปีละ 800-1,000 ชั่วโมง โดยเฉลี่ยวันละ 4-5 ชั่วโมง

ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 มีเวลาเรียนประมาณปีละ 1,000-1,200 ชั่วโมง โดยเฉลี่ยวันละ 5-6 ชั่วโมง

ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 มีเวลาเรียนปีละไม่น้อยกว่า 1,200 ชั่วโมง โดยเฉลี่ยวันละ 5-6 ชั่วโมง

รูปแบบหลักสูตร

หลักสูตรแต่ละรูปแบบจะแตกต่างกันในประเด็นสำคัญ ดังต่อไปนี้ คือแนวความคิดหรือปรัชญาในการจัดการศึกษาแตกต่างกันจุดเน้นของความมุ่งหมายแตกต่างกัน เป็นต้น จากหลักเกณฑ์ความแตกต่างของหลักสูตรดังกล่าวข้างต้น อาจจำแนกรูปแบบของหลักสูตรได้ 8 รูปแบบ ดังนี้

3.1 หลักสูตรแบบเนื้อหาวิชาหรือแบบรายวิชา เป็นหลักสูตรแบบดั้งเดิมหรือหลักสูตรเก่าที่เน้นการถ่ายทอดเนื้อหาวิชาเป็นหลัก ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาความรู้ต่างๆ จะจัดไว้เพื่อถ่ายทอดอย่างมีระเบียบตามที่ผู้รู้ในแต่ละวิชาได้กำหนดไว้

3.2 หลักสูตรแบบสัมพันธ์วิชา เป็นหลักสูตรที่มีพื้นฐานมาจากหลักสูตรแบบรายวิชาเนื่องจากเมื่อนำหลักสูตรรายวิชาไปใช้การเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละวิชาแตกแยกกันมากขึ้น ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้น้อย เพื่อแก้ปัญหานี้ จึงนำเนื้อหาวิชาต่างๆที่มีลักษณะคล้ายคลึงและมีส่วนเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันจัดไว้ด้วยกัน

3.3 หลักสูตรแบบหมวดวิชา หรือสหสัมพันธ์ หลักสูตรลักษณะแบบนี้จุดมุ่งหมายจะผสมผสานเนื้อหาวิชาที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน หรือสาขาเดียวกัน ให้มีความสัมพันธ์ระหว่างวิชามากขึ้น ในลักษณะหมวดวิชา เช่น หมวดวิชาสังคมศึกษา ประกอบด้วยวิชาภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง ศีลธรรม เป็นต้น

3.4 หลักสูตรกิจกรรมและประสบการณ์ หลักสูตรลักษณะแบบนี้ต้องการแก้ไขข้อบกพร่องของหลักสูตรแบบรายวิชา ที่ไม่คำนึงถึงความต้องการและความสนใจของผู้เรียน หลักสูตรนี้จึงยึดเอากิจกรรม ความสนใจและประสบการณ์แวดล้อมมาเป็นแนวทางในการจัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ในชีวิตจริง โดยยึดปรัชญาพิพัฒนาการเป็นแนวทางด้านการวัดผลให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนมากกว่าปริมาณความรู้ความจำ โดยมีข้อดี คือ สนองความต้องการ และความสนใจของผู้เรียนเป็นการเรียนอย่างมีความหมาย เป็นต้น

3.5 หลักสูตรเพื่อชีวิตและสังคม หลักสูตรนี้ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดปรัชญาพิพัฒนาการนิยม ของ จอห์น ดิวอี้ ซึ่งเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์ และประสบการณ์จะทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลง หลักสูตรนี้จะยึดเอาสังคมและชีวิตของเด็กเป็นหลัก เช่น การมีส่วนร่วมในวัฒนธรรมประเพณีของสังคมที่แวดล้อมอยู่โดยพยายามให้เนื้อหามีส่วนสัมพันธ์กับชีวิตเพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง เป็นต้น

3.6 หลักสูตรแกนกลาง หลักสูตรแบบนี้มีลักษณะผสมผสานเนื้อหาวิชาเพื่อที่จะตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ชีวิตของผู้เรียนของผู้เรียน หลักสูตรประกอบด้วยสิ่งที่ผู้เรียนต้องเรียนเป็นความรู้หนึ่งและส่วนที่ใช้เลือกส่วนหนึ่ง หลักสำคัญอยู่ที่การจัดการเวลาเรียน และการจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและขณะเดียวกันเน้นการเรียนรู้ทางวิชาการอย่างมีระบบ โดยมีข้อดี คือ มีการผสมผสานทางด้านการเรียนรู้และเนื้อหาวิชา มีความเกี่ยวพันกับชีวิตและความสนใจของผู้เรียน สนองความสนใจและความถนัดของแต่ละบุคคล เปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง

3.7 หลักสูตรแบบเอกัตภาพ หลักสูตรแบบนี้จัดเนื้อหาสาระของหลักสูตรไปตามความเหมาะสมและความต้องการของผู้เรียนแต่ละบุคคล การจัดหลักสูตรแบบนี้ขึ้นอยู่ดุลยพินิจของครูผู้สอนที่จะวิเคราะห์ความต้องการ ระดับสติปัญญา และความสามารถของผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง จัดการเรียนการสอนอยู่ในรูปของการจัดชุดการเรียนให้ผู้เรียนได้ศึกษาและพัฒนาความสามารถของตนไปตามลำดับ มี **ข้อดีคือ** ผู้เรียนสามารถได้เรียนได้ด้วยตนเอง โดยมีครูคอยให้คำแนะนำปรึกษา ผู้เรียนยึดแนวการสอนที่จัดทำไว้ โดยไม่ต้องพบผู้สอนเป็นประจำ ผู้เรียนที่มีความสามารถสูงสามารถพัฒนาตนเองได้เต็มความสามารถ แต่มีข้อจำกัดที่ว่าความสัมพันธ์ในการรวมกลุ่มมีน้อย ผู้เรียนที่ ขาดความรับผิดชอบและไม่มีความซื่อสัตย์อาจจะไม่ได้ผลเต็มที่ การแก้ปัญหาต่าง ๆ กระทำได้น้อยและควรจะมาจากความคิดเห็นของกลุ่มมากกว่าคนเดียว

3.8 หลักสูตรบูรณาการ เป็นการผสมผสานเนื้อหาเข้าด้วยกัน ไม่แยกเป็นรายวิชาโดยพยายามรวมประสบการณ์ต่าง ๆ ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันโดยจะคัดเลือกตัดตอนมาจากหลาย ๆ สาขา แล้วมาจัดเป็นกลุ่มหมวดหมู่เพื่อให้นักเรียนได้ประสบการณ์ที่ต่อเนื่อง มีคุณค่าต่อการดำเนินชีวิตและพัฒนาตนเอง การบูรณาการเนื้อหาวิขาต่าง ๆ จะเน้นที่ตัวเด็กและปัญหาสังคมเป็นสำคัญการจัดการเรียนสอน มุ่งให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการ การวัดผลจะเน้นพัฒนาการทุกด้านโดยเฉพาะด้านความสามารถในการแก้ปัญหามีข้อดี คือ ช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ต่อเนื่อง มีประโยชน์โดยตรงต่อการดำรงชีวิตเป็นหลักสูตรที่มีการผสมผสานกันอย่างดี

จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่า การกำหนดรูปแบบของหลักสูตรเป็นการพิจารณาเลือกและจัดเนื้อหาวิชาของวิชาของหลักสูตรให้สอดคล้องกับความมุ่งหมายของหลักสูตร โดยหลักสูตรแต่ละรูปแบบจะมีจุดมุ่งหมายโครงสร้างหลักสูตรที่แตกต่างกันออกไป เนื่องจากการสร้างหลักสูตรแต่ละครั้งต่างยุคต่างสมัย จึงต้องคำนึงถึงพื้นฐานที่ต่างกันด้วย

ลักษณะของหลักสูตรที่ดี

หลักสูตรที่ดีย่อมส่งผลดีต่อการบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียน กล่าวคือ หลักสูตรที่ดีจะเป็นแนวทางให้ผู้บริหารโรงเรียนนำไปปฏิบัติได้ดี มีประสิทธิภาพทางด้านครูสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดผลดีต่อผู้เรียน หลักสูตรที่ดีควรมีลักษณะดังนี้ คือ

1. หลักสูตรควรมีความคล้องตัว และสามารถปรับปรุงและยืดหยุ่นให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี

2. หลักสูตรควรเป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้การเรียนการสอนได้บรรลุตามความมุ่งหมายที่กำหนดไว้

3. หลักสูตรควรได้รับการจัดทำหรือพัฒนาจากคณะบุคคลหลายฝ่าย

4. หลักสูตรจะต้องจัดได้ตรงตามความมุ่งหมายของการศึกษาแห่งชาติ

5. หลักสูตรควรจะมีกิจกรรมกระบวนการและเนื้อหาสาระของเรื่องที่สอนบริบูรณ์เพียงพอที่จะช่วยให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และพัฒนาการเรียนผู้เรียนในทุกๆ ด้าน

6. หลักสูตรควรบอกแนวทาง ด้านสื่อการสอน การใช้สื่อ การวัดและประเมินผลไว้อย่างชัดเจน

7. หลักสูตรควรจะมีลักษณะที่สนองความต้องการและความสนใจ ทั้งของนักเรียนและสังคม

8. หลักสูตรควรส่งเสริมความเจริญงอกงามในตัวผู้เรียนทุกด้าน รวมทั้งส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

9. หลักสูตรควรชี้แนะแนวทางกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เพิ่มพูนความรู้ทักษะและเจตคติได้ด้วยตนเอง จากสื่อต่างๆ ที่อยู่รอบตัว

10. หลักสูตรควรจัดทำมาจากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานด้านต่างๆ อย่างรอบคอบ

11. เป็นหลักสูตรที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื้อหาและกิจกรรมต้องเหมาะสมกับธรรมชาติ

12. เนื้อหาและประสบการณ์ต้องสอดคล้องกับสภาพการดำรงชีวิตของผู้เรียน ประสบการณ์ต้องเป็นสิ่งที่ใกล้ตัว และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

สรุป

หลักสูตร หมายถึง มวลประสบการณ์ความรู้ต่างๆ ที่จัดให้ผู้เรียนทั้งในและนอกห้องเรียนซึ่งมีลักษณะเป็นกิจกรรม โครงการหรือแผน ซึ่งประกอบด้วย ความมุ่งหมายของการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน ให้ผู้เรียนได้พัฒนาและมีคุณลักษณะตามความมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้ หลักสูตรเป็นสิ่งสำคัญในการจัดการศึกษา ที่ชี้ให้เห็นถึงแนวทางการจัดการศึกษาของประเทศ หรือกล่าวอีกในหนึ่งได้ว่าหลักสูตรเป็นหัวใจของการจัดการเรียนการสอนที่กำหนดแนวทางว่าจะสอนใคร เรื่องใด เพื่ออะไร

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร

หลักสูตร ถือเป็นหัวใจของการจัดการศึกษา เพราะเป็นเครื่องมือสำคัญในการกำหนดแนวทางการจัดการศึกษา เพื่อที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิต สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและสังคมได้ การจัดการศึกษาที่ดีจึงควรมีความเหมาะสม สอดคล้องกับสภาพชีวิตและสังคมของผู้เรียน หลักสูตรจึงจำเป็นต้องปรับปรุงหรือพัฒนาให้มีความเหมาะสม ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพเศรษฐกิจและสังคมอยู่เสมอ

ความหมายของการพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตรเป็นกระบวนการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกประเภท เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามความมุ่งหมายและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ และเป็นการวางแผนการประเมินผลให้ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงในตัวผู้เรียน ว่าได้บรรลุตามความมุ่งหมายและจุดประสงค์จริงหรือไม่ เพื่อผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบจะได้รู้และคิดเพื่อแก้ไขปรับปรุงต่อไป ดังนั้น หลักสูตรที่ดีและเหมาะสมจะต้องมีการพัฒนาอยู่เสมอเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของกาลเวลา สภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และการปกครองของประเทศตลอดจนความก้าวหน้าทางวิทยาการและเทคโนโลยีต่าง ๆ

ในอดีตนักพัฒนาหลักสูตรจะให้ความสำคัญเกี่ยวกับเป้าหมาย เนื้อหาและวิธีการสอนของหลักสูตรโดยไม่ค่อยสนใจหรือคำนึงผู้เรียนว่าจะมีความรู้สึกหรือมีผลกระทบอย่างไร ปกตินักพัฒนาหลักการสูตรจะกำหนดจะกำหนดจุดมุ่งหมายให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนเป็นสำคัญ และเนื้อหาสาระตลอดทั้งกระบวนการเรียนการสอนก็จะต้องเป็นเรื่องของครูที่จะต้องคิดมาหา ครูมักจะหาเนื้อเรื่องและวิธีการเรียนการสอนโดยคำนึงว่าผู้เรียนคิดอย่างไร มีความรู้สึกอย่างไร และมีความต้องการอย่างไร แต่ในปัจจุบันแนวคิดนี้ได้เปลี่ยนไป จึงเป็นหน้าที่ของนักพัฒนาหลักสูตรที่จะต้องหาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรให้มีความถูกต้อง ชัดเจนและเป็นประโยชน์กับผู้เรียนมากที่สุด ทั้งนี้ได้มีผู้กล่าวถึงความหมายของการพัฒนาหลักสูตร

สันต์ ธรรมบำรุง (2527: 92) ได้กล่าวถึงความหมายของการพัฒนาหลักสูตรไว้ว่าการพัฒนาหลักสูตร (curriculum development) จะมีความหมายครอบคลุมถึงการสร้างหลักสูตรการวางแผนหลักสูตรการปรับปรุงหลักสูตร การพัฒนาหลักสูตรซึ่งเป็นการปรับปรุงคุณภาพของหลักสูตรให้ดีขึ้นทั้งระบบ ตั้งแต่จุดมุ่งหมาย การเรียนการสอน การใช้สื่อการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล

บุญมี เณรยอด (2531: 18) กล่าวว่าการพัฒนาหลักสูตร หมายถึง การปรับปรุงโครงการที่ประมวลความรู้และประสบการณ์ทั้งหลาย เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้ดีขึ้นให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพสังคมและเพื่อบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

สงัด อุทรานันท์ (2532: 30) กล่าวคำว่า “การพัฒนา” หรือ คำในภาษาอังกฤษว่า “development” มีความหมายที่เด่นชัดอยู่ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรก หมายถึง การทำให้ดีขึ้นหรือ ทำให้สมบูรณ์ขึ้น และอีกลักษณะหนึ่ง หมายถึง ทำให้เกิดขึ้น โดยเหตุนี้ ความหมายของการ

พัฒนาหลักสูตรจึงอาจมีความหมายได้ 2 ลักษณะเช่นเดียวกัน คือ ความหมายแรก หมายถึง การทำหลักสูตรที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นหรือสมบูรณ์ขึ้น และอีกความหมายหนึ่งก็ คือ เป็นการสร้างหลักสูตรขึ้นมาใหม่ โดยไม่มีหลักสูตรเดิมเป็นพื้นฐานอยู่เลย

ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์ (2537: 25) ได้เสนอแนวคิดการพัฒนาหลักสูตร อย่างเป็นระบบซึ่งมีขั้นตอนสำคัญสรุปได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เพื่อวินิจฉัยปัญหาและความต้องการ ซึ่งจะช่วยในการตัดสินใจ

ขั้นที่ 2 การกำหนดเป้าประสงค์ จุดหมายและจุดประสงค์ หลังจากได้วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานแล้ว จะพิจารณาและกำหนดความมุ่งหมายของการศึกษา

ขั้นที่ 3 การเลือกและการจัดเนื้อหา จะต้องมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตร มีความสอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน มีความยากง่ายสอดคล้องเหมาะสมกับวัย เนื้อหาต้องเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน และเนื้อหานั้นเป็นสิ่งที่สามารถจัดให้ผู้เรียนได้ ในแง่ของความพร้อมด้านเวลา ผู้สอน และวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ

ขั้นที่ 4 การเลือกและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ต้องสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็ว รวมไปถึงยุทธวิธีการสอน การเลือกใช้สื่อการสอนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และการจัดสภาพแวดล้อมของโรงเรียนต้องเอื้อต่อการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

ขั้นที่ 5 การกำหนดอัตราเวลาเรียน หลักเกณฑ์ในการวัดประเมินผลการเรียน กำหนดเวลาเรียนการสอน โดยจัดเนื้อหาวิชาตามลำดับก่อนหลังให้สัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ส่วนการวัดผลประเมินผล ควรกำหนดวิธีการเกณฑ์การจบหลักสูตร

ขั้นที่ 6 การนำหลักสูตรไปใช้ หลังจากล่างหลักสูตรแล้วต้องมีการตรวจสอบข้อบกพร่องที่ควรปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม

ขั้นที่ 7 การประเมินผลหลักสูตร เมื่อใช้หลักสูตรไปได้สักระยะหนึ่ง ควรมีการประเมินผลหลักสูตรในด้านต่างๆว่ามีข้อบกพร่องที่ควรแก้ไขปรับปรุงหรือเพิ่มเติมอะไรบ้าง

ขั้นที่ 8 การปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร หลังจากที่ทราบข้อบกพร่องของหลักสูตร อาจจะต้องมีการศึกษาปัญหาเพื่อปรับปรุงข้อบกพร่องให้หลักสูตรเหมาะสมยิ่งขึ้น

หัทยา เจียมศักดิ์ (2539: 12) ให้ความหมายว่า การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนพัฒนาหรือคิดประสบการณ์เรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมหรือดียิ่งขึ้น

สวัสดิ์ จงกล (2539: 19) ได้ให้ความหมายว่าการพัฒนาหลักสูตร คือ การเกี่ยวข้องกับการวางแผนพัฒนาหรือคิดประสบการณ์เรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมหรือดียิ่งขึ้น

จากการที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง การปรับ แต่ง เสริม เติม ต่อ หรือการดำเนินงานอื่น ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งความเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปและสนองต่อความต้องการของผู้เรียน

พื้นฐานการพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตร เป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับคนส่วนมากจึงต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบด้วยการศึกษาข้อมูล และความจำเป็นพื้นฐานของการพัฒนาหลักสูตรในหลาย ๆด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เรียน(หมายถึง สภาพของบ้าน ครอบครัวชุมชน) เกี่ยวข้องกับสังคมและเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ข้อมูลและความจำเป็นเหล่านี้ จะเป็นพื้นฐานเบื้องต้นในการกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การเลือกเนื้อหาวิชา และประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรพื้นฐาน

กาญจนา คุณารักษ์ (2527: 82) ได้แยกรายละเอียดไว้ 6 ประการ คือ 1) การเปลี่ยนแปลงของสังคม 2) การเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ 3) การเมืองและการปกครอง 4) แนวความคิดและผลการศึกษาค้นคว้าทางด้านจิตวิทยา 5) ความก้าวหน้าทางวิทยาการเทคโนโลยี และ 6) บทบาทของสถานบันศึกษาและสื่อมวลชน นอกจากนี้ มิเชลลิส กรอสแมน และสก๊อต (Michealis, Grossman; & Scott. 1975: 175) ยังได้เสนอแนวคิดหลักสำคัญ 5 ประการ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรดังต่อไปนี้ 1) พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ ซึ่งจะมีประโยชน์ต่อการศึกษาปัญหาข้อถกเถียงและการปฏิบัติตลอดจนความสำเร็จและความล้มเหลวของหลักสูตรเดิม 2) พื้นฐานทางด้านปรัชญาซึ่งจะช่วยในการพัฒนาเค้าโครงของค่านิยมและความเชื่อที่สัมพันธ์กับการกำหนดความมุ่งหมาย การเลือกและการใช้ความรู้ ความหมายและวิธีการดำเนินการและมิติอื่น ๆ ของการศึกษา 3) พื้นฐานทางสังคมซึ่งจะเป็นแหล่งข้อมูลค่านิยม การเปลี่ยนแปลง ปัญหา ความกดดันและแรงขับทางสังคมที่จะนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร 4) พื้นฐานจิตวิทยาซึ่งประกอบด้วยความคิดเกี่ยวกับการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กตลอดจนการเรียนรู้ของเด็ก ๆ 5) พื้นฐานเกี่ยวกับสาขาวิชา ซึ่งจะเปรียบเสมือนแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวกับมโนมติ ข้อมูลต่าง ๆ แบบอย่างวิธีการและกระบวนการค้นคว้าอื่น ๆ ที่อาจจะใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและการวางแผนการเรียนการสอน ซึ่ง บิชอบ (Bishop. 1985: 88) มีความเห็นสอดคล้องกันว่าพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรนั้นมีอยู่ด้วยกัน 5 ด้าน แต่บิชอบไม่ได้เรียกว่าเป็นพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร เขาใช้คำว่า “ตัวกำหนดหลัก” ซึ่งจัดเป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อการพัฒนาหลักสูตรประกอบด้วย 1) ปรัชญา ซึ่งหมายรวมถึงจุดมุ่งหมายของการศึกษา ความนึกคิดทางลัทธิต่าง ๆ และอื่น ๆ 2) การเงินรวมถึงทรัพยากรบุคคลและวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ 3) สังคมและวัฒนธรรมซึ่งรวมถึงภาษาด้วย 4) ความรู้ ซึ่งรวมถึงเนื้อหาวิชา มโนทัศน์ และกระบวนการทางสมอง และ 5) จิตวิทยาซึ่งประกอบด้วย ทฤษฎีการเรียนรู้วิธีสอนและอื่น ๆ ดังแผนภาพต่อไปนี้

จากแนวคิดด้านพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร พอสรุปได้ว่า พื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรนั้น ประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ 1) พื้นฐานทางด้านปรัชญา 2) พื้นฐานทางด้านจิตวิทยา 3) พื้นฐานทางด้านประวัติศาสตร์ 4) พื้นฐานทางด้านสังคมวิทยาซึ่งรวมถึงด้านด้านวัฒนธรรมและภาษา การเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ 5) พื้นฐานทางด้านสาขาวิชาที่ต้องการจะพัฒนาหลักสูตร และ 6) ความก้าวหน้าวิทยาการ เทคโนโลยี บทบาทของสถาบันการศึกษาและสื่อมวลชน ซึ่งจัดเป็น

ตัวกำหนดที่สำคัญในการพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนให้มีความสอดคล้องและทันสมัย ตอบรับต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงต่างๆ เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความรอบรู้ สามารถเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพและสอดคล้องตอบรับต่อความต้องการของสังคมในปัจจุบัน

ระดับการพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตรมีหลายระดับ ตั้งแต่ระดับชาติจนถึงระดับชั้นเรียน ซึ่งมีนักศึกษาหลายคนได้กล่าวถึงระดับการพัฒนาหลักสูตรไว้ดังนี้

สุมิตร คุณานุกร (2532: 11) ได้กล่าว การพัฒนาหลักสูตรมิได้มีขอบเขตจำกัดอยู่เฉพาะในระดับกระทรวงศึกษาธิการ หรือที่เรียกกันว่าระดับชาติเท่านั้น แต่กระจายต่อไปในระดับต่าง ๆ ได้ถึง 4 ระดับ ดังนี้

1. การพัฒนาหลักสูตรระดับชาติ ควรพัฒนาหลักสูตรให้มีลักษณะที่เอื้ออำนวยต่อการนำไปขยายหรือปรับให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้ใช้ในระดับต่าง ๆ ที่รองลงไปนำไปขยายและปรับให้เหมาะสมกับสภาพของท้องถิ่นโรงเรียนและชั้นเรียนต่อไป

2. การพัฒนาหลักสูตรระดับท้องถิ่น คำว่าท้องถิ่นในระดับนี้ หมายถึง เขตการศึกษา (เขตพื้นที่การศึกษา: ผู้เรียน) ซึ่งจะทำการขยายหรือปรับหลักสูตรระดับชาติให้สอดคล้องกับสภาพทางสังคม ภูมิศาสตร์และความต้องการของประชาชนในแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา

3. การพัฒนาหลักสูตรในระดับโรงเรียน เป็นการพัฒนาหลักสูตรโดยทางโรงเรียนทำหน้าที่ขยายและปรับประมวลการสอน จากการพัฒนาหลักสูตรระดับท้องถิ่นอีกครั้ง เพื่อให้ละเอียดยิ่งขึ้นจนกระทั่งสามารถแยกแยะรายละเอียดของเนื้อหาวิชาที่จะสอนออกมาเป็นเวลาได้

4. การพัฒนาหลักสูตรในระดับชั้นเรียน เป็นการพัฒนาหลักสูตรที่เน้นการตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียน โดยการปรับความมุ่งหมายในการสอน เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้และการสอนให้สอดคล้องกับสติปัญญาและความสนใจของผู้เรียน

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2537: 67) ได้แบ่งระดับการพัฒนาหลักสูตรของไทยเป็น 3 ระดับ คือ

1. การพัฒนาหลักสูตรระดับชาติ เป็นการพัฒนาหลักสูตรที่มีหลักการจะต้องกระทำในระดับกว้างๆ เพื่อให้ท้องถิ่นสามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างเหมาะสม

2. การพัฒนาหลักสูตรระดับท้องถิ่น ท้องถิ่นในที่นี้ หมายถึง ระดับภาค ระดับจังหวัด และระดับ กลุ่มโรงเรียน เป็นการนำหลักสูตรระดับชาติมาปรับเปลี่ยนเนื้อหาสาระให้มีความสอดคล้องกับท้องถิ่นนั้น

3. การพัฒนาหลักสูตรระดับห้องเรียน เป็นการพัฒนาหลักสูตรโดยครูผู้สอน

มณฑิชา ชนะสิทธิ์ (2539: 19) ได้กล่าวว่าการพัฒนาหลักสูตรแบ่งได้เป็น 4 ระดับ คือ

1. การพัฒนาหลักสูตรระดับชาติ เป็นการจัดทำหลักสูตรแบ่งบทในลักษณะกว้าง ๆ เพื่อให้หน่วยงานระดับล่างนำไปปรับใช้ได้

2. การพัฒนาหลักสูตรระดับท้องถิ่น เป็นการพัฒนาหลักสูตรโดยเขตการศึกษา นำหลักสูตรระดับชาติมาปรับ หรือขยายให้มีความสอดคล้องกับสภาพท้องถิ่นในเขตการศึกษานั้น

3. การพัฒนาหลักสูตรระดับโรงเรียน เป็นการพัฒนาหลักสูตรโดยการนำหลักสูตรระดับชาติระดับท้องถิ่นมาปรับหรือขยายให้มีความสอดคล้องกับสภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียน

4. การพัฒนาหลักสูตรระดับห้องเรียน เป็นการพัฒนาหลักสูตรโดยการนำหลักสูตรระดับโรงเรียนมาปรับหรือขยายให้มีความละเอียด เหมาะสมกับหลักสูตรท้องถิ่น

นีล (Neil. 1981: 55-58) เห็นว่าการนำหลักสูตรไปใช้เป็นการแปลงหลักสูตรไปสู่การเรียนการสอน โดยมุ่งให้ผู้ปฏิบัติดำเนินการได้ถูกต้องเกิดผลตรงความมุ่งหมายของหลักสูตร กระบวนการแปลงหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติหรือการจัดการเรียนการสอน แบ่งได้ 5 ระดับ ในแต่ละระดับอาจเกิดความผิดพลาดได้ดังนี้

1. หลักสูตรระดับอุดมการณ์ (ideal curriculum) เป็นแนวความคิดของผู้ร่างหลักสูตรที่ต้องการบอกลักษณะของผู้เรียนที่ต้องการ หลักการและแนวคิดพื้นฐานของหลักสูตรสำหรับเป็นกรอบท่จะถ่ายทอดไปสู่หลักสูตรที่จะจัดทำ

2. หลักสูตรระดับทางการ (formalcurriculum) เป็นหลักสูตรที่เขียนเป็นเอกสารโดยการนำแนวคิดของหลักสูตรระดับอุดมการณ์มาสังเคราะห์ให้เป็นแนวปฏิบัติ ความคลาดเคลื่อนที่จะเกิดขึ้นก็คืออาจสะท้อนแนวคิดในอุดมการณ์ได้ไม่หมด

3. หลักสูตรระดับการรับรู้ (perceived curriculum) เป็นหลักสูตรตามความเข้าใจของผู้ใช้แต่ละคนหลังจากได้รับรู้หลักสูตรระดับทางการ ความคลาดเคลื่อนที่จะเกิดก็คือผู้ใช้อาจเข้าใจหลักสูตรไม่ตรงกับเอกสารหลักสูตร หรือแต่ละคนเข้าใจหลักสูตรไม่ตรงกัน เพราะแต่ละคนจะเข้าใจหลักสูตรตามการรับรู้และพื้นฐานความรู้ของตนเอง

4. หลักสูตรระดับปฏิบัติการ (Operational curriculum) เป็นการนำหลักสูตรไปใช้ในห้องเรียนซึ่งครูแต่ละคนมีความเข้าใจหลักสูตรอย่างใดก็จะนำหลักสูตรไปใช้ในห้องเรียนตามสถานการณ์จริงความคลาดเคลื่อนจะเกิดจาการที่สถานการณ์จริงแตกต่างจากที่คาดหวัง และสถานการณ์ของแต่ละแห่งแตกต่างกัน

5. หลักสูตรระดับประสบการณ์ (experiential curriculum) เป็นระดับของหลักสูตรท่จะเกิดกับตัวผู้เรียน ความผิดพลาดที่จะเกิด คือ การเรียนที่ไม่ตรงตามความมุ่งหมายผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แตกต่าง ทั้งนี้ เป็นเพราะผู้เรียนมีความสามารถในการรับรู้และประสบการณ์ต่างกัน

โซเวลล์ (Sowell. 1996: 6) ได้แบ่งหลักสูตรออกเป็น 4 ระดับ คือ

1. หลักสูตรระดับสังคม (The society curriculum) เป็นหลักสูตรที่อยู่ไกลตัวผู้เรียน และถูกสร้างโดยรัฐ นักการเมือง กลุ่มผลประโยชน์ ผู้บริหารระดับต่าง ๆ และผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชา

2. หลักสูตรระดับสถาบัน (The institutional curriculum) เป็นหลักสูตรที่ใช้ในสถานศึกษาและได้รับมาจากหลักสูตรสูตรระดับสังคม ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมโดยนักการศึกษาและคณะทำงานในระดับท้องถิ่น

3. หลักสูตรระดับการเรียนการสอน (The instructional curriculum) เป็นหลักสูตรที่วางแผนโดยครูและถูกกำหนดขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน

4. หลักระดับประสบการณ์ (The experience curriculum) เป็นหลักสูตรที่ยอมรับและถูกจัดขึ้นโดยตัวผู้เรียนเอง ทั้งนี้เพราะว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างระหว่างบุคคล ดังนั้น หลักสูตรจึงต้องสอดคล้องกับผู้เรียนแต่ละคน

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า การพัฒนาหลักสูตรระดับชาติ เป็นการพัฒนาหลักสูตรในลักษณะกว้าง ๆ โดยยึดถือแผนการศึกษาของชาติ เพื่อให้ผู้ใช้ในระดับต่าง ๆนำไปขยายหรือปรับเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตร สำหรับการพัฒนาหลักสูตรระดับท้องถิ่น หมายถึง เขตพื้นที่การศึกษาและโรงเรียน เป็นผู้นำมาตรฐานของหลักสูตรระดับชาติมาจัดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับท้องถิ่น ทั้งนี้หลักสูตรท้องถิ่นในระดับชั้นเรียน จะเป็นการจัดสาระการเรียนรู้ของท้องถิ่นที่เน้นความต้องการ ความถนัด ความสนใจของผู้เรียนเป็นหลัก

แนวคิดการพัฒนาหลักสูตร

จากการที่เน้นศึกษาหลายท่านได้อธิบายความหมายของการพัฒนาหลักสูตร (Curriculum development) ไว้คล้ายคลึงกัน ซึ่งสรุปได้ว่า การพัฒนาหลักสูตรมีความหมาย 2 ลักษณะ คือ ประเภทแรก เป็นการทำหลักสูตรที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น และประการที่สองเป็นการจัดทำหลักสูตรขึ้นมาใหม่ โดยไม่มีหลักสูตรเดิมอยู่ก่อน รวมไปถึงการผลิตเอกสารต่าง ๆ สำหรับผู้เรียน ด้วย เซเลอร์ อเล็กซานเดอร์ และโซเวลล์ (สงัด อุทรานันท์. 2532: 31; อ้างอิงจาก Saylor; & Alexander. 1974: 7; Sowell. 1996: 16)

การพัฒนาหลักสูตร มีความหมายที่กว้างขวางครอบคลุมงานหลายมิติของการพัฒนาหลักสูตรตั้งแต่ การวางแผนหลักสูตร จัดทำหลักสูตรหรือยกร่างหลักสูตร (Curriculum planning) การนำหลักสูตรไปใช้หรือการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ (Curriculum implementation) และการประเมินหลักสูตร (Curriculum evaluation) การสร้างหรือพัฒนาหลักสูตรให้มีคุณภาพนั้น ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละมิติมีประสิทธิผลมากน้อยเพียงใด การวางแผนจัดทำหรือยกร่างหลักสูตร ประกอบด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน การกำหนดจุดมุ่งหมาย การกำหนดเนื้อหาสาระและประสบการณ์การเรียนรู้ การกำหนดการวัดประเมินผล

การนำหลักสูตรไปใช้ ประกอบด้วยการจัดวัสดุหลักสูตรต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้ใช้หลักสูตรสามารถใช้หลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ การผลิตและการใช้สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ การเตรียมบุคลากร การบริหารหลักสูตรและการดำเนินการสอนหลักสูตร

การประเมินหลักสูตร ประกอบด้วย การประเมินเอกสารหลักสูตร การประเมินการใช้หลักสูตร การประเมินผลสัมฤทธิ์ของหลักสูตร และการประเมินหลักสูตรทั้งระบบ

ไทเลอร์ (Tyler. 1949: 99) ได้ให้แนวคิดในการวางโครงร่างหลักสูตร โดยใช้วิธี Means-Ends Approach เป็นหลักการและเหตุผลในการสร้างหลักสูตรที่เรียนว่า “หลักการของไทเลอร์” (Tyler’s rationale) ซึ่งมีหลักเกณฑ์ในการจัดหลักสูตรและการสอนที่เน้นการตอบคำถามที่เป็นพื้นฐาน 4 ประการ

1. มีจุดมุ่งหมายทางการศึกษาอะไรบ้าง ที่สถาบันการศึกษาจะต้องกำหนดให้ผู้เรียน

2. มีประสบการณ์ทางการศึกษาอะไรบ้าง ที่สถาบันการศึกษาควรจัดขึ้นเพื่อช่วยให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

3. จะจัดประการณ์ทางการศึกษาอย่างไร จึงจะทำให้การสอนมีประสิทธิภาพ

4. จะประเมินผลประสิทธิภาพของประสบการณ์ในการศึกษาอย่างไร จึงจะตัดสินได้ว่าบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

ไทเลอร์ เน้นว่าคำถามทั้ง 4 ข้อนี้ต้องเรียงลำดับกันลงมา เพราะฉะนั้นการกำหนดจุดมุ่งหมายจึงเป็นขั้นที่สำคัญที่สุด เพราะคำตอบอีก 3 ข้อที่เหลืออยู่นั้นขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ (ชมพันธ์ กุญชร ณ อยุธยา. 2540: 8)

แนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรของไทเลอร์ เป็นไปตามลำดับขั้น โดยอาศัยข้อมูลจากแหล่งกำเนิดที่จะเป็นพื้นฐานในการตัดใจ 3 แหล่งด้วยกัน คือ

1. ศึกษาจากสังคม
2. ศึกษาจากผู้เรียน
3. ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชา

ทาบา (Taba. 1962: 12) ได้เสนอแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรที่เรียกว่า “Grass roots approach” หรือวิธีการจากเบื้องล่างสู่เบื้องบน ซึ่งทาบาเชื่อว่าผู้ที่มีหน้าที่สอนในหลักสูตรควรได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรด้วย วิธีการพัฒนาหลักสูตรของทาบานี้มีขั้นตอนคล้ายคลึงกับไทเลอร์แต่ต่างกันตรงที่วิธีการที่ ไทเลอร์เสนอนั้นค่อนข้างเป็นวิธีการแบบ “Top-down” คือ การพัฒนาหลักสูตรที่มาจากข้อเสนอแนะของนักวิชาการ ให้ครูปฏิบัติและผู้บริหารสั่งการมายังครูผู้สอนอีกทีหนึ่ง สำหรับขั้นตอนในการพัฒนาหลักสูตรของทาบา มีดังนี้

ขั้นที่ 1 การสำรวจความต้องการ (diagnosis of needs) ครูหรือผู้ร่างหลักสูตรเริ่มกระบวนการ ด้วยการสำรวจความต้องการของนักเรียนที่หลักสูตรได้วางแผนไว้

ขั้นที่ 2 การกำหนดจุดมุ่งหมาย (formulation of objectives) หลังจากที่ครูได้ระบุความต้องการของนักเรียนแล้ว ครูกำหนดจุดมุ่งหมายที่จะให้บรรลุผล

ขั้นที่ 3 การเลือกเนื้อหา (Selection of contents) จุดมุ่งหมายที่เลือกไว้หรือที่สร้างขึ้นเป็นตัวชี้แนะแนวทางในการเลือกรายวิชาหรือเนื้อหาของหลักสูตร ซึ่งควรเลือกเนื้อหาที่มีความเที่ยงตรงและสำคัญด้วย

ขั้นที่ 4 การจัดเนื้อหา (Organization of contents) เมื่อครูเลือกเนื้อหาได้แล้วต้องจัดเนื้อหาโดยเรียงลำดับขั้นตอนให้ถูกต้อง คำนึงถึงวุฒิภาวะของนักเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจของผู้เรียนด้วย

ขั้นที่ 5 การเลือกประสบการณ์การเรียน (Selection of learning experiences) เมื่อได้เนื้อหาแล้วครูคัดเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน

ขั้นที่ 6 การจัดประสบการณ์เรียน (organization of learning experiences) กิจกรรมการเรียนการสอนควรได้รับการจัดเรียงลำดับขั้นตอนเช่นเดียวกับเนื้อหา แต่ครูต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะกับผู้เรียนด้วย

ขั้นที่ 7 การประเมินผลและวิธีการประเมินผล (evaluation and means of evaluation) ผู้ที่วางแผนหลักสูตรต้องประเมินว่าจุดมุ่งหมายใดบรรลุผลสำเร็จและทั้งครูและนักเรียนควรร่วมกันกำหนดวิธีการประเมินผล

เซเลอร์ อเล็กซานเดอร์ และเลวิส (Saylor, Alexander; & Lewis. 1981: 28-39) ได้เสนอแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตร ซึ่งเขามีแนวคิดว่าหลักสูตรเป็นแผนการในการจัดโอกาสการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ดังนั้น หลักสูตรจึงต้องมีการกำหนดไว้อย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. เป้าหมาย จุดมุ่งหมายและขอบเขต (Goals, objectives and domains) การพัฒนาหลักสูตรควรกำหนดเป้าหมาย และจุดมุ่งหมายหลักสูตรเป็นสิ่งแรก เป้าหมายแต่ละประเด็น จะบ่งบอกถึงขอบเขตหนึ่ง ๆ ของหลักสูตร ซึ่งเซเลอร์ อเล็กซานเดอร์และเลวิสได้เสนอไว้ว่ามี 4 ขอบเขตที่สำคัญ คือ พัฒนาการส่วนบุคคล (personal development) สมรรถภาพทางสังคม (Social competence) ทักษะการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (continued learning skills) และความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน (specialization) นอกจากนี้ยังมีขอบเขตอื่นๆ อีก ซึ่งนักพัฒนาหลักสูตรอาจจะพิจารณาตามความเหมาะสมกับผู้เรียนและลักษณะทางสังคม เป้าหมาย จุดมุ่งหมาย และขอบเขตต่าง ๆ ของหลักสูตรจะได้รับข้อบังคับทางกฎหมายของรัฐ ข้อค้นพบจากงานวิจัยต่าง ๆ ปรัชญาของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตร เป็นต้น

2. การออกแบบหลักสูตร (Curriculum design) เมื่อกำหนดเป้าหมายและจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแล้ว นักพัฒนาหลักสูตรต้องวางแผนออกแบบหลักสูตร ตัดสินใจเกี่ยวกับการเลือกและจัดเนื้อหาสาระ การเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่ได้เลือกแล้ว

3. การใช้หลักสูตร (Curriculum implemmentation) หลังจากตัดสินใจเลือกรูปแบบหลักสูตรแล้วขั้นตอนต่อไป คือการนำหลักสูตรไปใช้ โดยครูผู้สอนต้องวางแผนและจัดทำแผนการสอนตามรูปแบบต่าง ๆครูผู้สอนเลือกวิธีการสอน สื่อ วัสดุการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้

4. การประเมินหลักสูตร (Curriculum evaluation) การประเมินหลักสูตรเป็นขั้นตอนสุดท้ายของรูปแบบนี้ นักพัฒนาหลักสูตรและครูผู้สอนต้องเลือกวิธีการประเมินเพื่อตรวจสอบความสำเร็จของหลักสูตร ซึ่งเป็นทั้งการประเมินระหว่างดำเนินการ (formative evaluation) และการประเมินผลรวม (Summary evaluation) ทั้งนี้ เพื่อนำผลการประเมิน ไปปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรต่อไป

โอลิวา (Oliva. 1992: 171-175) ได้แนวคิดในการพัฒนาหลักสูตร โดยขยายความคิดของตนเอง จากที่ได้เสนอรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรไว้เมื่อปี ค.ศ. 1976 ไว้แล้ว กระบวนการพัฒนาหลักสูตรของ โอลิวา ได้เสนอองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. กำหนดเป้าหมายของการจัดการศึกษา ปรัชญาและหลักจิตวิทยาการศึกษา ซึ่งเป้าหมายนี้เป็นความเชื่อที่ได้มาจากต้องการของสังคมและผู้เรียน
2. วิเคราะห์ความต้องการของชุมชน ผู้เรียน และเนื้อหาวิชา
3. กำหนดจุดหมายของหลักสูตร
4. กำหนดวัตถุประสงค์ของหลักสูตร
5. จัดโครงสร้างของหลักสูตรและนำหลักสูตรไปใช้
6. กำหนดจุดหมายของการเรียนการสอน
7. กำหนดจุดประสงค์การเรียนการสอน
8. เลือกยุทธวิธีการจัดการเรียนการสอน
9. เลือกวิธีการประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียน
10. นำยุทธวิธีการจัดการเรียนการสอนไปใช้
11. ประเมินผลการจัดการเรียนการสอนไปใช้
12. ประเมินผลหลักสูตร

จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่า แนวคิดของนักเรียนศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรนั้น เห็นว่าเป็นกระบวนการทำงานที่เป็นระบบ เป็นวงจร เชื่อมโยง

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรเป็นการกำหนดลักษณะ ระเบียบ วิธีการที่จะนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับสถานการณ์ในขณะนั้นโดยมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรได้ดังนี้

ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์ (2539: 7) ได้อธิบายว่า การพัฒนาหลักสูตรประกอบด้วยสามมิติ(dimensions) คือ มิติที่หนึ่ง การวางแผนจัดทำหรือยกร่างหลักสูตร (curriculum planning) มิติที่สองการใช้หลักสูตร (curriculum implementation) และมิติสุดท้ายการประเมินผลหลักสูตร (curriculum evaluation) การพัฒนาหลักสูตรให้มีคุณภาพได้นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับว่าแต่ละมิติมีประสิทธิผลมากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ยังมีผู้รู้หรือนักการศึกษาหลาย ๆ ท่านได้กล่าวถึงรูปแบบของกระบวนการพัฒนาหลักสูตรไว้ต่างกัน

นิคม ชมพูหลง (2545: 53) ได้สรุปแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรระดับท้องถิ่นไว้ 6 ขั้นตอนดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ทรัพยากรธรรมชาติ ทรัพยากรธรรมชาติที่มนุษย์สร้างขึ้นทรัพยากรมนุษย์ สภาพความต้องการของท้องถิ่น สภาพจัดการศึกษา และสภาพความต้องการของนักเรียน ผู้ปกครอง และประชาชน

2. การสร้างหลักสูตรฉบับร่าง ได้แก่ คำชี้แจง เหตุผลความจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรหลักของหลักสูตร โครงสร้างเนื้อหา อัตราเวลาเรียน แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดประเมินผล คำอธิบายรายวิชา ตารางวิเคราะห์หลักสูตร จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม รายละเอียดของเนื้อหาของแต่ละหน่วยโดยละเอียด พร้อมภาพประกอบทุกขั้นตอน และบรรณานุกรมซึ่งจะต้องปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเรื่องที่จะพัฒนาอย่างจริงจัง แล้วจัดพิมพ์เป็นรูปเล่ม

3. การตรวจสอบหลักสูตรฉบับร่าง เป็นการตรวจสอบคุณภาพของหลักสูตรและวัสดุหลักสูตรต่าง ๆ เพื่อนำผลมาปรับปรุงข้อบกพร่องก่อนนำหลักสูตรไปทดลองใช้ โดยจะต้องมีการกำหนดเป็นแผนอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ มีการประชุมพิจารณาร่วมกันหรือให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตร เช่น จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน คาบเวลาเรียนวิธีการวัดและประเมินผล มีความสอดคล้องกันหรือไม่ อย่างไร

4. การนำหลักสูตรไปทดลองใช้ มีการขออนุมัติหลักสูตร จัดทำตารางแผนการใช้หลักสูตรประชาสัมพันธ์หลักสูตร เตรียมความพร้อมของบุคลากร งบประมาณ วัสดุหลักสูตร โดยการใช้หลักสูตร อาจเป็นการสอนเองหรือให้คนอื่นสอนแทน และจะต้องมีการจัดทำคู่มือการใช้หลักสูตรโดยระบุขั้นตอนต่าง ๆ อย่างละเอียด

5. การประเมินผลการนำหลักสูตรไปทดลองใช้ มีการวางแผนการประเมินประเมินย่อยประเมินรวบยอด ประเมินการสอนของผู้สอน ประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

6. การปรับปรุงแก้ไข เพื่อปรับแก้หลักสูตร ได้แก่ แผนการสอน สื่อและเครื่องมือวัดผลประเมินผลให้สมบูรณ์และมีคุณภาพ

ไทเลอร์ (Tyler. 1950: 78) ได้กำหนดปัญหาพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรและการสอน 4 ข้อ ซึ่งมีพัฒนาหลักสูตรจะต้องตอบคำถามให้ครบเรียงลำดับข้อ 1 ถึงข้อ 4 ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่โรงเรียนต้องการให้ผู้เรียนบรรลุมีอะไรบ้าง

2. การที่จะบรรลุตามจุดหมายทางการศึกษาที่กำหนดนั้น จะต้องมีประสบการณ์ทางการศึกษาอะไรบ้าง

3. ประสบการณ์ทางการศึกษาที่กำหนดนั้น สามารถจัดให้ประสิทธิภาพได้อย่างไร

4. จะทราบได้อย่างไรว่า ผู้เรียนได้บรรลุตามจุดมุ่งหมายทางศึกษานั้น ๆ

ทาบา (Taba. 1962: 67) ได้เสนอแนะขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร ดังนี้

1. สำรวจสภาพปัญหา ความต้องการและความจำเป็นต่าง ๆ ของสังคม

2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่สังคมต้องการ

3. คัดเลือกเนื้อหาวิชาความรู้ที่ครูจะนำมาสอน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่ตั้งไว้

4. จัดลำดับขั้นตอนแก้ไขปรับปรุงเนื้อหาสาระที่เลือกมาได้

5. คัดเลือกประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งจะนำมาเสริมเนื้อหาสาระกระบวนการเรียนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

6. จัดระเบียบ จัดลำดับขั้นตอน และแก้ไขปรับปรุงประสบการณ์ต่าง ๆ ที่จะนำมาเสริมเนื้อหาสาระการเรียน

7. กำหนดเนื้อหาสาระอะไรบ้าง หรือประสบการณ์อย่างใดที่ต้องการประเมินว่าได้มีการเรียนรู้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่เพียงใด นอกจากนี้ต้องกำหนดไว้ด้วยว่าจะมีข้อมูลอะไรบ้าง ที่จะนำมาช่วยในการกำหนดเกณฑ์การประเมินผล และจะใช้วิธีการประเมินอย่างไร

กระบวนการพัฒนาหลักสูตร

การแสวงหารูปแบบในการพัฒนาหลักสูตรและการสอนเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น เพราะ รูปแบบของการพัฒนาหลักสูตรนั้น เปรียบเสมือนพิมพ์เขียวที่ส่งผลต่อการพัฒนาหลักสูตรได้สะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น การนำรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรมาใช้จะต้องปรับให้เข้ากับสภาพความเป็นจริงของชีวิตและสังคมของผู้ใช้ แนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรมีหลายแนวทาง

สงัด อุทรานันท์ (2532: 36-43) ได้กล่าวถึงกรบวนการพัฒนาหลักสูตร ซึ่งต่อเนื่องสัมพันธ์เป็นวัฏจักร ดังนี้

1. จัดวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อการพัฒนาหลักสูตร
2. การกำหนดจุดมุ่งหมาย
3. การคัดเลือกและจัดเนื้อหาสาระและประสบการณ์
4. การกำหนดมาตรการวัดและประเมินผล
5. การนำหลักสูตรไปใช้
6. การประเมินผลการใช้หลักสูตร
7. การปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2533: 19) ได้เสนอกระบวนการพัฒนาหลักสูตรแบบครบวงจรไว้ 3 ระบบโดยเริ่มต้นจากระบบการร่างหลักสูตร ระบบการนำหลักสูตรไปใช้ และระบบการประเมินหลักสูตรซึ่งแต่ละระบบมีรายละเอียดและขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ระบบการร่างหลักสูตร ประกอบด้วย การกำหนดหลักสูตร โดยดูดความสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา สภาพสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองหลังจากนั้นกำหนดรูปแบบหลักสูตร ได้แก่ การกำหนดหลักการ โครงร้าง องค์ประกอบหลักสูตร วัตถุประสงค์ เนื้อหา ประสบการณ์การเรียนและการประเมินผลกหลังจากนั้นดำเนินการตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรโดยผ่านผู้เชี่ยวชาญหรือการสัมมนาและมีการทดลองนำร่อง พร้อมทั้งรวบรวมผลการวิจัยและปรับแก้หลักสูตรก่อนนำไปใช้

2. ระบบการใช้หลักสูตร ประกอบด้วยการขออนุมัติหลักสูตรจากหน่วยงานหรือกระทรวงดำเนินการวางแผนการใช้หลักสูตร โดยเริ่มจากการประชาสัมพันธ์หลักสูตร การเตรียมความพร้อมของบุคลากร จัดงบประมาณและวัสดุหลักสูตร บริหารสนับสนุนจัดเตรียมอาคารสถานที่

ระบบบริหารและจัดการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ และติดตามผลการใช้หลักสูตร หลังจากนั้นเข้าสู่ระบบการบริหารหลักสูตร โดยการดำเนินการตามแผน กิจกรรมการเรียนการสอนแผนการสอน คู่มือการสอน คู่มือการเรียนเตรียมความพร้อมของผู้สอน ความพร้อมของผู้เรียนและการประเมินผลการเรียน

3. ระบบการประเมินผล ซึ่งประกอบด้วยการวางแผนการประเมินผลการใช้หลักสูตร ทั้งการประเมินย่อย การประเมินระบบหลักสูตร ระบบการบริหารและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน หลังจากนั้นเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และรายงานข้อมูลตามลำดับ

มณฑิชา ชนะสิทธิ์ (2539: 17) ได้กล่าวถึงกระบวนการหรือขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรไว้ดังนี้

1. การสร้างหลักสูตร
   1.1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน
   1.2 การกำหนดจุดมุ่งหมาย
   1.3 การกำหนดเนื้อหาสาระ
   1.4 การกำหนดประสบการณ์การเรียนรู้
   1.5 การกำหนดวิธีกาวัดผลและประเมินผล
2. การนำหลักสูตรไปใช้
3. การประเมินผลหลักสูตร
4. การปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร

เฉลา มิสดี (2540: 17-19) กล่าวว่า การพัฒนาหลักสูตรที่มีการพัฒนาแตกต่างกันเนื่องมาจากจุดเน้นที่ต่างกัน ได้แก่

1. การมุ้งเน้นการกระบวนการพัฒนาหลักสูตร ตั้งแต่การศึกษากระบวนการต่างๆ เพื่อเป็นพื้นฐานของการสร้างหลักสูตรและการพัฒนารูปแบบหลักสูตร

2. การมุ่งเน้นกระบวนการสอน เป็นการแบ่งหลักสูตรออกมาเป็นการกำหนดการสอน แผนการสอน คู่มือครู แบบเรียน วัสดุ และสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆเป็นบทบาทนักพัฒนาหลักสูตรในระดับห้องเรียน

3. การมุ่งเน้นกระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการสอนที่ต่อเนื่องกันไป เป็นภาพรวมของการพัฒนาหลักสูตรที่สามารถเรียงลำดับแนวคิดของการพัฒนาหลักสูตรและการสอนได้เต็มรูปแบบ

ธำรง บัวศรี (2542: 152) ได้กล่าวถึงกระบวนการพัฒนาหลักสูตรไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน
ขั้นที่ 2 การกำหนดจุดหมายของหลักสูตร
ขั้นที่ 3 การกำหนดรูปแบบและโครงสร้างของหลักสูตร
ขั้นที่ 4 การกำหนดจุดประสงค์ของวิชา

ขั้นที่ 5 การเลือกเนื้อหา

ขั้นที่ 6 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 7 การกำหนดประสบการณ์การเรียนรู้

ขั้นที่ 8 การกำหนดยุทธศาสตร์การเรียนการสอน

ขั้นที่ 9 การประเมินผลการเรียนรู้

ขั้นที่ 10 การจัดทำวัสดุหลักสูตรและสื่อการเรียนการสอน

วิชัย ประสิทธิ์วุฒิเวชช์ (2542: 88) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรไว้ 7 ขั้น คือ

1. การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน
2. การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร
3. การกำหนดเนื้อหาสาระและประสบการณ์
4. การนำหลักสูตรไปใช้
5. การประเมินหลักสูตร
6. การปรับปรุง แก้ไข และเปลี่ยนแปลงหลักสูตร
7. กระบวนการพัฒนาหลักสูตร

ทาบา (Taba. 1962: 12) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรไว้ 7 ขั้น คือ

1. การวินิจฉัยความต้องการและความจำเป็นของสังคม
2. การกำหนดจุดมุ่งหมาย
3. การเลือกเนื้อหาสาระ
4. การจัดเนื้อหาสาระ
5. การเลือกประสบการณ์การเรียนรู้
6. การจัดประสบการณ์เรียนรู้
7. การกำหนดวิธีการประเมินผล

เซเลอร์ และอเล็กซานเดอร์ (Saylor; & Alexander. 1974: 27) ได้กล่าวถึงกระบวนการพัฒนาหลักสูตรไว้ ดังนี้

1. การศึกษาตัวแปรต่าง ๆ จากภายนอก
2. การกำหนดจุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์
3. การออกแบบหลักสูตร
4. การนำหลักสูตรไปใช้
5. การประเมินผลหลักสูตร

เซเลอร์ อเล็กซานเดอร์ และเลวิส (Saylor Alexander; & Lewis. 1981: 30) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วย

1. การศึกษาตัวแปรต่าง ๆ จากภายนอก ได้แก่ ภูมิหลังของนักเรียน สังคม ธรรมชาติของการเรียนรู้ แผนการศึกษาแห่งชาติ ทรัพยากร และความสะดวกสบายในการพัฒนาหลักสูตรและคำแนะนำจากผู้ประกอบอาชีพ

2. การกำหนดความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ เพื่อการออกแบบหลักสูตร โดยนักวางแผนหลักสูตร และใช้ข้อมูลทางการเมืองและสังคมเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจ การออกแบบหลักสูตร

3. การนำหลักสูตรไปใช้ โดยครูเป็นพิจารณาความเหมาะสมของการสอน การวางแผนหลักสูตร รวมถึงการแนะนำแหล่งของสื่อการเรียนรู้โดยให้มีความยืดหยุ่นและมีอิสระแก่ครูและนักเรียน

4. การประเมินผลหลักสูตร ทำโดยครูเป็นผู้พิจารณาขั้นตอนประเมินผล เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของนักเรียน โดยวางแผนหลักสูตรร่วมกันพิจารณาขั้นตอน การประเมินผลหลักสูตรซึ่งข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลจะใช้เป็นพื้นฐานประกอบการตัดสินใจ เพื่อวางแผนในอนาคตต่อไป

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า การจัดทำหรือพัฒนาหลักสูตรนั้นมีสิ่งที่ต้องปฏิบัติและพิจารณาที่สำคัญ คือ

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน
2. การร่างหลักสูตร
   - 2.1 การกำหนดจุดมุ่งหมาย
   - 2.2 การกำหนดเนื้อหาสาระ
   - 2.3 การกำหนดประสบการณ์การเรียนรู้
   - 2.4 การกำหนดวิธีการวัดและประเมินผล
3. การตรวจสอบคุณภาพหลักสูตร
4. การทดลองใช้หลักสูตร
5. การประเมินหลักสูตร
6. การปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร

โมเดลสปาย

ทฤษฎีการพัฒนาสูตรของอำนาจ จันทร์แป้น (2532: 24) ที่ผสมผสาน หรือบูรณาการองค์ประกอบที่สำคัญและสอดคล้องกัน ที่จะนำไปปฏิบัติได้จริงในสภาพแวดล้อมและข้อจำกัดของโรงเรียนเพื่อให้จัดการศึกษาสอดคล้องกับปัญหา และสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคม และความเจริญก้าวหน้าของวิชาการ เทคโนโลยี ตลอดจนสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนและความต้องการของผู้เรียนโดยแสดงออกมาเป็น โมเดลสปาย (SPIE Model)

เพื่อให้มีความเข้าใจกระบวนการและขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรแบบ SPIE Model จึงได้นำเสนอสาระสำคัญของแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. การวิเคราะห์สถานการณ์

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation) หมายถึง การศึกษาวิเคราะห์สภาพในอดีต สภาพปัจจุบันและสภาพที่ควรเป็นอนาคต โดยวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

1.1 ปรัชญาการศึกษานโยบาย หลักสูตร แผนการศึกษา งานวิจัย

1.2 สภาพปัญหา ค่านิยม วัฒนธรรมและความต้องการชุมชน

1.3 ธรรมชาติของเนื้อหาสาระ วิชาความรู้ ความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ

1.4 ความรู้เกี่ยวกับผู้เรียน ในด้านความต้องการและความสนใจ

1.5 ทฤษฎีการเรียนรู้ ตลอดจนแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

สงัด อุทรานันท์ (2532: 191) ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตรไว้ การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก เพราะสภาพปัญหาและความต้องการที่ได้จากศึกษาและวิเคราะห์เป็นข้อมูลสำคัญที่หลักสูตรจะต้องการพัฒนาขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาและสนองความต้องการเหล่านั้น โดยแหล่งข้อมูลสามารถ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาชุมชน และข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของผู้เรียน ซึ่งสามารถรวบรวมข้อมูลได้ทั้งทางตรงโดยการใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง การสังเกต สำหรับทางอ้อมทำได้โดยการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร การรับฟังความคิดเห็นจากแหล่งต่าง ๆ

กรมวิชาการ (2539: 4) ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานไว้ว่า การพัฒนาหลักสูตรที่มีเป้าหมายหรือมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนจะช่วยให้มองเห็นภาพของงาน โดยจำเป็นจะต้องมีการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานซึ่งเป็นการวางแผนอย่างมียุทธศาสตร์ เพราะเป็นกระบวนการทำงานที่มีการวิเคราะห์ตลอดแนว เป็นกระบวนการคิดที่รอบคอบ หาทางเลือกที่หลากหลายแนวทางที่มีประโยชน์สูงสุดสถานศึกษาจำเป็นต้องใช้ข้อมูลเกี่ยวข้องกับทุกฝ่าย การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น หรือ การวางแผนอย่างมียุทธศาสตร์ประกอบด้วยกิจกรรมสำคัญ ๆ ดังนี้

<u>1. การศึกษาแนวโน้มของการพัฒนา</u> เป็นการศึกษาสภาพสังคมที่สถานศึกษาท้องถิ่นว่ามีแนวโน้มของการพัฒนาไปในทิศทางใด

<u>2. การศึกษาความต้องการของท้องถิ่น</u> เป็นการศึกษาหรือสำรวจความต้องการของท้องถิ่นว่ามีวามต้องการจะให้ท้องถิ่นของตนเป็นอย่างไรในอนาคต วิธีการได้มาของข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของท้องถิ่นอาจใช้วิธีการทางตรง คือ การออกไปสอบถามจากบุคคลในท้องถิ่น หรือวิธีการทางอ้อมโดยการรวบรวมข้อมูลที่เป็นความต้องการของท้องถิ่นจากการที่หน่วยงานหรือบุคคลอื่นทำไว้ผลจากการสำรวจนำมาใช้เป็นข้อมูลในการพิจารณาดำเนินการพัฒนา

<u>3. การศึกษาสิ่งที่มีผลต่อการจัดการศึกษา</u> สิ่งที่มีบทบาทหรือมีผลกระทบต่อการจัดการศึกษาทำให้สถานศึกษาต้องจัดการศึกษาให้สอดคล้องตามที่มีระบุไว้เป็นลายลักษณ์อักษร นอกจากนี้วัฒนธรรมประเพณี รวมทั้งสภาพแวดล้อมทางกายภาพของท้องถิ่น ล้วนแต่เป็นสิ่งที่มีผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนให้สนองหรือสอดคล้องกับท้องถิ่น

4. การศึกษาศักยภาพของสถานศึกษา เป็นการศึกษาสภาพทั่วไปของสถานศึกษาว่ามีความพร้อมในเรื่องใด มากน้อยเพียงไร รวมทั้งศึกษาว่าในการดำเนินงานทั้งด้านบริหารและวิชาการที่ผ่านมาประสบผลสำเร็จ

5. สร้างภาพของงานตลอดแนว ขั้นตอนนี้เป็นการนำเอาข้อมูลซึ่งเป็นผลจากกิจกรรมทั้ง 4 ขั้นตอน

2. การวางแผนหลักสูตรหรือแผนประสบการณ์ (Planning)

ในการวางแผนหลักสูตร หรือ แผนประสบการณ์มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

2.1 กำหนดหลักสูตรสาขา หมวดวิชา

2.2 กำหนดหลักสูตรรายวิชา

2.2.1 กำหนดลักษณะวิชา

2.2.2 พิจารณาความสมดุลระหว่างทฤษฎีกับปฏิบัติ

2.2.3 คัดเลือกและรวบรวมและผลิตสื่อประเภท

2.3 กำหนดหลักสูตรเฉพาะกลุ่มบุคคล เช่น หลักสูตรสำหรับชนกลุ่มน้อย หรือหลักสูตรสำหรับเด็กเรียนช้า เป็นต้น

2.4 กำหนดแผนการสอน

2.4.1 กำหนดวัตถุประสงค์ รูปแบบของจุดประสงค์สามารถแบ่งได้ 3 ลักษณะ คือ (อำนาจ จันทร์แป้น. 2532: 52)

2.4.1.1 จุดประสงค์จะอยู่ในรูปแบบหรือลักษณะของสิ่งที่ผู้สอนกระทำ เช่น การเสนอทฤษฎีวัฒนาการ การสาธิต การพิสูจน์ เป็นต้น ลักษณะเหล่านี้จะแสดงให้เห็นสิ่งที่ผู้สอนวางแผนที่กระทำ แต่จุดประสงค์เหล่านี้ไม่ได้เป็นเป้าหมายของการศึกษาที่แท้จริง เพราะจุดประสงค์ของการที่แท้จริงไม่ใช่ต้องการให้ผู้สอนกระทำอย่างหนึ่ง แต่สร้างความเปลี่ยนแปลงให้เกิดพฤติกรรมของผู้เรียน

2.4.1.2 จุดประสงค์อยู่ในลักษณะของรายการหัวข้อเนื้อหาวิชา จุดประสงค์ในลักษณะนี้ถึงแม้จะชี้ให้เห็นว่านักเรียนจะต้องเรียนอะไรบ้าง แต่ไม่ใช่จุดประสงค์ที่พึงประสงค์ เพราะไม่ได้ชี้เฉพาะว่านักเรียนจะต้องทำอย่างไรบ้างเนื้อหาสาระเหล่านี้

2.4.1.3 จุดประสงค์จะอยู่ในรูปแบบพฤติกรรมทั่ว ๆ ไป ซึ่งไม่ได้ชี้เฉพาะให้ชัดเจน เช่น ความคิดเชิงวิจารณ์ การพัฒนาความลึกซึ้ง การพัฒนาเจตคติต่อสังคม เป็นต้น การกำหนดจุดประสงค์ในลักษณะนี้ แสดงให้เห็นถึงความมุ่งหวังทางการศึกษาว่าคาดหวังที่จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงให้ตัวผู้เรียน และแสดงให้เห็นถึงประเภทของการเปลี่ยนแปลงโดยทั่ว ๆ ไป จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องชี้เฉพาะว่าพฤติกรรมดังกล่าวจะกระทำกับเนื้อหาใด หรือพฤติกรรมดังกล่าวจะใช้ในด้านใดของชีวิตไม่เป็นการเพียงพอที่จะพูดอย่างผิวเผินว่าเพื่อพัฒนาความคิดวิเคราะห์โดยไม่อ้างถึงเนื้อหาและประเภทของปัญหาที่จะต้องใช้ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์เลย

วิชัย ประสิทธิ์เวชช์ (2542: 99) กล่าวถึงการจัดเนื้อหาสาระไว้ว่า การจัดเนื้อหาสาระมีหลายวิธี แต่ละวิธีควรเหมาะสมกับธรรมชาติของวิชาที่แตกต่างกัน จึงต้องใช้ การจัดหลายวิธีการผสมผสานกันตามธรรมชาติของวิชา ซึ่งสามารถสรุปได้ 3 ประการ คือ

1. จัดลำดับเนื้อหาสาระโดยยึดหลักการทางตรรกะและจิตวิทยา

1.1 เนื้อหาสาระที่จากง่ายไปหายาก (The simple-to-complex approach)

1.2 ความจำเป็นที่ต้องเรียนก่อนหลัง (The pre-requisite learning approach)

1.3 ลำดับกาลเวลาหรือเหตุการณ์ (The chronological approach)

1.4 ตามหัวข้อหรือเป็นเรื่องอิสระ (The thematic approach)

1.5 ลำดับจากส่วนย่อยไปสู่ส่วนร่วม (The part-to-whole approach)

1.6 ลำดับจากส่วนย่อยไปสู่ส่วนย่อย (The whole-to-part approach)

2. จัดเนื้อหาสาระให้มีความต่อเนื่อง (Continuity) เพื่อให้เอื้อเฟื้อต่อการสะสมความรู้ให้เกิดความมั่นคงและเพียงพอสำหรับการเรียนรู้ต่อไป

3. จัดเนื้อหาสาระให้ความสัมพันธ์กัน เพื่อให้เกิดการบูรณาการและการถ่ายโยงความรู้เป็นความสัมพันธ์ระหว่างวิชา

4. จัดเตรียมรายละเอียดของการจัดเนื้อหาสาระในแต่ละรูปแบบ

5. ระบุแนวทางในการนำเอาหลักสูตรนั้น ๆ ไปสู่การปฏิบัติ

6. กำหนดวิธีการเรียนการสอนและแหล่งวิชาการ

7. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผล

เซย์เลอร์ และอเล็กซานเลอร์ (สงัด อุทรานันท์. 2532: 214; อ้างอิงจาก Saylor; & Alexander:) กล่าวถึงกระบวนการจัดเนื้อหาสาระและมวลประสบการณ์ โดยใช้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับขั้นตอนในการปฏิบัติไว้ดังนี้

1. พิจารณาตัวประกอบที่สำคัญ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมายหลักของหลักสูตรที่จัดทำ

2. ระบุจุดมุ่งหมายย่อย ภายใต้จุดมุ่งหมายใหญ่แต่ละข้อ

3. ระบุชนิดของประสบการณ์ที่มีความเหมาะสม ซึ่งจะสามารถทำให้บรรลุจุดมุ่งหมายหลักและจุดมุ่งหมายย่อย

4. ในแต่ละจุดมุ่งหมายหลักนั้น ควรเลือกรูปแบบเดียวหรือมากกว่าก็ได้ ในการจัดเนื้อหาสาระในหลักสูตรอาจทำได้ในรูปแบบต่อไปนี้

4.1 การยึดเอาสาขาวิชาหรือรายวิชาเป็นหลัก

4.2 การยึดเอาความต้องการและความสนใจของผู้เรียนเป็นหลัก

4.3 การยึดเอากิจกรรมและปัญหาของสังคมเป็นหลัก

4.4 การยึดเอาทักษะกระบวนการเป็นหลัก

4.5 การยึดเอาสมรรถภาพเป็นหลัก

3. การใช้หลักสูตรหรือการปฏิบัติ (implementation)

ในการใช้หลักสูตร หรือ การนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัตินั้น จำเป็นต้องเตรียมการพัฒนาบุคลากร เอกสาร และสื่อประเภทต่าง ๆ สร้างความเข้าใจแก่บุคลากรที่เกี่ยวข้องในแนวทางที่กำหนดขึ้นมาใหม่ ฝึกอบรมให้เกิดทักษะในการใช้หลักสูตร หรือวิธีการใหม่ ๆ สร้างหรือเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียน เตรียมการนิเทศภายใน และปฏิบัติตามแผนที่กำหนด

ในการนำหลักสูตรไปใช้นั้น วิชัย ประสิทธิ์วุฒิเวชช์ (2542: 104) กล่าวถึงกระบวนการนำหลักสูตรไปใช้ มีขั้นตอนไปสู่การปฏิบัติเป็นลำดับดังนี้

1. การขออนุมัติหลักสูตร
2. การวางแผนการใช้หลักสูตร อาจดำเนินการระหว่างรอการอนุมัติ เช่น การประชาสัมพันธ์ หลักสูตร เตรียมงบประมาณ เตรียมความพร้อมบุคลากร เป็นต้น
3. การบริหารหลักสูตรให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมาย
4. การนำหลักสูตรไปใช้

จากรายละเอียดเกี่ยวกับการใช้หลักสูตรข้างต้น สามารถได้สรุปการใช้หลักสูตรเป็น 2 ขั้นตอนใหญ่ ๆ คือการวางแผนการใช้หลักสูตรและการดำเนินการสอนตามหลักสูตร สำหรับการวางแผนการใช้หลักสูตรนั้นประกอบด้วย การประสารงานและการเตรียมบุคลากร การจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เอกสารประกอบการเรียนการสอน การประชาสัมพันธ์หลักสูตร หลังจากนั้นดำเนินการสอนตามหลักสูตร

4. การประเมินผล

สำหรับ สงัด อุทรานันท์ (2532: 279) กล่าวไว้ว่า การประเมินหลักสูตรประกอบด้วยการประเมินสิ่งต่อไปนี้ คือ

1. การประเมินเอกสารหลักสูตร เป็นการตรวจสอบคุณภาพของหลักสูตรว่า มีความเหมาะสมดีและถูกต้องกับหลักการพัฒนาหลักสูตรเพียงใด หากมีข้อบกพร่องก็ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้

2. การประเมินการใช้หลักสูตร เป็นการตรวจสอบว่าหลักสูตรนั้นสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ได้ดีเพียงใด ส่วนใดที่เป็นอุปสรรคต่อการใช้หลักสูตร หากพบข้อบกพร่องในระหว่างการใช้หลักสูตร มักจะได้รับการแก้ไขทันที เพื่อให้การใช้หลักสูตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3. การประเมินประสิทธิผลของหลักสูตร โดยทั่วไปจะดำเนินการหลังจากที่มีผู้สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรนั้น ๆ การประเมินในลักษณะนี้มักจะทำการติดตามความก้าวหน้าของผู้สำเร็จการศึกษาว่าสามารถประสบความสำเร็จในการทำงานเพียงใด

4. การประเมินระบบหลักสูตร เป็นการประเมินในลักษณะที่มีความสมบูรณ์และซับซ้อนมาก คือ การประเมินที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบอื่นของหลักสูตร เช่น ทรัพยากรที่ต้องใช้ ความสัมพันธ์ของระบบหลักสูตรกับการบริหารโรงเรียน ระบบการจัดการเรียนการสอน ระบบการวัดและประเมินผล เป็นต้น

นอกจากนี้ วิชัย ดิสสระ (2535: 116) กล่าวถึงกาประเมินหลักสูตรไว้ว่า การคำนึงถึงช่วงเวลาในการประเมินผลหลักสูตร ทำให้ได้ลักษณะของการประเมินผล 3 ลักษณะ คือ

1. การประเมินผลก่อนการดำเนินงาน (project analysis) หมายถึง การประเมินหลักสูตรในช่วงที่หลักสูตรยังไม่นำไปใช้ในโรงเรียน เป็นการประเมินหลังจากได้วางแผนการพัฒนาหลักสูตรแล้วโดยอาศัยความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการพัฒนาหลักสูตร ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาวิชา

2. การประเมินขณะดำเนินการ (formative evaluation) หมายถึง การประเมินผลหลักสูตรในช่วงที่ได้จากการวางแผนพัฒนาไปใช้ในโรงเรียนต้องยึดหลักการและเหตุผลในขั้นวางแผนเป็นหลักแล้วพิจารณาดูว่าหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอนที่ปฏิบัติอยู่นั้นเป็นอย่างไรเป้าหมายของการประเมินผลขณะดำเนินการนี้มุ่งที่จะช่วยให้นักพัฒนาหลักสูตรสามารถพิจารณาวิเคราะห์และปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน ที่นำไปใช้ให้สมเหตุสมผลกับหลักการและเหตุผลในขณะวางแผนหลักสูตรเป็นสำคัญ

3. การประเมินหลังดำเนินการ (summative evaluation) หมายถึง การประเมินผลหลักสูตรในช่วงที่หลักสูตรได้นำไปใช้แล้วหรือประเมินผลจบของโครงการหลักสูตรนั้น ๆ การประเมินผลหลักสูตรช่วงจบนี้ต้องวิเคราะห์หาผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอน การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการวางแผนพัฒนาหลักสูตร กระบวนนำหลักสูตรไปใช้ กระบวนการเรียนการสอนในโรงเรียนและผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอน อาจใช้แบบสอบถามชนิดต่าง ๆ เป็นเครื่องมือการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนของนักเรียน ความคิดเห็นของนักเรียน ครูปกครอง ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้หลักสูตรทั้งทางตรงและทางอ้อม

สรุป

การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง การปรับปรุงเปลี่ยนแปลง หลักสูตรที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น หรือสร้างหลักสูตรขึ้นมาใหม่ ให้เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปและสนองต่อความต้องการของผู้เรียน การพัฒนาหลักสูตรระดับชาติ เป็นการพัฒนาหลักสูตรในลักษณะกว้าง ๆ โดยยึดถือแผนการศึกษาของชาติ เพื่อให้ผู้ใช้ในระดับต่าง ๆ นำไปขยายหรือปรับเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตร สำหรับการพัฒนาหลักสูตรระดับท้องถิ่น หมายถึง ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา จะเป็นการนำหลักสูตรระดับชาติมาปรับเปลี่ยนเนื้อหาสาระให้มีความสอดคล้องกับท้องถิ่น ส่วนการพัฒนาหลักสูตรระดับชั้นเรียนเป็นการพัฒนาหลักสูตรโดยสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นการขยายและปรับให้มีความสอดคล้องในการจัดการศึกษาของสถานศึกษา โดยการพัฒนาระดับหลักสูตรชั้นเรียน เป็นการพัฒนาที่เน้นความต้องการและความถนัด ความสนใจของผู้เรียน ซึ่งเป็นการปรับจุดประสงค์ เนื้อหาวิชา และกิจกรรมการเรียนการสอนโดยครูผู้เรียน จากแนวคิดของนักศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาสูตรพบว่า เป็นกระบวนการทำงานที่เป็นระบบเป็นวงจรเชื่อมโยงกันในมิติต่าง ๆ นักพัฒนาหลักสูตรดำเนินการให้มิติต่าง ๆ เป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

การจัดทำหรือพัฒนาหลักสูตรนั้น มีสิ่งที่ต้องปฏิบัติและพิจารณาที่สำคัญ คือ การกำหนดเป้าหมายเบื้องต้นของหลักสูตรที่จัดทำนั้นให้ชัดเจนว่าเป้าหมายเพื่ออะไร ทั้งโดยส่วนรวมและส่วนย่อยของหลักสูตร หลังจากนั้นจึงเลือกเนื้อหากิจกรรมการเรียนการสอน วิธีการประเมินผลและกำหนด รูปแบบการนำหลักสูตรไปใช้ในโรงเรียน ซึ่งการดำเนินการจะเป็นไปอย่างต่อเนื่อง จึงจะทำให้การพัฒนาหลักสูตรดำเนินไปอย่างครบถ้วนและเกิดผลดี นั่น คือ ได้กลักสูตรที่มีประสิทธิภาพ

สำหรับกระบวนการพัฒนาหลักสูตรแบบ SPIE Model เป็นการผสมผสาน บูรณาการองค์ประกอบที่สำคัญและสอดคล้องกัน เมื่อนำไปปฏิบัติจริงในสภาพแวดล้อมและข้อจำกัดของโรงเรียนโดยพัฒนาหลักสูตรระดับสถานศึกษานั้น จะทำให้การจัดการศึกษาสอดคล้องกับปัญหาและความเปลี่ยนแปลงสังคม ความเจริญก้าวหน้าวิชาการและเทคโนโลยี ตลอดจนสอดคล้องความต้องการของชุมชนและความต้องการของผู้เรียนด้วย

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีดังนี้

สมพร หลิมเจริญ (2552: บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 และประเมินประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมฯ โดยมีขั้นตอนคือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาหลักสูตร ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตร และประเมินคุณภาพของหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิขั้นที่ 3 การตรวจสอบประสิทธิภาพของหลักสูตร และขั้นที่ 4 การประเมินและปรับปรุงหลักสูตร ผลการดำเนินการศึกษา ได้องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในครั้งนี้ประกอบด้วยคุณลักษณะ 2 มิติ คือ 1) มิติด้านการคิด ได้แก่ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและความคิดริเริ่ม 2) มิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็นและความเชื่อมั่นในตนเอง หลักสูตรเสริม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้เป็นหลักสูตรที่ไม่ยึดเนื้อหาเป็นหลัก (content free) มีสาระสำคัญประกอบด้วย แนวคิดหลักการ วัตถุประสงค์ โครงสร้างของหลักสูตร การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล ในการพัฒนาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทั้งสองมิติ ผู้วิจัยได้นำหลักสูตรไปเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีโครงสร้างเนื้อหา 4 หน่วยการเรียนรู้ และใช้ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 29 ชั่วโมง กิจกรรมหลักที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ใช้เทคนิคระดมพลังสมอง และกิจกรรมการสืบสวนสอบสวนแบบอิงอริยสัจสี่ การตรวจสอบประสิทธิภาพของหลักสูตร ผู้วิจัย ใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แผนแบบการทดลองแบบ randomized pretest-posttest control group design

กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 2 ห้องเรียน ซึ่งเลือกมาโดยการใช้กระบวนการสุ่มโดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนนักเรียน ละ 30 คน กำหนดกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้วิธีการสุ่ม ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีระดับความคิดเห็นต่อหลักสูตรเสริมอยู่ในระดับดีมาก ผลการประเมินหลักสูตรเสริมพบว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด หลังการทดลองผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแผนการสอน ด้านระยะเวลา และด้านภาษาในคำชี้แจ้งในแผนการสอนบางหน่วยเพื่อให้เหมาะสมยิ่งขึ้นแล้วจัดทำเป็นหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์

ผิวพรรณ วีสุวรรณ (2553: บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นเรื่องการวาดภาพศิลปะโดยใช้หนังตะลุง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น เรื่อง การวาดภาพศิลปะไทยโดยใช้ตัวหนังตะลุง 2) พัฒนาหลักสูตรสาระการเรียนรู้ทองถิ่น เรื่อง การวาดภาพศิลปะไทยโดยใช้ตัวหนังตะลุง 3) ทดลองใช้หลักสูตรสาระการเรียนรู้ ท้องถิ่น เรื่อง การวาดภาพศิลปะไทยโดยใช้ตัวหนังตะลุง และ 4) ประเมินผลและปรับปรุงหลักสูตรสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น เรื่อง การวาดภาพศิลปะไทยโดยใช้ตัวหนังตะลุง เกี่ยวกับผลการเรียนรู้ ความสามารถของนักเรียนในการวาดภาพศิลปะโดยใช้ตัวหนังตะลุง และศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตร โดยทดลองใช้หลักสูตรกับนักเรียนโรงเรียนป่าบอนพิทยาคม อำเภอป่าบอน จังหวัดพัทลุง จานวน 32 คนเป็นเวลา 20 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) หลักสูตรสาระการเรียนรู้ทองถิ่นเรื่องการวาดภาพศิลปะไทยโดยใช้ตัวหนังตะลุง แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ประเด็นสนทนากลุ่ม แบบวัดผลการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถของนักเรียน แบบสอบถามความคิดเห็น การวิเคราะห์ขอมูลใช้ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่า t-test แบบ Dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า นักเรียนและผู้เกี่ยวข้องเห็นความสำคัญและต้องการให้นำภูมิปัญญาการวาดภาพศิลปะไทยโดยใช้ตัวหนังตะลุงมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ คาดหวังให้ผู้เรียนวาดภาพศิลปะไทยโดยใช้ตัวหนังตะลุงได้ โดยให้ผู้รู้ท้องถิ่นร่วมจัดการเรียนรู้และประเมินผล 2) ผลการพัฒนาหลักสูตร พบว่า หลักสูตรประกอบด้วย ความสำคัญ วิสัยทัศน์ คาอธิ บายรายวิชา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ โครงสร้างหลักสูตร/เวลาเรียน แนวการดาเนินการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร และแผนการจัดการเรียนรู้ จานวน 9 แผน เกี่ยวกับ 1) ประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการ ลักษณะและประเภทของศิลปะไทย 2) ชื่อและลักษณะของลายไทย ขั้นตอนในการวาดภาพลวดลายไทย 3) ชื่อ ลักษณะและขั้นตอนการวาดลายกระจังลายประจายาม 4) ชื่อ ลักษณะและขั้นตอนการวาดเครื่องประดับตัว พระ นาง 5) ลักษณะและขั้นตอนการวาดภาพมือ เท้า พระ นาง 6) ลักษณะและขั้นตอนการวาดใบหน้าพระ นาง 7) ลักษณะท่าทางและขั้นตอนการวาดภาพตัว พระ นาง 8) ประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการ วัสดุอุปกรณ์ ชื่อและลักษณะของตัวหนังตะลุง และ

9) วาดภาพตัวหนังตะลุง (พระ นาง และเทวดา) 3) ผลการทดลองใช้หลักสูตรกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 4 โรงเรียนป่าบอนพิทยาคม จานวน 32 คน ใช้เวลา 20 ชั่วโมง โดยจัดการเรียนรู้โดยผู้รู้ท้องถิ่นและผู้วิจัย พบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการฝึกปฏิบัติ และ 4) ผลการประเมินและปรับปรุงหลักสูตรพบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้เกี่ยวกับการวาดภาพศิลปะไทยโดยใช้ตัวหนังตะลุงก่อนและหลังใช้หลักสูตรแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีความสามารถในการวาดภาพศิลปะไทย และวาดภาพตัวหนังตะลุง มีความพึงพอใจต่อหลักสูตรในระดับมาก และเห็นว่าหลักสูตรเรื่องการวาดภาพศิลปะไทยโดยใช้ตัวหนังตะลุง ทำให้มีความสุขในการเรียนที่มีการปฏิบัติจริง

งานวิจัยต่างประเทศ

คอนเฟอร์ (Confer. 2001: 2573-A) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนของครูโดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งนักเรียนจะได้รับความรู้ความเข้าใจจากการเจรจาต่อรอง และการทำงานร่วมมือกับคนอื่น ๆ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน 42 คน ครู 6 คน ผลการศึกษาพบว่า ในระยะแรก ๆ จากการสัมภาษณ์และการสังเกตการณ์สอนในห้องเรียนครูยังไม่มีความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับแนวคิดและการปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่แต่หลังจากได้รับการพัฒนาแล้วพบว่า ครูมีความเข้าใจในแนวความคิดและการปฏิบัติแบบใหม่ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ครูบางคนสามารถทำความเข้าใจแนวความคิดการสอนแบบใหม่ได้ก่อนที่จะลงมือปฏิบัติจริง แต่ครูบางคนต้องปฏิบัติให้ทุกอย่างชัดเจนเสียก่อนจึงจะเกิดความเข้าใจ

สรุป

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศและต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมของโรงเรียนเซนต์ดอมินิก เพื่อให้สอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และมีแนวทางในการจัดทำโครงสร้างสำหรับรายวิชาพร้อมการจัดกิจกรรมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มาจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยครูผู้สอนและนักเรียนร่วมมือกันจัดกิจกรรมและออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อนำรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลง จากรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น ให้เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปและสนองต่อความต้องการของผู้เรียนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

บทที่ 3
วิธีการดำเนินการวิจัย

พัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and development) มีขั้นตอนในการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างและการหาประสิทธิภาพเครื่องมือ
5. การดำเนินการทดลอง
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก กรุงเทพฯ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก กรุงเทพฯ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 28 คน โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการใช้หลักสูตรรายวิชาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ใช้เวลารวมทั้งหมด 16 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง โดยใช้หลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเป็นเวลา 14 ชั่วโมง ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 16 ชั่วโมง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง แบ่งเป็น 3 ประเภทคือ

1. เครื่องมือที่ใช้สำรวจข้อมูลพื้นฐานเพื่อนำมาใช้ในการร่างรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ได้แก่

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปศึกษา ผู้ช่วยฝ่ายวิชาการ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบประสิทธิภาพของรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ได้แก่

2.1 แบบประเมินร่างรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านการพัฒนารายวิชา

2.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองใช้รายวิชา

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

4. การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

ตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เป็นการจัดเตรียมข้อมูลพื้นฐานเพื่อจัดเตรียมกำหนดข้อมูลที่จำเป็นและต้องการในการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม แบ่งการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน 2 ขั้นตอน

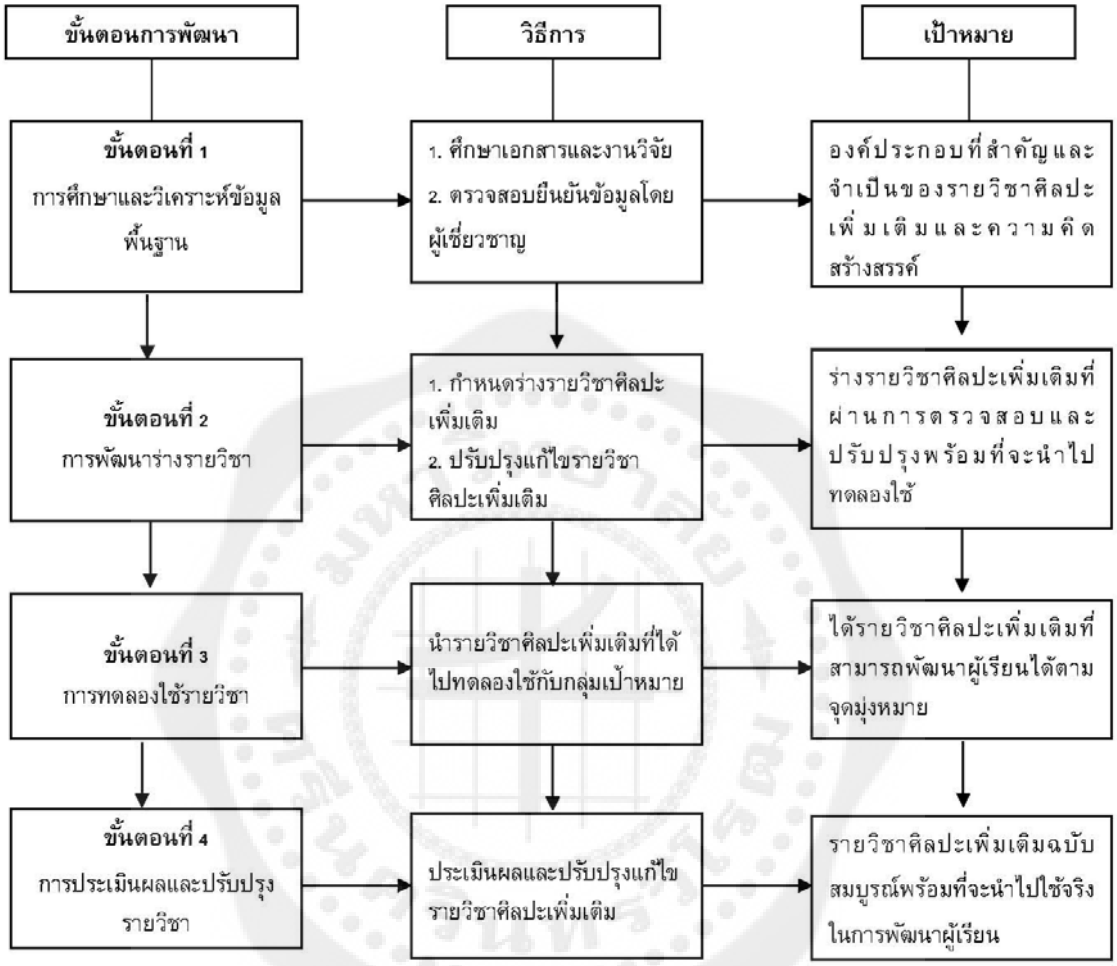
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้ศิลปะเพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานมาพัฒนาและเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และตัวชี้วัดของรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม พร้อมศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาและแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม จากเอกสาร ตำรา วารสาร และอินเทอร์เน็ต ในเรื่องการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และการพัฒนาหลักสูตรแล้วนำมาประยุกต์และปรับใช้ให้เหมาะสมกับการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

ขั้นตอนที่ 2 เก็บข้อมูลจากนักเรียนและผู้เชี่ยวชาญจากแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น สรุปผลที่ได้ทั้งหมดและจัดทำการพัฒนารายวิชาศิลปะ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ตอนที่ 2 การพัฒนาร่างรายวิชา เป็นการสร้างรายวิชาให้สอดคล้องกับความหมาย องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์และคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมและคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากข้อมูลพื้นฐานที่สรุปได้จากตอนที่ 1 ซึ่งการดำเนินการในตอนที่ 2 มีขั้นตอนการดำเนินการ 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การพัฒนาร่างรายวิชา ขั้นที่ 2 การตรวจสอบร่างรายวิชา ขั้นที่ 3 การปรับปรุงแก้ไขร่างรายวิชา ขั้นที่ 4 นำไปทดลองใช้

การพัฒนารายวิชาตามขั้นตอนดังกล่าวสามารถแสดงแผนภาพการดำเนินงาน

ได้ดังภาพประกอบต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ตอนที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตรรายวิชา เป็นขั้นนำร่างรายวิชาที่ได้จากตอนที่ 2 ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์คอมินิก เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพของรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมและวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการนำผลคะแนนที่ได้จากการทดลองใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียนมาวิเคราะห์หาค่าวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการศึกษากลุ่มทดลองกลุ่มเดียวโดยวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน (One group-pretest-posttest Design) (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2543: 249)

ตาราง 1 รูปแบบแผนการทดลอง One Group Pre-test Post-test Design

กลุ่ม	ทดสอบก่อนเรียน	การทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
E	T_1	X	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

E แทน กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

T_1 แทน การทดสอบก่อนทดลอง Pretest

X แทน การจัดกระบวนการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

T_2 แทน การทดสอบก่อนทดลอง Posttest

ตอนที่ 5 การประเมินผลและปรับปรุงรายวิชา เป็นการนำผลจากการทดลองใช้ไปเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดรวมทั้งนำผลที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงแก้ไขรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม เพื่อให้ได้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมที่เหมาะสมและสมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้เพื่อการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

5. การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยขอนำเสนอวิธีดำเนินการทดลอง ดังนี้

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูล

2. ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม สอนทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง

3. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

4. นำผลคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาวิเคราะห์ผล

5. นำข้อมูลที่ได้สรุป อภิปราย และเสนอแนะเกี่ยวกับรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน คำนวณหาค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ

1.1 ร้อยละ (Percentage)

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ *P* แทน ค่าร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นค่าร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

ค่าร้อยละจะแสดงความหมายของค่าและสามารถนำค่าที่ได้ไปเปรียบเทียบได้

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean)

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดของกลุ่ม

n แทน จำนวนของคะแนนในกลุ่ม

2. สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

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

เมื่อ

IOC คือ ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

หาค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเปรียบเทียบหลังเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ใช้การทดสอบค่าที โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป T-test Dependent

สูตร $t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$ โดยมี df = n -1

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

μ_0 แทน เกณฑ์ร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม 50 คิดเป็น 30

S แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

n แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

df แทน ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (degree of freedom)

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ผลการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

1.1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

1.2 ผลการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

1.3 ผลการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ผลการประเมินผลการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

2.2 ผลการประเมินผลและการปรับปรุงรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลและขั้นตอนดังนี้

1. ผลการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

1.1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

1.1.1 ผลการวิเคราะห์หลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาใช้ในการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

ผลการวิเคราะห์หลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนเซนต์ดอมินิก เห็นว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ส่งเสริมให้นักเรียน เกิดความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันพร้อมสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะได้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณค่า พร้อมเปิดโอกาสในการแสดงความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานจากศิลปะและวัฒนธรรมอันเป็นมรดกของภูมิปัญญาชาติไทยได้ เมื่อนักเรียนจบการศึกษาในช่วงชั้นที่ 4 กำหนดคุณภาพในการเรียนเพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าในงานศิลปะเพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1.2 ผลการศึกษาความคิดเห็นการนำรายวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเพิ่มเติมมาพัฒนาเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มาใช้ในการเรียนการสอน

1.2.1 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนและครูพร้อมผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในการสอบถามความคิดเห็น ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามออกเป็น 3 ตอน ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 เป็นความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ใน

ศตวรรษที่ 21 มาใช้ในการเรียนรู้ และตอนที่ 3 เป็นความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์สอบถามและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้ ดังแสดงในตารางตามลำดับ ดังนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยการสอบถามนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก จำนวน 28 คน และจากการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน จากแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น โดยวิเคราะห์ข้อมูลจาก 1.) สถานภาพและข้อมูลทั่วไป 2.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นของการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม 3.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์สอบถามและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 สถานภาพข้อมูลทั่วไปของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกจาก เพศ อายุ ความชอบความสนใจในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมและความสนใจรู้จักการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 วิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติร้อยละ (%)

ตาราง 2 แสดงจำนวนร้อยละสถานภาพข้อมูลทั่วไปของนักเรียนของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม

สถานภาพและข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	28	100.00
หญิง	0	0.00
รวม	28	100.00
2. อายุ		
17 ปี	6	21.43
18 ปี	20	71.43
19 ปี	2	7.14
รวม	28	100.00
3. นักเรียนชอบวิชาศิลปะหรือไม่		
ชอบ	19	67.84
ไม่ชอบ	9	32.14
รวม	28	100.00
4. นักเรียนรู้จักรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมหรือไม่		
รู้จัก	24	85.71
ไม่รู้จัก	4	14.29
รวม	28	100.00

ตาราง 2 (ต่อ)

สถานภาพและข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
5. นักเรียนเคยปฏิบัติงานที่เกี่ยวกับศิลปะในศตวรรษที่ 21 หรือไม่		
เคย	2	7.14
ไม่เคย	26	92.86
รวม	28	100.00

จากตาราง 2 จาการสำรวจข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามที่จัดทำขึ้นเพื่อสอบถามข้อมูลพื้นฐานในการจัดทำหลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม พบว่าสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 คิดเป็นเพศหญิง ร้อยละ 0.00 ตามลำดับ มีช่วงอายุส่วนใหญ่ 18 ปี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 71.43 17 ปี จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 21.43 และช่วงอายุที่น้อยที่สุด 19 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14 ตามลำดับ ส่วนความชอบในรายวิชาศิลปะส่วนใหญ่ ชอบ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 67.84 และไม่ชอบ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 32.14 ตามลำดับ ส่วนการรู้จักในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ส่วนมากรู้จักรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 85.71 และไม่รู้จัก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 ตามลำดับ สำหรับนักเรียนเคยปฏิบัติงานที่เกี่ยวกับศิลปะในศตวรรษที่ 21 ส่วนมากไม่เคย จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 92.86 และเคย จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14

ตาราง 3 แสดงจำนวนร้อยละความต้องการเกี่ยวกับรูปแบบหลักสูตรรายวิชาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ความต้องการเกี่ยวกับหลักสูตร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน	ร้อยละ
ด้านสาระการเรียนรู้		
ศิลปวัฒนธรรมไทยและสากล	17	60.71
ประวัติศาสตร์ศิลปะ	10	35.71
ภาพพิมพ์	10	35.71
การออกแบบ	24	85.71
จิตรกรรม	19	67.86
ประติมากรรม	17	60.71
สถาปัตยกรรม	20	71.43
ประยุกต์ศิลป์	23	82.14

ตาราง 3 (ต่อ)

ความต้องการเกี่ยวกับหลักสูตร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน	ร้อยละ
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้		
การศึกษาจากใบความรู้ที่ครูเตรียมให้	18	64.29
ฝึกปฏิบัติวาดภาพโดยการสาธิตวิธีการวาด	15	53.57
จัดกิจกรรมกลุ่มในการศึกษาค้นคว้าและการฝึกปฏิบัติ	10	35.71
การจัดการเรียนรู้โดยครูผู้สอน	9	32.14
จัดกิจกรรมโดยครูร่วมกับนักเรียน	27	96.43
ด้านหลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21		
ทักษะการคิดวิเคราะห์	16	57.14
ทักษะการสื่อสาร	10	35.71
ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์	24	32.14
ทักษะชีวิตและอาชีพ	10	35.71
ทักษะด้านสารสนเทศและเทคโนโลยี	19	67.86

จากตาราง 3 นักเรียนตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ต้องการหลักสูตรสาระการเรียนรู้เกี่ยวกับ การออกแบบ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 85.71 รองลงมาได้แก่ ประยุกต์ศิลป์ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 82.14 จิตรกรรม จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 67.86 สถาปัตยกรรม จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 71.43 ส่วนศิลปวัฒนธรรมไทยและสากลและประติมากรรม จำนวนละ 17 คน คิดเป็นร้อยละ 60.71 ลำดับสุดท้ายคือประวัติศาสตร์ศิลปะและภาพพิมพ์ จำนวนละ 10 คน คิดเป็นร้อยละ 35.71 ด้านความต้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในหลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ส่วนมากตอบ จัดกิจกรรมโดยครูร่วมกับนักเรียน จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 96.43 รองลงมาคือ การศึกษาจากใบความรู้ที่ครูเตรียมให้ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 64.29 ฝึกปฏิบัติวาดภาพโดยการสาธิตวิธีการวาด จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 53.57 จัดกิจกรรมกลุ่มในการศึกษาค้นคว้าและการฝึกปฏิบัติ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 35.71 และการจัดการเรียนรู้โดยครูผู้สอน จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 32.14 ตามลำดับ ด้านหลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ส่วนใหญ่ตอบทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 85.71 รองลงมาคือ ทักษะด้านสารสนเทศและเทคโนโลยี จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 67.86 ทักษะการคิดวิเคราะห์ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 57.14 ส่วนทักษะการสื่อสารและทักษะชีวิตและอาชีพ จำนวนละ 10 คน คิดเป็นร้อยละ 35.71 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 รูปจาก 2 ตารางสรุปได้ว่านักเรียนทั้งหมดเป็นเพศชายและส่วนใหญ่ชอบเรียนในวิชาศิลปะแต่ส่วนมากไม่เคยปฏิบัติงานที่เกี่ยวกับศิลปะในศตวรรษที่ 21 ทางด้านความต้องการเกี่ยวกับหลักสูตรรายวิชาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจทางด้านการออกแบบ โดยการจัดกิจกรรมโดยครูร่วมกับนักเรียนและส่งเสริมให้เกิดทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ จากการศึกษาหาข้อเสนอแนะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก พบว่า นักเรียนต้องการให้มีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มาใช้ในการเรียนการสอนด้วยวิธีการจัดกิจกรรมโดยครูร่วมกับนักเรียนเพื่อส่งเสริมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ โดยมีครูผู้สอนเป็นคนดูแลและให้คำปรึกษาด้วย เน้นการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง (Learning by doing)

1.2 ผลการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพร้อมทั้งสัมภาษณ์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาพัฒนารายวิชาเพิ่มเติมให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะและจัดทำเป็นรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยตรวจสอบความถูกต้องและเนื้อหาจากผู้เชียวชาญ จำนวน 5 ท่าน สนทนากับหัวหน้าฝ่ายวิชาการโรงเรียนเซนต์ดอมินิก จำนวน 1 คน ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จำนวน 2 คน อาจารย์มหาวิทยาลัย สาขาทัศนศิลปศึกษา จำนวน 1 คน หัวหน้างานห้องสมุด 1 คน โดยวิเคราะห์ข้อมูลจาก 1.) สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 2.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นของการพัฒนาหลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม 3.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านต่างๆ โดยจำแนกตาม เพศ อายุ การศึกษาสูงสุด ตำแหน่ง ประสบการณ์ทำงาน เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร มาใช้ในการจัดการศึกษา วิเคราะห์โดนใช้สถิติค่าร้อยละ ดังตาราง

ตาราง 4 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

สถานภาพและข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	3	40.00
หญิง	2	60.00
รวม	5	100.00

ตาราง 4 (ต่อ)

สถานภาพและข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
2. อายุ		
30 ปี	1	20.00
31 ปี	1	20.00
39 ปี	1	20.00
51 ปี	1	20.00
63 ปี	1	20.00
รวม	**5**	**100.00**
3. การศึกษา		
ปริญญาตรี	2	40.00
ปริญญาโท	2	40.00
ปริญญาเอก	1	20.00
รวม	**5**	**100.00**
4. สถานภาพ		
หัวหน้าฝ่ายวิชาการ	1	20.00
อาจารย์มหาวิทยาลัย	1	20.00
ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	2	40.00
หัวหน้างานห้องสมุด	1	20.00
รวม	**5**	**100.00**
5. ประสบการณ์ทำงาน		
6 ปี	2	40.00
13 ปี	1	20.00
21 ปี	1	20.00
37 ปี	1	20.00
รวม	**5**	**100.00**
6. ประสบการณ์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21		
มี	5	100.00
ไม่มี	0	0.00
รวม	**5**	**100.00**
7. ประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับหลักสูตรรายวิชาศิลปะ		
มี	5	100.00
ไม่มี	0	0.00
รวม	**5**	**100.00**

จากตารางพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 รองลงมาผู้หญิง จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 อายุ 63 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 อายุ 51 ปี จำนวน 1 คนคิดเป็นร้อยละ 20.00 อายุ 39 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 อายุ 31 ปี จำนวน 1 คิดเป็นร้อยละ 20.00 คนและ อายุ 30 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 การศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ระดับปริญญาโท จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 และระดับปริญญาเอก จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 สถานภาพตำแหน่งครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ตำแหน่งหัวหน้าห้องสมุด จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ตำแหน่งหัวหน้าฝ่ายวิชาการ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และสุดท้ายอาจารย์มหาวิทยาลัย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ประสบการณ์ในการทำงาน 6 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ประสบการณ์ทำงาน 13 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ประสบการณ์ทำงาน 21 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และสุดประสบการณ์ทำงาน 37 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ประสบการณ์ในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ส่วนประสบการณ์การเรียนรูเกี่ยวกับรายวิชาศิลปะ ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ทั้งหมด จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวความคิดการจัดการเรียนรูในศตวรรษที่ 21 มีรายละเอียดดังนี้

1. การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยภาพรวม พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ทุกคนมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า รายวิชาศิลปะมีความสำคัญและจำเป็น เพื่อการพัฒนารายวิชาให้ดียิ่งขึ้นตามความเปลี่ยนแปลงตามกระบวนการทางสังคมของการศึกษาตลอดจน รายวิชาในปัจจุบันซึ่งจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันจะมุ่งเน้นไปในการสร้างสิ่งใหม่ๆ ให้กับผู้เรียนและสังคมอยู่ตลอดเวลา กระบวนการศึกษาจึงต้องเน้นไปที่การสร้างและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ซึ่งการศึกษาแบบดั้งเดิมจะเน้นไปทางด้านการจดจำเป็นทักษะพื้นฐาน จึงเป็นเรื่องดีที่มีการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมให้สอดคล้องไปกับยุคปัจจุบันและวัฒนธรรมของไทยและสากลเพื่อให้ตอบสนองทักษะการเรียนรู้และเข้ากับการศึกษาในยุคในศตวรรษที่ 21

2. การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมควรมีแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะ โดยภาพรวม พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์มีความคิดเห็นว่ากิจกรรมการเรียนการสอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอนจะต้องสะท้อนเป้าหมายการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยองค์รวมละต้องสอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อเป็นการส่งเสริมสร้างความกล้าแสดงออกทางศิลปะอย่างสร้างสรรค์พร้อมถ่ายทอดความรู้สึกและวิพากษ์ วิเคราะห์คุณค่าในงานศิลปะได้

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมความคิดเห็นเกี่ยวกับรายวิชาและกิจกรรมการเรียนรู้ ควรจัดระบบการนำเสนอรายวิชาให้เป็นระบบและสอดคล้องกันตั้งแต่เป้าหมาย (มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด) การจัดการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรมพร้อมควรมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ที่หลากหลาย

และต้องเพิ่มเติมทักษะต่าง ๆเข้าไปเพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปต่อยอดในการเรียนรู้ได้ รวมไปถึงการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทั้งครูผู้สอนสามารถเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนและใช้รูปแบบในการสอนที่หลากหลายเพื่อช่วยพัฒนาความสามารถของนักเรียนได้

1.3 ผลการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวความคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูล ขั้นที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ 1.) วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ 2.) สอบถามความต้องการของผู้เรียน 3.) สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1.) การพัฒนารายวิชาฉบับร่าง 2.) การประเมินรายวิชาฉบับร่างโดยผู้เชี่ยวชาญและ 3.) การปรับปรุงรายวิชาฉบับร่าง

1. การวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

การวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสามารถอธิบายได้ว่ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันพร้อมสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะได้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณค่า พร้อมเปิดโอกาสในการแสดงความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานจากศิลปะและวัฒนธรรมอันเป็นมรดกของภูมิปัญญาชาติไทยได้ เมื่อนักเรียนจบการศึกษาในช่วงชั้นที่ 4 กำหนดคุณภาพในการเรียนเพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าในงานศิลปะ เพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม มีการจัดการเรียนการสอนในช่วงชั้นที่ 4 เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาความรู้และทักษะทางด้านศิลปะ เป็นการต่อยอดจากการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะพื้นฐาน เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์ผลงานและสามารถถ่ายทอดแนวความคิด มุมมองในงานศิลปะพร้อมรู้จักคุณค่าและสามารถนำทักษะทางด้านวิชาศิลปะไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. สอบถามความต้องการของผู้เรียน

ผลจากการสอบถามความต้องการของผู้เรียน พบว่า นักเรียนต้องการให้มีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มาใช้ในการเรียนการสอนด้วยวิธีการจัดกิจกรรมโดยครูร่วมกับนักเรียนเพื่อส่งเสริมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ โดยมีครูผู้สอนเป็นคนดูแลและให้คำปรึกษาด้วย เน้นการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง (Learning by doing)

3. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญได้แบ่งการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวความคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.3.1 ผลการพัฒนารายวิชาฉบับร่าง

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน การศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ร่วมทั้งคำแนะนำจากอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์นำมาพัฒนาโครงร่างรายวิชาประกอบด้วย คำอธิบายรายวิชา ตัวชี้วัด แนวดำเนินการตามหลักสูตร โครงสร้างรายวิชา/เวลาเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้

คำอธิบายรายวิชา .

ศึกษาและฝึกปฏิบัติ กระบวนการคิดและสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะในแขนงต่าง ๆรวมทั้งศึกษาเรื่องราวจากเนื้อหาและวัสดุต่าง ๆ ตามความเหมาะสม เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ เห็นคุณค่าและสามารถสร้างผลงานศิลปะได้อย่างอิสระและสร้างสรรค์

โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความรู้ความคิด ความเข้าใจ อย่างเป็นระบบ สามารถสื่อสารสิ่งที่เรียนรู้ผ่านผลงานศิลปะได้ สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมมีความสามารถในการตัดสินใจ เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีทักษะในการดำเนินชีวิตและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

ตัวชี้วัดชั้นปี/ตัวชี้วัดช่วงชั้น

รหัสกำกับมาตรฐาน	ตัวชี้วัด
มาตรฐาน ศ 1.1	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
มาตรฐาน ศ 1.2	เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

โครงสร้างรายวิชา/เวลาเรียนหลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบในศตวรรษที่ 21

รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้จัดประสบการณ์และกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้เรียนรู้จำนวน 16 ชั่วโมง โดยประมาน โดยรายละเอียดโครงสร้างรายวิชา/เวลาเรียนรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบในศตวรรษที่ 21 ในตาราง ดังนี้

โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
รายวิชา ศิลปะเพิ่มเติมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวนคาบ : สัปดาห์ 16 สัปดาห์

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	เวลา /คาบ
1	-	ทดสอบก่อนเรียนวิชาศิลปะเพิ่มเติม	ทักษะด้านการคิด	50 นาที /1 คาบ
2	1	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบ	ทักษะด้านการคิด	50 นาที /1 คาบ
3	1	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบ	ทักษะด้านการสร้างสรรค์	50 นาที /1 คาบ
4	2	ประวัติความเป็นมาและหลักการออกแบบสัญลักษณ์	ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์	50 นาที /1 คาบ
5	3	การออกแบบตัวอักษร	ทักษะด้านการสร้างสรรค์	50 นาที /1 คาบ
6	4	การออกแบบนิเทศศิลป์	ทักษะด้านการคิด	50 นาที /1 คาบ
7	4	การออกแบบนิเทศศิลป์	ทักษะด้านการสร้างสรรค์	50 นาที /1 คาบ
8	5	ความรู้พื้นฐานการออกแบบผลิตภัณฑ์	ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ	50 นาที /1 คาบ
9	5	การออกแบบผลิตภัณฑ์	ทักษะด้านการสร้างสรรค์	50 นาที /1 คาบ
10	6	ทัศน์ศิลป์ไทยและสากล	ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์	50 นาที /1 คาบ
11	6	การออกแบบทัศน์ศิลป์ไทยและสากลด้วยเทคโนโลยี	ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร / ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ	50 นาที /1 คาบ
12	7	สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์	ครบทักษะการเรียน	50 นาที /1 คาบ
13	7	สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์	ครบทักษะการเรียน	50 นาที /1 คาบ
14	7	สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์	ครบทักษะการเรียน	50 นาที /1 คาบ
15	7	สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์	ครบทักษะการเรียน	50 นาที /1 คาบ
16	-	ทดสอบหลังเรียนวิชาศิลปะเพิ่มเติม	ทักษะด้านการคิด	50 นาที /1 คาบ

* ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

1. Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา) 2. Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม) 3. Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์) 4. Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ) 5. Communications, Information, and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) 6. Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) Career 7. Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้)

1.3.2 แนวทางการดำเนินการตามรายวิชา

เพื่อให้การจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายจึงได้จัดแนวดำเนินการดังนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยสอดคล้องกับความสนใจและสภาพของผู้เรียนเน้นประสบการณ์ตรง มีการลงมือปฏิบัติจริงพร้อมสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม การถ่ายทอดเนื้อหาและทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้วยการจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงพร้อมสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีความสุข โดยจัด สื่อการเรียนรู้และให้นักเรียนรู้จักการสร้างสรรค์ผลงานโดยการเรียนรู้และศึกษาหาข้อมูลโดยมีครูเป็นที่ปรึกษาร่วมกับการจัดการเรียนการสอนเพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจัดการวัดและประเมินผล เน้นการประเมินตามสภาพจริง

1.3.3 แผนการจัดการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการดำเนินการตามรายวิชาเพื่อเป็นการจัดการเพื่อให้เกิดคุณลักษณะที่คาดหวังของรายวิชาจึงต้องมีการดำเนินการจัดการตามขั้นตอนกระบวนการ ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน ได้แก่ แผนการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบ การเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดทักษะทางด้านความคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหาในการเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบและการทำกิจกรรม แผนการเรียนรู้ที่ 2 ประวัติความเป็นมาและหลักการออกแบบสัญลักษณ์ การเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้และเข้าใจความเป็นมาของหลักการออกแบบสัญลักษณ์ซึ่งสอดคล้องกับทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนการ แผนการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบตัวอักษร เป็นการเรียนการสอนให้นักเรียนรู้จักการสร้างสรรค์ผลงานจากตัวอักษร ซึ่งสอดคล้องกับทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม แผนการเรียนรู้ที่ 4 การออกแบบนิเทศศิลป์ การเรียนการสอนเป็นการอธิบายและลงมือปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับทักษะด้านความคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหาและทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม แผนการเรียนรู้ที่ 5 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้นักเรียนร่วมมือกันในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับทักษะด้านการร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ และทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม แผนการเรียนรู้ที่ 6 ทัศน์ศิลป์ไทยและสากล เรียนรู้จากการศึกษาค้นคว้าและใช้สื่อเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อร่วมไปถึงทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร แผนการเรียนรู้ที่ 7 สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เป็นการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการต่างๆเพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับทุกทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

1.3.4 ผลการประเมินรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมฉบับร่าง

การประเมินรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมฉบับร่าง ประเมินก่อนนำรายวิชาไปทดลองใช้ โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาหลักสูตร ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านศตวรรษที่ 21 เป็นผู้ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พิจารณาความสอดคล้องขององค์ประกอบรายวิชาฉบับร่าง ความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบในแผนจัดการเรียนรู้ แนวการดำเนินการตามรายวิชาและแผนการจัดการเรียนรู้ เนื้อหากับเวลาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ เนื้อหากับเวลาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้กับเวลาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขและวิเคราะห์ผล โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุงรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมฉบับร่างผลการประเมินรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมฉบับร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าดัชนีความสอดคล้องของรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมมีค่าเท่ากับ 1

1.3.5 ผลการปรับปรุงรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมฉบับร่าง

จากการตรวจสอบรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมฉบับร่างโดยอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และจากการตรวจสอบความสอดคล้องของรายวิชาโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ มาสังเคราะห์และนำข้อมูลมาใช้เพื่อการปรับปรุงหลักสูตรฉบับร่าง ก่อนนำรายวิชาไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก จังหวัดกรุงเทพ ทั้งนี้มีประเด็นการปรับปรุงแก้ไขดังนี้

1. ปรับแก้ไของค์ประกอบของรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ในส่วนของตัวกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการศึกษาบริบทของสังคมรวมถึงกระแสสากลที่เปลี่ยนแปลงในปัจจุบันแล้วนำข้อมูลดังกล่าวมาประมวลตัวรายวิชาโดยการออกแบบรายวิชาต้องเกิดจากการมีส่วนร่วมของทุกคน

2. ปรับแผนกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและมาตรฐานของหลักสูตรรวมไปถึงการจัดหน่วยการเรียนรู้ให้เข้ากับปัจจุบัน พร้อมกำหนดกิจกรรมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสามารถแก้ปัญหาในการเรียนรู้พร้อมเข้าใจในสิ่งที่ได้เรียนและนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

จากผลการประเมินรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวความคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ฉบับร่างก่อนการนำรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมไปทดลองใช้ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน โดยการตรวจสอบค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) ประเด็นต่างๆตามแบบประเมินค่าความสอดคล้อง พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่า ทุกประเด็นมีความสอดคล้อง มีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในด้านการปรับแก้ไของค์ประกอบของรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ปรับแผนกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่ารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ฉบับร่างมีความเหมาะสมในการนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก จังหวัดกรุงเทพมหานคร

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ผลการประเมินผลการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

การประเมินผลการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ประเมินผลการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้แบบทดสอบวัดความรู้ (ก่อนเรียน-หลังเรียน) จำนวน 1 ชุด เป็นข้อสอบแบบปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ คะแนน 20 คะแนน นำผลการประเมินก่อนใช้หลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเปรียบเทียบกับการใช้หลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม สรุปได้ดังนี้

ตาราง 5 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยการใช้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วย t-test แบบ dependent

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (n)	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	T	Sig
ก่อนการใช้หลักสูตร	28	20	10.11	2.50	-13.38	.000
หลังการใช้หลักสูตร	28	20	17.46	2.15		

จากตารางพบว่าผลการเรียนรู้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนการใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย โดยผลการเรียนรู้หลังการใช้รายวิชา ($\bar{X}$ = 17.46, SD = 2.15) สูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนใช้รายวิชา ($\bar{X}$ = 10.11, SD = 2.50)

ในการประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีการประเมินครอบคลุมผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเมื่อนำผลการเรียนรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนมาพิจารณาตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ผลการทดลองใช้รายวิชา

ผลการทดลองการใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 28 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ระหว่างวันที่ 29 ตุลาคม 2559-19 กุมภาพันธ์ 2560 โดยผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ และให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบในศตวรรษที่ 21 พบว่า

ก่อนการทดลองผู้วิจัยได้ชี้แจงทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงจุดประสงค์ของจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แล้วจึงดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการชี้แจงการดำเนินการทดลองการใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมและแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยช่วยกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกัน หลังจากนั้นจะสอบก่อนเรียน

2.2 ผลการประเมินผลและปรับปรุงรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

ผลการประเมินผลรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก มีผู้วิจัย ผู้เชี่ยวชาญ ร่วมประเมินรายวิชา มีการประเมิน 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การประเมินก่อนใช้รายวิชาด้วยการทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระยะที่ 2 การประเมินระหว่างการใช้รายวิชา โดยการประเมินผลนักเรียนจากการสังเกตจากการเรียนรู้ภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติระหว่างเรียน และระยะที่ 3 การประเมินหลังการใช้รายวิชา โดยการประเมินผลจากผลการเรียนรู้และความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีผู้วิจัยและครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นผู้ร่วมประเมินผล

ผลการประเมินระหว่างการใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

จากการทดลองใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 7 แผน โดยผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ มีการสังเกตการประเมินผลระหว่างการนำรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมไปใช้ในการเปรียบเทียบเกณฑ์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียนเซนต์ดอมินิก

ผลการประเมินหลังการใช้รายวิชา

การประเมินหลังการใช้รายวิชา โดยประเมินผลนักเรียน 3 ด้าน คือ 1.) ผลการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม 2.) ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีผู้วิจัยและครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นผู้ประเมิน 3.) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีผลการประเมินหลังการใช้หลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมดังนี้

ในการประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีการประเมินครอบคลุมผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเมื่อนำผลการเรียนรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนมาพิจารณาตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน

ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีผู้วิจัยและครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นผู้ประเมิน จากการสังเกตและดูพัฒนาการในการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงาน การเอาใจใส่ การนำเสนอหรือร่วมไปถึงการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมสามารถช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่	ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
1. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบ	ทักษะด้านการคิด / ทักษะด้านการสร้างสรรค์
2. ประวัติความเป็นมาและหลักการออกแบบสัญลักษณ์	ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์
3. การออกแบบตัวอักษร	ทักษะด้านการสร้างสรรค์
4. การออกแบบนิเทศศิลป์	ทักษะด้านการคิด / ทักษะด้านการสร้างสรรค์
5. ความรู้พื้นฐานการออกแบบผลิตภัณฑ์/การออกแบบผลิตภัณฑ์	ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ / ทักษะด้านการสร้างสรรค์
6. ทัศน์ศิลป์ไทยและสากล/การออกแบบทัศน์ศิลป์ไทยและสากลด้วยเทคโนโลยี	ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ / ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร / ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ
7. สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์	ครบทักษะการเรียนในศตวรรษที่ 21

* ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

1. Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา) 2. Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) 3. Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) 4. Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ) 5. Communications, Information, and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) 6. Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร) Career 7. Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้)

ผลการปรับปรุงรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

การปรับปรุงรายวิชาควรมีการเก็บข้อมูลและติดตามการดำเนินการเป็นระยะๆ โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการสร้างความรู้ด้วยตนเองให้มากยิ่งขึ้นเพื่อเพิ่มเติมทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และปรับปรุงแผนการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ให้ละเอียดมากขึ้นและพัฒนาแผนการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นจะทำให้หลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมมีความน่าสนใจและเหมาะสมกับการนำไปใช้ต่อๆ ไป

บทที่ 5
สรุปผล อภิปราย ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูล ตามหัวข้อ ดังนี้

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก กรุงเทพฯ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 28 คน

2. กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก กรุงเทพฯ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 28 คน โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง แบ่งเป็น 3 ประเภทคือ

1. เครื่องมือที่ใช้สำรวจข้อมูลพื้นฐานเพื่อนำมาใช้ในการร่างรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ได้แก่

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปศึกษา ผู้ช่วยฝ่ายวิชาการ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบประสิทธิภาพของรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ได้แก่

2.1 แบบประเมินร่างรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านการพัฒนาหลักสูตร

2.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็น การปฏิบัติ

3. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองใช้รายวิชา

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนารายวิชา

จากการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ซึ่งทุกฝ่ายมีความเห็นสมควรว่าควรพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ขึ้นใช้ในโรงเรียนเซนต์ดอมินิก โดยกระบวนการพัฒนาหลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พบว่า โรงเรียนเซนต์ดอมินิกได้จัดทำรายวิชาให้ให้สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาแต่ยังมิได้ดำเนินการในส่วนของโครงสร้างเนื้อหาในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมดังนั้นนักเรียนและผู้เกี่ยวข้องต้องการรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และมีความคาดหวังให้ผู้เรียนได้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันพร้อมสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะได้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณค่า และจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยครูร่วมกับนักเรียนในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะในด้านต่างๆ ฝึกด้วยการปฏิบัติจริงและประเมินผลโดยมีผู้วิจัยและคุณครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมฉบับร่าง ผลการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พบว่ารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมประกอบด้วยหัวข้อต่างๆ คือ คำอธิบายรายวิชา ตัวชี้วัด แนวดำเนินการตามหลักสูตร โครงสร้างรายวิชา/เวลาเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน ได้แก่ แผนการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบ แผนการเรียนรู้ที่ 2 ประวัติความเป็นมาและหลักการออกแบบสัญลักษณ์ แผนการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบตัวอักษร แผนการเรียนรู้ที่ 4 แผนการเรียนรู้ที่ 5 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ แผนการเรียนรู้ที่ 6 ทัศน์ศิลป์ไทยและสากล แผนการเรียนรู้ที่ 7 สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ รายวิชามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การทดลองใช้รายวิชาการประเมินผล ผลการทดลองใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นำรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมไปใช้ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก จำนวน 28 คน โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนจัดการเรียนการสอนโดยการระดมความคิด มีการบรรยายและสาธิต ฝึกปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน พบว่านักเรียนให้ความสนใจและในความร่วมมือในการทำกิจกรรม สามารถสรุปสาระจากเนื้อหาที่เรียนได้ สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ และประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมของตนเองร่วมกับผู้วิจัยและคุณครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะแล้วนำมาปรับปรุงพัฒนาผลงานครั้งต่อไป

ปรับปรุงรายวิชา ผลการประเมินและปรังปรุงรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า นักเรียนที่เรียนรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยใช้แนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและสามารถถ่ายทอดนำเสนอผลงานได้อยู่ในระดับดีมีพัฒนาการอย่างเห็นได้ชัด

อภิปรายผล

จากการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีประเด็นนำมาเพื่ออภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมฉบับร่าง พบว่า สถานศึกษามีนโยบายในการพัฒนารายวิชาให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และมีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 วิจารณ์ พานิช (2555) กล่าวไว้ว่าครูเพื่อศิษย์ต้องไม่ใช่แค่มีใจ เอาใจใส่ศิษย์เท่านั้น ยังต้องมีทักษะในการ “จุดไฟ” ในใจศิษย์ ให้รักการเรียนรู้ ให้สนุกกับการเรียนรู้ หรือให้การเรียนรู้สนุกและกระตุ้นให้อยากเรียนรู้ต่อไปตลอดชีวิตครูจึงต้องยึดหลัก “สอนน้อย เรียนมาก” คือ ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของเด็ก ครูต้องตอบได้ว่า ศิษย์ได้เรียนอะไร และเพื่อให้ศิษย์ได้เรียนสิ่งเหล่านั้น ครูต้องทำอะไร ไม่ทำอะไร ในสภาพเช่นนี้ ครูยิ่งมีความสำคัญมากขึ้น และท้าทายครูทุกคนอย่างที่สุดที่จะไม่ทำหน้าที่ครูผิดทางคือ ทำให้ศิษย์เรียนไม่สนุก หรือเรียนแบบขาดทักษะสำคัญการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้อง “ก้าวข้ามสาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills) ที่ครูสอนไม่ได้ นักเรียนต้องเรียนเอง หรือพูดใหม่ว่าครูต้องไม่สอน แต่ต้องออกแบบการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวก (Facilitate) ในการเรียนรู้ ให้นักเรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำ แล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของตนเอง การเรียนรู้แบบนี้เรียกว่า PBL (Project-Based Learning) สำหรับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551ก: 1) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะที่มุ่งเน้นกระบวนการคิด การประยุกต์ความรู้เพื่อใช้ป้องกันการแก้ปัญหา มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย การประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา เน้นการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ผู้เรียนทำได้ ทำเป็น คิดเป็น แก้ปัญหาเป็น เกิดการใฝ่รู้ใฝ่เรียนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐาน

การศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรรายวิชาจากบุคคลที่เกี่ยวข้อง พบว่า ผู้ที่เกี่ยวข้องได้แก่ ผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษา นักเรียน นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญ มีความต้องการในการพัฒนาหลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนักวิชาการหลายท่านได้อธิบายความหมายของการพัฒนาหลักสูตร (Curriculum Development) ไว้คล้ายคลึงกัน ซึ่งสรุปได้ว่า การพัฒนาหลักสูตรมีความหมาย 2 ลักษณะ คือ ประเภทแรก เป็นการทำหลักสูตรที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น และประการที่สองเป็นการจัดทำหลักสูตรขึ้นมาใหม่ โดยไม่มีหลักสูตรเดิมอยู่ก่อน รวมไปถึงการผลิตเอกสารต่าง ๆ สำหรับผู้เรียนด้วย (สงัด อุทรานันท์. 2532: 31; อ้างอิงจาก Saylor; & Alexander. 1974: 7; Sowell. 1996: 16;) การพัฒนาหลักสูตร มีความหมายที่กว้างขวางครอบคลุมงานหลายมิติของการพัฒนาหลักสูตรตั้งแต่ การวางแผนหลักสูตร จัดทำหลักสูตรหรือยกร่างหลักสูตร (Curriculum Planning) การนำหลักสูตรไปใช้หรือการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ (Curriculum Implementation) และการประเมินหลักสูตร (Curriculum Evaluation) การสร้างหรือพัฒนาหลักสูตรให้มีคุณภาพนั้น ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละมิติมีประสิทธิผลมากน้อย

เพียงใด การวางแผนจัดทำหรือยกร่างหลักสูตร ประกอบด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน การกำหนดจุดมุ่งหมาย การกำหนดเนื้อหาสาระและประสบการณ์การเรียนรู้การกำหนดการวัดประเมินผล การนำหลักสูตรไปใช้ ประกอบด้วยการจัดวัสดุหลักสูตรต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้ใช้หลักสูตรสามารถใช้หลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ การผลิตและการใช้สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ การเตรียมบุคลากร การบริหารหลักสูตรและการดำเนินการสอนหลักสูตร การประเมินหลักสูตร ประกอบด้วย การประเมินเอกสารหลักสูตร การประเมินการใช้หลักสูตร การประเมินผลสัมฤทธิ์ของหลักสูตร และการประเมินหลักสูตรทั้งระบบ ทางด้านผลการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมฉบับร่าง ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมฉบับร่างที่ได้จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน การจัดทำรายวิชาฉบับร่างประกอบไปด้วยโครงการสอนซึ่งมีคำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาหลักสูตรของปราโมทย์ จันทร์เรือง (2550: 10) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของหลักสูตรที่สำคัญไว้ 9 ส่วน ได้แก่ หลักการ จุดหมาย โครงสร้าง คำอธิบายรายวิชา ขอบข่ายเนื้อหา เวลาเรียน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล

2. ผลการวิจัย พบว่า รายวิชามีความเหมาะสมกับผู้เรียน ทั้งนี้เป็นเพราะว่าในการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมได้นำข้อมูลพื้นฐานมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา เนื่องจากการพัฒนารายวิชาต้องสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางที่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้ตามจุดประสงค์และตัวชี้วัดในสาระทัศนศิลป์ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เรื่องคุณภาพผู้เรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ว่า รู้และเข้าใจเกี่ยวกับทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสื่อความหมาย สามารถใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์ อธิบายจุดประสงค์และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุ อุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงานทัศนศิลป์ วิเคราะห์เนื้อหาและแนวคิด เทคนิควิธีการ การแสดงออกของศิลปินทั้งไทยและสากล ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ในการออกแบบสร้างสรรค์งานที่เหมาะสมกับโอกาส สถานที่ รวมทั้งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพสังคมด้วยภาพล้อเลียนหรือการ์ตูน ตลอดจนประเมินและวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ด้วยหลักทฤษฎีวิจารณ์ศิลปะ

3. ผลการทดลองใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยนำรายวิชาไปใช้กับนักเรียนโรงเรียนเซนต์ดอมินิกชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 28 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ได้ทำการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ 7 แผน จำนวน 16 ชั่วโมง โดยแบ่งการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 ซึ่งสอดคล้องกับกรวมวิชาการ (2545: 3-8) ได้กล่าวถึงการจัดการการศึกษาโดยมุ่งเน้นให้ความสำคัญด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ทำเป็น

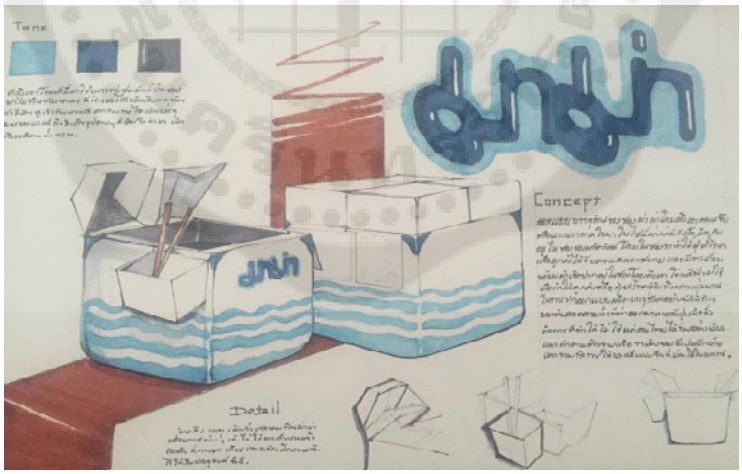
ผลการวิเคราะห์ผลงาน การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทดสอบทักษะในการเรียนรู้ในการปฏิบัติผลงาน ก่อนและหลังเรียนด้วยการใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยการออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยให้นักเรียนสร้างสรรค์ชิ้นงานในรูปแบบ Sketch Design โดยการประเมินผลรายด้าน 4 ด้าน ด้านความสวยงาม ด้านความสมบูรณ์ถูกต้อง ด้านองค์ประกอบศิลป์ และด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานที่มีคะแนนดีที่สุดและมีความโดดเด่นพร้อมพัฒนาการมากยิ่งขึ้น ที่สุด 3 ชิ้นมาวิเคราะห์ตัวอย่างดังนี้

นักเรียนที่ได้คะแนนดีที่สุดและมีความโดดเด่น คนที่ 1



ภาพประกอบ 3 ผลงานก่อนเรียน

จากการวิเคราะห์ผลงานจากการทดสอบก่อนเรียน พบว่า นักเรียนมีความรู้พื้นฐานในเรื่องการออกแบบบ้างแต่ยังไม่สามารถถ่ายทอดผลงานได้ถูกต้องตามหลักการของการออกแบบ sketch design มีการจัดวางผลงานพอเหมาะกับหน้ากระดาษแต่ผลงานโดยรวมไม่เสร็จสมบูรณ์และผลงานยังสื่อสารในการสร้างสรรค์ผลงานไม่ค่อยดีทำให้ผลงานได้คะแนน 8 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน



ภาพประกอบ 4 ผลงานหลังเรียน

จากการวิเคราะห์ผลงานจากการทดสอบหลังเรียน พบว่า นักเรียนสามารถนำเอาสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปสร้างสรรค์เป็นผลงานได้พร้อมสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนไปนำไปต่อยอดทางความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างดีมีการจัดองค์ประกอบศิลป์และใช้หลักในการออกแบบได้อย่างเหมาะสมผลงานมีการพัฒนาขึ้นจากเดิมอย่างมาก ผลงานสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้ ทำให้ผลงานได้คะแนน 20 เต็ม

การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลงานก่อน-หลังการทดลองสอนด้วยการใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

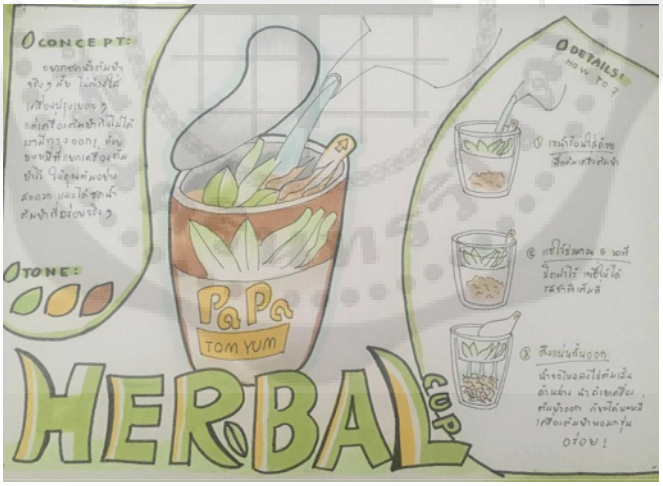
จากการวิเคราะห์ผลงานในการออกแบบ Sketch Design หลังจากได้รับการสอนในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมพบว่า ด้านความสวยงาม หลังการทดลองพบว่าภาพผลงานมีความสวยงามมากยิ่งขึ้นด้วยการลงสีหรือตกแต่งภาพรวมของผลงาน ทำให้ภาพรวมของผลงานออกมามีความสวยงามมากและน่าดึงดูดความสนใจมากยิ่งขึ้น

ด้านความสมบูรณ์ถูกต้อง หลังการทดลอง พบว่า นักเรียนรู้จักหลักการในการออกแบบมากยิ่งขึ้นทำให้นักเรียนรู้หลักการจัดว่างรวมไปถึงการสื่อความหมายในภาพทำยังไงถึงจะสมบูรณ์ทำให้ดูน่ามองและถูกต้องตามหลักการออกแบบ Sketch Design

ด้านองค์ประกอบศิลป์ หลังการทดลอง พบว่า นักเรียนรู้จักการจัดองค์ประกอบศิลป์มากยิ่งขึ้นสามารถจัดวางผลงานหรือจัดหน้ากระดาษของผลงานได้ดียิ่งขึ้นรวมไปถึงองค์รวมของตัวผลงานมีความลงตัว มีจุดเด่นทำให้ผลงานในการออกแบบออกมาดูดีมากกว่าก่อนการทดลอง

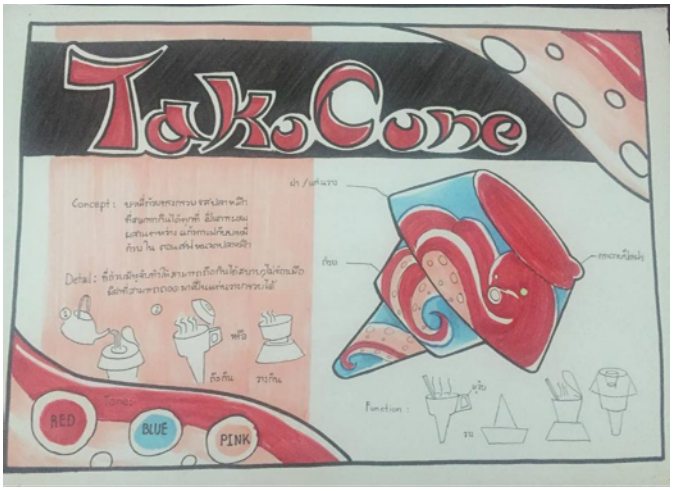
ด้านความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลอง พบว่า นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนไปต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานได้และสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างอิสระและมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดีในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

นักเรียนที่ได้คะแนนดีที่สุดและมีความโดดเด่น คนที่ 2



ภาพประกอบ 5 ผลงานก่อนเรียน

จากการวิเคราะห์ผลงานจากการทดสอบก่อนเรียน พบว่า นักเรียนมีสนใจในเรื่องการออกแบบและเรียนพิเศษวาดภาพอยู่แล้วแต่ยังไม่สามารถถ่ายทอดผลงานได้อย่างอิสระใช้รูปแบบในการออกแบบเดิมๆในการสร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ sketch design มีการจัดวางผลงานพอเหมาะกับหน้ากระดาษแต่ผลงานโดยรวมเหมือนผลงานไม่เสร็จทันเวลาที่กำหนดและผลงานยังไม่ค่อยมีความสมดุลเท่าไร ทำให้ผลงานได้คะแนน 8 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน



ภาพประกอบ 6 ผลงานหลังเรียน

จากการวิเคราะห์ผลงานจากการทดสอบหลังเรียน พบว่า นักเรียนสามารถนำเอาสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปสร้างสรรค์เป็นผลงานได้มีพัฒนาการที่ดีเยี่ยมรู้จักการศึกษาค้นคว้า รู้จักสอบถามเพื่อให้ผลงานในการออกแบบมีความสมบูรณ์และถูกต้องมากที่สุด ตรงต่อเวลาในการทำ มีความคิดสร้างสรรค์ในสิ่งใหม่รู้จักการใช้องค์ประกอบศิลป์ทำให้ผลงานมีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น ทำให้ผลงานได้คะแนน 20 เต็ม

การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลงานก่อน-หลังการทดลองสอนด้วยการใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

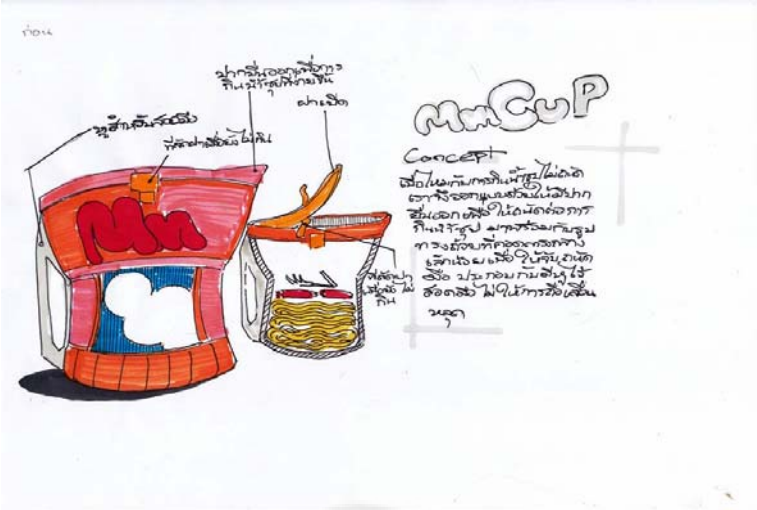
จากการวิเคราะห์ผลงานในการออกแบบ Sketch Design หลังจากได้รับการสอนในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมพบว่า ด้านความสวยงาม หลังการทดลอง พบว่านักเรียนมีพัฒนาการรู้จักเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสวยงามมากยิ่งขึ้น รู้จักการเก็บรายละเอียดและการลงสีเพื่อเพิ่มความสวยงามให้ผลงาน

ด้านความสมบูรณ์ถูกต้อง หลังการทดลอง พบว่า นักเรียนรู้จักหลักการในการออกแบบมากยิ่งขึ้นทำให้นักเรียนรู้หลักการจัดว่างถูกต้องตามหลักการออกแบบ Sketch Design

ด้านองค์ประกอบศิลป์ หลังการทดลอง พบว่า นักเรียนรู้จักการจัดองค์ประกอบศิลป์ของภาพได้ดี มากยิ่งขึ้นรวมไปถึงองค์รวมของตัวผลงานมีความลงตัวและน่าสนใจสามารถพัฒนาได้ดีอย่าเป็นลำดับมากยิ่งขึ้น

ด้านความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลอง พบว่า นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนไปต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานได้และสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างอิสระและมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดีในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

นักเรียนที่ได้คะแนนดีที่สุดและมีความโดดเด่น คนที่ 3



ภาพประกอบ 7 ผลงานก่อนเรียน

จากการวิเคราะห์ผลงานจากการทดสอบก่อนเรียน พบว่า นักเรียนมีความรู้ในการออกแบบน้อย การสร้างสรรค์ผลงานยังไม่มีความน่าสนใจ รีบทำผลงานจนเกินไปจนทำให้ผลงานไม่มีความสมบูรณ์และสวยงามเท่าที่ควร ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานจึงยังไม่ค่อยโดดเด่น ผลงานดูเรียบง่ายไม่ดึงดูดเท่าที่ควร ทำให้ผลงานได้คะแนน 6 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน



ภาพประกอบ 8 ผลงานหลังเรียน

จากการวิเคราะห์ผลงานจากการทดสอบหลังเรียน พบว่า นักเรียนสามารถนำเอาสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปสร้างสรรค์เป็นผลงานได้มีพัฒนาการที่ดีเยี่ยม มีความคิดสร้างสรรค์ในสิ่งใหม่ๆ รู้จักการใช้องค์ประกอบศิลป์ทำให้ผลงานมีความโดดเด่นมาก การออกแบบถูกต้องตามหลักการในการออกแบบดูมีขั้นตอนสามารถทำให้สื่อสารผลงานออกมาได้อย่างดีและมีพัฒนาการในการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น ทำให้ผลงานได้คะแนน 1 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน

การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลงานก่อน-หลังการทดลองสอนด้วยการใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

จากการวิเคราะห์ผลงานในการออกแบบ Sketch Design หลังจากได้รับการสอนในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมพบว่า ด้านความสวยงาม หลังการทดลอง พบว่านักเรียน นักเรียนรู้จักการต้องตกแต่งรู้จักการจัดว่างในตัวผลงานมากยิ่งขึ้นมีความสะอาดเรียบร้อยมากขึ้นกว่าผลงานชิ้นทดสอบก่อนเรียน

ด้านความสมบูรณ์ถูกต้อง หลังการทดลอง พบว่า นักเรียนรู้จักหลักการในการออกแบบมากยิ่งขึ้นทำให้นักเรียนรู้หลักการจัดว่างถูกต้องตามหลักการออกแบบ Sketch Design

ด้านองค์ประกอบศิลป์ หลังการทดลอง พบว่า นักเรียนรู้จักการจัดองค์ประกอบศิลป์ของภาพได้ ทำให้การจัดวางในผลงานมีน่าสนใจและโดดเด่นมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม

ด้านความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลอง พบว่า นักเรียนสามารถนำผลงานทดสอบก่อนเรียนมาพัฒนาทำให้ตัวผลงานทดสอบหลังเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มเติมมากยิ่งขึ้นและสามารถนำสิ่งที่เรียนไปต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานได้เป็นอย่างดี

นักเรียนที่ได้คะแนนดีที่สุดและมีความโดดเด่น คนที่ 4



ภาพประกอบ 9 ผลงานก่อนเรียน

จากการวิเคราะห์ผลงานจากการทดสอบก่อนเรียน พบว่า นักเรียนมีความรู้ในการออกแบบพอสมควร การสร้างสรรค์ผลงานยังไม่มีความคิดสร้างสรรค์หรือกระบวนการคิดที่แปลกใหม่ ตัวผลงานมีความน่าสนใจในการลงสีแต่เสร็จไม่ทันเวลาที่กำหนดให้จึงทำให้ผลงานไม่มีความสมบูรณ์และสวยงามเท่าที่ควร ผลงานดูเรียบง่ายจนเกินไป ทำให้ผลงานได้คะแนน 8 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน



ภาพประกอบ 10 ผลงานหลังเรียน

การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลงานก่อน-หลังการทดลองสอนด้วยการใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

จากการวิเคราะห์ผลงานในการออกแบบ Sketch Design หลังจากได้รับการสอนในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมพบว่า ด้านความสวยงาม หลังการทดลอง พบว่านักเรียน นักเรียนรู้จักการนำทัศนธาตุมาใช้ตกแต่งในผลงานทำให้ผลงานดูโดดเด่นและมีความสวยงามมากยิ่งขึ้นและเกิดทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์

ด้านความสมบูรณ์ถูกต้อง หลังการทดลอง พบว่า นักเรียนรู้จักหลักการออกแบบ Sketch Design ที่ถูกต้องทำให้นักเรียนมีพัฒนาการในการจัดว่างในด้านการสื่อสารความเข้าใจของผลงานทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์และถูกต้องมาดยิ่งขึ้นและเกิดทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์พร้อมด้วยทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม

ด้านองค์ประกอบศิลป์ หลังการทดลอง พบว่า นักเรียนรู้จักการจัดองค์ประกอบทำให้ผลงานมีความโดดเด่นพร้อมรู้จักการว่างองค์ประกอบศิลป์อย่างเหมาะสมและเกิดทักษะด้านความร่วมมือ

ด้านความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลอง พบว่า นักเรียนสามารถนำผลงานทดสอบก่อนเรียนมาพัฒนาทำให้ตัวผลงานทดสอบหลังเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มเติมมากยิ่งขึ้นและสามารถนำสิ่งที่เรียนไปต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานได้เป็นอย่างดีจากการนำทัศนธาตุและตัวการ์ตูนต่าง ๆมาผสมผสานทำให้งานมีความความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดีและเกิดทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์

4. ผลการประเมินรายวิชา พบว่า ผลการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 โดยหลังการใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมมีคะแนนสูงกว่าก่อนใช้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ทั้งนี้เพราะว่ารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่พัฒนาขึ้นจากความต้องการของผู้เรียน เป็นเรื่องที่นักเรียนให้ความสนใจ ร่วมไปถึงได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนไปกับผู้วิจัยและได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยความตั้งใจกระตือรือร้นในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ คอนเฟอร์ (Confer. 2001: 2573-A) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนของครูโดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งนักเรียนจะได้รับความรู้ความเข้าใจจากการเจรจาต่อรอง และการทำงานร่วมมือกับคนอื่น ๆ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน 42 คน ครู 6 คน ผลการศึกษาพบว่า ในระยะแรก ๆ จากการสัมภาษณ์และการสังเกตการณ์สอนในห้องเรียนครูยังไม่มีความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับแนวคิดและการปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่แต่หลังจากได้รับการพัฒนาแล้วพบว่า ครูมีความเข้าใจในแนวความคิดและการปฏิบัติแบบใหม่ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ครูบางคนสามารถทำความเข้าใจแนวความคิดการสอนแบบใหม่ได้ก่อนที่จะลงมือปฏิบัติจริง แต่ครูบางคนต้องปฏิบัติให้ทุกอย่างชัดเจนเสียก่อนจึงจะเกิดความเข้าใจ

ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับประเด็นดังต่อไปนี้ คือ ข้อเสนอแนะเพื่อการนำรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมไปใช้ ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

ข้อเสนอแนะในการรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ผู้นำรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมไปใช้ ควรมีการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม เพื่อความสะดวกและความเหมาะสมของการนำไปปรับใช้

2. ครูผู้สอนควรมีประสบการณ์ และความชำนาญในด้านทักษะต่างๆ เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการปฏิบัติจริงพร้อมสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

3. ครูผู้สอนควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมการรู้ให้มากขึ้นและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์การ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยกับนักเรียนในระดับชั้น ม.4-ม.6 เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนรู้จักคิดรู้จักทำและมีการต่อยอดอย่างเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานอย่างสร้างสรรค์ได้

2. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสะท้อนมุมมองในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างหลากหลาย

3. ควรมีการพัฒนาเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอนให้มากยิ่งขึ้นเพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ. (2539). *การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment).* กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรงศึกษาธิการ.

----------. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544.* กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

----------. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.* กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

----------. (2545). *การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน.* กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

----------. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 พร้อมกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้อง และพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ พ.ศ.2545.* กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

----------. (2545). *สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน* พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กาญจนา คุณารักษ์. (2527). *หลักสูตรและการพัฒนา.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

----------. (2535). *หลักสูตรและการพัฒนา.* กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์. (2539). *การพัฒนาหลักสูตร: หลักการแนวปฏิบัติ.* กรุงเทพฯ: อสีนเพรส.

เฉลา มิสดีย์. (2540). *การพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมการป้องกันโรคเอดส์ สำหรับผู้ใช้แรงงานในโรงงานอุตสาหกรรม จังหวัดสิงห์บุรี.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (อุตสาหกรรมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ชมพันธ์ กุญชร ณ อยุธยา. (2540). *การพัฒนาหลักสูตร.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ข่าวทหารอากาศ.

ชลูด นิ่มเสมอ. (2534). *องค์ประกอบของศิลปะ.* กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ธำรง บัวศรี. (2542). *ทฤษฎีหลักสูตร การออกแบบและการพัฒนา.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ธนธัชการพิมพ์.

นิคม ชมพูหลง. (2545). *วิธีการและขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นและการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา.* มหาสารคาม: อภิชาตการพิมพ์.

บุญมี เณรยอด. (2531). *หลักการพัฒนาหลักสูตร.* กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรางค์สุวรรณ อดีตโต. (2524). *ความคิดเห็นของครูสังคม ผู้บริหารการศึกษาและศึกษานิเทศก์เกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาตามหลักสูตรมัธยมศึกษาพุทธศักราช 2521.* วิทยานิพนธ์ ค.ม. (มัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ปราโมทย์ จันทร์เรือง. (2550). *หลักการและแนวทางการพัฒนาหลักสูตร สาขาหลักสูตรและการสอน.* ลพบุรี: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

ผิวพรรณ วีสุวรรณ. (2553). *การพัฒนาหลักสูตรสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นเรื่องการวาดภาพศิลปะโดยใช้หนังตะลุง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.* วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการนิเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.

พงษ์ศักดิ์ ภูกาบขาว. (2540). *การพัฒนาหลกัสูตรหลักการและแนวปฏิบัติ.* กรุงเทพฯ: อลินเพรส.

ภพ เลาหไพบูลย์. (2540). *แนวการสอนวิทยาศาสตร์.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

มณฑิชา ชนะสิทธิ์. (2539). *การศึกษาสภาพและปัญหาการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นของสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสงขลา.* วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

มาเรียม นิลพันธุ์. (2543). การสังเคราะห์งานวิจัยทางด้านหลักสูตร. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

รุจิร์ ภู่สาระ. (2545). *การเขียนแผนการเรียนรู้.* กรุงเทพฯ: บุ๊ค พอยส์.

ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา.* พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.* กรุงเทพฯ: เลิฟแอนด์เลิฟเพรส.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21.* กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์.

----------. (2556). *การจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 2.* สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2556, จาก www.scbfoundation.com/projects/wcms/userfiles/files/../21_century.pdf

วิชัย ดิสสระ. (2535). *การพัฒนาหลักสูตรและการสอน.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพ: สุวีริยาสาส์น.

วิชัย วงษ์ ใหญ่. (2533). *การพัฒนาหลักสูตรและการสอนมิติใหม่.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองธรรม.

----------. (2537). *กระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ.* กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองธรรม.

วิชัย ประสิทธิ์วุฒิเวชช์. (2542). *การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น: สานต่อที่ท้องถิ่น.* กรุงเทพฯ: เซ็นเตอร์ดิสคัฟเวอรี่.

สงัด อุทรานันท์. (2532). *พื้นฐานและหลักการพัฒนาหลักสูตร.* กรุงเทพฯ: เซนเตอร์พับบลิคเคชั่น.

----------. (2538). *หลักสูตรและการสอน.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สถาบันพัฒนาความก้าวหน้า. (2553). *ยุทธศาสตร์การพัฒนาวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษาตามหลักเกณฑ์ใหม่.* กรุงเทพฯ: เอส.พี.เอ็น. การพิมพ์.

สมนึก ภัททิยธนี. (2549). *การวัดผลการศึกษา.* กาฬสินธุ์: ประสานการพิมพ์.

สมพร หลิมเจริญ. (2552). *การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ช่วงชั้นที่ 2.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สวสัดิ์ จงกล. (2547). *แนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนกลุ่มการงานพื้นฐานอาชีพในเอกสารกลุ่มแรงงานและพื้นฐานอาชีพหน่วยที่ 1.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

สันต์ ธรรมบำรุง. (2527). *หลักสูตรและการบริหารหลักสูตร.* กรุงเทพฯ: การศาสนา.

สิริพร ทิพย์คง. (2536). *ความเป็นครู.* (เอกสารประกอบคำสอน). กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2543). *การนิเทศเพื่อสงเสริมระบบการประกันคุณภาพภายในโรงเรียน.* กรุงเทพฯ: การศาสนา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545.* สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.

----------. (2543). *ประสิทธิภาพการบริหาร.* กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

สำลี รักสุทธี; และ คณะ. (2544). *เทคนิควิธการพัฒนาหลักสูตรแบบบูรณาการ.* กรุงเทพฯ: พัฒนศึกษา.

สุพล วังสินธ์. (2536, เมษายน-พฤษาคม). การจัดทำแผนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ. *สารพัฒนาหลักสูตร.* 12(114): 5-10.

สุมิตร คุณานุกร. (2533). *หลักสูตรและการสอน* .กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์.

สุวิทย์ มูลคำ; และ อรทัย มูลคำ. (2545). *21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาระบบความคิด.* กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

หัทยา เจียมศักดิ์. (2539). *การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น เรื่อง หัตถกรรมในท้องถิ่นชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของอำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่.* วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (ประถมศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.

อำนาจ จันทร์แป้น. (2532). *การพัฒนาหลักสูตร ทฤษฎีสู่การปฏิบัติระดับโรงเรียน.* เชียงใหม่: สหทรัพย์การพิมพ์

Bishop, George. (1985). *Curriculum Development.* A Textbook for Students Macmillan. London: Publishers.

Confer, Carla S. (2001, January). Student Participation in a Process of Teacher Change: Toward Student-Centered Teaching and Learning. *Dissertation Abstracts International.* 61(7): 2573-A.

Good, Carter V. (1973). *Dictionary of Education.* New York: McGraw-Hill Book.

Michaelis, J.U., Grossman, R. H.; & Scott, L.F. (1975). *New Designs for Elementary Curriculum and Instruction.* 2nd ed. New York: McGraw-Hill.

Neil, Michael W. (1981). *The Open University: a research study on international collaboration between institutions of distance learning.* Milton Keynes: The Open University.

Oliva, P.F. (1992). *Developing the Curriculum.* Unisted State: Darriv Dudas Publication Services Inc.

Saylor,J., Galen; & Alexander, William M. (1974). *Planning Curriculum for Schools.* New York: Holt, Rinehart and Winston.

Saylor Alexander; & Lewis. (1981). *Curriculum Planing for The Better Teaching and Learning.* New York: Holt Rinehart and Winston.

Sowell, E. J. (1996). *Curriculum: An Integrative Introduction.* United States of America: Merrill Prentice Hall.

Taba, Hilda. (1962). *Curriculum Development: Theory and Practice.* New York: Harcourt, Brace; & World, Inc.

Tyler, R. W. (1949). *Basic Principle of Curriculum and Instruction.* Chicago: University of Chicago Press.

----------. (1950). *Basic Principles of curriculum and Instruction.* Chicago: The University of Chicago press.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ / ผู้เชียวชาญ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ / ผู้เชี่ยวชาญ

การแนะนำ / ตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือสำหรับการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า
   อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปศึกษา
   คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
   ผู้เชี่ยวชาญด้านรายวิชาศิลปศึกษา

2. นางสาววิราภา จิรชัยยิ่งเจริญ
   อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
   โรงเรียนเซนต์ดอมินิก
   ผู้เชี่ยวชาญด้านรายวิชาศิลปศึกษา

3. นายบุญชู ชูศรี
   ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ
   โรงเรียนเซนต์ดอมินิก
   ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรการสอน

4. นางสาวนภัสวรรณ บุญนิธี
   หัวหน้าฝ่ายงานห้องสมุด
   โรงเรียนเซนต์ดอมินิก
   ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรการสอน

5. นายกฤษพล วัฒนปาน
   อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
   โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
   ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15644

ที่ ศธ 0519.12/ 3571 **วันที่** 14 มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

เนื่องด้วย นายนฤภู ชีวะพงษ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา (ทัศนศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก" โดยมี อาจารย์ ดร.อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจรายวิชาศิลปศึกษา ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 081 441 6966

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายนฤภู ชีวะพงษ์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรินทร์ ชัยวิสุทธางกูร)
คณบดีคณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศธ 0519.12/ 3511

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๑๗ มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์บุญชู ชูศรี

เนื่องด้วย นายนฤภู ชีวะพงษ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา (ทัศนศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก" โดยมี อาจารย์ ดร.อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจหลักสูตรการสอน ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายนฤภู ชีวะพงษ์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรินทร์ ชัยวิสุทธางกูร)
คณบดีคณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
โทร. 0 2649 5064
หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 081 441 6966

ที่ ศธ 0519.12/ 3569

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

19 มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์วิราภา จิรชัยยิ่งเจริญ

เนื่องด้วย นายนฤภู ชีวะพงษ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา (ทัศนศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์ดอมินิก" โดยมี อาจารย์ ดร.อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจรายวิชาศิลปศึกษา ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายนฤภู ชีวะพงษ์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปริบทร์ ชัยวิสุทธางกูร)
คณบดีคณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
โทร. 0 2649 5064
หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 081 441 6966

ที่ ศธ 0519.12/ 3573

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

29 มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์นภัสวรรณ บุญนิธี

เนื่องด้วย นายนฤภู ชีวะพงษ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา (ทัศนศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์คอมินิก" โดยมี อาจารย์ ดร.อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจหลักสูตรการสอน ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายนฤภู ชีวะพงษ์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรินทร์ ชัยวิสุทธางกูร)
คณบดีคณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
โทร. 0 2649 5064
หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 081 441 6966

บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15644

ที่ ศธ 0519.12/ 3518 **วันที่** 19 มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์กฤษพล วัฒนปาน

เนื่องด้วย นายนฤภู ชีวะพงษ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา (ทัศนศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์คอมินิก" **โดยมี อาจารย์ ดร.อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์**

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถามการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 081 441 6966

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายนฤภู ชีวะพงษ์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรินทร์ ชัยวิสุทธางกูร)
คณบดีคณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ภาคผนวก ข

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ค่าดัชนีความสอดคล้องของโครงร่างรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยผู้เชี่ยวชาญ
2. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความต้องการในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติ่ม
3. ค่าดัชนีความสอดคล้องการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติม

แบบสอบถามการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของโครงร่างรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ข้อ	ประเด็น	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
		1	2	3	4	5		
1	ความสอดคล้องขององค์ประกอบหลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม	+1	0	+1	0	+1	0.6	ใช้ได้
2	ความสอดคล้องระหว่างแนวการดำเนินการจัดกิจกรรมในแต่ละแผนกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
3	ความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้กับเป้าหมาย (มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด)	+1	0	+1	0	+1	0.6	ใช้ได้
4	ความสอดคล้องระหว่างสาระการเรียนรู้ในแผนกับเป้าหมายของหลักสูตร (มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด)	0	+1	+1	+1	+1	0.8	ใช้ได้
5	ความสอดคล้องระหว่างหลักสูตรกับเป้าหมายแผนการสอนที่ 1	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6	ความสอดคล้องระหว่างหลักสูตรกับเป้าหมายแผนการสอนที่ 2	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7	ความสอดคล้องระหว่างหลักสูตรกับเป้าหมายแผนการสอนที่ 3	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8	ความสอดคล้องระหว่างหลักสูตรกับเป้าหมายแผนการสอนที่ 4	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9	ความสอดคล้องระหว่างหลักสูตรกับเป้าหมายแผนการสอนที่ 5	+1	0	+1	0	+1	0.6	ใช้ได้
10	ความสอดคล้องระหว่างหลักสูตรกับเป้าหมายแผนการสอนที่ 6	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
11	ความสอดคล้องระหว่างหลักสูตรกับเป้าหมายแผนการสอนที่ 7	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
12	ความสอดคล้องวัตถุประสงค์กับกิจกรรม	0	+1	+1	0	+1	0.6	ใช้ได้
13	ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับเวลาในการสอน	+1	0	+1	0	+1	0.6	ใช้ได้
14	ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับการประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
15	ความสอดคล้องระหว่างสื่อกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

แบบสอบถามการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความต้องการในรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ข้อ	ประเด็น	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
		1	2	3	4	5		
1	ความสอดคล้องของคำถามเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2	ความสอดคล้องของข้อคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่นักเรียนต้องเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	ความสอดคล้องของข้อคำถามเกี่ยวกับลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้การออกแบบในศตวรรษที่ 21	+1	0	+1	0	+1	0.6	ใช้ได้
4	ความสอดคล้องของคำถามเกี่ยวกับความต้องการของนักเรียนในเรื่องผู้ร่วมประเมินหลักสูตรรายวิชา	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
5	ความสอดคล้องของคำถามเกี่ยวกับความต้องการของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยการออกแบบในศตวรรษที่ 21	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

แบบสอบถามการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของประเด็นการสนทนาเกี่ยวกับการพัฒนารายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ข้อ	ประเด็น	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
		1	2	3	4	5		
1	ความสอดคล้องของประเด็นสนทนาเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไป	+1	0	+1	0	+1	0.6	ใช้ได้
2	ความสอดคล้องของของการสนทนาเกี่ยวกับความสำคัญและความจำเป็นที่ต้องให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการออกแบบกิจกรรมในศตวรรษที่ 21	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	ความสอดคล้องของประเด็นสนทนาเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาหลักสูตรรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยการออกแบบในศตวรรษที่ 21	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4	ความสอดคล้องของประเด็นสนทนาเกี่ยวกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0	+1	0.6	ใช้ได้
5	ความสอดคล้องของประเด็นสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาสาระของหลักสูตร	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6	ความสอดคล้องของประเด็นสนทนาเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรรายวิชา	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7	ความสอดคล้องของประเด็นสนทนาเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมโดยใช้การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	+1	0	+1	0	+1	0.6	ใช้ได้
8	ความสอดคล้องของประเด็นสนทนาเกี่ยวกับการวัดผลประเมินผลหลักสูตรรายวิชา	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9	ความสอดคล้องของประเด็นสนทนาเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
10	ความสอดคล้องของประเด็นสนทนาเกี่ยวกับข้อเสนอแนะ	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ภาคผนวก ค

ข้อมูล / คะแนน

คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมโดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม
โดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

คนที่	รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม โดยใช้การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21		คะแนนผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	10	14	4
2	10	18	8
3	13	17	4
4	12	17	5
5	8	20	12
6	8	15	7
7	7	18	11
8	8	18	10
9	12	17	5
10	8	20	12
11	10	15	5
12	10	17	7
13	13	20	7
14	15	18	3
15	8	20	12
16	12	20	8
17	6	17	11
18	13	20	7
19	8	18	10
20	10	13	3
21	10	13	3
22	13	20	7
23	5	13	8
24	8	20	12
25	13	17	4
26	10	17	7
27	13	18	5
28	10	15	10
รวม	285	485	
x	10.11	17.46	
S.D.	2.50	2.15	

ภาคผนวก ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรียนรายวิชาศิลปะเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้
3. แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติชิ้นงาน



หน่วยการเรียนรู้เรื่อง 1 **เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบ**
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ **รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม**
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 **เวลา 2 ชั่วโมง**
ผู้สอน นายนฤภู ชีวะพงษ์ **โรงเรียนเซนต์ดอมินิก**

♦ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัดที่ ศ 1.1

ม.6/1 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่าง ๆ
ม.6/2 บรรยายจุดประสงค์และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์
ม.6/3 วิเคราะห์การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคของศิลปินในการแสดงออกทางทัศนศิลป์
ม.6/4 มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุอุปกรณ์ และกระบวนการที่สูงขึ้น ในการสร้างงานทัศนศิลป์

♦ จุดประสงค์การเรียนรู้

1. รู้และเข้าใจความหมายของศิลปะและการออกแบบพื้นฐาน
2. รู้จักงานประเภทต่างๆ ของการออกแบบพื้นฐาน
3. นักเรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับการออกแบบพื้นฐานมาสร้างสรรค์งานในรูปแบบต่างๆ ได้

♦ สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทัศนธาตุ หมายถึง ธาตุแห่งการมองเห็นหรือส่วนประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น ซึ่งเราสามารถนำส่วนประกอบแต่ละอย่ามาสร้างเป็นงานศิลปะได้ในหลายรูปแบบ ซึ่งก็จะให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป ทัศนธาตุ

สามารถสร้างอารมณ์ต่าง ๆ ให้กับคนดู จึงเป็นความรู้พื้นฐาน นับตั้งแต่ จุด เส้น รูปร่าง- รูปทรง แสง เงา น้ำหนักอ่อน – แก่ สี พื้นผิว มักมีปรากฏอยู่ในความงามอันละเอียดอ่อนของธรรมชาติ ทั้งสิ้น

♦ สาระการเรียนรู้

ความหมายของศิลปะ

"ศิลปะ" เป็นคำที่มีความหมายทั้งกว้างและจำเพาะเจาะจง ทั้งนี้ย่อมแล้วแต่ ทัศนะของนัก ปราชญ์แต่ละคน รวมทั้งความเชื่อแนวคิด ในแต่ละยุค แต่ละสมัย มีความแตกต่างกัน หรือแล้วแต่ว่า จะนำศิลปะไปใช้ ในแวดวงที่กว้างขวาง หรือจำกัดอย่างไร แต่จากทัศนะของนักปราชญ์ ทั้งหลายจะ เห็นว่าศิลปะมีคุณลักษณะ ที่เป็นตัวร่วม สำคัญที่สุดประการหนึ่ง คือ "การแสดงออก" ไม่ว่าจะเป็น อารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ประสบการณ์ ความงามการเห็นแจ้ง สัญลักษณ์ ความเป็นเรื่องราวหรือ เหตุการณ์ ก็ล้วนแต่เป็นการแสดงออกโดยมนุษย์เป็นผู้เลือกสรร หรือสร้างสรรค์ ขึ้นทั้งสิ้น ดังนั้น จึงพอจะให้ความหมายของศิลปะในแนวกว้าง ๆ คือ

1. **ศิลปะ คือ การเลียนแบบธรรมชาติ** ผลงานศิลปะอาจจะมีทั้งประเภทที่ลอกเลียนแบบ ธรรมชาติ หรือไม่ลอกเลียนแบบ ธรรมชาติก็ได้กล่าวคือถ้าเป็นภาพเขียนสิ่งของธรรมชาติหรือภาพมนุษย์ก็จัดได้ว่าเป็นงานประเภทที่ลอกเลียนแบบธรรมชาติแต่ หากว่าเป็นการ เขียนภาพแสดงความพิสดารของการใช้สีสันเพื่อให้เกิดความรู้สึกสนใจหรืออารมณ์ตามต้องการก็เป็นผลงานที่ไม่ลอกเลียนแบบธรรมชาติ
2. **ศิลปะ คือ การถ่ายทอดความรู้สึกหรือแสดง ความรู้สึก เป็นรูปทรง** รูปทรง ในที่นี้ คือว่าเป็นรูปธรรมที่สามารถสัมผัสได้ และตีความหมายได้ ซึ่ง หมายถึง ผลงานศิลปะที่เริ่มมาจาก ความคิดที่เป็นลักษณะ นามธรรมภายในตัวศิลปินเอง ที่คนทั่วไปไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรง นอกจากเจ้าของความรู้สึกนั้น จะถ่ายทอดหรือสะท้อนออกมาเป็นรูปทรง ที่สัมผัส ได้ ตามความหมายของนิยามนี้ ศิลปะอาจเปรียบ เสมือน สื่อหรือเครื่องมือ ที่ผู้ถ่ายทอดใช้เป็น ตัวกลาง เพื่อโยง ความรู้สึกของตนแสดงให้ผู้อื่นได้รับรู้ หรือเข้าใจ ในสิ่งที่ ต้องการแสดง หรืออาจกล่าวได้ว่า "เป็นการแปลลักษณะนามธรรมมาเป็น รูปธรรม" นั่นเอง แต่รูปธรรมที่แสดงออกนี้ อาจจะมี ลักษณะเป็นรูปทรงที่ระบุเป็นตัวตน ได้ว่าเป็นรูปอะไร ที่เรียกว่า "ศิลปะกึ่งนามธรรม" หรือระบุเป็นตัวตน ไม่ได้ที่เรียกว่า "ศิลปะนามธรรม"
3. **ศิลปะ คือ ความงาม** ในที่นี้ความงามเป็นเรื่องของคุณค่า ที่เป็นคุณค่าทางสุนทรียะ เป็นคุณค่าต่อจิตใจ การสร้างสรรค์งานศิลปะ ก็เป็นการถ่ายทอดความงามผ่านสื่อวัสดุต่าง ๆ ออกมา เพื่อให้ผู้อื่นได้สัมผัส ได้พบเห็น ได้รับรู้ สื่อต่าง ๆ จะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ทางความงามที่แตกต่างกันตามค่านิยมของแต่ละบุคคล ความงามไม่ใช่ศิลปะ เนื่องจากว่า ความงามไม่จำเป็นต้องเกิดจาก

สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ในธรรมชาติก็มีความงามเช่นกัน เช่น บรรยากาศ ขณะที่พระอาทิตย์ขึ้น หรือตกดิน ความสวยงามสดชื่นของดอกไม้ ทิวทัศน์ธรรมชาติต่างๆ เป็นต้น งานศิลปะที่ดีจะให้ความพึงพอใจในความงามแก่ผู้ชมในขั้นแรก และจะให้ความสะเทือนใจที่คลี่ คลายกว้างขวางยิ่งขึ้นด้วยอารมณ์ทางสุนทรียะของผลงานศิลปะนั้นในขั้นต่อไป ความงามในงาน ศิลปะออกเป็น 2 ประเภท คือ ความงามทางกายและความงามทางใจ

4. **ศิลปะ คือการแสดงออกทางความรู้สึก** ศิลปินอาจจะแก้ไขแต่งเติมดัดแปลงจากธรรมชาติ เช่น สื่อความหมายลงในภาพที่วาดทิวทัศน์ ศิลปะจึงเป็น การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ได้รับจากธรรมชาติโดยมีมนุษย์เป็นตัวถ่ายทอดความประทับใจ แต่การรับรู้ของผู้ชมอาจจะต้องการชื่นชมความงามในรูปแบบที่แตกต่างกัน ได้แก่ ศิลปะแบบเหมือนจริง ศิลปะแบบกึ่งนามธรรม ศิลปะแบบนามธรรม

ประเภทของศิลปะ

1. จิตรกรรม เป็นงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการวาด ระบายสี และการจัดองค์ประกอบความงามอื่นเพื่อให้เกิดภาพ 2 มิติ ไม่มีความลึกหรือนูนหนา จิตรกรรมเป็นแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ ผู้ทำงานจิตรกรรม มักเรียกว่า จิตรกร
2. ประติมากรรม เป็นงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการปั้น แกะสลัก หล่อ และการจัดองค์ประกอบความงามอื่น ลงบนสื่อต่างๆ เช่น ไม้ หิน โลหะ สัมฤทธิ์ ฯลฯ เพื่อให้เกิดรูปทรง 3 มิติ มีความลึกหรือนูนหนา สามารถสื่อถึงสิ่งต่างๆ สภาพสังคม วัฒนธรรม รวมถึงจิตใจของมนุษย์โดยชิ้นงาน ผ่านการสร้างของประติมากร ประติกรรมเป็นแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ ผู้ทำงานประติมากรรม มักเรียกว่า ประติมากร
3. สถาปัตยกรรม หมายรวมถึง อาคารหรือสิ่งก่อสร้าง รวมถึงสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอกสิ่งปลูกสร้างนั้น ที่มาจากการออกแบบของมนุษย์ ด้วยศาสตร์ทางด้านศิลปะ การจัดวางที่ว่าง ทัศนศิลป์ และวิศวกรรมการก่อสร้าง เพื่อประโยชน์ใช้สอย สถาปัตยกรรมยังเป็นสื่อความคิดและสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของสังคมในยุคนั้นๆอีกด้วย

ประวัติความเป็นมาของการออกแบบ

ตั้งแต่มนุษย์ได้เกิดขึ้นมาในโลกนี้ ถือได้ว่าเป็นสายพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต ที่มีพัฒนาการด้านต่างๆ มากที่สุด การดำรงชีวิตในยุคแรกๆอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติเป็น อย่างใกล้ชิด ได้แก่ ปัจจัยพื้นฐานการดำรงชีวิต คือปัจจัย 4 คือ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค กล่าวคือ ด้านอาหารการกิน มนุษย์สมัยก่อนกินพืช สัตว์ดิบๆ เป็นอาหารปัจจุบันมีการปรุงให้สุกก่อน พัฒนาวิธีการปรุงอาหาร วัสดุอุปกรณ์ที่มาใช้ปรุงอาหาร ด้านที่อยู่อาศัย เมื่อก่อนอยู่ในถ้ำ มีการพัฒนา มาเป็น

สร้างเพิงพักมุงด้วยใบไม้ ใบหญ้า อยู่กระโจมมุงจากหนังสัตว์ พัฒนามาเป็นสิ่งก่อสร้าง สวยงามและหลากหลายรูปแบบในปัจจุบัน ด้านเครื่องนุ่งห่ม ได้พัฒนาจากไม่ใส่เสื้อผ้า มานุ่งใบไม้ เปลือกไม้ หนังสัตว์ ปัจจุบันมีการผลิตเส้นใย จากพืช สัตว์ สารเคมี มาทำเป็นเครื่องนุ่งห่ม ด้านยารักษาโรคก็เช่นเดียวกัน เมื่อก่อนมีแค่อาหารที่กินเข้าไป ซึ่งเป็นตั้งอาหารและยารักษาโรคไปในตัวด้วย ปัจจุบันมีการพัฒนายารักษาโรคต่างๆ จากสัตว์ พืช สารเคมีต่างๆ ขึ้นมนุษย์ได้พัฒนาวัสดุอุปกรณ์ เทคนิควิธีต่างๆเพื่ออำนวยประโยชน์แก่การดำรงชีวิตมากมาย มีหลักฐานต่างๆชี้ให้เห็นว่ามนุษย์ได้พัฒนาตนเองด้านต่างๆ ได้แก่ ภาพวาดกิจกรรมด้านต่างๆของมนุษย์ตามผนังถ้ำ ได้แก่ ถ้ำอัลตามีรา (Altamira) ในประเทศสเปญ และถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ในประเทศฝรั่งเศส ในประเทศไทยพบที่ ผาแต้ม อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ถ้ำเขาจันทร์งาม อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชาสีมา วัสดุอุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ เครื่องประดับได้แก่ เครื่องปั้นดินเผา จากแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง เป็นต้น

จากที่กล่าวมาแล้ว สิ่งที่มนุษย์ได้เรียนรู้พัฒนาด้านต่างๆนั้นเรียกว่า การออกแบบ (Design) ซึ่งเป็นคุณลักษณะพิเศษของมนุษย์ที่แตกต่างจากสัตว์สายพันธุ์อื่นๆในโลก การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆขึ้น หรือคิด ปรับปรุง แก้ปัญหา พัฒนาของเก่าให้สามารถได้งานได้ดีกว่าเดิม ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

ความสำคัญของการออกแบบ

มนุษย์เริ่มสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ขึ้นมาเพื่อสนองความต้องทางด้านประโยชน์ใช้สอยและความงามควบคู่กันไป อันเป็นปัจจัยสำคัญที่พัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ที่ดีขึ้นดังนี้

1. การออกแบบเพื่อเสริมสร้างพัฒนาวิถีชีวิตให้ดีขึ้น เป็นการออกแบบโครงสร้างทางสังคม ค่านิยม ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ ศาสนา สิ่งเหล่านี้มนุษย์จะต้องเป็นผู้กำหนดหรือออกแบบให้เหมาะสม ตามสภาพแวดล้อมของธรรมชาติ เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ทางด้านจิตใจ

2. การออกแบบเพื่อสนองความต้องการในเรื่องของความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตทางด้านวัตถุ มนุษย์รู้จักคิดประดิษฐ์ดัดแปลงธรรมชาติ หรือสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ มีการปรับปรุงพัฒนาเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิต ทำให้ชีวิตสะดวกสบายยิ่งขึ้น และเป็นการตอบสนองทางด้านร่างกายของมนุษย์

งานออกแบบ เป็นศิลปะที่ให้คุณค่าทางด้านประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ โดยมีความงามเป็นส่วนรอง การออกแบบจึงมีความสำคัญ มีความเป็นต่อชีวิตและความเป็นอยู่ในสังคมมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง เพราะจะเห็นว่าได้ว่า ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่มนุษย์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่สิ่งที่มีขนาดเล็กจนถึงขนาดใหญ่ล้วนต้นใช้กระบวนการออกแบบเป็นจุดเริ่มต้นทั้งสิ้น

ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบมีความหมายกว้างขวาง และแตกต่างกันไปตามบริบทของลักษณะงานนั้นๆ หรืออาชีพนั้นๆ เช่น จิตรกร ก็ให้ความหมายของการออกแบบ ที่เกี่ยวกับ การนำองค์ประกอบศิลป์มาสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อความงามเป็นหลัก ต่างจากสถาปนิก ซึ่งการออกแบบที่เกี่ยวกับโครงสร้าง เพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักเป็นต้น มีผู้ให้ความหมายเกี่ยวกับการออกแบบมากมายพอสรุปได้ดังนี้

1. การออกแบบ คือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือการปรับปรุงดัดแปลงของเก่าที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่ง มีรูปแบบที่แปลกไปจากเดิม โดยมีการวางแผนอย่างเป็นกระบวนการก่อนลงมือปฏิบัติเลือกวัสดุ โครงสร้าง และวิธีการที่เหมาะสมตลอดจนคำนึงถึงความงามและประโยชน์ใช้สอย

2. การออกแบบคือ การสร้างสรรค์ผลงานในรูป 2 มิติ 3 มิติ ให้เกิดความสวยงามและสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามความเหมาะสมกับสภาพต่างๆ

3. การออกแบบ คือการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่โดยไม่ลอกเลียนแบบของเดิม ที่มีมาก่อนเพื่อสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอยหรือความต้องการด้านอื่น

4. การออกแบบคือ การแก้ปัญหาและรู้หลักการในศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ใช้สอยและความงาม

ประเภทของการออกแบบ

การแสดงออกทางด้านการออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นมานั้น มีความแตกต่างกันตามกระบวนการคิด และสติปัญญาของแต่ละบุคคล ซึ่งขึ้นอยู่กับความประทับใจที่จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจต่อผู้ออกแบบ โดยคำนึงถึงความต้องการ ความสวยงาม ความกลมกลืนของรูปทรง สี รวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงรสนิยมอันทันสมัย และความก้าวหน้า ในเรื่องนี้จะกล่าวถึงการออกแบบทางประยุกต์ศิลป์ ซึ่งสำคัญที่จะเน้นหน้าที่และประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรก ส่วนความงามจะตามมาเป็นอันดับรอง หรือถ้าได้ทั้งประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามได้ก็จะเป็นการดีอย่างยิ่ง ดังนั้นงานออกแบบจึงเป็นการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ และหลักการออกมาพิจารณาออกแบบชิ้นงานขึ้นตามประเภทของการใช้สอยต่างๆ กัน ซึ่งพอจะแยกเป็นประเภทได้ดังนี้

1. การออกแบบตกแต่ง (Decorative designs)

2. การออกแบบพาณิชศิลป์ (Commercial designs)

3. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Productive designs)

4. การออกแบบสื่อสาร (Communicative designs)

♦ **สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน**

1. ทักษะการสื่อสาร
2. ทักษะการคิดสร้างสรรค์

♦ **คุณลักษณะอันพึงประสงค์**

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

♦ **ชิ้นงาน หรือภาระงาน**

ผลงาน

สังเกตุพฤติกรรม

♦ **การวัด และการประเมินผล**

1. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. ชิ้นงาน

♦ **กิจกรรมการเรียนรู้**

คาบเรียนที่ 1

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้

2. ครูสุ่มสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับศิลปะและการออกแบบพื้นฐานที่รู้จัก โดยครูคอยชี้แนะเพิ่มเติมให้นักเรียนเห็นศิลปะกับการออกแบบพื้นฐาน สามารถแบ่งประเภทของงานได้กี่ประเภทมาสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างไร

3. ครูสนทนากับนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงความรู้กับงานศิลปะและการออกแบบพื้นฐาน

ขั้นสอน

1. ครูนำตัวอย่างภาพผลงานศิลปะและการออกแบบประเภทต่าง ๆ ให้นักเรียนดู
2. สุ่มนักเรียนให้นำเสนอเรื่องศิลปะและการออกแบบพื้นฐานที่เคยได้ศึกษามาจากความรู้เดิม
3. ครูอธิบายความหมายของศิลปะต่างๆ และความหมายของการออกแบบพื้นฐานพร้อมอธิบายประเภทของงานออกแบบต่างๆ

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง ศิลปะและการออกแบบพื้นฐาน ซึ่งมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ โดยครูคอยให้ความรู้เสริมในส่วนที่นักเรียนไม่เข้าใจหรือสรุปไม่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้

คาบเรียนที่ 2

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูสอบถามความรู้หลังจากการเรียนการสอนจากสัปดาห์ก่อนถึงประเภทของงานศิลปะและการออกแบบพื้นฐานที่ใช้ในงานทัศนศิลป์และทดลองสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนศึกษาถึงประเภทของงานศิลปะและการออกแบบพื้นฐานที่ใช้ในงานทัศนศิลป์
2. ให้นักเรียนนำความรู้เรื่องศิลปะและการออกแบบพื้นฐานเกี่ยวกับมุมมองในงานทัศนศิลป์และนำมาทดลองสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง
3. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวการออกแบบพื้นฐานพร้อมสั่งงานเกี่ยวกับมุมมองในงานทัศนศิลป์

ขั้นสรุป

1. นักเรียนวิเคราะห์ศิลปะและการออกแบบพื้นฐานประเภทต่างๆ ว่าแตกต่างกันอย่างไร พร้อมสรุปและสร้างสรรค์ผลงานจากการถ่ายภาพจากมุมมองทัศนียภาพต่างๆ ตามหลักการออกแบบพื้นฐานพร้อมนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

♦ สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้

1. ภาพผลงานตัวอย่างในงานศิลปะและการออกแบบพื้นฐานประเภทต่างๆ
2. ห้องสมุด

♦ **บันทึกผลการจัดการเรียนรู้**

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

.....

(.....)

นายนฤภู ชีวะพงษ์

ผู้บันทึก

.....

(.....)

นายนฤภู ชีวะพงษ์

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้



หน่วยการเรียนรู้เรื่อง 2 **เรื่อง ประวัติความเป็นมาและหลักการออกแบบสัญลักษณ์**
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ **รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม**
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 **เวลา 1 ชั่วโมง**
ผู้สอน นายนฤภู ชีวะพงษ์ **โรงเรียนเซนต์ดอมินิก**

♦ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัดที่ ศ 1.1

ม.6/2 บรรยายจุดประสงค์ และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์

ม.6/5 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเน้นหลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์

ม.6/6 ออกแบบงานทัศนศิลป์ได้เหมาะกับโอกาสและสถานที่

♦ จุดประสงค์การเรียนรู้

1. รู้และเข้าใจความหมายประวัติความเป็นมาและหลักการออกแบบสัญลักษณ์
2. รู้และเข้าใจลักษณะการออกแบบสัญลักษณ์
3. สามารถบอกถึงความรู้สึกที่มีในงานการออกแบบสัญลักษณ์ได้
4. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปสร้างสรรค์เป็นผลงานได้

♦ **สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด**

การออกแบบสัญลักษณ์ (Logo)

การที่จะเริ่มทำธุรกิจฯ การที่จะเปิดทำการดำเนินกิจการอะไรๆ ก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นเพื่อการค้า เพื่อหน่วยงานราชการ เอกชน กระทรวง ทบวง กรม กอง องค์กรส่วนรวมทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน บริษัท ห้างร้าน ฯลฯ ไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่ล้วนแล้วแต่มีความจำเป็นที่จะต้องมีสัญลักษณ์ หรือ Logo ประจำตัว เพื่อเป็นการสื่อ เตือนความทรงจำ และทำให้เกิดผลด้านการสื่อความหมายต่อสาธารณชนได้ง่ายขึ้น

♦ **สาระการเรียนรู้**

การออกแบบสัญลักษณ์

สัญลักษณ์สามารถใช้แทนคำพูดหลายๆ คำ และมีผลทางการปฏิบัติให้คนทุกชาติ ทุกภาษาปฏิบัติเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งก่อให้เกิดความมีวินัยในสังคม

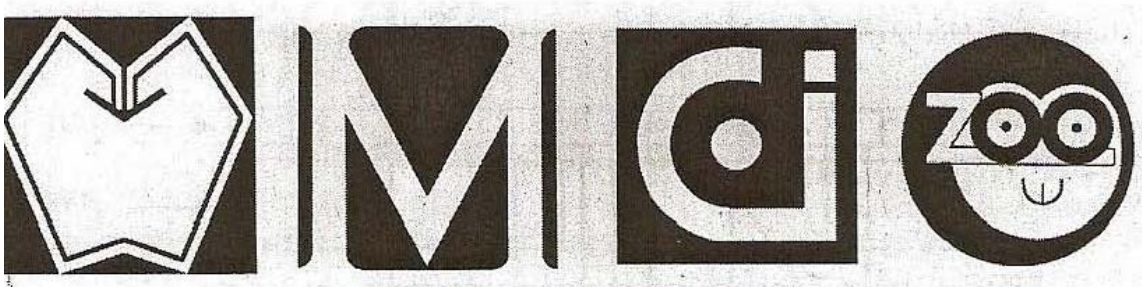
สัญลักษณ์คืออะไร

สัญลักษณ์ หมายถึง สภาวะหรือลักษณะของสิ่งต่างๆ ที่แสดงออกและสื่อความหมายได้ สัญลักษณ์มีบทบาทต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นอันมาก ไม่ว่าจะเป็นการเดินทาง การรับประทานอาหาร การขับถ่าย หรือแม้แต่การใช้ยาบำบัดรักษาโรคต่างๆ ภาพที่ประกอบขึ้นเป็นสัญลักษณ์จะสื่อความหมายให้เราเข้าใจ โดยไม่ต้องใช้คำพูดมากมาย และมีค่ากว่าคำพูดหลายคำมาก เพราะสัญลักษณ์จะสื่อความหมายให้คนทุกชาติทุกภาษาเข้าใจตรงกัน

สัญลักษณ์มี 2 ลักษณะ คือ

1. **สัญลักษณ์ที่มนุษย์ไม่ได้สร้าง** เป็นสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ และเป็นเรื่องที่มนุษย์สังเกตและคาดคะเนซึ่งอาจเป็นจริงหรือไม่จริงก็ได้ บางครั้งก็สื่อความหมายไม่ตรงกัน เช่น เมื่อเห็นท้องฟ้าเป็นสีแดง ชาวประมงคาดคะเนว่าคืนนี้จะจับกุ้งได้มาก คนที่ไม่มีประสบการณ์ด้านนี้ก็จะไม่เข้าใจความหมาย เป็นต้น

2. **สัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้น** ได้แก่ ไฟแดงตามทางแยก ป้ายห้ามจอดรถ ป้ายห้ามใช้เสียง เป็นต้น สัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างนี้มีมากมายหลายรูปแบบ ซึ่งมนุษย์เลือกรูปแบบจากธรรมชาติมาสร้างสรรค์ในลักษณะที่ตัดตอนรายละเอียด ให้เหลือแต่โครงสร้างส่วนที่สำคัญๆ เท่านั้น



ตัวอย่างสัญลักษณ์

รออกแบบสัญลักษณ์

สัญลักษณ์จะต้องมีการออกแบบที่ดี แปลกใหม่ซึ่งไม่ซ้ำกับสัญลักษณ์ที่มีอยู่ก่อน และง่ายต่อการ
ำ

วิธีออกแบบ มีดังนี้

1. เลือกแนวคิด การเลือกแนวคิดในการสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่จำเป็นมาก และควรเลือกอย่าง
ัดระวังว่าจะนำไปใช้ได้อย่างไร ที่ไหน นั่นคือสามารถตอบคำถามต่อไปนี้ได้

1.1 จุดมุ่งหมายในการออกแบบสัญลักษณ์

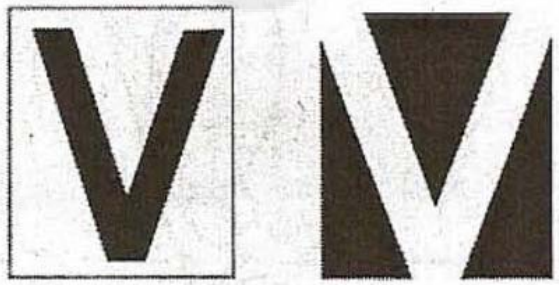
1.2 ประเภทของสัญลักษณ์

1.3 อะไรเป็นสิ่งที่จะนำเสนอ

2. ร่างแนวคิด ซึ่งมีข้อเสนอแนะดังนี้

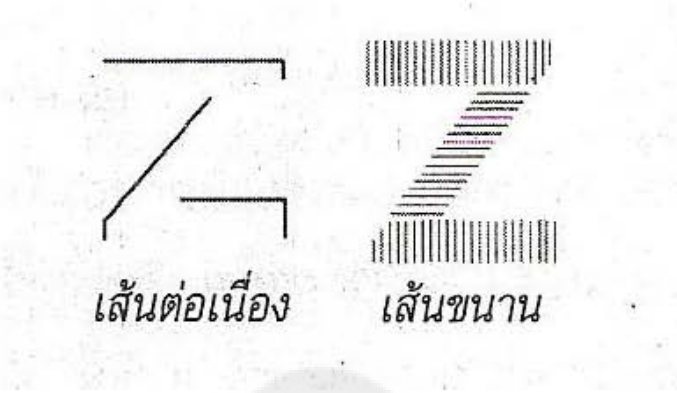
2.1 คิดรูปร่างที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ

2.2 ใช้ทั้งรูปแบบที่เป็นทางบวกและทางลบ รูปร่างและรูปทรง เพื่อที่จะเขียนภาพประกอบ
ลักษณ์



รูปร่างทางบวก *รูปร่างทางลบ*

2.3 ใช้เส้นในการออกแบบ



2.4 อักษรในการออกแบบ ควรเลือกรูปแบบที่ง่าย ชัดเจน และตรงความหมายมากที่สุด เช่น ถ้าต้องการออกแบบอักษร G จะต้องเขียนให้ชัดเจนไม่ใช่ดูเป็น C หรือ O ดังภาพตัวอย่าง



สัญลักษณ์ "G" สัญลักษณ์ "C" สัญลักษณ์ "O"

2.5 สัญลักษณ์ที่ออกแบบจากภาพถ่าย

3. เลือกเส้นร่าง ที่บ่งบอกแนวคิดที่ง่าย ชัดเจน แปลกใหม่ สมดุล และการออกแบบที่เหมาะสม

4. การจัดรูปแบบสัญลักษณ์

การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย (Symbol & Sign)

เป็นการออกแบบเพื่อสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่ ทำความเข้าใจกับผู้พบเห็นโดยไม่จำเป็น ต้องมีภาษากำกับ เช่น ไฟแดง เหลือง เขียว ตามสี่แยก หรือเครื่องหมายจราจรอื่นๆ

เครื่องหมาย (Symbol) คือสื่อความหมายที่แสดงความนัยเพื่อเป็นการชี้ เตือน หรือกำหนดให้สมาชิกในสังคม รู้ถึง ข้อกำหนด อันตราย

สัญลักษณ์ คือสื่อความหมายที่แสดงความนัย เพื่อบอกให้ทราบถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่มีผลในทางปฏิบัติเหมือน เครื่องหมาย แต่มีผลทางด้านการรับรู้ ความคิด หรือทัศนคติ ที่พึงมีต่อสัญลักษณ์นั้นๆ

♦ **สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน**

1. ทักษะการสื่อสาร
2. ทักษะการคิดสร้างสรรค์

♦ **คุณลักษณะอันพึงประสงค์**

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

♦ **ชิ้นงาน หรือภาระงาน**

1. ผลงาน
2. ใบสรุปความสำคัญ

♦ **การวัด และการประเมินผล**

1. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. ชิ้นงาน

♦ **กิจกรรมการเรียนรู้**

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์ นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม

ขั้นสอน

1. ครูอธิบายความหมายและประวัติความเป็นมาเกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์
2. ครูให้นักเรียนดูตัวอย่างผลงานการออกแบบสัญลักษณ์
3. ครูมอบหมายงานให้นักเรียน โดยให้สร้างสรรค์ผลงานด้วยการใช้ความรู้ที่เรียนมาสร้างสรรค์ผลงานให้แสดงออกมาในงานสัญลักษณ์ของตนเอง
4. ให้นักเรียนปฏิบัติงาน เปิดโอกาสให้ซักถามข้อสงสัยได้ตลอด โดยมีครูผู้สอนคอยดูแลให้คำแนะนำ และให้นักเรียนส่งงานคาบต่อไป

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนความหมายและสาระสำคัญเรื่องการออกแบบสัญลักษณ์ว่ามีลักษณะอย่างไร สามารถนำไปสร้างสรรค์งานแบบไหนได้บ้างพร้อมสรุปใจความส่งสำคัญส่งในคาบต่อไป

♦ **สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้**

1. ห้องสมุด
2. ตัวอย่างภาพผลงานการออกแบบสัญลักษณ์ต่างๆ
3. สื่อออนไลน์

♦ **บันทึกผลการจัดการเรียนรู้**

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

.....

(.....)

นายนฤภู ชีวะพงษ์

ผู้บันทึก

.....

(.....)

นายนฤภู ชีวะพงษ์

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้



หน่วยการเรียนรู้เรื่อง 2 **เรื่อง การออกแบบตัวอักษร**
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ **รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม**
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 **เวลา 1 ชั่วโมง**
ผู้สอน นายนฤภู ชีวะพงษ์ **โรงเรียนเซนต์ดอมินิก**

♦ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัดที่ ศ 1.1

ม.6/1 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่าง ๆ
ม.6/2 บรรยายจุดประสงค์ และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์
ม.6/5 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเน้นหลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์
ม.6/6 ออกแบบงานทัศนศิลป์ได้เหมาะกับโอกาสและสถานที่

♦ จุดประสงค์การเรียนรู้

1. รู้และเข้าใจประวัติความเป็นมาของตัวอักษร
2. รู้และเข้าใจวิธีการออกแบบของตัวอักษรต่างๆได้
3. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในงานศิลปะได้อย่างถูกต้อง

♦ สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ตัวอักษร ตัวหนังสือหรือตัวพิมพ์ คือ เครื่องหมายที่ใช้แสดงความรู้สึกนึกคิดและความรู้ของมนุษย์ ช่วยเผยแพร่ความรู้สึกนึกคิดและความรู้ไปยังผู้อื่นได้ไกลๆ และยังรักษาความคิดและความรู้ให้อยู่ได้นานถึงคนรุ่นหลัง ตัวอักษรเป็นสื่อความหมายความเข้าใจอย่างหนึ่งที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อซึ่งกันและกัน มนุษย์แต่ละเผ่าพันธุ์เมื่อมีภาษาพูดของตนเองแล้ว ก็มักจะคิดค้นตัวอักษรไว้ใช้เขียนเพื่อเผยแพร่ในกลุ่มชน ตัวอักษร

ในยุคก่อนๆมีวิวัฒนาการมาจากภาพ เช่น อักษรไฮเออโรกลิฟิคของชาวอียิปต์โบราณและอักษรโฟนิเชียน ซึ่งถือว่าเป็นต้นตอของการกำเนิดเป็นตัวอักษรในภาษาต่างๆ ของทุกชาติ ในเวลาต่อมา ตัวอักษรหรือตัวพิมพ์จึงจัดว่าเป็นส่วนประกอบมูลฐานสำคัญอันดับแรกของการออกแบบการจัดวาง (Layout Design) ซึ่งนักออกแบบจำเป็นต้องมีการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวอักษร เช่น ขนาด (Type Size) รูปร่างลักษณะ(Character) ส่วนประกอบ ตลอดจนกรรมวิธีต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการจัดและการผลิตตัวอักษร เพื่อเกิดความเข้าใจและการนำมาใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม

♦ **สาระการเรียนรู้**

ประวัติความเป็นมาของตัวอักษร ตัวอักษรมนุษย์ได้ประดิษฐ์ขึ้นตั้งแต่สมัยประวัติศาสตร์ตอนต้น ตัวอักษรสร้างขึ้นเพื่อเป็นสื่อทางการติดต่อ ตัวอักษรสมัยโบราณส่วนมากจะวิวัฒนาการมาจากภาพ เช่น อักษรของอียิปต์ ซื่อว่าอักษรไฮเออโรกลิฟิค (Hieroglyphic) ประมาณ 6,000 ปีล่วงมาแล้ว ยังมีอักษรที่เรียกว่า “อักษรลิ่ม” (Cuneiform) ของชาวซูเมอร์เรียน ซึ่งมีความเก่าแก่เท่า ๆ กันกับอักษรของอียิปต์โบราณ ระยะเวลาที่ใกล้เคียงกันนั้นเอง ในทวีปเอเชีย ประเทศจีน และอินเดีย ก็ได้ประดิษฐ์ตัวอักษรขึ้นใช้ ตัวอักษรที่เป็นสากลส่วนมากใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ ต้นตระกูลของอักษรภาษาอังกฤษ คือ อักษรโฟนิเซีย ซึ่งแพร่หลายอย่างกว้างขวางในยุโรป ประมาณ 1,000 ปีก่อนคริสต์กาล ชาวกรีกได้นำไปใช้เป็นหลักการเขียนตัวอักษร แล้วนำไปสู่พวกโรมันแก้ไขปรับปรุงจนกลายเป็นอักษรภาษาอังกฤษที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน

การประดิษฐ์ตัวอักษรของไทย เริ่มในสมัยสุโขทัย เมื่อปี พ.ศ. 1826 โดยพ่อขุนรามคำแหงมหาราชพระองค์ทรงดัดแปลงมาจากอักษรของขอมและอักษรมอญโบราณ นำมาประดิษฐ์ใหม่เป็นตัวอักษรของชาติไทย ระยะแรกพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ เรียงแถวกันในบรรทัดเดียวกัน ต่อมาได้เปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม ซึ่งบางตัวอยู่ข้างล่าง ข้างบน ข้างหน้า และข้างหลัง ดังปรากฏที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน

วิธีการออกแบบตัวอักษร

การออกแบบตัวอักษร นักเรียนจะต้องรู้จักกำหนดความสูง ความกว้าง และความยาวของประโยคตัวอักษรที่จะออกแบบเพื่อให้ได้ตัวอักษรที่เหมาะสมกับเนื้อที่อย่างเหมาะสม

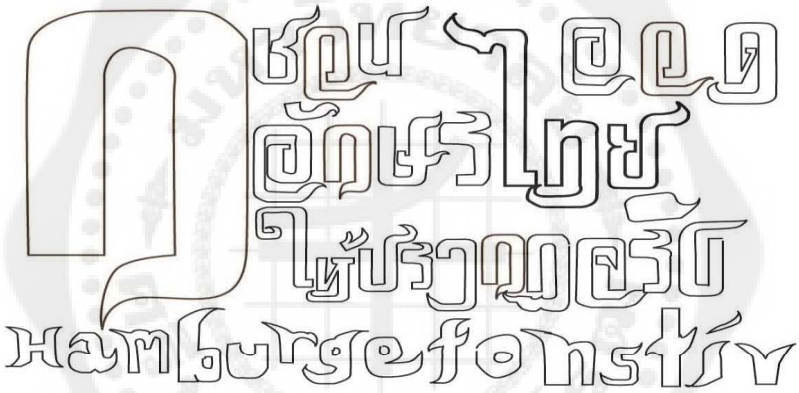
<u>วิธีการออกแบบตัวอักษรแบ่งออกเป็น 4 ขั้น ดังนี้</u>

1. ตีเส้นกำกับบรรทัด (Guide line) คือ การขีดเส้นตามแนวนอน ห่างกันตามความสูงของตัวอักษร เว้นด้านล่าง และด้านบน เหลือไว้พอสมควร เพื่อเขียนสระและวรรณยุกต์ เส้นกำกับบรรทัดนี้ควรขีดให้เบาพอมองเห็น เพื่อใช้เป็นแนวร่างตัวอักษรให้มีขนาดตามต้องการ

2. ตีเส้นร่างตามขนาดและจำนวนตัวอักษร ในการออกแบบตัวอักษรลงบริเวณใด เพื่อความเหมาะสมและสวยงาม จึงควรนับจำนวนตัวอักษรที่จะเขียนทั้งหมด แล้วจึงคำนวณเนื้อที่ทั้งหมดสำหรับบรรจุตัวอักษรลงไป แล้วตีเส้นร่างเบา ๆ ตามขนาดและจำนวนตัวอักษรทั้งหมด

3. การร่างตัวอักษร การร่างควรเขียนด้วยเส้นเบา เพื่อสะดวกต่อการลบ เมื่อเกิดการผิดพลาดหรือเมื่องานเสร็จแล้ว จะได้ลบเส้นที่ไม่ต้องการออกได้ง่ายไม่สกปรก

4. การลงสี เมื่อได้แบบตัวอักษรที่แน่นอนแล้วจึงลงสี หรือหมึก ให้เกิดความสวยงามตามต้องการ



♦ **สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน**

1. ทักษะการสื่อสาร
2. ทักษะการคิดสร้างสรรค์

♦ **คุณลักษณะอันพึงประสงค์**

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

♦ **ชิ้นงาน หรือภาระงาน**

1. ผลงาน

♦ **การวัด และการประเมินผล**

1. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. ชิ้นงาน

♦ **กิจกรรมการเรียนรู้**

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**
   1.1 ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องตัวอักษรว่ามีความสำคัญอย่างไร และรอบๆตัวเรามีตัวอักษรอะไรบ้างที่เห็นเป็นประจำในชีวิตประจำวันและสามารถนำทัศนธาตุมาใช้ได้ไม
2. **ขั้นสอน**
   2.1 ครูอธิบายประวัติความเป็นมาและความหมายของตัวอักษร
   2.2 ครูอธิบายวิธีการออกแบบตัวอักษร และหลักการใช้สีในงานออกแบบตัวอักษร
   2.3 ครูให้นักเรียนดูภาพผลงานที่ใช้ตัวอักษร ในการทำงานออกแบบต่างๆ
   2.4 ครูมอบหมายงานให้นักเรียน โดยให้นักเรียนออกแบบตัวอักษรโดยใช้สื่อเทคโนโลยีมาสร้างสรรค์ผลงาน
3. **ขั้นสรุป**
   3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนบทและบรรยายการเรียนเรื่องการออกแบบตัวอักษร ครูพร้อมให้คำปรึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียน

♦ **สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้**

1. ห้องสมุด
2. อินเทอร์เน็ต

♦ **บันทึกผลการจัดการเรียนรู้**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(.....)

นายนฤภู ชีวะพงษ์

ผู้บันทึก

.....

(.....)

นายนฤภู ชีวะพงษ์

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้



หน่วยการเรียนรู้เรื่อง 3 **เรื่อง การออกแบบนิเทศศิลป์**
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ **รายวิชาศิลปะ**
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 **เวลา 2 ชั่วโมง**
ผู้สอน นายนฤภู ชีวะพงษ์ **โรงเรียนเซนต์ดอมินิก**

♦ **มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด**

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัดที่ ศ 1.1

ม.6/1 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่าง ๆ

ม.6/2 บรรยายจุดประสงค์ และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์

ม.6/5 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเน้นหลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์

♦ **จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. รู้และเข้าใจความหมายเกี่ยวกับการออกแบบนิเทศศิลป์
2. นักเรียนรู้ถึงวิธีการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบนิเทศศิลป์จากรูปแบบต่างๆได้
3. นักเรียนสามารถนำความรู้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเองได้

♦ **สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด**

การออกแบบนิเทศศิลป์ (Communication Design) การสร้างความคิดและการแสดงออกของมนุษย์เกี่ยวกับการออก แบบ มีความแตกต่างกันไปตามศักยภาพในกระบวนการคิด และสติปัญญาของแต่ละบุคคล ทั้งนี้จะต้องสร้างสรรค์งานรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นมา ภายใต้แรงบันดาลใจของผู้ออกแบบ โดยจะต้องคำนึงถึงความต้องการ ความสวยงาม ความกลมกลืนของรูปทรง สี รวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงรสนิยมที่มีจินตนาการ มีสีสัน สามารถเปลี่ยนแปลง และนำไปใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งมีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละด้าน เช่น สถาปัตยกรรม การตกแต่ง และงานวิจิตรศิลป์ เป็นต้น แต่โดยพื้นฐานสำคัญแล้ว จะต้องทำให้การออกแบบตกแต่งมีสุนทรียภาพและมีความสอดคล้องลงตัว ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องเข้าใจถึงหลักการและเกิดความซาบซึ้งต่อผลงาน ทางศิลปะ หากปราศจากความรู้สึกเหล่านี้ ผลงานทางศิลปะจะมีขึ้นอย่างสมบูรณ์ไม่ได้

♦ **สาระการเรียนรู้**

ความหมายของนิเทศศิลป์

คำว่า นิเทศศิลป์ (Visual Communication Art) มาจากคำ ในภาษาสันสกฤต จำนวนสองคำมาสมาสกัน คือ นิเทศ+ศิลป์ หากจะแปลตามศัพท์ จากพจนานุกรม ก็จะแปลได้ดังนี้

นิเทศ (นิรเทศ,นิทเทศ)น.คำแสดงคำจำแนกออก,ก.ชี้แจง,แสดง,จำแนก,นำเสนอ

ศิลป์ (ศิลปะ) น.ฝีมือทางการช่าง ,การแสดงออกซึ่งอารมณ์ ให้ประจักษ์ ดังใจนึก

เมื่อนำมารวมกันก็อาจได้ความหมายดังนี้

นิเทศศิลป์ หมายถึง งานศิลปะเพื่อการชี้แจงแสดง การนำเสนอให้ปรากฏ ในรูปแบบต่างๆ ผ่านการมองเห็นเป็นสำคัญ

เพื่อให้เข้าใจชัดเจนขึ้นควรพิจารณาจากรากศัพท์เดิมมาจาก ภาษาอังกฤษ คือ VisualCommunicationArt

Visual แปลว่า การมองเห็น

Communication แปลว่า การสื่อสาร มาจากคำว่า communis หรือ commones ซึ่งแปลว่า ร่วมกัน หรือเหมือนกัน

นั่นคือ การสื่อสาร มุ่งที่จะให้ความคิด ความเข้าใจของผู้อื่น ให้เหมือนกับ ความคิด ความเข้าใจของเรา หรือทำอย่างไรจึงจะ เอาความรู้สึกนึกคิด ของผู้อื่น ได้โดยให้มีความรู้สึกนึกคิด เช่นเดียวกับเราได้ เพราะ ธรรมชาติมนุษย์ได้รับ ข่าวสาร อย่างเดียวกันมา แต่จะมีความเข้าใจ และความรู้สึกนึกคิด แตกต่างกันออกไป การสื่อสาร ที่ดีก็ต้องมีการวางแผน ในที่น Communication Art ก็อาจแปลได้ว่า ศิลปะ ที่ใช้ในการสื่อสารร่วมกัน ระหว่างบุคคลในสังคมโดยผ่านการมองเห็น เป็นสำคัญ บุคคลที่รวมกันอยู่ ในสังคมย่อม

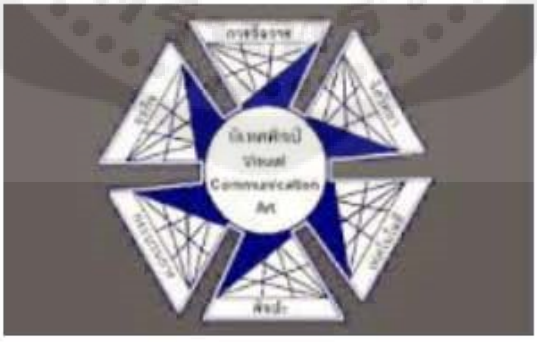
ต้องมีการติดต่อสื่อสาร กันตลอดเวลา ทำให้ทุกวันนี้ งานนิเทศศิลป์ ได้เข้ามามีบทบาท ต่อชีวิตประจำวัน ในสังคมมากขึ้นและ หากดูขอบข่าย และโครงสร้าง ของงานนิเทศศิลป์แล้ว ก็จะเห็นชัดเจนว่า นิเทศศิลป์มี ความสำคัญ ต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบัน นอกเหนือจากปัจจัยอื่นของชีวิต ที่มีอยู่เดิม



กระบวนการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลที่มีชื่อย่อว่า S M C R
งานนิเทศศิลป์ จะเกี่ยวข้องกับ สาร (Message) และ ช่องทาง (Channel)
โดยการใช้ศิลปะเพื่อพัฒนา"สาร" และเลือก"ช่องทาง" หรือสื่อที่เหมาะสม

งานออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication Art) นอกจาก จะเกี่ยวข้องกับการสื่อสารแล้ว ยัง ต้องเกี่ยวข้อง กับวิชาการสาขาต่าง ๆ อีกก็คือ จิตวิทยา ธุรกิจ เทคโนโลยี กระบวนการสร้างสรรค์ และ ศิลปะ ดังโครงสร้างต่อไปนี้

องค์ประกอบของการออกแบบนิเทศศิลป์
จากโครงสร้างจะเห็นว่า ศิลปะ เป็นวิชาการสาขาหนึ่ง ของงาน ออกแบบนิเทศศิลป์ เป็นสาขาที่สำคัญที่จะ ขาดเสียมิได้ และศิลปะในที่นี้ คือ ทัศนศิลป์ เพราะ นิเทศศิลป์เป็น การคิด และการสื่อสารด้วยภาพ จาก จินตนาการ หรือจากภาพภายในความคิด ออกมาสู่การรับรู้ของบุคคล ผู้รับสาร โดยผ่านทางจักษุประสาท เป็นสำคัญ และการสร้างงานศิลปะ จะเป็นการรวม เอาความคิดรวบยอดจาก สาขาวิชาการอื่น ๆ ตาม โครงสร้างดังกล่าวมาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ ดังเสนอโดยผัง ต่อไปนี้



กระบวนการคิด เพื่อสื่อสารด้วยทัศนศิลป์ ออกมาเป็นงานออกแบบนิเทศศิลป์
โครงสร้างและขอบข่ายของนิเทศศิลป์

ดังกล่าวแล้วว่า นิเทศศิลป์ เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร ทางการมองเห็น (Visual Communication) เพราะเป็นการสื่อสาร ไปยังผู้รับสารด้วยภาพเป็นสำคัญ (Visual Image) แม้จะมี บางองค์ประกอบจะมีการสื่อสารทางเสียง มาประกอบก็ตาม แต่สื่อหลัก ก็ยังเป็นการ สื่อสารด้วยภาพ โดยเสียงเป็นตัวเสริมให้ภาพนั้นสมบูรณ์ขึ้น ทั้งนี้เพราะการรับรู้ของ มนุษย์เรานั้น รับรู้จาก จักษุประสาทมากที่สุด (รับรู้ทางตา 83% หู 11%) งานออกแบบนิเทศศิลป์สามารถจำแนกออก ตามสื่อที่ปรากฏได้ 3 ด้าน ดังนี้

งานออกแบบนิเทศศิลป์ปรากฏตามสื่อการพิมพ์
หมายถึงงานขั้นสุดท้าย ที่เป็น ตัวสื่อสาร ถึงผู้รับ ผ่านกระบวนการพิมพ์ ออกมา เช่น

- หนังสือพิมพ์ (Newspaper)
- นิตยสาร (Magazine)
- วารสาร (Periodical)
- หนังสือ (Book)
- ภาพโฆษณา (Poster)
- เครื่องหมายและการค้า (Trademark & Logo)
- ตราสัญลักษณ์ (Logo)
- บรรจุภัณฑ์ (Packaging)
- สิ่งพิมพ์ทั่วไป (General printed matter)






♦ **สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน**

1. ทักษะการสื่อสาร

2. ทักษะการคิดสร้างสรรค์

♦ **คุณลักษณะอันพึงประสงค์**

1. มีวินัย

2. ใฝ่เรียนรู้

3. มุ่งมั่นในการทำงาน

♦ **ชิ้นงาน หรือภาระงาน**

1. ผลงาน

♦ **การวัด และการประเมินผล**

1. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. ชิ้นงาน

♦ **กิจกรรมการเรียนรู้**

คาบเรียนที่ 1

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**

1.1 ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการออกแบบนิเทศศิลป์ว่ามีความสำคัญอย่างไรสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับทัศนธาตุอะไรได้บ้างพร้อมให้ยกตัวอย่าง

2. **ขั้นสอน**

2.1 ครูอธิบายความหมายเกี่ยวการออกแบบนิเทศศิลป์

2.2 ครูยกตัวอย่างภาพงานออกแบบนิเทศศิลป์ประเภทต่างๆ

2.3 ครูอธิบายถึงงานประเภทต่างๆในงานออกแบบนิเทศศิลป์ให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

2.4 ครูมอบหมายงานให้นักเรียน โดยให้นักเรียนออกแบบโปสเตอร์หนังที่นักเรียนสนใจแต่ยังไม่ต้องลงสี

3. **ขั้นสรุป**

1.1 ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนถึงความหมายการออกแบบนิเทศศิลป์และแนะนำการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโปสเตอร์

คาบเรียนที่ 2

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**

   1.1 ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับสีโปสเตอร์

   1.2 ครูให้นักเรียนดูภาพตัวอย่างจากผลงานการออกแบบนิเทศศิลป์ที่ใช้สีโปสเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

2. **ขั้นสอน**

   1.1 ครูอธิบายคุณสมบัติของสีโปสเตอร์ให้นักเรียนฟัง

   1.2 ครูเปิดสื่อการเรียนรู้จากสื่อออนไลน์ให้นักเรียนดูถึงการลงสีในงานออกแบบนิเทศศิลป์

   1.3 ครูและนักเรียนช่วยกันลงสีในงานออกแบบโปสเตอร์จากสัปดาห์ที่แล้ว

3. **ขั้นสรุป**

   1.1 ครูให้นักเรียนออกมาอธิบายแนวความคิดและช่วยกันทบทวนบทเรียนเกี่ยวการออกแบบนิเทศศิลป์พร้อมนำเสนอผลงานของแต่ละคน

♦ สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้

3. หนังสือเรียน ทัศนศิลป์
4. ห้องสมุด
5. ตัวอย่างภาพผลงานจากการออกแบบนิเทศศิลป์

♦ บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

(.....)

นายนฤภู ชีวะพงษ์

ผู้บันทึก

.....

(.....)

นายนฤภู ชีวะพงษ์

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้



หน่วยการเรียนรู้เรื่อง 4 **เรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์**
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ **รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม**
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 **เวลา 2 ชั่วโมง**
ผู้สอน นายนฤภู ชีวะพงษ์ **โรงเรียนเซนต์ดอมินิก**

♦ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัดที่ ศ 1.1

ม.6/1 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่าง ๆ
ม.6/2 บรรยายจุดประสงค์ และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์
ม.6/5 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเน้นหลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์
ม.6/9 จัดกลุ่มงานทัศนศิลป์เพื่อสะท้อนพัฒนาการและความก้าวหน้าของตนเอง

♦ จุดประสงค์การเรียนรู้

1. รู้และเข้าใจความเป็นมาและประวัติการออกแบบผลิตภัณฑ์
2. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ในรูปแบบต่างๆ ได้

♦ สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ในปัจจุบันการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสิ่งของเครื่องใช้เพื่อนำมาใช้สอยในชีวิตประจำวัน โดยเน้นการผลิตจำนวนมาก ในรูปสินค้าเพื่อให้ผ่านไปยังผู้บริโภคในวงกว้าง โดยที่รูปแบบและคุณภาพของผลิตภัณฑ์จะเป็นปัจจัยสำคัญผู้บริโภคให้ซื้อผลิตภัณฑ์นั้นๆ

-ความหมายของการออกแบบผลิตภัณฑ์
- หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ประเภทของการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ความสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์

♦ สาระการเรียนรู้

การออกแบบมีหลักการพื้นฐาน คือการใช้องค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรงน้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงาม ซึ่งในการออกแบบนักออกแบบจะสามารถออกสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้หลายลักษณะ ซึ่งจะแบ่งออกได้เป็นลักษณะแบบ 2 มิติ และ ลักษณะ 3 มิติ โดยมิติของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้อาจมีมิติที่แต่งต่างกันเพื่อสร้างความเหมาะสมให้แก่งานได้

- หลักการพื้นฐานในออกแบบผลิตภัณฑ์
- ลักษณะของการออกแบบผลิตภัณฑ์
- มิติในการออกแบบ

การออกแบบผลิตภัณฑ์ หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกันความสำคัญของการออกแบบ มีอยู่หลายประการ กล่าวคือ

1.ในแง่ของการวางแผนการการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตาม ขั้นตอน อย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวาง แผนการทำงานก็ได้

2. ในแง่ของการนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจ ตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจ ระหว่างกัน

3. เป็นสิ่งที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

4. แบบ จะมีความสำคัญอย่างที่สุด ในกรณีที่ นักออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง แบบ เป็นผลงานจากการออกแบบ เป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และฝีมือของ

นักออกแบบ แบบมีอยู่หลายลักษณะ ดังนี้ คือ

1. เป็นภาพวาดลายเส้น (drawing) ภาพระบายสี (Painting) ภาพถ่าย (Pictures) หรือแบบร่าง (Sketch) แบบที่มีรายละเอียด (Draft) เช่น แบบก่อสร้าง ภาพพิมพ์ (Printing) ฯลฯ ภาพต่าง ๆ ใช้แสดงรูปลักษณะของงาน หรือแสดงรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับงาน ที่เป็น 2 มิติ

2. เป็นแบบจำลอง (Model) หรือของจริง เป็นแบบอีกประเภทหนึ่งที่ใช้แสดง รายละเอียดของงานได้ชัดเจนกว่าภาพต่าง ๆ เนื่องจากมีลักษณะเป็น 3 มิติ ทำให้ สามารถเข้าใจในผลงานได้ดีกว่า นอกจากนี้แบบจำลองบางประเภทยังใช้งานได้ เหมือนของจริงอีกด้วยจึงสมารถใช้ในการทดลอง และทดสอบการทำงาน เพื่อหาข้อบกพร่องได้

หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบมีหลักการพื้นฐาน โดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ตามที่ได้กล่าวมาแล้วในบทเรียนเรื่อง " องค์ประกอบศิลป์ " คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงามโดยมีหลักการ ดังนี้

1. ความเป็นหน่วย (Unity)

ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่มก้อน หรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับในส่วนย่อยๆก็คงต้องถือหลักนี้เช่นกัน

2. ความสมดุลหรือความถ่วง (Balancing)

เป็นหลักทั่วๆไปของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงานนั้นๆ ความรู้สึกทางสมดุลของงานนี้เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในส่วนของความคิดในเรื่องของความงามในสิ่งนั้นๆ มีหลักความสมดุลอยู่ 3 ประการ

2.1 ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน (Symmetry Balancing)

คือมีลักษณะเป็นซ้าย-ขวา บน-ล่าง เป็นต้น ความสมดุลในลักษณะนี้ดูและเข้าใจง่าย

2.2 ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Nonsymmetry Balancing) คือมีลักษณะสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นจะต้องเท่ากันแต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความสมดุลกันในตัวลักษณะการสมดุลแบบนี้ผู้ออกแบบจะต้องมีการประลองดูให้แน่ใจในความรู้สึกของผู้พบเห็นด้วยซึ่งเป็นความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยผิว (Texture) ด้วยแสง-เงา (Shade) หรือด้วยสี (Colour)

2.3 จุดศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) การออกแบบใดๆที่เป็นวัตถุสิ่งของและจะต้องใช้งานการทรงตัวจำเป็นที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงได้แก่ การไม่โยกเอียงหรือให้ความรู้สึกไม่มั่นคงแข็งแรง ดังนั้นสิ่งใดที่ต้องการจุดศูนย์ถ่วงแล้วผู้ออกแบบจะต้องระมัดระวังในสิ่งนี้ให้มาก ตัวอย่างเช่น เก้าอี้จะต้องตั้งตรงยึดมั่นทั้งสี่ขาเท่าๆกัน การทรงตัวของคนถ้ายืน 2 ขา ก็จะต้องมีน้ำหนักลงที่เท้าทั้ง 2 ข้างเท่าๆกัน ถ้ายืนเอียงหรือพิงฝา น้ำหนักตัวก็จะลงเท้าข้างหนึ่งและส่วนหนึ่งจะลงที่หลังพิงฝา รูปปั้นคนในท่าวิ่งจุดศูนย์ถ่วงจะอยู่ที่ใด ผู้ออกแบบจะต้องรู้และวางรูปได้ถูกต้องเรื่องของจุดศูนย์ถ่วงจึงหมายถึงการทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั่นเอง

3. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts)

ในเรื่องของศิลปะนั้น เป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณากันหลายขั้นตอนเพราะเป็นเรื่องความรู้สึกที่สัมพันธ์กัน อันได้แก่

3.1 การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or CentreofInterest) งานด้านศิลปะผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็น โดยมีข้อบอกกล่าวเป็นความรู้สึกร่วมที่เกิดขึ้นเองจากตัวของศิลปกรรมนั้นๆ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน

3.2 จุดสำคัญรอง (Subordinate)

คงคล้ายกับจุดเน้นนั่นเองแต่มีความสำคัญรองลงไปตามลำดับซึ่งอาจจะเป็นรองส่วนที่ 1ส่วนที่ 2 ก็ได้ ส่วนนี้จะช่วยให้เกิดความลดหลั่นทางผลงานที่แสดง ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งนี้ด้วย

3.3 จังหวะ (Rhythem)

โดยทั่วๆไปสิ่งที่สัมพันธ์กันในสิ่งนั้นๆย่อมมีจังหวะ ระยะหรือความถี่ห่างในตัวมันเองก็ดีหรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์อยู่ก็ดีจะเป็นเส้น สี เงา หรือช่วงจังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลาย ที่มีความสัมพันธ์กันในที่นั้นเป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกในความงามนั่นเอง

3.4 ความต่างกัน (Contrast)

เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้มีการเคลื่อนไหวไม่ซ้ำซากเกินไปหรือเกิดความเบื่อหน่าย จำเจ ในการตกแต่งก็เช่นกัน ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดกันต่างกันเช่น เก้าอี้ชุดสมัยใหม่แต่ขณะเดียวกันก็มีเก้าอี้สมัยรัชกาลที่ 5 อยู่ด้วย 1 ตัว เช่นนี้ผู้พบเห็นจะเกิดความรู้สึกแตกต่างกันทำให้เกิดความรู้สึก ไม่ซ้ำซาก รสชาติแตกต่างออกไป

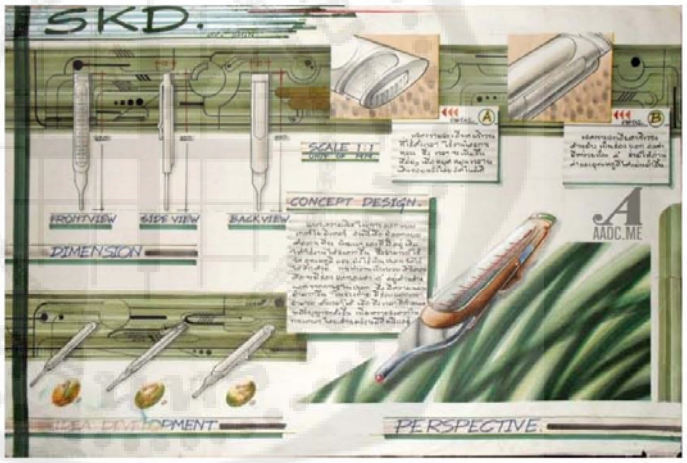
3.5 ความกลมกลืน (Harmomies)

ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึงพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกันการใช้สีที่ตัดกัน หรือการใช้ผิว ใช้เส้นที่ขัดกัน ความรู้สึกส่วนน้อยนี้ไม่ทำให้ส่วนรวมเสียก็ถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวม ความกลมกลืนในส่วนรวมนี้ถ้าจะแยกก็ได้แก่ความเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะอันได้แก่ เส้น แสง-เงา รูปทรง ขนาด ผิว สี นั่นเอง

ผลิตภัณฑ์ที่ดีย่อมเกิดมาจากการออกแบบที่ดีในการออกแบบผลิตภัณฑ์ นักออกแบบต้องคำนึงถึงหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เป็นเกณฑ์ในการกำหนดคุณสมบัติผลิตภัณฑ์ที่ดีเอาไว้ว่าควรจะมีองค์ประกอบอะไรบ้างแล้วใช้ความคิดสร้างสรรค์ วิธีการต่างๆ ที่ได้กล่าวมาเสนอแนวคิดให้ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมตามหลักการออกแบบโดยหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่นักออกแบบควรคำนึงนั้นมีอยู่ 9 ประการ คือ

• หน้าที่ใช้สอย (FUNCTION) • ความปลอดภัย (SAFETY) • ความแข็งแรง (CONSTRUCTION)
• ความสะดวกสบายในการใช้ (ERGONOMICS) • ความสวยงาม (AESTHETIES)
• ราคาพอสมควร (COST) • การซ่อมแซมง่าย (EASE OF MAINTENANCE)
• วัสดุและการผลิต (MATERIALS AND PRODUCTION) • การขนส่ง (TRANSPORTATION)

1 หน้าที่ใช้สอย
2 ความปลอดภัย
3 ความแข็งแรง
4 ความสะดวกสบายในการใช้
5 ความสวยงาม
6 ราคาพอสมควร
7 การซ่อมแซมง่าย
8 วัสดุและวิธีการผลิต
9 การขนส่ง



เรื่องหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้กล่าวมาทั้ง 9 ข้อนี้เป็นหลักการที่นักออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องคำนึงถึงเป็นหลักการทางสากลที่ได้กล่าวไว้ในขอบเขตอย่างกว้าง ครอบคลุมผลิตภัณฑ์ไว้ทั่วทุกกลุ่มทุกประเภทในผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดนั้น อาจจะไม่ต้องคำนึงหลักการดังกล่าวครบทุกข้อก็ได้ ขึ้นอยู่กับความซับซ้อนของผลิตภัณฑ์หรือผลิตภัณฑ์บางชนิดก็อาจจะต้องคำนึงถึงหลักการดังกล่าวครบถ้วนทุกข้อ เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ไว้แขวนเสื้อ ก็คงจะเน้นหลักการด้านประโยชน์ใช้สอย ความสะดวกในการใช้และความสวยงามเป็นหลัก คงจะไม่ต้องไปคำนึงถึงด้านการซ่อมแซม เพราะไม่มีกลไกซับซ้อนอะไร หรือการขนส่ง เพราะ



ขนาดจำกัดตามประโยชน์ใช้สอยบังคับ เป็นต้น ในขณะที่ผลิตภัณฑ์บางอย่าง เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์รถยนต์ ก็จำเป็นที่นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ครบทั้ง 9 ข้อ เป็นต้น

♦ **สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน**

1. ทักษะการสื่อสาร
2. ทักษะการคิดสร้างสรรค์

♦ **คุณลักษณะอันพึงประสงค์**

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

♦ **ชิ้นงาน หรือภาระงาน**

1. ผลงาน
2. รายงาน

♦ **การวัด และการประเมินผล**

1. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. ชิ้นงาน

♦ **กิจกรรมการเรียนรู้**

คาบเรียนที่ 1

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**

1.1 ครูให้นักเรียนดูรูปภาพเครื่องใช้สอยต่างๆ ภายในบ้าน จากสื่อสไลด์นำเสนอ

1.2 ครูซักถามนักเรียนว่าเครื่องใช้สอยแต่ละอย่างในภาพมีไว้เพื่อใช้ทำประโยชน์อย่างไร

1.3 ครูบอกนักเรียนเกี่ยวกับเครื่องใช้สอยแต่ละอย่างนั้นเป็นผลิตภัณฑ์ที่ถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ และถูกนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันพร้อมสังเกตุทัศนธาตุที่อยู่ในรูปภาพ

2. **ขั้นสอน**

2.1 ครูอธิบายเกี่ยวกับความหมายของการออกแบบผลิตภัณฑ์ และหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ จากนั้นซักถามนักเรียนเกี่ยวกับความหมายและหลักการของการออกแบบผลิตภัณฑ์

2.2 ครูให้นักเรียนดูภาพตัวอย่างผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ในลักษณะต่างๆ จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันหาคำตอบเกี่ยวกับปัจจัยและความสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ในระยะเวลา 15 นาที

2.3 ครูสรุปคำตอบเกี่ยวกับปัจจัยและความสำคัญที่เกี่ยวของกับการออกแบบผลิตภัณฑ์

2.4 ครูอธิบายเกี่ยวกับประเภทของของการออกแบบผลิตภัณฑ์ พร้อมทั้งยกตัวอย่างจากรูปภาพผลิตภัณฑ์ประเภทต่างๆ หลังจากนั้นซักถามนักเรียนเกี่ยวกับประเภทของการออกแบบผลิตภัณฑ์

2.5 หลังจากการบรรยายครูแนะแนวช่องทางการเรียนรู้เพิ่มเติมให้นักเรียนโดยการศึกษารูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ตพร้อมรายงานเป็นกลุ่มส่งในคาบต่อไป

3. **ขั้นสรุป**

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์

คาบเรียนที่ 2

1. **นำเข้าสู่บทเรียน**

1.1 ครูซักถามเกี่ยวกับประสบการณ์การการวาดภาพตามหลักองค์ประกอบทัศน์ศิลป์ของนักเรียน

1.2 ครูบอกนักเรียนเกี่ยวกับการวาดภาพตามหลักองค์ประกอบทัศน์ศิลป์ก็เปรียบได้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ต้องมีหลักการพื้นฐานในการออกแบบ

2. **ขั้นสอน**

2.1 ครูอธิบายเกี่ยวกับหลักการพื้นฐานในการออกแบบผลิตภัณฑ์ พร้อมทั้งยกตัวอย่างจากภาพประกอบ

2.2 ครูอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของการออกแบบผลิตภัณฑ์ จากนั้นครูซักถาม นักเรียนเกี่ยวกับลักษณะของการออกแบบผลิตภัณฑ์

2.3 ครูอธิบายเกี่ยวกับมิติในการออกแบบในลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติพร้อมทั้งยกตัวอย่างจากภาพประกอบและสื่อการเรียนการสอนที่เป็นกล่องรูปทรงต่าง ๆจากนั้นครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับมิติในการออกแบบในลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ

2.4 ครูให้นักเรียนทำลงมือปฏิบัติการสร้างสรรค์ชิ้นงาน SKETCH DESIGN

2.5 ครูสรุปคำตอบเกี่ยวกับหลักการพื้นฐานในการออกแบบผลิตภัณฑ์

3. **ขั้นสรุป**

3.1 ครูให้นักเรียนออกมาบรรยายและสรุปเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์

♦ **สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้**

1. Power point
2. ห้องสมุด
3. ตัวอย่างภาพผลงาน

♦ **บันทึกผลการจัดการเรียนรู้**

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

.....

(.....)

นายนฤภู ชีวะพงษ์

ผู้บันทึก

.....

(.....)

นายนฤภู ชีวะพงษ์

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง 5 **เรื่อง ทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทยและสากล**
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ **รายวิชาศิลปะเพิ่มเติม**
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 **เวลา 2 ชั่วโมง**
ผู้สอน นายนฤภู ชีวะพงษ์ **โรงเรียนเซนต์ดอมินิก**

♦ **มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด**

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัดที่ ศ 1.1

ม.6/2 บรรยายจุดประสงค์ และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์

ม.6/3 อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในสังคม

ม.6/5 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเน้นหลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์

ตัวชี้วัดที่ ศ 1.2

ม.6/1 วิเคราะห์ และเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันออกและรูปแบบตะวันตก

ม.6/3 อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในสังคม

♦ **จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. เข้าใจอิทธิพลของวัฒนธรรมทางศิลปะกับสังคมไทยและสังคมตะวันตก
2. สามารถนำความรู้ทางด้านวัฒนธรรมทางศิลปะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานการออกแบบได้

♦ สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ผลงานทัศนศิลป์ล้วนมีปรากฏอยู่ในแต่ละวัฒนธรรม ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ขึ้นมาก็ล้วนแต่ต้องการตอบสนองความต้องการของสังคมทั้งสิ้น สำหรับสังคมไทย ผลงานทางด้านทัศนศิลป์มีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์งานมีอยู่หลายปัจจัย เช่นเดียวกับทัศนศิลป์สากลก็จะมีรูปแบบแตกต่างไปจากของไทย และมีจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์ที่มีบางด้านมีทั้งเหมือนและแตกต่างจากทัศนศิลป์ไทย การเรียนรู้ทำความเข้าใจทัศนศิลป์ไทยและสากล จะช่วยทำให้เราสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างของจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ระหว่างสองวัฒนธรรมได้

♦ สาระการเรียนรู้

ทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทยและสากล

ผลงานทัศนศิลป์ล้วนมีปรากฏอยู่ในแต่ละวัฒนธรรม ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ขึ้นมาก็ล้วนแต่ต้องการตอบสนองความต้องการของสังคมทั้งสิ้น สำหรับสังคมไทย ผลงานทางด้านทัศนศิลป์มีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์งานมีอยู่หลายปัจจัย เช่นเดียวกับทัศนศิลป์สากลก็จะมีรูปแบบแตกต่างไปจากของไทย และมีจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์ที่มีบางด้านมีทั้งเหมือนและแตกต่างจากทัศนศิลป์ไทย การเรียนรู้ทำความเข้าใจทัศนศิลป์ไทยและสากล จะช่วยทำให้เราสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างของจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ระหว่างสองวัฒนธรรมได้





ผลงานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทย ผลงานทัศนศิลป์ของไทยที่สร้างขึ้นแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ วิจิตรศิลป์ หรือ ศิลปะแท้ คือ ผลงานจิตกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม และประยุกต์ศิลป์ คือ การออกแบบตกต่าง และ แฟชั่น ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ทั้งสองประเภท ได้แก่

1. แนวความคิกและปรัชญาความเชื่อ
2. วัสดุและสิ่งแวดล้อม
3. การรับอิทธิพลทางศิลปะ
4. หน้าที่ใช้สอย

สรุปได้ว่า จุดประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทย เมื่อพิจารณาหลักฐานทางโบราณสถาน โบราณวัตถุ และศิลปวัตถุที่ปรากฏตามภูมิภาคต่างๆส่วนใหญ่จะพบถึงความเกียวข้องเชื่อมโยงกัน ในเรื่องของความของความเชื่อ ความศรัทธาทางศาสนาและประเพณี วัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นเป็นปัจจัยหลัก ซึ่งจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยรวม

ผลงานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมสากล ศิลปะสากลเป็นศิลปะที่มีพื้นฐานมาจากศิลปะตะวันตก มีวิวัฒนาการมาหลายยุคหลายสมัย และแพร่หลายไปยังต่างชาติต่างๆ ซึ่งผลงานทัศนศิลป์ที่สร้างกันขึ้นมาในสมัยหลังๆส่วนใหญ่จะใช้แบบแผนตามแบบอย่างของศิลปะสากล ในระยะแรกงานศิลปะแบบสากลจะใช้เป็นแบบเลียนแบบธรรมชาติและสิ่งใกล้ตัว ระยะหลังในสมัยกรีกและโรมันมีบทบาท จึงมีการพัฒนางานศิลปะรูปแบบต่างๆขึ้นมาเปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทยและสากล

1.ทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทย จะคงไว้ในรูปของขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม เป็นศิลปะประจำชาติที่เราควรภาคภูมิใจ โดยจะแบ่งเป็น 4 ช่วงใหญ่ๆ ดังนี้

- สมัยก่อนสุโขทัย
- สมัยสุโขทัย
- สมัยอยุธยา
- สมัยรัตนโกสินทร์



2.ทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมสากล เป็นศิลปะที่มีการผสมผสานแนวความคิดตลอดจนรูปแบบต่างๆไว้อย่างกว้างขวาง มีการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานโดยอิสระ โดยแบ่งออกเป็น 3 สมัย
สมัยโบราณ สมัยกลาง สมัยใหม่



ดังนั้น การที่จะเปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทยและสากลให้เห็นภาพอย่างละเอียดและมีความเด่นชัด อาจเป็นไปได้ยากเนื่องจากมีเนื้อหาสาระและรายละเอียดมาก ในระดับชั้นนี้คงต้องอาศัยการเปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนศิลป์ทั้งสองเป็นภาพรวม

♦ **สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน**

1. ทักษะการสื่อสาร
2. ทักษะการคิดสร้างสรรค์

♦ **คุณลักษณะอันพึงประสงค์**

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

♦ **ชิ้นงาน หรือภาระงาน**

1. ผลงาน
2. mind map

♦ **การวัด และการประเมินผล**

3. สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
4. ชิ้นงาน

♦ **กิจกรรมการเรียนรู้**

คาบเรียนที่ 1

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูซักถามนักเรียนว่าศิลปวัฒนธรรมไทยคืออะไรศิลปวัฒนธรรมสากลคืออะไร

1.2 ครูบอกนักเรียนเกี่ยวกับงานศิลปะของไทยและสากลว่ามีความเป็นอย่างไร

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำภาพงานศิลปวัฒนธรรมไทยและสากล มาสนทนากับนักเรียน

2.2 ครูอธิบายให้นักเรียนฟังถึงงานศิลปวัฒนธรรมที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาช้านานพร้อมงานศิลปวัฒนธรรมของสากล โดยให้ดูภาพประกอบ

2.3 ให้นักเรียนเปิดอ่านหนังสือเรียนเรื่อง ทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทยและสากลพร้อมสรุปเป็น mind map ส่งท้ายคาบ

2.4 ครูถามถึงความเข้าใจอีกครั้งกับนักเรียนในเรื่องที่อ่าน

2.5 ครูมอบหมายงานให้นักเรียนออกแบบผลงานลายเส้นสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมไทยหรือสากลเป็นการบ้าน

3. **ขั้นสรุป**

3.1 ครูให้นักเรียนช่วยกันทบทวนเรื่อง ทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทยและสากล พร้อมให้ตัวแทนนักเรียนออกมาพูดถึงความเข้าใจในบทเรียนอีกครั้ง

คาบเรียนที่ 2

2. นำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูถามถึงผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยต่างๆ

1.2 ครูบอกนักเรียนเกี่ยวกับการออกแบบกับเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปะ

2. **ขั้นสอน**

2.1 ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ไทยและสากล พร้อมทั้งยกตัวอย่างจากภาพประกอบให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น

2.2 ครูอธิบายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่ถ่ายทอดจากการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต่างๆเช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร

2.3 ครูอธิบายเพิ่มเติมเรื่องงานทัศนศิลป์จากการใช้เทคโนโลยีทั้งยกตัวอย่างจากภาพประกอบและสื่อการเรียนการสอน

2.4 ครูสรุปเรื่องงานทัศนศิลป์ไทยและสากล

3. **ขั้นสรุป**

3.1 ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนเรื่องงานทัศนศิลป์ไทยและสากล

♦ **สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้**

1. Power point
2. ห้องสมุด
3. ตัวอย่างภาพผลงาน
4. หนังสือเรียน

♦ **บันทึกผลการจัดการเรียนรู้**

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

.....
(.....)
นายนฤภู ชีวะพงษ์
ผู้บันทึก

.....
(.....)
นายนฤภู ชีวะพงษ์
หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้



หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 **เรื่อง สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ **รายวิชาศิลปะ**

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 **เวลา 4 ชั่วโมง**

ผู้สอน นายนฤภู ชีวะพงษ์ **โรงเรียนเซนต์ดอมินิก**

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ศ 1.1

ม.4-6/1 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่าง ๆ

ม.4-6/2 บรรยายจุดประสงค์และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์ ทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ

ม.4-6/6 ออกแบบงานทัศนศิลป์ได้เหมาะกับโอกาสและสถานที่

ม.4-6/8 ประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์ โดยใช้ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- รู้และเข้าใจเรื่องกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
- รู้และเข้าใจเรื่องการนำเสนอผลงาน
- สามารถนำความรู้ไปสร้างงานออกแบบของตัวเองได้

สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้วิชาศิลปะ นอกจากนักเรียนจะต้องเรียนรู้ เทคนิคการปฏิบัติงานทางด้านวิจิตรศิลป์และประยุกต์ได้เป็นอย่างดีแล้ว นักเรียนต้องเรียนรู้เกี่ยวกับการวิจารณ์ศิลป์ ถือได้ว่าเป็นส่วนที่สำคัญเป็นอย่างมาก เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้รับรู้แนวคิดและวิธีการใหม่ ๆ ฝึกให้มีจิตใจเป็นนักประชาธิปไตย รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีแนวความคิดกว้างไกล ลึกซึ้ง สุขุมรอบคอบ เข้าใจปัญหาต่าง ๆ ได้ดี รู้จักยกย่องให้เกียรติต่อผู้อื่น และรู้จักปรับปรุงตนเองให้เหมาะสมในทางที่ถูกต้องดีงาม จะได้ประสบความสำเร็จในชีวิตอย่างดียิ่ง

สาระการเรียนรู้

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

หมายถึง การนำเสนอสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน ในทางศิลปะสามารถกระทำโดยการนำวิธีจัดรูปแบบองค์ประกอบศิลปะโดยใช้ทัศนะธาตุ เช่น เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง เป็นสื่อในการถ่ายทอด และผ่านเทคนิคต่าง ๆ ในทางจิตรกรรมอาจใช้ ดินสอสี สีน้ำมัน สีน้ำ สีอะครายลิค สีฝุ่น หรือเทคนิคผสม เป็นต้น

กระบวนการสร้างสรรค์ สามารถแสดงออกได้หลายวิธีการดังนี้

1. การสร้างสรรค์แบบรูปธรรม (Realistic)
2. การสร้างสรรค์กึ่งนามธรรม (Semi Abstract)
3. การสร้างสรรค์นามธรรม (Abstract)

เช่นในงานศิลปะในแนวImpressionism, Neo-Impressionism,และ Abstract เป็นต้น

แหล่งที่มาของความคิดสร้างสรรค์

ตัวอย่างความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะอาจมีที่มาจากแรงบันดาลใจ ดังนี้

1. การเดินทางเยี่ยมชม ธรรมชาติ พิพิธภัณฑ์ทางศิลปะ งานแสดงศิลปะ ฯลฯ
2. การอ่านหนังสือ นิตยสาร วารสาร วรรณกรรม วรรณคดี
3. การแสดงพื้นบ้านในเทศกาลต่าง ๆ
4. การศึกษาขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม ศาสนา
5. การฟังดนตรี นกร้อง สัตว์ และแมลงต่าง (ศึกษาเรื่องเสียง)
6. การศึกษาเรื่องทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี หลักฟิสิกส์
7. สังเกตจากปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น ฝนตก ฟ้าแลบ ฟ้าผ่า รุ้งกินน้ำ ฯลฯ ทำเป็นงานศิลปะ
8. เดินทางทุก ๆ 1 กิโลเมตร บันทึกเป็นงานศิลปะ
9. ผูกกล้องติดขา เดินไปข้างหน้า กดชัตเตอร์ทุก 10 ก้าว แล้วนำมาสร้างเป็นงานศิลปะ
10. ทำงานศิลปะเกี่ยวกับเวลา
11. ทำงานเกี่ยวกับแสง หรือบางทีอาจนำแสงและเสียงมาประกอบเข้ากันสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ
12. ทำงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับความเป็นตรงกันข้าม เช่น ทำโดยใช้สิ่งที่ตัวเราเองเกลียดที่สุด สีที่ไม่เคยใช้ ทำสิ่งที่ทุกคนเกลียด เห็นคุณค่าในสิ่งที่ไร้คุณค่า เช่น นำวัสดุเหลือใช้ฟุ่มเฟือยมาสร้างเป็นงานศิลปะ
13. ศึกษาเรื่องลม และความรู้สึกทุก 20 นาที แล้วนำมาสร้างสรรค์
14. ทำงานศิลปะเกี่ยวกับที่ว่าง
15. ทำงานศิลปะเกี่ยวกับแรงโน้มถ่วง ความสมดุลย์
16. การล่องเรือ ดำน้ำ ว่ายน้ำ ชมปะการัง
17. ดูภาพยนตร์ ทีวี วีดีโอ
18. ปรากฏการณ์จากความฝันนำมาสร้างงานทางศิลปะ
19. นั่งสมาธิ เดินจงกรมทุก 10 นาทีแล้วนำมาสร้างสรรค์
20. สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดกับคนหลากหลายอาชีพ แล้วนำมาสร้างงานศิลปะ
21. ศึกษาเรื่องรสแล้วนำมาเป็นงานศิลปะ
22. ศึกษาเรื่องกลิ่น แล้วนำมาเป็นงานศิลปะ
23. เล่าประสบการณ์แลกเปลี่ยนกับเพื่อนศิลปินแล้วนำมาทำเป็นงานศิลปะ
24. คิดถึงเพื่อนที่สนิทที่สุดนำมาทำเป็นงานศิลปะ
25. หลับตา ลืมตาทุก 5 นาที แล้วนำมาทำเป็นงานศิลปะ
26. นำเอาความสะเทือนใจในช่วงชีวิตมาสร้างสรรค์ เช่น ความรัก ความโกรธ ความสูญเสีย ความตาย เป็นต้น
27. การฟังธรรมะแล้วนำมาทำงานศิลปะ

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

โดยปกติกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะนั้น ส่วนใหญ่ศิลปินจะเริ่มจากกระบวนการคิดและปฏิบัติตามขั้นตอน ดังนี้

1. วางกรอบแนวทางจากความคิดรวบยอด(concept)ในการสร้างสรรค์จากสิ่งที่ประทับใจ แรงบันดาลใจ (Inspiration) จากเนื้อหาดังกล่าวข้างต้น เพียง 1 ประเด็น (จากแหล่งที่มาของความคิดสร้างสรรค์)
2. ศึกษา ค้นคว้า ทำวิจัย(research)หรือจากผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ โดยเฉพาะ
3. พยายามสรุปประเด็นทำงานออกมากเป็นลักษณะตัวเองโดยการทดลองเทคนิคที่จะใช้ในการสร้างสรรค์โดยทำซ้ำ เปลี่ยนแปลงรูปแบบ อาจนำกล้องดิจิตอล คอมพิวเตอร์ มาช่วยในการ สะเก็ต(Sketch)จนได้ผลเป็นที่พอใจ แล้วนำไปเป็นกลวิธี(Technique)ที่พึงพอใจที่สุดไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นนั้นๆ
4. คัดเลือกและสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะ เฉพาะตน ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ เช่น ชุด(Series) ละ 10 ชิ้น 20 ชิ้น และ
5. เริ่มโครงการใหม่(New Project)ใหม่ โดยนำวิธีการสร้างสรรค์จากข้อ 1-4 มาปฏิบัติและต้องสำนึกอยู่เสมอว่าผลงานที่เกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์นั้นจะต้องเปลี่ยนแปลงและพัฒนารูปแบบที่นำไปสู่สิ่งแปลกใหม่อยู่เสมอ

การพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์จะเกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอก็ต่อเมื่อศิลปินเปิดใจกว้างโดยยอมรับให้อิทธิพลของสิ่งเร้าจากบริบทต่าง ๆ ตลอดจนรูปแบบ (Style) ของศิลปินท่านอื่น ๆ เข้ามามีบทบาทร่วมในการแสดงออกทั้งทางด้านความคิดและแรงบันดาลใจในผลงานแต่ละชิ้นของตนเองบ้าง เพื่อให้เกิดผลในด้านพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ สิ่งสำคัญที่สุดคือการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละครั้งนั้น ศิลปินจะต้องมีสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นจากความต้องการภายในจิตใจของศิลปินเอง (Intrinsic Value)

การวิเคราะห์วิจารณ์งานศิลปะ

การวิเคราะห์งานศิลปะ หมายถึง การพิจารณาแยกแยะศึกษาองค์รวมของงานศิลปะออกเป็นส่วนๆ ทีละประเด็น ทั้งในด้านทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ และความสัมพันธ์ต่างๆ ในด้านเทคนิคกรรมวิธีการแสดงออก เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาประเมินผลงานศิลปะว่ามีคุณค่าทางด้านความงาม ทางด้านสาระ และทางด้านอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร

การวิจารณ์งานศิลปะ หมายถึง การแสดงออกทางด้านความคิดเห็นต่อผลงานทางศิลปะที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นไว้ โดยผู้วิจารณ์ให้ความคิดเห็นตามหลักเกณฑ์และหลักการของศิลปะ ทั้งในด้านสุนทรียศาสตร์และสาระอื่นๆ ด้วยการติชมเพื่อให้ได้ข้อคิดนำไปปรับปรุงพัฒนาผลงานศิลปะ หรือใช้เป็นข้อมูลในการประเมินตัดสินผลงาน และเป็นการฝึกวิธีดู วิธีวิเคราะห์ คิดเปรียบเทียบให้เห็นคุณค่าในผลงานศิลปะชิ้นนั้น ๆ

คุณสมบัติของนักวิจารณ์

1. ควรมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะทั้งศิลปะประจำชาติและศิลปะสากล
2. ควรมีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
3. ควรมีความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ ช่วยให้รู้แง่มุมของความงาม
4. ต้องมีวิสัยทัศน์กว้างขวาง และไม่คล้อยตามคนอื่น
5. กล้าที่จะแสดงออกทั้งที่เป็นไปตามหลักวิชาการและตามความรู้สึกและประสบการณ์

ทฤษฎีการสร้างงานศิลปะ จัดเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1. นิยมการเลียนแบบ (Imitationalism Theory) เป็นการเห็นความงามในธรรมชาติแล้วเลียนแบบไว้ให้เหมือนทั้งรูปร่าง รูปทรง สีสัน ฯลฯ
2. นิยมสร้างรูปทรงที่สวยงาม (Formalism Theory) เป็นการสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ให้สวยงามด้วยทัศนธาตุ (เส้น รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก พื้นผิว บริเวณว่าง) และเทคนิควิธีการต่างๆ
3. นิยมแสดงอารมณ์ (Emotional Theory) เป็นการสร้างงานให้ดูมีความรู้สึกต่างๆ ทั้งที่เป็นอารมณ์อันเนื่องมาจากเรื่องราวและอารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดลงไปในชิ้นงาน
4. นิยมแสดงจินตนาการ (Imagination Theory) เป็นงานที่แสดงภาพจินตนาการ แสดงความคิดฝันที่แตกต่างไปจากธรรมชาติและสิ่งที่พบเห็นอยู่เป็นประจำ

แนวทางการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าของงานศิลปะ

การวิเคราะห์และการประเมินคุณค่าของงานศิลปะโดยทั่วไปจะพิจารณาจาก 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านความงาม

เป็นการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าในด้านทักษะฝีมือ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ และการจัดองค์ประกอบศิลป์ว่าผลงานชิ้นนี้แสดงออกทางความงามของศิลปะได้อย่างเหมาะสมสวยงามและส่งผลต่อผู้ดูให้เกิดความชื่นชมในสุนทรียภาพเพียงใด ลักษณะการแสดงออกทางความงามของศิลปะจะมีหลากหลายแตกต่างกันออกไปตามรูปแบบของยุคสมัย ผู้วิเคราะห์และประเมินคุณค่าจึงต้องศึกษาให้เกิดความรู้ ความเข้าใจด้วย เช่น



ภาพแม่พระมาดอนนา พระเยซู และเซนต์จอห์น
(The Madonna and Child with The infant St. John)
เทคนิคสีน้ำมันบนแผ่นไม้
ผลงานของราฟาเอล (Raphael)
แสดงรูปแบบความงามของภาพโดยใช้รูปคนเป็นจุดเด่น มีความเวิ้งว้างของธรรมชาติเป็นฉากหลังแสดงความตื้นลึกใกล้ไกล โดยใช้แนวทางของทัศนียวิทยาและการจัดองค์ประกอบภาพในแนวกรอบสามเหลี่ยมซึ่งเป็นลักษณะความงามในการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ศิลปินในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยานิยมทำกัน

2. ด้านสาระ

เป็นการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะแต่ละชิ้นว่ามีลักษณะส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนจุดประสงค์ต่างๆ ทางจิตวิทยาว่าให้สาระอะไรกับผู้ชมบ้าง ซึ่งอาจเป็นสาระเกี่ยวกับธรรมชาติ สังคม ศาสนา การเมือง ปัญญา ความคิด จินตนาการ และความฝัน เช่น



ภาพวันที่ 3 พฤษภาคม พ.ศ.2351 (The Third of May 1808)ผลงานของฟรันซิสโก โจเซ เด โกยา (Francisco Jose de Goya) จิตรกรชาวสเปนแสดงคุณค่าด้านสาระให้เห็นถึงความเจ็บปวดจากการถูกย่ำยีและเข้ายึดครองประเทศสเปนของทหารฝรั่งเศส ในสมัยนโปเลียนที่มีการสังหารประชาชนผู้แสวงหาอิสรภาพอย่างเลือดเย็น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความไม่มีคุณธรรมในการปกครองบ้านเมือง

3. ด้านอารมณ์ความรู้สึก

เป็นการคิดวิเคราะห์และประเมินคุณค่าในด้านคุณสมบัติที่สามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกและสื่อความหมายได้อย่างลึกซึ้งของวัสดุ ซึ่งเป็นผลของการใช้เทคนิคแสดงออกถึงความคิด พลัง ความรู้สึกที่ปรากฏอยู่ในผลงาน เช่น



ภาพฝูงกาเหนือทุ่งข้าวสาลี (Wheatfield with Crows)
เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ
ผลงานของ ฟินเซนต์ ฟาน ก็อก (Vincent Van Gogh)
แสดงพลังความรู้สึกของศิลปินแทรกอยู่ในรอยฝีแปรงของเส้นสี ซึ่งบ่งบอกถึงความรู้สึกภายในได้อย่างชัดเจน เป็นภาพเขียนชิ้นสุดท้ายในชีวิตที่อาภัพและรันทดของ ฟินเซนต์ ฟาน ก็อก ซึ่งเขียนภาพนี้ขึ้นก่อนยิงตัวตาย

กระบวนการวิจารณ์งานศิลปะตามหลักการและวิธีการ

1. ขั้นระบุข้อมูลของผลงาน

เป็นข้อมูลรายละเอียดสังเขปเกี่ยวกับประเภทของงาน ชื่อผลงาน ชื่อศิลปิน ขนาด วัสดุ เทคนิค วิธีการสร้างเมื่อ พ.ศ.ใด ปัจจุบันติดตั้งอยู่ที่ไหน รูปแบบการสร้างสรรค์เป็นแบบใด

2. ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน

เป็นการบันทึกข้อมูลจากการมองเห็นภาพผลงานในขั้นต้นว่าเป็นภาพอะไร เช่น ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพทิวทัศน์ ภาพหุ่นนิ่ง เป็นต้น มีเทคนิคในการสร้างสรรค์แบบใด

3. ขั้นวิเคราะห์

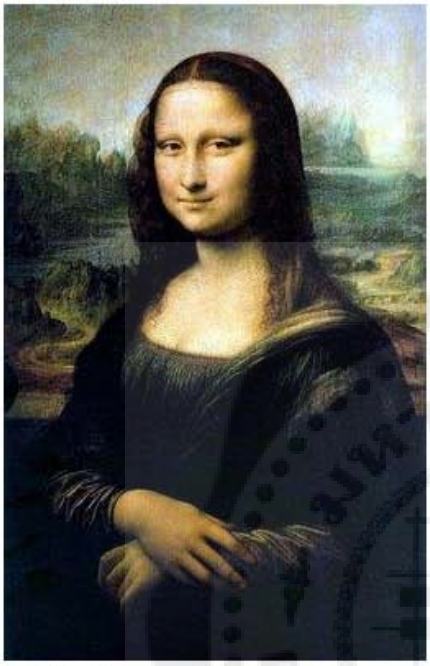
เป็นการดูลักษณะภาพรวมของผลงานว่าจัดอยู่ในประเภทใด พิจารณารูปแบบการถ่ายทอดเป็นแบบใด จำแนกทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ออกจากภาพรวมเป็นส่วนย่อยให้เห็นว่ามีหลักการจัดภาพที่กลมกลืนหรือขัดแย้งอย่างไร

4. ขั้นตีความ

เป็นการค้นหาความหมายของผลงานว่า ศิลปินหรือผู้สร้างสรค์ต้องการสื่อให้ผู้ชมผลงานได้รับรู้เกี่ยวกับอะไร เช่น สภาพปัญหาในชุมชน สังคม และภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นต้น

5. ขั้นประเมินผล

เป็นการประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะชิ้นนั้นจากการพิจารณาทุกข้อในเบื้องต้น สรุปให้เห็นข้อดีและข้อด้อยในด้านเนื้อหาและเรื่องราว หลักทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ทักษะ ฝีมือ และการถ่ายทอดความงาม เพื่อการพัฒนาหรือตัดสินผลงานชิ้นนั้น



ตัวอย่างการวิจารณ์งานศิลปะ

1. ขั้นระบุข้อมูลของผลงาน

ประเภทงาน : จิตรกรรม

ชื่อผลงาน : โมนาลิซา (Mona Lisa)

ชื่อศิลปิน : เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonado da Vinci) ศิลปินชาวอิตาเลียน

ขนาดผลงาน : 77 x 53 ซม.

เทคนิค วัสดุ : สีน้ำมันบนแผ่นไม้

ผลงานสร้างเมื่อปี : พ.ศ.2046 - 2049 (ค.ศ.1503 - 1506)

ปัจจุบันอยู่ที่ : พิพิธภัณฑ์ลูฟร์ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส

รูปแบบการสร้างสรรค์ : เป็นงานศิลปะตะวันตก การถ่ายทอดรูปแบบเหมือนจริงตามลักษณะแบบอย่าง ของศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance)

2. ขั้นพรรณนาในผลงาน

เป็นภาพเขียนครึ่งตัว (Portrait) สุภาพสตรีผมยาวมีผ้าคลุม หวีผมแสกกลาง เสื้อคลุมด้วยสีดำเรียบ เห็นใบหน้าเกือบตรง ลำตัวบิดเบี้ยวเล็กน้อย มือขวาวางคร่ำสัมผัสข้อมือซ้ายที่วางราบอยู่บนที่วางแขนของเก้าอี้ เบื้องหลังเป็นภาพของทิวทัศน์สงบเงียบ บรรยากาศเร้นลับ ชวนฝัน

3. ขั้นวิเคราะห์

เป็นงานจิตรกรรมที่มีคุณค่าในการแสดงออกทั้งในด้านความงาม ด้านสาระ และด้านอารมณ์ความรู้สึกด้านความงาม เป็นภาพที่สร้างสรรค์โดยยึดทฤษฎีการเลียนแบบตามธรรมชาติ คือ การเลียนแบบความ งามตั้งแต่รูปร่าง รูปทรง สีสัน และน้ำหนักแสงเงา เป็นภาพที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของเลโอนาร์โด ดา วินชี

ในการเขียนภาพผู้หญิง คือ นิยมเขียนคิ้วบางเลือนราง และมีรอยยิ้มมุมปากที่คล้าย ๆ กันกับภาพอื่น ๆ ของเขา เป็นภาพที่มีเอกลักษณ์ในการจัดภาพตามแบบอย่างของศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) คือ มีบุคคลเป็นประธานของภาพและมีฉากหลังเป็นทิวทัศน์แสดงบรรยากาศตามจินตนาการ เพราะศิลปินในสมัยนั้นมีความเชื่อว่ามนุษย์เป็นศูนย์กลางของจักรวาล เป็นผู้ควบคุมธรรมชาติ ยึดมั่นในเหตุผล คุณค่าของความเป็นมนุษย์อยู่ที่ความคิด ความรู้ และความสามารถด้านสาระ เป็นภาพที่แสดงให้เห็นวัฒนธรรมการแต่งกายของคนชั้นสูงในสมัยนั้น ทั้งด้านเสื้อผ้า เครื่องนุ่งห่ม และความนิยมในการไว้ผมยาวหวีแสกกลางตามสมัยนิยม ในแฟชั่นแบบฟลอเรนไทน์ในอิตาลี นอกจากที่ปรากฏให้เห็นในภาพโมนาลิซา ยังเห็นได้ในภาพอื่นๆ ของเขาอีก นอกจากนี้ ภาพโมนาลิซายังเป็นภาพที่เลโอนาร์โด ดา วินชี ถ่ายทอดบุคลิกของตนเองแฝงไว้ในใบหน้าของโมนาลิซา ซึ่งจะมีลักษณะเค้าโครงรูปหน้าที่คล้ายกัน ด้านอารมณ์ความรู้สึก เป็นภาพที่แสดงออกให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกภายในของโมนาลิซาที่แฝงอยู่ในท่าทางและสะท้อนให้เห็นได้จากนัยน์ตาและรอยยิ้มปริศนา รวมทั้งความรู้สึกที่รับรู้ได้จากบรรยากาศในม่านหมอกของฉากหลัง

การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

เส้น แสดงการใช้เส้นโค้งและเส้นลักษณะอื่นๆ ได้สัมพันธ์กลมกลืนกัน ทั้งในส่วนของใบหน้า เส้นผม ผ้าคลุม รอยยับของผ้า นิ้วมือ แนวเส้นของทางเดิน และสายน้ำลำธารของฉากหลัง

รูปร่าง รูปทรง แสดงรูปร่าง รูปทรง ลักษณะธรรมชาติของคน และทิวทัศน์ได้อย่างสวยงาม

สี แสดงภาพสีส่วนรวมเป็นโทนสีน้ำตาลอมเขียวและดำ เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย สีน้ำตาลหมายถึงธรรมชาติหรือโลก สีน้ำตาลออกดำหมายถึงความสุขุม ความลึกลับซ่อนเร้น และสีเขียวหมายถึงชีวิต

ขนาด สัดส่วน แสดงขนาดของคนได้เหมาะสมกับขนาดภาพและแสดงสัดส่วนทางกายวิภาคได้ถูกต้องงดงามตามธรรมชาติ

แสงเงา แสดงการใช้แสงเงาที่กลมกลืนเหมือนธรรมชาติ แสงเงาส่วนรวมของภาพมีน้ำหนักเข้มมืดบริเวณใบหน้าและมือให้แสงสว่างมาก และมีน้ำหนักเงาอ่อน

บริเวณว่าง แสดงบริเวณว่างรอบตัวโมนาลิซาเป็นทิวทัศน์อยู่ฉากหลัง นอกจากจะทำให้ภาพดูโปร่งตาไม่ทึบตันเกินไป ยังทำให้ภาพมีระยะใกล้ไกล มีมิติตื้นลึก และเหมือนจริง

ลักษณะผิว แสดงการใช้ลักษณะผิวในส่วนของใบหน้าและมือด้วยการเกลี่ยสีให้นุ่มนาลสอดคล้อง สมวัยและเหมือนจริง โดยเฉพาะมือขวาให้ความรู้สึกเหมือนมีเลือดเนื้อจริงๆ

การวิเคราะห์หลักองค์ประกอบศิลป์

เอกภาพ การจัดภาพโดยรวมมีความเป็นเอกภาพด้วยเส้น รูปร่าง รูปทรง สี แสงเงาที่สัมพันธ์กลมกลืนกันทั้งรูปคนและธรรมชาติ ทำให้ทั้งภาพดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ดุลยภาพ แสดงภาพโมนาลิซาตรงแกนกลาง วางท่าอยู่ในแนวรูปสามเหลี่ยม จัดวางทิวทัศน์ไว้ในบริเวณว่าง มัลักษณะของดุลยภาพแบบซ้ายขวาเท่ากัน ซึ่งให้ความรู้สึกสงบทางกายภาพ

จุดเด่น แสดงจัดเด่นอยู่บนใบหน้า มีดวงตาที่ให้ความรู้สึกเหมือนมองผู้ดูผลงานอยู่ตลอดเวลาและรอยยิ้มที่เป็นปริศนา

ความกลมกลืน แสดงการจัดภาพของส่วนประกอบต่างๆ ทางทัศนธาตุ ทั้งรูปแบบของเส้น รูปร่าง รูปทรง สี ขนาด สัดส่วน แสงเงา บริเวณว่าง และพื้นผิวได้อย่างสัมพันธ์กลมกลืนกันทั้งเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ ซึ่งสอดประสานกับอารมณ์ ความรู้สึกของภาพได้อย่างงดงาม

ความขัดแย้ง แสดงความขัดแย้งในด้านน้ำหนัก สี แสงเงา ส่วนรวมของภาพมีความเข้มคล้ำ ต่างกับส่วนใบหน้าที่ใช้น้ำหนักสี สงเงาอ่อนกว่า แต่มีผลดีคือช่วยส่งเสริมบริเวณส่วนใบหน้าให้มีความเจิดจ้า เด่นชัดและงดงามยิ่งขึ้น

4. ขั้นตีความ

เป็นงานจิตรกรรมภาพเหมือน (Portrait) ที่มีชื่อเสียงมาก เป็นภาพของหญิงสาวในท่านั่ง แต่งกายตามสมัยนิยมในแฟชั่นแบบฟลอเรนไทน์ในอิตาลี เบื้องหลังเป็นภาพทิวทัศน์ภูเขาที่ดูนุ่มเบา แสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกบนใบหน้า โดยเฉพาะแววตาและรอยยิ้มที่เป็นปริศนา ไม่สามารถจะบอกได้ว่าเธอกำลังยิ้ม หัวเราะ ร้องไห้ หรือเธอต้องการบอกอะไรบางอย่างกันแน่ ผู้ที่ได้ชมภาพนี้จะเกิดจินตนาการในการสร้างความรู้สึกหรืออารมณ์เข้าไปในภาพด้วย

5. ขั้นประเมินผล

หลักทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินนำหลักทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์มาใช้ให้เกิดความสัมพันธ์กันทั้งในส่วนประธานและส่วนรองของภาพ ทำให้ผลงานมีเอกภาพ ดุลยภาพ จุดเด่น ความกลมกลืนและความขัดแย้งได้งดงามตามกรรมวิธีการจัดองค์ประกอบศิลป์แบบศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance)

ทักษะฝีมือและการถ่ายทอดความงาม

จิตรกรมีทักษะและความสามารถในการเขียนภาพเหมือนจริง และพัฒนากรรมวิธีการแก้ปัญหาระยะตื้นลึกของภาพโดยใช้เทคนิคภาพสีหม่น (Sfumato) ทำให้ฉากหลังดูนุ่มเบา และใช้โทนสีหนักกับตัวนางแบบ

นอกจากนี้จิตรกรยังนำหลัก ทัศนมิติเชิงอากาศ (Aerial Perspective) มาใช้ในการแก้ปัญหาระยะตื้นลึก คือ การทำให้ภาพดูเหมือนกับมองผ่านปริมาณอากาศ สีของสิ่งที่อยู่ในระยะไกลดูจางลงเป็นลำดับ ซึ่งจะขึ้นอยู่กับปริมาณความชื้นในอากาศ สีและเส้นรอบนอกของสิ่งที่อยู่ระยะไกลในภาพทิวทัศน์จะมีความชัดเจนน้อยกว่าสิ่งที่อยู่ในระยะใกล้ ทำให้ภาพดูมีระยะตื้นลึก ซึ่งปรากฏในส่วนฉากหลังของโมนาลิซา จัดเป็นภาพที่แสดงระยะตื้นลึกและบรรยากาศยามหมอกลงจัดได้อย่างน่าชม

หลักการวิจารณ์งานศิลปะ

การวิจารณ์งานศิลปะ เป็นการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับศิลปะที่มองเห็น หรือทัศนศิลป์โดยตรง การวิจารณ์บางครั้งสามารถช่วยให้ผู้ดูรู้จักเลือกดู และรู้จักดูบางสิ่งบางอย่างที่อาจหลงตาไป เพราะยังขาดความรู้และประสบการณ์ ส่วนผู้สร้างผลงานก็เกิดแนวความคิดกว้างขึ้น สามารถนำไปแก้ไขปรับปรุงผลงานของตนเองให้เกิดคุณค่ามากขึ้น

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- มีความตั้งใจและใฝ่เรียนรู้
- มีความตั้งใจในการปฏิบัติงาน
- มีความรับผิดชอบ
- มีความตรงต่อเวลา

ชิ้นงาน หรือภาระงาน

- ผลงานและการนำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การวัดและการประเมินผล

1.ปฏิสัมพันธ์ในการถามตอบ

2.สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

3.การนำเสนอผลงาน

กิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ 1 - 4

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนเสนอแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์
2. ครูอธิบายถึงเกณฑ์การให้คะแนน
3. ครูอธิบายเรื่องการติดตามการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนเป็นระยะ

ขั้นสอน

1. ครูได้เปิดตัวอย่างงานศิลปะของรุ่นพี่ปีที่แล้วพร้อมทั้งอธิบายแนวความคิดและตัวอย่างการวิจารณ์งานศิลปะโดย
   มีหัวข้อดังนี้ - ขั้นระบุข้อมูลของผลงาน
   - ขั้นตอนการพรรณาผลงาน
   - ขั้นวิเคราะห์ ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์
   - ขั้นตีความ
   - ขั้นประเมินผล
2. ครูแนะนำการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์เป็นรายบุคคล
3. นำเสนอผลงานในชั่วโมงที่ 4 เป็นรายบุคคล

ขั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุป เนื้อหาที่เรียนไปแล้วทั้งหมดอีกครั้ง และพูดถึงการนำไปใช้ความยากง่าย แนวคิด ประโยชน์ ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ โดยครูคอยให้ความรู้เสริมในส่วนที่นักเรียนไม่เข้าใจหรือสรุปไม่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้

สื่ออุปกรณ์และแหล่งเรียนรู้

1. อินเทอร์เน็ต
2. ตัวอย่างผลงานศิลปะ พร้อมคำวิจารณ์
3. ใบความรู้เรื่องการ วิจารณ์งานศิลปะ
4. พิพิธภัณฑ์

♦ บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

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

.....

(.....)

นายนฤภู ชีวะพงษ์

ผู้บันทึก

.....

(.....)

นายนฤภู ชีวะพงษ์

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้
ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ (SKETCH DESIGN)
หัวข้อ “มาม่าที่ดูแปลกตา”



เครื่องมือวัดผลภาคปฏิบัติรายวิชาศิลปะเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ประเมินความสามารถในการปฏิบัติการและสร้างสรรค์ชิ้นงาน

จุดประสงค์ : นักเรียนสามารถปฏิบัติและสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะได้ตามที่กำหนดได้อย่างถูกต้อง

การประเมิน : รายบุคคล

รายการประเมิน	คะแนน	น้ำหนัก	คะแนนรวม
1. ความสวยงาม	5	1	5
2. ความสมบูรณ์ถูกต้อง	5	1	5
3. องค์ประกอบศิลป์	5	2	10
4. ความคิดสร้างสรรค์	5	2	10
	รวม		30

แบบบันทึกการประเมินความสามารถในการปฏิบัติการและสร้างสรรค์ชิ้นงาน (รายบุคคล)

คนที่	รายการประเมิน				รวม (20)
	ความสวยงาม (4)	ความสมบูรณ์ถูกต้อง (4)	องค์ประกอบศิลป์ (6)	ความคิดสร้างสรรค์ (6)	
24.					
25.					
26.					
27.					
28.					

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการปฏิบัติการและสร้างสรรค์ชิ้นงาน

รายการประเมิน	ค่าน้ำหนัก	ระดับความสามารถ	เกณฑ์
ความสวยงาม และตรงต่อเวลา	2	2 = มาก	ชิ้นงานมีความเรียบร้อยเป็นขั้นเป็นตอนและตรงต่อเวลา
		1 = พอใช้	ชิ้นงานไม่มีความเรียบร้อยสวยงาม ไม่ตรงต่อเวลา
ความสมบูรณ์ถูกต้อง	2	2 = มาก	สัดส่วนชิ้นงานมีความถูกต้องตามสัดส่วนและมีความประณีต
		1 = พอใช้	สัดส่วนชิ้นงานไม่มีความถูกต้อง
องค์ประกอบศิลป์	3	3 = มาก	จัดวางขนาดของภาพได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ
		2 = ปานกลาง	จัดวางขนาดของภาพได้
		1 = ปรับปรุง	จัดขนาดของภาพไม่เหมาะสม
ความคิดสร้างสรรค์	3	3 = มาก	ผลงานมีความสมบูรณ์และมีรูปแบบที่เด่นชัดน่าสนใจ
		2 = ปานกลาง	ผลงานมีความสมบูรณ์และมีรูปแบบที่แปลกใหม่
		1 = ปรับปรุง	ผลงานสมบูรณ์ตามแบบ

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการปฏิบัติการและสร้างสรรค์ชิ้นงาน

คะแนนรวม 11 – 12	คะแนน	ความสามารถระดับสูง
คะแนนรวม 8 – 10	คะแนน	ความสามารถระดับปานกลาง
คะแนนรวม 6 – 8	คะแนน	ความสามารถระดับต่ำ
คะแนนรวมต่ำกว่า 6	คะแนน	ความสามารถระดับต้องปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับคุณภาพ **พอใช้** ขึ้นไป

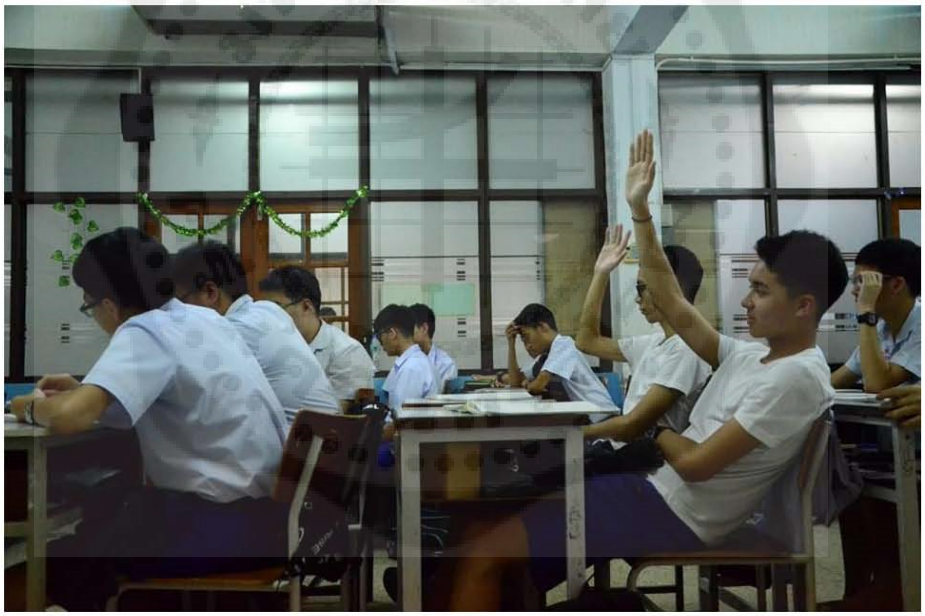
สรุป ☐ **ผ่าน** ☐ **ไม่ผ่าน**

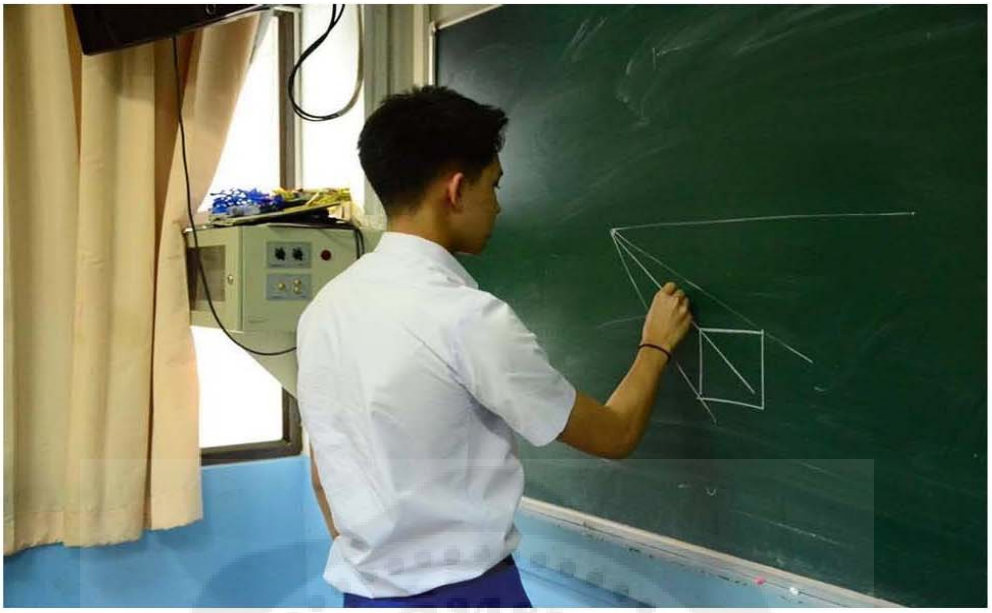
ภาคผนวก จ

ภาพกิจกรรม

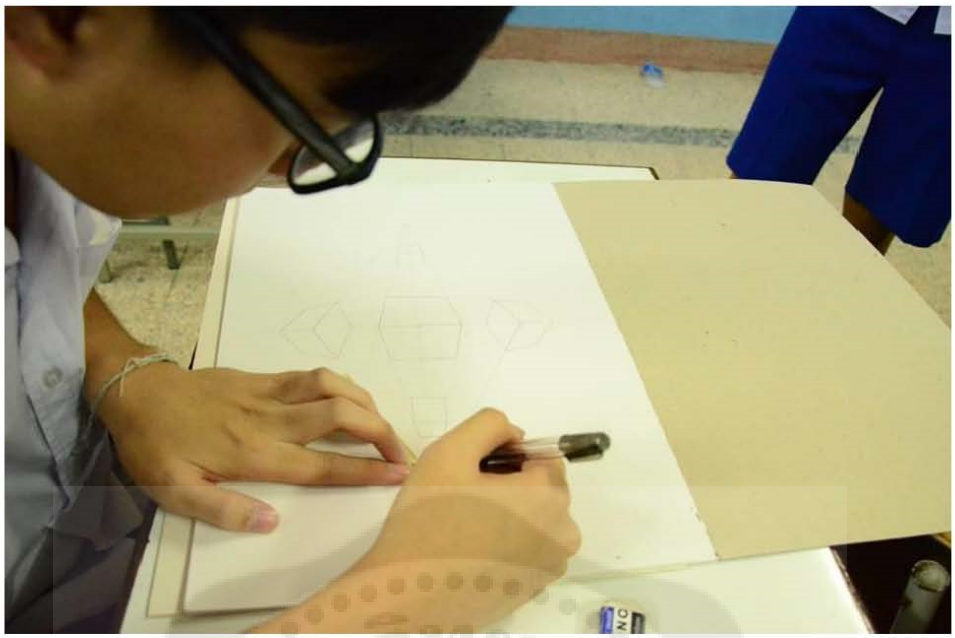
บรรยากาศในการเรียน



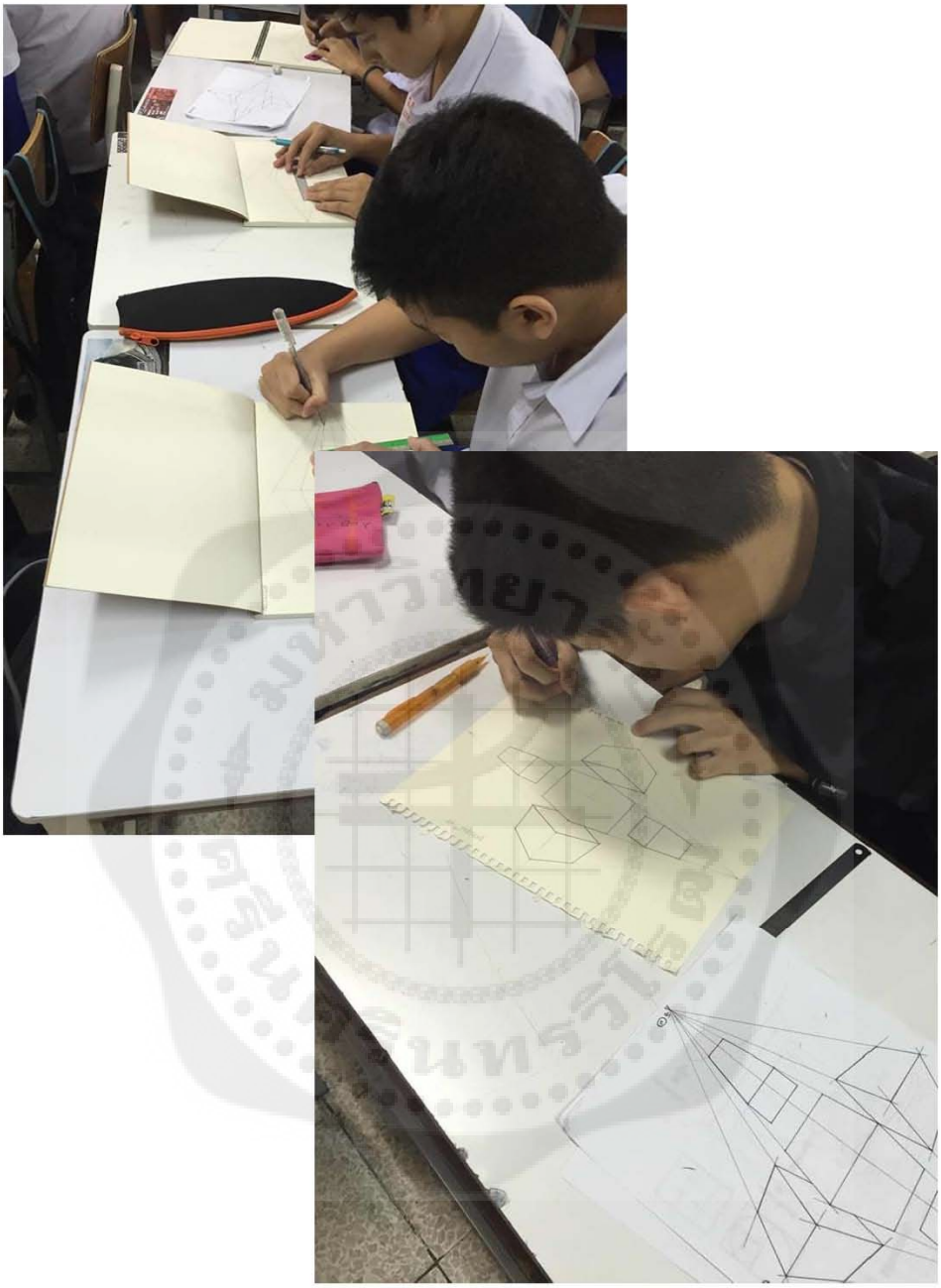








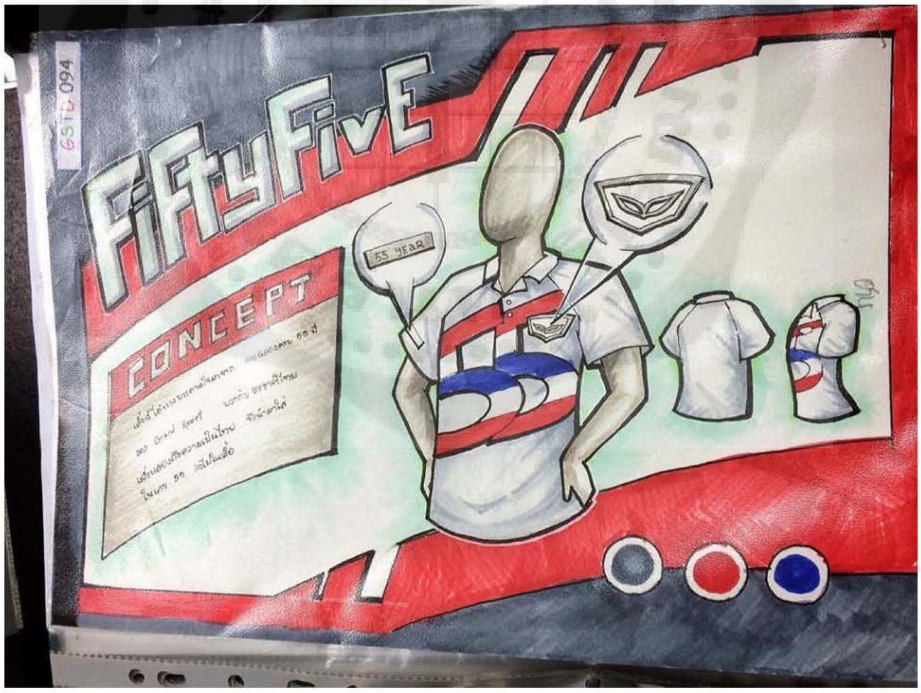




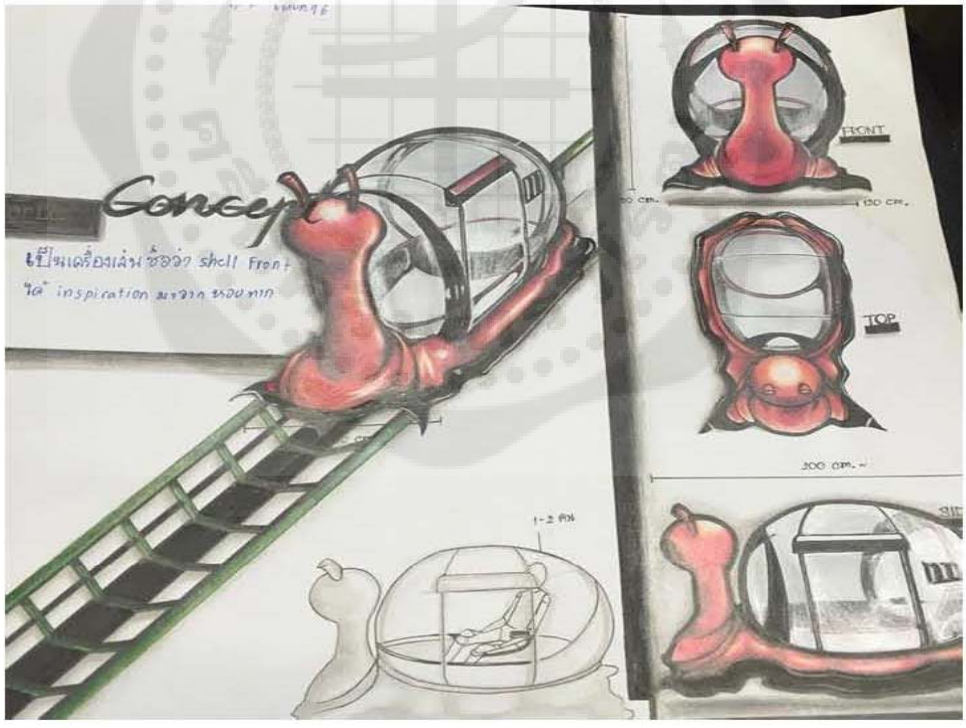
ภาพผลงานนักเรียน

ออกแบบผลิตภัณฑ์



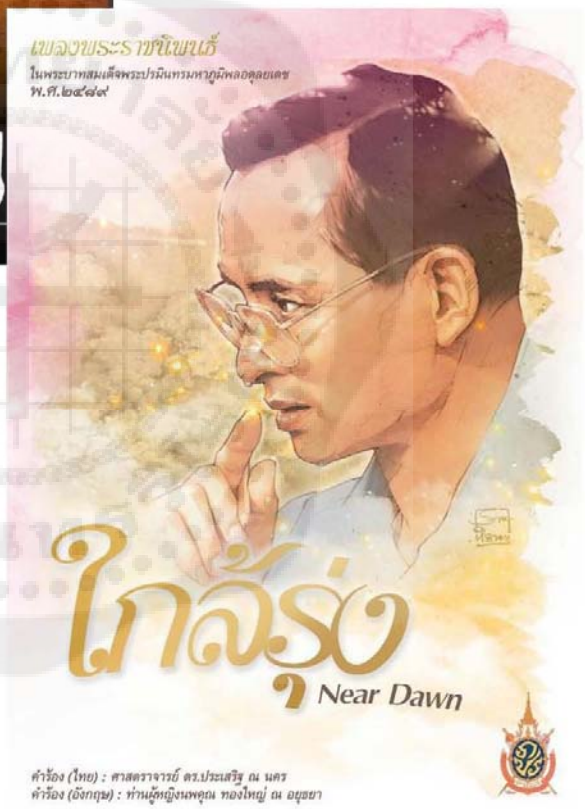





Concept
FRONT
TOP
300 cm.



ออกแบบโปสเตอร์







การสร้างสรรค์ผลงาน

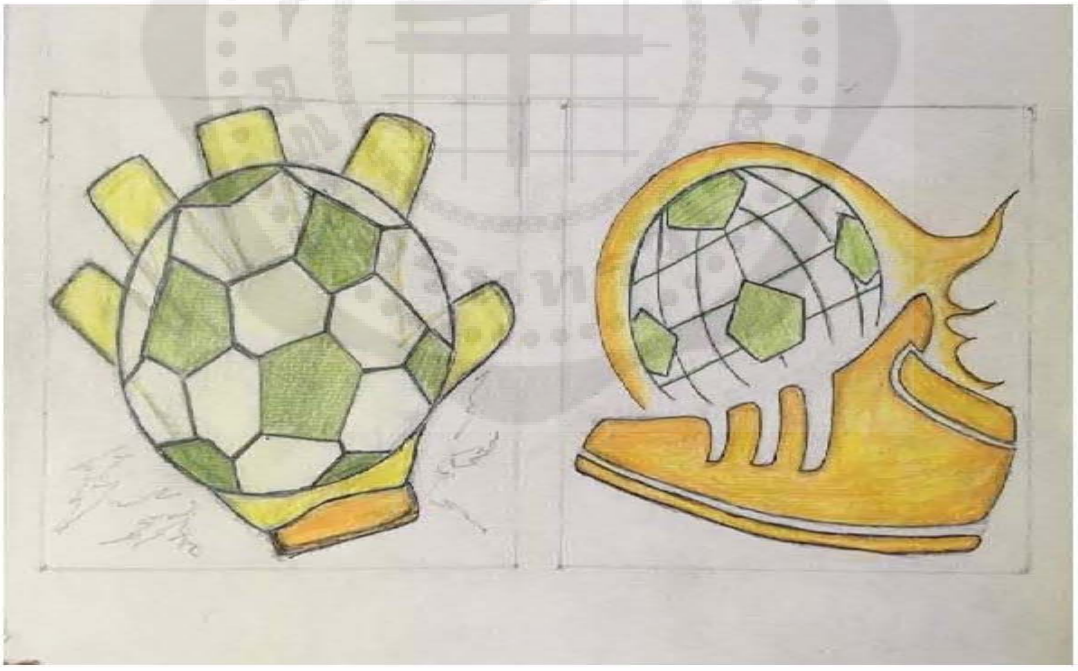




การสร้างสรรค์ผลงาน

ออกแบบโลโก้





ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-ชื่อสกุล	นายนฤภู ชีวะพงษ์
วันเดือนปีเกิด	13 ตุลาคม 2533
สถานที่เกิด	139/1 หมู่ 2 แขวงสายไหม เขตสายไหม กรุงเทพมหานคร 10220
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนเซนต์ดอมินิก แขวงมักกะสัน เขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร 10400
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2545	ระดับประถมศึกษา จาก โรงเรียนศรีจิตรา จังหวัดปทุมธานี
พ.ศ. 2551	ระดับมัธยมศึกษา จาก โรงเรียนสารวิทยา กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2557	ระดับปริญญาตรี การศึกษาบัณฑิต (กศ.บ.) สาขาทัศนศิลปศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2560	ระดับปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาศิลปศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ