



.....

**การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อ
การเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21**
**Development of Art Activities Based on Constructionism Through
Multimedia Learning to Enhance Soft Skills for 21st Century Students**

Received: March 20, 2023

Revised: April 19, 2023

Accepted: April 26, 2023

ธนาเทพ พรหมสุข*

Thanathep Promsuk

ประติมา ฉันทบูรณัตระกูล**

Pratima Tunyaboontrakun

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง 2) ออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะแล้วตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) นำกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะไปทดลองใช้ และ 4) ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรม กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 120 คน โดยจัดกิจกรรม 7 กิจกรรม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเชิงลึก กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้หลักทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะฯ แบบประเมินชิ้นงาน แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินความพึงพอใจ และการเขียนสะท้อนคิด วิเคราะห์ข้อมูลด้วย ความถี่ การวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการนำกิจกรรมไปใช้สรุปได้ว่า ผลการศึกษาพบว่า 1) กิจกรรมศิลปะมี 7 กิจกรรม ดังนี้ 1.1) โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์ มุมมองด้านหน้า 1.2) โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์มุมมองด้านข้าง 1.3) โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์ มุม 45 องศา 1.4) ใบหน้า อารมณ์ และการแสดงออกของตัวละคร 1.5) ออกแบบตัวละคร 1.6) ออกแบบฉากและองค์ประกอบ และ 1.7) การนำเสนอผลงานกลุ่ม 2) ผลการนำกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะไปใช้สรุปได้ว่า 2.1) ชิ้นงานของผู้เรียนทั้ง 6 กิจกรรม คุณภาพผลงานอยู่ในระดับดี 2.2) พฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในเกณฑ์ดี 2.3) ผลการประเมินผลทักษะ Soft Skills ของผู้เรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม 2.4) ผู้เรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะฯ

* อาจารย์, สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Lecturer, Department of Art Education, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

** อาจารย์ ดร., สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Lecturer Dr., Department of Art Education, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

Corresponding Author E-mail Address: Thanathep224@gmail.com



.....
ในระดับมาก และ 2.5) การสะท้อนคิดของผู้เรียน มีดังนี้ ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เข้าใจและสามารถสร้างสรรค์
ชิ้นงานได้ เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน ผ่านสื่อมัลติมีเดีย มีทักษะในการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน
ทักษะในการสื่อสาร และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในระดับมัธยมปลายและอุดมศึกษาต่อไป

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ/ ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม/ สื่อการเรียนรู้มัลติมีเดีย/ ทักษะด้าน
Soft Skills

Abstract

The research aims to develop of art activities based on Constructionism through multimedia learning to enhance Soft Skills for 21st century students. To study the results of the course trial. The research was divided into 4 steps : 1) Study, analyze and synthesize relevant documents In-depth interviews with 10 experts to analyze and synthesize the current condition, necessary needs and guidelines for organizing art learning activities. 2) Create and develop art learning activities based on Constructionism through multimedia learning to enhance Soft Skills for 21st century students and validating the quality of courses by experts. 3) take the art learning activities to try it out. 4) Evaluate and improve art learning activities. The target group was 120 students in The Demonstration School of Silpakorn University (Secondary). Learning art activities were composed of 7 activities. The research instruments were in-depth interviews with experts, art activities based on Constructionism through multimedia learning to enhance Soft Skills for 21st century students, assessment form for art learning activities, a creation of works assessment form, evaluation form learning behavior, satisfaction assessment form, and reflection writing. Data was analysis by frequency, content analysis, mean and standard deviation.

The study found that 1) There are 7 art activities as follows: 1.1) human proportion structure, front view, 1.2) human proportion structure, side view, 1.3) human proportions, 45-degree angle, 1.4) character faces, emotions, and expressions , 1.5) character design, and 1.6) set and composition design and 1.7) group presentations.

2) The results of the implementation of the art learning activities can be concluded that 2.1) The artworks of the learners in all 6 activities were of good quality. 2.2) The learning behavior was in good condition. 2.3) Soft Skills Assessment Results of Learners. Overall, the performance was excellent level 2.4) The learners were satisfied with the art learning activities at the high level. 2.5) The learners' reflections are as follows : learners learn on their own understand and be able to create works. Get creative in work through multimedia, problem solving skills, working together, communication skills and can use the knowledge gained to continue at the high school and higher education levels.



.....
Keywords : Art Learning Activities/ Constructionism/ Multimedia Learning /Soft Skills

บทนำ

แม้ในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา ประเทศไทยจะมีความก้าวหน้าในด้านการเข้าถึงการศึกษาในระดับอนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษา รวมทั้งมีการปฏิรูปเชิงโครงสร้างเพื่อปรับปรุงคุณภาพการศึกษา แต่ประเทศไทยยังคงประสบความท้าทายอีกหลายประการ เช่น นักเรียนจำนวนมากยังไม่มีทักษะพื้นฐานที่ควรจะมี ดังจะเห็นได้จากผลการประเมินต่างๆ ทั้งในระดับประเทศและในระดับระหว่างประเทศ ในขณะที่ทักษะพื้นฐานต่าง ๆ เช่น การคำนวณและการอ่านเขียนยังคงเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนรู้ในอนาคต นักเรียนต้องได้รับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 ด้วย เพื่อให้พวกเขาเติบโตได้ในยุคแห่งความไม่แน่นอนและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและตลอดเวลา ทักษะที่สำคัญดังกล่าวที่เราควรหันมาให้ความสำคัญ เช่น การปรับตัว การคิดเป็นระบบ การสร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหา และการทำงานร่วมกับคนอื่น ซึ่งเป็นทักษะที่นำไปใช้ได้ สถานการณ์ที่แตกต่างตามแนวโน้มปัจจุบันที่คนรุ่นใหม่จะเปลี่ยนงานข้ามสาขาวิชาชีพที่หลากหลาย ซึ่งเป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถในการนำทักษะที่มีไปปรับใช้ในสภาพแวดล้อมใหม่ ๆ (Hugh, 2019: 1) การทำงานในโลกยุคใหม่นอกจากจะต้องมีความรู้ความสามารถเฉพาะทางในงานที่ทำแล้ว ยังต้องมี Soft Skills ต่างๆ ที่ส่งเสริมให้การทำงานประสบความสำเร็จตามเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์อีกด้วย ซึ่ง Soft Skills เป็นทักษะเสริมการทำงานที่ทุกคนต้องพัฒนาให้เกิดในตนเองอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะผู้เรียนที่ต้องได้รับการพัฒนา Soft Skills ตั้งแต่วัยเด็ก วิชัช วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒพล (Wongyai, and Pattaphol, 2019: 1)

กิจกรรมศิลปะสามารถทำให้เกิดการแสดงออกที่เหมาะสมโดยเฉพาะสิ่งที่ยากต่อการสื่อสารด้วยภาษาพูด ทำให้เกิดการแสดงออกของอารมณ์ พัฒนาด้านความคิดสติปัญญา การเข้าสังคม (Schmid, 2005: 6) กิจกรรมศิลปะมีส่วนช่วยผลักดันให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การสร้างสรรค์งานร่วมกัน การศึกษาและสร้างสรรค์งานในชุมชน เกิดสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ และศักยภาพในการสร้างสรรค์งาน วิรุณ ตั้งเจริญ (Tangcharoen, 2006) ผวนวกับทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม (Constructionism) เป็นทฤษฎีหนึ่งทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โลกรอบตัว โดยใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและทำหน้าที่ในการค้นพบเรื่องราวต่าง ๆ และเรียนรู้ด้วยตัวเองของเขาเอง ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมทุกอย่างในการเรียน โดยผู้สอนทำหน้าที่ในการแนะแนวทางเท่านั้น ทฤษฎีนี้พัฒนาโดยศาสตราจารย์ซีมัวร์ เพเพิร์ต (Seymour Papert) แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (Massachusetts Institute of Technology : M.I.T.) ที่ได้มีโอกาสร่วมงานกับเพียเจต์และได้พัฒนาทฤษฎีนี้มาใช้ในวงการการศึกษา (Papert and Harel, 1991: 1-17) เป็นทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน แนวคิดนี้เชื่อว่า การเรียนรู้ที่ดีและทรงประสิทธิภาพเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องมีกระบวนการสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งที่สนใจนั้นด้วยตนเองและอยู่ในบริบทที่แท้จริงของผู้เรียนเอง จากนั้นผู้เรียนได้มีโอกาสนำความรู้ที่สร้างสรรค์ชิ้นงานนั้นไปสร้างสรรค์ชิ้นงานขึ้นมา เป็นการทำให้เห็นความคิดเห็นที่เป็นรูปธรรม เพราะเมื่อผู้เรียนสร้างสิ่งใดขึ้นมาในโลกก็หมายถึงการสร้างความรู้ในตนเองขึ้นมาั่นเอง หากสังเกตให้ดีจะเห็นว่าทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) จะเป็นการคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ด้วยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Work Piece Construction) ที่เป็นผลผลิต



.....
จากองค์ความรู้ ดั่งนั้นผู้สอนจึงควรพิจารณาในการใช้สื่อ เทคโนโลยี วัสดุและอุปกรณ์การเรียนรู้ต่างๆ ที่เหมาะสม ในการให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์การเรียนรู้และผลงานของผู้เรียนเองจนเกิดประกายปัญญาขององค์ความรู้ (Sariwat, 2014 : 188-192) ลักษณะการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อสำคัญอย่างหนึ่ง เพราะผู้เรียนสามารถตอบสนองกับ บทเรียนได้และทราบผลการตอบสนองนั้น ตัวสื่อที่นำเสนอก็มีการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหว มีเสียงและ ภาพประกอบด้วย สิ่งเหล่านี้ต่างเป็นตัวกระตุ้นและเสริมแรงที่สำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการรู้และเกิดความสนใจ และในที่สุดก็จะเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ วิชาวัลย์ สมยาโรน (Somyaron, 2020: 99-109) กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้น นี้ต้องการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีทักษะด้าน Soft Skills ได้แก่ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานกับผู้อื่น การคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ ที่จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ในการทำงานให้ประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพและเอื้อให้เกิดการสร้างสรรคนวัตกรรมต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อ ส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
2. เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้ มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ปี การศึกษา 2563 ภาคปลาย จำนวน 120 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

วิธีการดำเนินการวิจัย มี 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง (R1) สัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 ท่าน มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เกี่ยวกับสภาพสภาพปัจจุบัน ความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะฯ 2) ออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ศิลปะโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในรายวิชาสื่อและวัสดุทางศิลปะเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักศึกษา ศิลปศึกษา (D1) แล้วตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) นำกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะไปทดลองใช้ (R2) และ 4) ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ (D2)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเชิงลึก กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้หลัก ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษ ที่ 21 แบบประเมินชิ้นงาน แบบประเมินตนเอง แบบประเมินทักษะ Soft Skills และแบบประเมินความพึงพอใจ การเรียนการสอน



การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยทำการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง แล้วสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย จากนั้นตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เกี่ยวกับการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบด้วย หลักการ แนวคิด วัตถุประสงค์ แผนการสอน เอกสารประกอบการเรียนการสอน สื่อการสอน และเครื่องมือสำหรับวัดและประเมิน ว่ามีความเหมาะสม ตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

| ลำดับที่ | กิจกรรมการเรียนรู้ | คะแนนเฉลี่ย | S.D. | แปลผล |
|----------|---|-------------|-------------|--|
| 1 | โครงสร้างสัดส่วน มนุษย์มุมมองด้านหน้า | 4.80 | 0.40 | กิจกรรมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด |
| 2 | โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์ มุมมองด้านข้าง | 4.80 | 0.40 | กิจกรรมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด |
| 3 | โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์ มุม 45องศา | 4.80 | 0.40 | กิจกรรมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด |
| 4 | ใบหน้า อารมณ์ และการ แสดงออกของตัวละคร | 4.80 | 0.40 | กิจกรรมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด |
| 5 | ออกแบบตัวละคร | 4.80 | 0.40 | กิจกรรมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด |
| 6 | ออกแบบฉากและ องค์ประกอบ | 5.00 | 0.00 | กิจกรรมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด |
| 7 | การนำเสนอผลงานกลุ่ม | 5.00 | 0.00 | กิจกรรมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด |
| | รวม | 4.85 | 0.20 | กิจกรรมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด |

จากตารางที่ 1 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะฯ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด จึงไม่ต้องทำการปรับปรุง ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

1. เสียงเพลง Background รั้าใจ แต่ขณะบรรยายระดับความดังของเสียงให้ลดลง
2. ควรเพิ่ม Subtitle ประกอบ ในส่วนของการเกริ่นนำ แต่ส่วนของการ Hand on ไม่จำเป็นต้องมีเพราะตำแหน่งอาจบดบังหน้าจอหลัก
3. มุมกล้องดี แต่กล้องสั่น ไม่นิ่งเคลื่อนไหวบางจังหวะ

การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งตามขั้นตอนการวิจัยทั้ง 4 ขั้นตอน ได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) จำนวน 10 ท่าน โดยการสัมภาษณ์เน้นเนื้อหาหลัก ได้แก่ สภาพปัจจุบัน ปัญหา ความต้องการและแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อ



.....
ส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จะสัมภาษณ์โดยผู้วิจัยประมาณ ท่านละ 30 - 50 นาที หากผู้ให้สัมภาษณ์ไม่สะดวกให้การส่งแบบสอบถามให้ผู้ให้สัมภาษณ์ตอบ โดยผู้วิจัยได้แนบของติดแถมปีในการส่งกลับมายังผู้วิจัย หรือสามารถตอบกลับโดยอีเมลที่ผู้วิจัยแนบไปได้ หรือการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

ขั้นตอนที่ 2 ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เกี่ยวกับ กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ และเครื่องมือสำหรับวัดและประเมิน ว่ามีความเหมาะสม ตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่ มีความสัมพันธ์สอดคล้องกันหรือไม่ อย่างไร โดยผู้วิจัยได้จัดส่งเอกสารเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและแบบประเมินส่งทางไปรษณีย์ให้ผู้เชี่ยวชาญ และได้แนบของเปล่าติดแถมปีสำหรับผู้เชี่ยวชาญส่งผลการประเมินคืนมายังผู้วิจัย ภายในเวลา 1 เดือน

ขั้นตอนที่ 3 นำกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ทดลองประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะฯ โดยนำไปทดลองสอน 1 ครั้ง แล้วเก็บข้อมูลจากแบบประเมินต่างๆ มาใช้ในการประเมินผล แล้วนำผลการทดลองมาปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ กิจกรรมโครงสร้างสัดส่วนมนุษย์มุมมองด้านหน้า แบบประเมินชิ้นงาน แบบประเมินทักษะ Soft Skills แบบประเมินตนเอง และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมฯ หลังจากผู้เรียนทำกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว

ขั้นตอนที่ 4 ดำเนินการทดลองโดยใช้รูปแบบการทดลองแบบ One-Shot Case Study ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะฯ ที่พัฒนาขึ้น ผู้เรียนเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยใช้ระยะเวลาในการร่วมกิจกรรมตามขั้นตอนเป็นระยะเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 14 ชั่วโมง หลังจากทำกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้สอนประเมินชิ้นงานผู้เรียน และแบบประเมินทักษะ Soft Skills ผู้เรียนทำแบบประเมินตนเองและแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมฯ

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 10 ท่าน นำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะฯ ชิ้นงาน ประเมินทักษะ Soft Skills การประเมินตนเอง และความพึงพอใจ วิเคราะห์โดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. ผลจากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเอกสาร และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำมาใช้ในออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้หลักทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ผู้วิจัยได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 10 ท่าน โดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) สามารถสรุปได้ว่า 1) ด้านสภาพปัจจุบัน พบว่า ศิลปะการเรียนการสอนศิลปะในปัจจุบันมีการยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้ทักษะ ความคิดจินตนาการ สร้างสรรค์ผ่านการปฏิบัติงาน เนื่องจากศิลปะเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีสมาธิ ผ่อนคลาย ชัดเจนจิตใจ และสามารถสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถต่อยอดเป็นอาชีพได้ แต่เนื่องด้วยสถานการณ์ COVID-19 ทำให้ผู้เรียนเกิดความไม่พร้อมในเรื่องของวัสดุอุปกรณ์ ความมีสมาธิในการเรียน ความรับผิดชอบ และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้สอน



.....
จึงต้องปรับวิธีการที่เหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนศิลปะ สื่อมัลติมีเดียจึงเป็นตัวช่วยสำคัญที่ทำให้ครูศิลปะสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนได้ใกล้ชิดมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็น เช่น การคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา การปรับตัว การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ที่จะสามารถปรับใช้ในชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและตลอดเวลาได้ 2) ด้านความต้องการจำเป็น พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม ผู้เรียนควรได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม เนื่องจากเป็นการให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล สร้างสรรค์ชิ้นงาน ปฏิบัติงานจริง เกิดเป็นองค์ความรู้ที่สามารถพัฒนาได้ด้วยตนเอง ผ่านการทดลองและการแก้ไขปัญหาด้วยตนเองจนมีความรู้ที่คงทน มีการเชื่อมโยงความรู้เดิมและเสริมสร้างความรู้ใหม่เพื่อความต่อเนื่อง โดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม การใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ผู้เรียนในยุคปัจจุบันให้ความสนใจกับสื่อโซเชียลต่างๆ ทำให้ครูศิลปะนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะได้เป็นอย่างดี เข้าใจง่ายและเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว เช่น คลิปวิดีโอ เกม รูปภาพ Power point หรือแอปพลิเคชันต่างๆ ตัวอย่างผลงาน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้นที่จะทำให้ผู้สอนและผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กัน มีการสื่อสาร การแสดงความคิดเห็น การถ่ายทอดแนวความคิด การแสดงผลงานของตนเองผ่านสื่อ 3) ด้านแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะฯ พบว่า มีองค์ประกอบดังนี้ 3.1) วัตถุประสงค์ ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับหลักการวาดภาพ การออกแบบ การระบายสี การใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำงานศิลปะ ผ่านการใช้สื่อมัลติมีเดียในการสาธิตทำให้ดูเพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานต่อได้ มีปฏิสัมพันธ์ การสื่อสาร กระบวนการกลุ่มและแสดงความคิดเห็น รวมทั้งการนำเสนอแนวความคิดของผลงาน

3.2) เนื้อหาสาระ หลักการวาดภาพคน การแสดงออกทางอารมณ์และท่าทาง ทักษะการใช้วัสดุอุปกรณ์ การระบายสี การจัดวางองค์ประกอบ การทำภาพเคลื่อนไหว 3.3) กิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนอธิบายจุดมุ่งหมาย สาธิตขั้นตอนการทำงานผ่านสื่อมัลติมีเดีย การให้ผู้เรียนได้มีการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร และอินเทอร์เน็ต แล้วมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน แล้วสรุปเป็นกรอบความคิดหรือการออกแบบ ทดลองปฏิบัติงานจริงร่วมกัน ผู้สอนให้คำแนะนำ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ระดมสมอง และเกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่ร่วมกันสร้างสรรค์ โดยแต่ละกลุ่มควรมีสมาชิกประมาณ 3 - 5 คน มีการนำเสนอผลงานเพื่อเป็นการฝึกทักษะ การสื่อสารและการมีส่วนร่วมอภิปรายผลงานของตนเองและผู้อื่น โดยระยะเวลาในการจัดกิจกรรมประมาณ 5 - 7 สัปดาห์ 3.4) สื่อการเรียนรู้ ของจริง หนังสือ สื่อออนไลน์ วัสดุอุปกรณ์ในการทำงานศิลปะ 3.5) การวัดประเมินผล มีหลากหลายวิธี ได้แก่ การประเมินชิ้นงาน กระบวนการทำงาน การสังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติงาน หรือการมีปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การประเมินตนเอง และความพึงพอใจของผู้เรียน

2. กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์และสรุปประเด็นสำคัญเพื่อนำมาพัฒนาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของกิจกรรม และจากผลการทดลองใช้กิจกรรมกับผู้เรียน พบว่า กิจกรรมมีความเหมาะสมในการนำไปใช้กับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา ทำ



.....
ให้ผู้เรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพและกาจัดวางองค์ประกอบ ผ่านการใช้สื่อ
มัลติมีเดีย รวมทั้งการทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสารและถ่ายทอดนำเสนอแนวคิดได้

โครงสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบด้วย

- 1) หลักการและแนวคิดของกิจกรรม
- 2) วัตถุประสงค์
- 3) สารการเรียนรู้ ได้แก่
 - 3.1) กายวิภาค
 - 3.2) การออกแบบตัวละคร
 - 3.3) การจัดวางองค์ประกอบ
 - 3.4) การทำภาพเคลื่อนไหว
- 4) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม (Constructionism) มีขั้นตอนดังนี้
 - 4.1) Explore คือ การสำรวจตรวจสอบ
 - 4.2) Experiment คือ การทดลอง
 - 4.3) Learning by doing คือ การเรียนรู้จากการกระทำ
 - 4.4) Doing by learning คือ การทำเพื่อที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้
- 5) กิจกรรมศิลปะ 7 กิจกรรม ดังนี้
 - 5.1) โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์มุมมองด้านหน้า
 - 5.2) โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์มุมมองด้านข้าง
 - 5.3) โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์ มุม45องศา
 - 5.4) ใบหน้า อารมณ์ และการแสดงออกของตัวละคร
 - 5.5) ออกแบบตัวละคร
 - 5.6) ออกแบบฉากและองค์ประกอบ
 - 5.7) การนำเสนอผลงานกลุ่ม
- 6) สิ่งสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ สื่อและแหล่งเรียนรู้ การประเมินผล และลักษณะผู้เรียน

3. ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้ มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อ
ส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2564 ภาคปลาย จำนวน 120 คน แบ่งเป็นกลุ่มกลุ่มละ 6 - 7 คน จำนวน 18
กลุ่ม โดยจัดกิจกรรม 7 กิจกรรม เป็นระยะเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 14 ชั่วโมง ดังนี้

3.1 การประเมินชิ้นงาน การประเมินชิ้นงาน ทั้ง 6 กิจกรรมในกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎี
คอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21



.....
โดยผลงานของผู้เรียนทุกกลุ่มมีคุณภาพอยู่ในระดับดี กลุ่มที่มีคะแนนสูงสุดคือ กลุ่ม 10 และ 16 มีคะแนนเท่ากับ 60 คะแนน รองลงมาคือ กลุ่ม 2,3,5,6,8,18 มีคะแนนเท่ากับ 59 คะแนน และ กลุ่ม 11,13,14 มีคะแนนเท่ากับ 58 คะแนน

3.2 การประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มมีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในเกณฑ์ดี โดยพฤติกรรมในการเรียนรู้มีเกณฑ์พัฒนาไปในทางที่ดีขึ้นสังเกตจากกิจกรรมที่ 1 ไปจนถึงกิจกรรมที่ 7 กลุ่มที่มีระดับคะแนนรวมพฤติกรรมการเรียนรู้สูงสุดคือ กลุ่ม 10 และ 16 มีคะแนนรวม 70.00 คะแนน รองลงมาคือ กลุ่ม 8 และ 14 มีคะแนนรวม 69.00 คะแนน และกลุ่ม 3 มีคะแนนรวม 68.00 คะแนน

3.3 การประเมินผลทักษะ Soft Skills ของผู้เรียนหลังเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยมีคุณภาพผลงานอยู่ในระดับดีเยี่ยม ($\bar{X} = 4.55$) โดยรายการที่มีคะแนนสูงสุดคือ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นในหัวข้อ ความร่วมมือ ($\bar{X} = 4.72$) รองลงมาคือ ทักษะการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในหัวข้อ ความพร้อมในการนำเสนอ และการแสดงความคิดเห็น ($\bar{X} = 4.66$) และความประณีตสวยงาม, ประโยชน์การใช้งาน, ความชัดเจนในการนำเสนอ, ทักษะภาษาพูด/ท่าทาง, ความรับผิดชอบ, การจำแนกและเปรียบเทียบเพื่อจัดระบบข้อมูล, การลำดับเหตุการณ์เรื่องราว ($\bar{X} = 4.61$)

3.4 การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.11$) โดยรายการประเมินที่มีระดับความพึงพอใจสูงสุดคือ กิจกรรมนี้มีส่วนส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.44$) รองลงมาคือ กิจกรรมนี้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ในการสร้างงานศิลปะได้ ($\bar{X} = 4.41$) และ กิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างอิสระ ($\bar{X} = 4.31$)

ตัวอย่างการผลิตสื่อมัลติมีเดียในการฝึกวาดภาพการ์ตูน โดยมีทั้งหมด 8 คลิป ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียน ดังนี้



คลิปที่ 1 แนะนำกิจกรรม และจุดประสงค์



คลิปที่ 2 โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์ มุมมองด้านหน้า



คลิปที่ 3 โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์ มุมมองด้านข้าง



คลิปที่ 4 โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์ มุม 45 องศา



คลิปที่ 5 ใบหน้า อารมณ์ และการแสดงออกของตัวละคร



คลิปที่ 6 ออกแบบตัวละคร



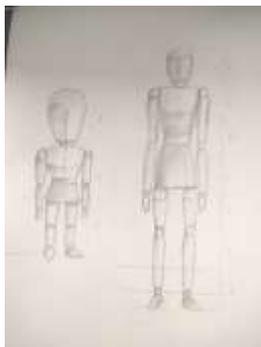
คลิปที่ 7 ออกแบบฉากและองค์ประกอบ



คลิปที่ 8 การนำเสนอผลงาน

ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2564 ภาคปลาย จำนวน 120 คน แบ่งเป็นกลุ่มกลุ่มละ 6 - 7 คน จำนวน 18 กลุ่ม โดยจัดกิจกรรม 7 กิจกรรม เป็นระยะเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 14 ชั่วโมง ดังนี้

1. กิจกรรม โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์ มุมมองด้านหน้า



ภาพที่ 1-2 การวาดภาพสัดส่วนมนุษย์มุมมองด้านหน้า

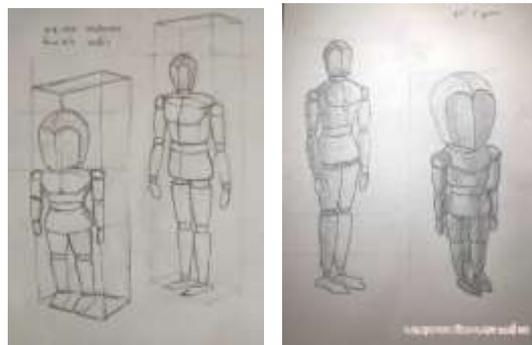


2. โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์ มุมมองด้านข้าง



ภาพที่ 3-4 การวาดภาพสัดส่วนมนุษย์มุมมองด้านข้าง

3. โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์ มุม 45 องศา



ภาพที่ 5-6 การวาดภาพสัดส่วนมนุษย์มุมมองด้าน 45 องศา

4. ใบหน้า อารมณ์ และการแสดงออกของตัวละคร



ภาพที่ 7-8 การวาดภาพใบหน้าแสดงอารมณ์

5. ออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 9-11 การออกแบบตัวละคร



6. ออกแบบฉากและองค์ประกอบ



ภาพที่ 12-13 การออกแบบฉากและการตัดต่อคลิปนำเสนอ

7. การนำเสนอผลงานกลุ่ม



ภาพที่ 14-15 ผลงานการนำเสนอผลงาน

สรุปผลการวิจัย

กิจกรรมศิลปะมี 7 กิจกรรม ดังนี้ 1.1) โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์มุมมองด้านหน้า 1.2) โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์มุมมองด้านข้าง 1.3) โครงสร้างสัดส่วนมนุษย์ มุม 45 องศา 1.4) ใบหน้า อารมณ์ และการแสดงออกของตัวละคร 1.5) ออกแบบตัวละคร 1.6) ออกแบบฉากและองค์ประกอบ และ 1.7) การนำเสนอผลงานกลุ่ม

ผลการนำกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะไปใช้สรุปได้ว่า 1) ชิ้นงานของผู้เรียนทั้ง 6 กิจกรรม คุณภาพผลงานอยู่ในระดับดี 2) พฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในเกณฑ์ดี 3) ผลการประเมินผลทักษะ Soft Skills ของผู้เรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม ($\bar{X} = 4.55$) 4) ผู้เรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะในระดับมาก ($\bar{X} = 4.11$) และ 5) การสะท้อนคิดของผู้เรียน มีดังนี้ ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เข้าใจมีจินตนาการและสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานได้ เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน รู้สึกสนุกสนาน และมีสมาธิในการทำงานมากขึ้น ผ่านสื่อมัลติมีเดีย มีการใช้เทคโนโลยีในการสร้างงานศิลปะ มีทักษะในการแก้ปัญหาการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น มีทักษะในการสื่อสารผ่านทางออนไลน์มากขึ้น สามารถทบทวนบทเรียนซ้ำได้ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในระดับมัธยมปลายและอุดมศึกษาต่อไป



อภิปรายผล

การอภิปรายข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัย แบ่งเป็น 2 ประเด็นหลักตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่ 1) กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และ 2) ผลการใช้กิจกรรมที่พัฒนาขึ้น

1. กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้าน Soft Skills ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดีย มีความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน เนื่องจากผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาเป็นโครงสร้างการจัดกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 7 กิจกรรม รวม 7 สัปดาห์ (14 ชั่วโมง) อีกทั้งการนำแนวคิดคอนสตรัคชันนิสซึมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้ตามจินตนาการและความชอบ สอดคล้องกับ สุรางค์ ไคว์ตระกูล (Kowtrakul, 2002: 211) ที่กล่าวว่า ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) นี้ เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการ และวิธีการของบุคคลในการสร้างความรู้ความเข้าใจ จากประสบการณ์รวมทั้งโครงสร้างทางปัญญา และความเชื่อที่ใช้ในการแปลความเหตุการณ์ และสิ่งต่างๆ เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนจะต้องกระทำกับข้อมูล นอกจากกระบวนการเรียนรู้จะเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ภายในสมองแล้ว ยังเป็นกระบวนการทางสังคมด้วย การสร้างความรู้จึงเป็นกระบวนการทั้งด้านสติปัญญาและสังคมควบคู่กันไป หลักการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้ จะมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างความรู้

ยิ่งไปกว่านั้นเมื่อมีการนำหลักการของคอนสตรัคชันนิสซึมมาประยุกต์เข้ากับสื่อมัลติมีเดียที่เป็นตัวช่วยในการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียนได้มากขึ้น สอดคล้องกับ วิลาวลัย สมยาโรน (Somyaron, 2020) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดีย โดยใช้หลักทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม เพื่อยกระดับสมรรถนะการเรียนรู้สำหรับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษา จังหวัดพะเยา พบว่า 1) สื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.06/85.90 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนผ่านเกณฑ์การสร้างชิ้นงานร้อยละ 70 ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม 4) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการสร้างงานด้วยสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.28) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.75) และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสร้างงานด้วยสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.30) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.74) และ (Hilal et al, 2015) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องมือการเรียนรู้มัลติมีเดียในการศึกษา พบว่า ตลอดช่วงทศวรรษ 1980 และ 1990 แนวคิดของมัลติมีเดียได้เข้ามามีบทบาทใหม่และเป็นเครื่องมือที่ตีในเทคโนโลยีการศึกษา นอกจากนี้ ดาวเทียม คอมพิวเตอร์ เสียง และวิดีโอมาบรรจบกันเพื่อสร้างสื่อใหม่ที่มีศักยภาพมหาศาลรวมกับความก้าวหน้าในฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ เทคโนโลยีเหล่านี้สามารถอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้นและด้วยความเอาใจใส่ต่อความต้องการเฉพาะของผู้ใช้แต่ละคน เทคโนโลยีมัลติมีเดียช่วยเสริมพลังให้กระบวนการศึกษาด้วยการเพิ่ม



ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครู นักเรียน และบทเรียน รวมถึงวิธีที่สร้างสรรค์ในการทำให้การเรียนรู้มีพลวัตมากขึ้น ยาวนานขึ้น และประยุกต์ใช้กับโลกภายนอกห้องเรียนได้มากขึ้น นั้นแสดงให้เห็นว่า วิธีการเรียนจากสื่อมัลติมีเดียที่ พัฒนาตามแนวคิดคอนสตรัคชันนิสซึมเป็นวิธีหนึ่งซึ่งช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ดีขึ้น และส่งผลถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะ Soft Skills ตามลำดับ

ซึ่งผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ควรมีทักษะ Soft Skills ที่จะช่วยส่งเสริมให้การทำงานต่างๆ ประสบ ความสำเร็จตามเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ 2020 Workplace Learning Trends Report (Liu, 2019) ได้รายงานทักษะ Soft Skills ที่จำเป็นต่อการทำงานใน ค.ศ. 2020 ไว้ 10 ประการดังนี้ 1) การคิดแบบเติบโต (Growth mindset) 2) การสร้างสรรค์ (Creativity) 3) การพัฒนาความเชี่ยวชาญเฉพาะ ด้านของตนเอง (Focus mastery) 4) การสร้างสรรค์นวัตกรรม (Innovation) 5) การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ (Creative communication) 6) การเล่าเรื่องราว (Story telling) 7) ความตระหนักทางวัฒนธรรม (Culture awareness) 8) การคิดอย่างมีวิจาร์ณ ญาณ (Critical thinking) 9) ภาวะผู้นำ (Leadership) และ 10) ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional intelligence)

2. ผลการใช้กิจกรรมที่พัฒนาขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะฯ แบ่งเป็น 2 ประเด็น คือ 1) ผลงานสร้างสรรค์ของ ผู้เรียน 2) ทักษะ Soft Skills และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ

2.1 ผลงานสร้างสรรค์ของผู้เรียน จากผลงานของทุกกลุ่มมีคุณภาพอยู่ในระดับดี เนื่องจากแต่ละ กลุ่มมีความตั้งใจในการทำงาน ผลงานแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ และมีความประณีตสวยงาม สอดคล้องกับ (Newell and Simpson, 1963: 63-119) ได้อธิบายผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้ 1) เป็นผลผลิตที่แปลก ใหม่ และมีค่าต่อผู้คิด สังคม และวัฒนธรรม 2) เป็นผลผลิตที่ไม่ได้จากการคิดดัดแปลงจากยกเลิกผลผลิต หรือ ความคิดที่มีมาก่อน 3) เป็นผลผลิตซึ่งได้รับการกระตุ้นอย่างสูงและต่อเนื่อง ใช้ความพยายามสูง และ 4) เป็น ผลผลิตที่ได้จากการประมวลปัญหาซึ่งค่อนข้างจะคลุมเครือและไม่แจ่มชัด อีกทั้ง (Cropley, 1970) ระบุลักษณะ พฤติกรรมของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ประการ กล่าวคือ 1) เป็นผู้มีประสบการณ์กว้างขวาง 2) มีความ เต็มใจจะเสี่ยง 3) มีความรักที่จะก้าวไปข้างหน้า และ 4) ความสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงความคิดได้อย่าง คล่องแคล่วในระดับสูง

2.2 ทักษะ Soft Skills การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะในครั้งนี้ได้จัด 7 กิจกรรม ซึ่งเน้นไปที่การ พัฒนาทักษะ Soft Skills 4 ทักษะ ได้แก่ 1) ด้านทักษะในการคิดสร้างสรรค์ (Creativity) 2) ด้านทักษะในการ สื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Communication) 3) ด้านทักษะในการทำงานกับผู้อื่น (Collaboration) และ 4) ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical thinking) โดยเริ่มจากการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทักษะการวาดภาพการ์ตูนก่อน มีการออกแบบตัวละคร และฉาก จากนั้นจึงเริ่มให้ทีมงานกลุ่มเพื่อปรึกษาพูดคุยกัน เกี่ยวกับการนำตัวละครที่ทุกคนออกแบบมารวมกัน ร้อยเรียงเรื่องราว เสียงและภาพประกอบ รวมทั้งการทำ ภาพเคลื่อนไหว ทุกคนในกลุ่มจะต้องช่วยกันคิด ออกแบบ วางแผนการทำงาน และการแก้ปัญหาตลอดการทำงาน ร่วมกัน



.....

ในกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ผ่านการออกแบบตัวละครและวาดภาพระบายสีให้เป็นที่ตนเองต้องการ ดังที่ กิลฟอร์ด (Guilford, 1950) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกล นำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้ ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์ ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้มีใช้เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เห็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ จึงทำให้เกิดผลผลิตที่ยังประโยชน์ต่อสังคม สอดคล้องกับ นิตยา วงศ์ชู (Wongchoo, 2012) ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เรื่อง การวาดภาพระบายสีของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พบว่า 1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน ที่เน้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมอย่างหลากหลาย ในชั้นสร้างความตระหนัก มีการกระตุ้นเร้าความสนใจให้นักเรียนอยากรู้ อยากเรียน ในชั้นระดมพลังความคิด ในชั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน ฝึกการคิดอิสระ จินตนาการ และมีความคิดสร้างสรรค์ ในชั้นประเมินผลงาน ในชั้นวัด/ประเมินผลและในชั้นเผยแพร่ผลงาน ส่งผลให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะสูงขึ้น

เมื่อทุกคนในกลุ่มออกแบบตัวละครเสร็จแล้วจะต้องมีการสื่อสารพูดคุยกันเกี่ยวกับการคิดเรื่องราว การนำเสนอภาพ และเสียงประกอบ ทำให้ทุกคนได้ฝึกทักษะในการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Communication) คลอบคลุมทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน แชรรมม์ (Schramm, 1974) กล่าวว่าในการสื่อสารครั้งหนึ่งๆ ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร ต่างก็มีวัตถุประสงค์ในการสื่อสารโดยทั่วไปเราสามารถจำแนกวัตถุประสงค์ของการสื่อสารได้ดังนี้ 1) เพื่อแจ้งให้ทราบ (To Inform) 2) เพื่อให้การศึกษา (To Educate) 3) เพื่อโน้มน้าวใจ (To persuade) และ 4. เพื่อความบันเทิง (To Entertain) แม้ว่าการสื่อสารครั้งหนึ่งๆ ทั้งสองฝ่ายต่างมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน แต่ทั้งนี้ก็ได้หมายความว่า ทั้งสองฝ่ายจะต้องมีวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว เช่น ในการสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวหรือชักจูงใจ ผู้ส่งสารอาจจะต้องการสร้างสารเพื่อชักจูงใจ ในขณะที่เดียวกันก็ต้องการให้ผู้รับสารได้รับความบันเทิงด้วย การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในการทำงานเป็นสิ่งที่ดีที่ควรเกิดขึ้น ดังที่ วิรัช สงวนวงษ์วาน (Sanguanwongwan, 2004) กล่าวว่า มนุษย์สัมพันธ์เป็นเรื่องราวที่ว่าด้วยพฤติกรรมของบุคคลที่มาเกี่ยวข้องกันในการทำงานในองค์กรหรือหน่วยงาน เพื่อให้การทำงานดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ความสำคัญของมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานคือ สร้างความราบรื่นในการทำงานร่วมกัน สร้างความเข้าใจอันดีและความสามัคคี ก่อให้เกิดความรักใคร่และความสำเร็จในการทำงานร่วมกัน เป็นปัจจัยที่ช่วยเพิ่มผลผลิตและเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาและขจัดความขัดแย้งของมนุษยสัมพันธ์คือ การตอบสนองความต้องการของมนุษย์ โดยใช้หลักปฏิบัติที่ว่าเมื่อเราต้องการสิ่งใด ผู้อื่นก็มีความต้องการสิ่งนั้นเช่นกัน ส่วนในด้านจิตใจก็ให้ยึดหลักที่ว่าเอาใจเขามาใส่ใจเรา



ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการทำงานกับผู้อื่น (Collaboration) ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้น แม้ว่าต้องเจอกับสถานการณ์ COVID-19 ผู้เรียนจึงใช้เทคโนโลยีการสื่อสารให้เป็นประโยชน์มากที่สุด เช่น การประชุมกลุ่มผ่านระบบ Line หรือ ปรึกษาคุณครูผ่านระบบ Zoom (Johnson and Hyde, 2003: 339-387) ได้ระบุ 5 องค์ประกอบ ที่มีส่วนส่งเสริมให้มีรูปแบบของการทำงานร่วมกัน โดยองค์ประกอบที่กล่าวถึง ได้แก่ 1) การพึ่งพาซึ่งกันและกันในเชิงบวก หรือ สถานการณ์ที่ส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกันโดยอาจเป็นผลตอบแทนหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย หรือการพึ่งพากันในด้านต่าง ๆ 2) ความรับผิดชอบส่วนบุคคล ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อบุคคลมีการปฏิบัติงานร่วมกัน โดยมีการรับรู้หรือเรียนรู้ร่วมกันถึงความรับผิดชอบของตนและของกลุ่ม 3) การมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เป็นการเรียนรู้การทำงานร่วมกัน โดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ระหว่างกลุ่ม และมีการตอบสนองทางวจนภาษาและอวจนภาษา ของสมาชิก ที่จะมีส่วนส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกัน 4) ทักษะสังคม เป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและระหว่างกลุ่มในการประสานความร่วมมือในด้านต่าง ๆ ที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์ในทางบวกระหว่างสมาชิก 5) กระบวนการกลุ่ม เป็นความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพในการประสานความร่วมมือในการทำงาน และวางแผนในการปรับปรุงกระบวนการทำงาน อันก่อให้เกิดความสำเร็จในหมู่สมาชิกของกลุ่ม

ทักษะที่สำคัญอีกประการคือทักษะในการคิดวิเคราะห์และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking) ซึ่งผู้เรียนควรมีอย่างยิ่งเพื่อการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลและน่าเชื่อถือ สอดคล้องกับ จุฑามาส โหยงไทย (Yongthai, 2018: 345-356) ได้กล่าวว่า หัวใจสำคัญของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นไปที่ทักษะของกระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) เพื่อให้นำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์เป็นทักษะหนึ่งในทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) เป็นทักษะที่จะช่วยให้รู้ข้อเท็จจริง รู้เหตุผลเบื้องต้นของสิ่งที่เกิด เข้าใจความเป็นมาของเหตุการณ์ เพื่อนำมาตัดสินใจแก้ปัญหาหรือตัดสินใจในเรื่องต่างๆ ได้ถูกต้อง การคิดเชิงวิพากษ์ไม่ใช่พรสวรรค์ แต่เป็นทักษะที่พัฒนาได้ แต่ต้องใช้เวลาและกระบวนการในการฝึกหัด กระตุ้น ให้การสนับสนุน ด้วยการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการคิด ปัจจัยที่เอื้อต่อการพัฒนาคุณลักษณะและสมรรถนะด้านการคิดเชิงวิพากษ์ ประกอบด้วย 3 ประเด็น คือ พฤติกรรมของผู้เรียน พฤติกรรมของครู และธรรมชาติของเรื่องที่จะเรียน การสอนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ เป็นกระบวนการสอนหนึ่งที่กระตุ้นสมองผู้เรียนให้คิดเป็นทำเป็น การจัดการเรียนการสอนจะต้องมีการวางแผน ออกแบบการเรียนการสอนที่มีความหลากหลาย ให้เหมาะสมกับลักษณะรายวิชาทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์เป็นทั้งกระบวนการหลัก และเป้าหมายหลักของการศึกษา และเป็นจุดเริ่มต้นของความคิดสร้างสรรค์การสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ในศตวรรษที่ 21

2.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ

จากผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะฯ อยู่ในระดับมาก และจากผลการสะท้อนคิดของผู้เรียนทำให้เห็นว่ากิจกรรมนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะ Soft Skills เนื่องจากมีการใช้แนวคิดคอนสตรัคชันนิสซึม ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียที่ตรงกับความสนใจของผู้เรียนในปัจจุบัน แม้จะเกิดสถานการณ์ COVID-19 ก็ตาม ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ที่เรียนไปประยุกต์ใช้ได้ต่อ



.....

ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย สอดคล้องกับ วุฒิ วัฒนสิน (Wattanasin, 1999: 42-49) กล่าวว่า การสอนศิลปะเป็นการจัดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจ ค้นพบความรู้ด้วยตนเอง ช่วยเหลือให้ผู้เรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ให้มากที่สุด มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันโดยการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นและประสบการณ์แก่กันและกันให้มากที่สุด ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้กระบวนการ (Process) ควบคู่ไปกับผลงาน (Product) ครูศิลปศึกษาต้องให้ความสำคัญต่อกระบวนการและผลงานควบคู่กันไป ช่วยให้ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้ในลักษณะใดลักษณะหนึ่งหากแต่กิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่สร้างขึ้นในชั้นเรียนนั้น เป็นกิจกรรมที่ยึดความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในสถานการณ์ COVID – 19 นี้ ผู้สอนควรมีสื่อการสอนที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาและการปฏิบัติได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เช่น สื่อวิดีโอสาธิตขั้นตอน การทำ หรือการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันในโทรศัพท์เพื่อให้สะดวกต่อการทำงาน เป็นต้น และอาจปรับกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน
2. ในการจัดกิจกรรมแต่ละครั้ง ผู้สอนควรเตรียมเนื้อหาที่สอนไว้เป็นอย่างดี เพื่อให้ทันต่อสถานการณ์และความต้องการของผู้เรียน รวมทั้งการให้ผลสะท้อนกลับผู้เรียนในแต่ละชิ้นงานจะทำให้ผู้เรียนได้ปรับปรุงแก้ไขผลงานได้ดียิ่งขึ้น
3. การดำเนินการในครั้งนี้นำได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากทางคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงทำให้การดำเนินงานสำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี ดังนั้นในการจัดกิจกรรมจึงควรหางบประมาณเพื่อรองรับการจัดกิจกรรม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการกำหนดหัวข้อการเรียนการสอนศิลปะ อาจปรับให้เข้ากับสถานการณ์ของแต่ละพื้นที่ได้ตามความเหมาะสม
2. มีการขยายพื้นที่เรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมผ่านสื่อการเรียนรู้มีเดียไปสู่รายวิชาอื่น ๆ หรือเนื้อหาอื่นของศิลปะจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการสร้างสรรค์ผลงานและเกิดทักษะ Soft Skills ได้มากยิ่งขึ้น
3. ควรเพิ่มเติมเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องของการทำภาพเคลื่อนไหวเพื่อในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น



References

- Guilford, J. P. (1950). **Creativity**. American Psychologist. No 5.
- Hugh, D. 2019. **Education for the 21st Century Skills Development is at the Heart of Education**. [Online]. Retrieved January 20, 2021, from <https://www.unicef.org/thailand/th/stories/การศึกษาสำหรับศตวรรษที่-21>. (in Thai)
- Hilal, A, Ehab F. A. and Amjad, S. (2015). “The Effectiveness of Multimedia Learning Tools in Education”. **International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering**. 5(12): 761 -764.
- Johnson, H. and Hyde, J. (2003). “Towards Modeling Individual and Collaborative Construction of Jigsaws Using Task Knowledge Structures (TKS)”. **ACM Transactions on Computer - Human Interaction** 10(4): 339-387.
- Kowtrakul, S. (2002). **Educational Psychology**. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Liu, J. (2019). **The 10 Most in-Demand Soft Skills to Master If You want a Raise, Promotion or New Job in 2020**. [Online]. Retrieved December 13, 2023, from <https://www.cNBC.com/2019/11/21/10-top-soft-skills-to-master-for-2020-if-you-want-a-raise-promotion-or-new-job.html>.
- Newell, Shaw and Simpson. (1963). **The Process of Creative Thinking In Contemporary Approaches to Creative Thinking**. New York: Atherton.
- Office of the Civil Service Commission. (2016). **Creative Thinking**. [Online]. Retrieved February 3, 2021, from <https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb13.pdf>.
- Papert, S. and Harel, I. (1991). **Situating Constructionism**. [Online]. Retrieved February 3, 2021, from https://web.media.mit.edu/~calla/web_comunidad/ReadingEn/situating_constructionism.pdf.
- Sanguanwongwan, W. (2004). **Management and Organizational Behavior**. 2th edition. Bangkok: Pearson Education. (in Thai)
- Sariwat, L. (2014). **Psychology for Teachers**. Bangkok: O.S. Printing House Co., Ltd. (in Thai)
- Schmid, T. (2005). **Promoting Health Through Creativity For Professionals in Health**. Arts and Education. London : Whurr Publishers Ltd.
- Schramm, w. (1974). **Nature of Communication between Humans in W**. Urbana IL: University of Illinois.
- Somyaron. W. (2020). “Development of Creative Learning Skills Through Multimedia Learning Based on Constructionism to Enhance Learning Competency Skills in the 21st Century of



.....
Primary School in Phayao Province”. **Journal of Education, Prince of Songkla University, Pattani Campus** 31(1): 99-109.

Tangcharoen, W. (2006). **Dynamic Art Education**. 1st Printing. Bangkok: Santisiri Printing.

Wongchoo, N. (2012). “Developing Grade 5 Students Creative Thinking In Art Subject of Drawing and Painting Using Creative Thinking Learning Activities”. **Journal of Education Khon Kaen University** 35(4): 42-49.

Wattanasin, W. (1999). “Art Education: Guidelines for Educational Management According to the National Education Act 1999”. **Rusameelae Journal. Prince of Songkhla University Pattani Campus** 20(2): 47-60. (in Thai)

Wongyai, W. and Pattaphol, M. (2019). **Soft Skills to Master**. Bangkok: Graduate School of Srinakharinwirot University. (in Thai)

Yongthai, J. (2018). “Development of Critical thinking Skills and 21st Century”. **Journal of Educational Administration Silpakorn University** 9(2): 345-356.