

การพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ที่มีศิลปศึกษาเป็นฐานเพื่อผู้เรียนวัยผู้ใหญ่

พิสิฐ น้อยวงศ์*, สิทธิธรรม โรหิตะสุข และอริพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วันที่รับบทความ 19 มิถุนายน 2567

วันที่แก้ไขบทความ 22 พฤษภาคม 2568

วันที่ตอบรับบทความ 28 พฤษภาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาการพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ที่มีศิลปศึกษาเป็นฐานสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ 2. สร้างและพัฒนาหลักสูตรออนไลน์เพื่อสร้างแผนพัฒนาธุรกิจทางศิลปะ 3. พัฒนาระบบการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างแผนพัฒนาธุรกิจทางศิลปะผ่านบทเรียนออนไลน์ โดยใช้แนวคิดสหศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-Based Art Education: DBAE) ผสมผสานกับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (blended learning) และเทคโนโลยีการศึกษาในรูปแบบ MOOCs เพื่อรองรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ ซึ่งมีข้อจำกัดในด้านเวลา

ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับสูง โดยเฉพาะด้านความหลากหลาย ความทันสมัยของเนื้อหา และความสะดวกในการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย 4.57) ขณะที่การประเมินระบบออนไลน์พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยรวม 4.36 กลุ่มทดลองสามารถสร้างแผนพัฒนาธุรกิจทางศิลปะได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน และไม่มีความแตกต่างทางสถิติระหว่างกลุ่มผู้เรียนในรูปแบบต่างกัน ($p = 0.579$) สะท้อนให้เห็นว่าหลักสูตรออนไลน์ที่ออกแบบโดยเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านศิลปะกับทักษะทางธุรกิจสามารถตอบสนองบริบทของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: ศิลปศึกษา; ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่; หลักสูตรออนไลน์

* ผู้รับผิดชอบบทความ: pn5716@gmail.com

Developing Online Discipline-Based Art Education Courses for Adult Learners

Pisit Noiwangklang*, Sitthidham Rohitasuk, Atipat Vijitsatitrat
Faculty of fine arts, Srinakharinwirot university

Received 19 June 2024

Received in revised 22 May 2025

Accepted 28 May 2025

Abstract

This study aimed to 1. investigate the development of an online curriculum grounded in discipline-based art education (Discipline-Based Art Education: DBAE) for adult learners, 2. design and implement an online curriculum that enables learners to develop art business plans, and 3. enhance instructional processes that support learners in creating such plans through online modules. The curriculum integrated DBAE principles with blended learning strategies and educational technology, particularly MOOCs, to support lifelong learning among adult learners who face time constraints.

The research findings indicated high levels of learner satisfaction, particularly in course diversity, modernity, and user convenience (average satisfaction score = 4.57), with the overall system rated at 4.36. Learners were able to create art business plans that met assessment criteria. No significant differences were found between instructional formats ($p = 0.579$), suggesting curriculum consistency. These results support the value of an art-based, entrepreneurially focused online curriculum in promoting flexible, lifelong learning for adults in the digital era.

Keywords: art education; adult learner; online course

* Corresponding author: pn5716@gmail.com

DOI: 10.14456/tujournal.2026.12

บทนำ

ในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การพัฒนาทักษะและความสามารถในการปรับตัวของบุคคลกลายเป็นปัจจัยสำคัญต่อการดำรงชีวิตในโลกที่เต็มไปด้วยความผันผวน (volatility), ความไม่แน่นอน (uncertainty), ความซับซ้อน (complexity), และความคลุมเครือ (ambiguity) หรือที่เรียกว่า VUCA World การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้ส่งผลต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่ต้องผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ Bennett & Lemoine (2014) เพื่อสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในทุกช่วงวัย

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กำหนดรูปแบบการศึกษา 3 ประเภท ได้แก่ การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งมีเป้าหมายร่วมกันในการพัฒนาศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะในบริบทของศิลปศึกษาที่มีบทบาทในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาสมรรถนะ และคุณภาพชีวิตของผู้เรียนในทุกมิติ โดยเฉพาะกลุ่มวัยผู้ใหญ่

แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM (science, technology, engineering, art, mathematics) Yakman (2008) ได้รับการยอมรับว่าเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงออกแบบ การสร้างนวัตกรรม และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการบูรณาการ “ศิลปะ” ซึ่งช่วยเชื่อมโยงความรู้ข้ามศาสตร์ และการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์

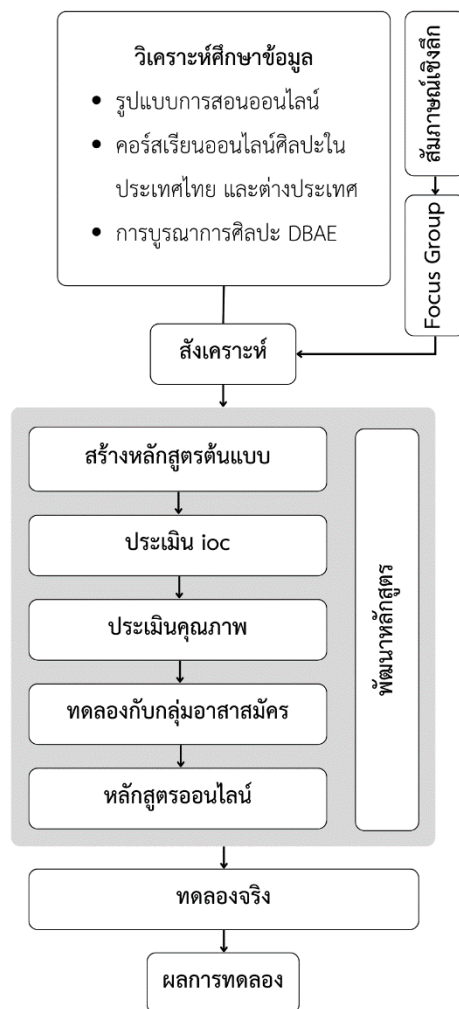
อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนแบบดั้งเดิมยังมีข้อจำกัดด้านเวลาและการเข้าถึง โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่มีภาระหน้าที่ด้านการทำงานและครอบครัว การพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ที่มีศิลปศึกษาเป็นฐานจึงถือเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และพัฒนาทักษะใหม่ที่จำเป็นในยุคดิจิทัล

จากปัญหาดังกล่าวงานวิจัยนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นผ่านบทเรียนออนไลน์แบบเปิด (open online course) โดยใช้ศิลปศึกษาเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความรู้ ทักษะ และสมรรถนะของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ในการสร้างแผนพัฒนาธุรกิจทางศิลปะที่สามารถตอบสนองต่อนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ดังนั้น งานวิจัยยังมุ่งวิเคราะห์และออกแบบต้นแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่กระตุ้นการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน พร้อมพัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้ที่ใช้งานง่าย และระบบสนับสนุนเพื่อให้บทเรียนมีความยืดหยุ่น เข้าถึงง่าย และส่งผลต่อการพัฒนาทุนมนุษย์ผ่านศิลปศึกษา เพื่อสนับสนุนการสร้างอาชีพสร้างสรรค์และขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ที่มีศิลปศึกษาเป็นฐานสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่
2. เพื่อสร้างและพัฒนาหลักสูตรออนไลน์เพื่อสร้างแผนพัฒนาธุรกิจทางศิลปะ
3. เพื่อพัฒนาระบบการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างแผนพัฒนาธุรกิจทางศิลปะผ่านการเรียนบทเรียนออนไลน์



ภาพประกอบ 1 การดำเนินการวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย
2. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง
3. รูปแบบการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. วิธีการสร้างเครื่องมือ

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การวิเคราะห์ข้อมูล
8. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

บทบาทของศิลปศึกษาในการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์

ศิลปศึกษามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลอง แสวงหาแนวทางใหม่ และพัฒนาจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ โดยเน้นการคิดอย่างหลากหลายและไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม

ในงานวิจัยนี้การวัดความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์อ้างอิงจากแนวคิดของ Torrance (1963) และแบบทดสอบ Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT) ซึ่งได้รับการประยุกต์ในบริบทภาษาไทยโดย ราชบัณฑิตยสถาน (2558) ความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์สามารถจำแนกได้เป็น 5 ด้าน ได้แก่ ความคิดริเริ่ม (originality) ความคิดคล่อง (fluency) ความคิดยืดหยุ่น (flexibility) ความคิดละเอียดลออ (elaboration) และความคิดจินตนาการชื่อภาพ (abstractness of titles) ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการประเมินศักยภาพของผู้เรียน

ศิลปศึกษาจึงมิใช่เพียงกระบวนการถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปะเท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกที่ทรงพลังในการพัฒนาศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่

การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่กลายเป็นประเด็นสำคัญในสังคมยุคปัจจุบัน ด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว เทคโนโลยีก้าวหน้า และความรู้ใหม่ๆ เกิดขึ้นอยู่เสมอ ส่งผลต่อความต้องการในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการออกแบบหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน และการสนับสนุนการเรียนรู้ ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตของเอริก เอริกสัน (Erikson's psychosocial development theory) เน้นการพัฒนาทางจิตและสังคมของมนุษย์ แบ่งเป็น 8 ขั้นตอน โดยแต่ละขั้นตอนมีวิกฤตและโอกาสที่ท้าทายผู้เรียน ทฤษฎีนี้ช่วยให้เข้าใจแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับความต้องการพัฒนาตนเอง เติบโตเต็มศักยภาพ และสร้างความหมายให้กับชีวิต ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-Directed Learning: SDL) Knowles (1980) ทำความเข้าใจวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้ใหญ่ ซึ่งอาจแตกต่างจากวิธีการเรียนรู้ของเด็ก ลักษณะของผู้เรียนแบบนำตนเอง ผู้เรียนแบบนำตนเองมีแรงจูงใจในการเรียนรู้สูง มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง และชอบเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ทฤษฎีนี้ช่วยให้เข้าใจวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้ใหญ่ ทฤษฎีการเรียนรู้ประสบการณ์ (experiential learning theory) ของ David Kolb ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นไปที่กระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ประสบการณ์ การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ Kolb (1984) สอดคล้องกับแนวทางพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากแนวคิดของ ชมพู มรุธาวานิช และ นพดล เจนอักษร (2558) ได้นำเสนอแนวทางการพัฒนาการจัดกิจกรรมวิชาการตามโครงสร้างของศูนย์การศึกษานอกระบบการศึกษาตามอัธยาศัย

หลักสูตรออนไลน์ที่มีศิลปศึกษาเป็นฐานสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่ใฝ่หาการพัฒนาศักยภาพทางศิลปะ เพิ่มพูนทักษะใหม่ ๆ และค้นพบความคิดสร้างสรรค์ อารี พันธุ์ (2540) บทความนี้มุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์ลักษณะของหลักสูตรออนไลน์ที่มีศิลปศึกษาเป็นฐานสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ โดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่เป็นกรอบแนวคิดการศึกษา

การออกแบบหลักสูตรออนไลน์ที่มีศิลปศึกษาเป็นฐาน

ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่มักเผชิญข้อจำกัดในการเรียนรู้เนื่องจากภาระความรับผิดชอบในชีวิต ทั้งด้านการทำงาน ภาระครอบครัว หรือข้อจำกัดทางเศรษฐกิจ ทำให้การจัดสรรเวลา และทรัพยากรเพื่อการพัฒนาตนเองเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ความรู้ หรือทักษะใหม่ ๆ อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงของสังคม และการทำงานในศตวรรษที่ 21 ได้ผลักดันให้ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ต้องแสวงหาความรู้ใหม่อยู่เสมอ โดยเฉพาะความรู้ที่สามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาทักษะอาชีพ เพื่อสร้างความมั่นคงและความยั่งยืนในชีวิต บริบทเหล่านี้ส่งผลให้การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์กลายเป็นทางเลือกที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนกลุ่มนี้ได้อย่างเหมาะสม หลักสูตรออนไลน์ที่มีศิลปศึกษาเป็นฐานจึงได้รับการออกแบบโดยใช้แนวคิด พหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-Based Art Education: DBAE) สมใจ จงรักวิทย์ (2562) ซึ่งบูรณาการศาสตร์ด้านศิลปะเข้ากับแนวคิดเชิงปฏิบัติและการเรียนรู้ร่วมสมัย โดยใช้แพลตฟอร์ม MOOCs เป็นเครื่องมือหลักในการจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและเข้าถึงได้ โดยเฉพาะกับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ หลักสูตรครอบคลุมองค์ประกอบหลัก 4 ด้าน ได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ (art history) สุนทรียศาสตร์ (aesthetics) ศิลปะวิจารณ์ (art criticism) และศิลปะปฏิบัติ (art production) ซึ่งแต่ละด้านออกแบบให้สัมพันธ์เนื้อหา ทฤษฎี กรณียศึกษา และกิจกรรมฝึกปฏิบัติที่เชื่อมโยงกับทักษะทางธุรกิจ

1. ประวัติศาสตร์ศิลป์ (art history) เน้นการศึกษาพัฒนาการของธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในอดีต เช่น หัตถกรรม ประติมากรรม และจิตรกรรม รวมถึงการวิเคราะห์กรณีศึกษาความสำเร็จและความล้มเหลวของธุรกิจศิลปะเพื่อสังเคราะห์บทเรียนที่สามารถนำมาใช้ในการวางแผนธุรกิจในปัจจุบัน
2. ทฤษฎี และวิจารณ์ศิลปะ (art criticism) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภค แนวโน้มตลาดศิลปะ และสามารถวิจารณ์กลยุทธ์ทางการตลาด การสร้างแบรนด์ และการออกแบบผลงานศิลปะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาด
3. การสร้างสรรค์งานศิลปะ (art production) ผู้เรียนจะได้ฝึกออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในหลากหลายรูปแบบ เช่น งานฝีมือ งานออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ เพื่อรองรับความต้องการของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายที่แตกต่างกัน
4. สุนทรียศาสตร์ (aesthetics) มุ่งวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับค่านิยมของสังคม โดยให้ผู้เรียนศึกษาแนวโน้มทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม รวมถึงการออกแบบงานศิลปะที่สามารถสื่อสารสอดคล้องกับบริบทพื้นที่ถิ่น

การเรียนการสอนในหลักสูตรนี้ไม่เพียงแต่ถ่ายทอดองค์ความรู้ทางศิลปะเท่านั้น แต่ยังพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการประกอบธุรกิจทางศิลปะในโลกยุคใหม่ ทั้งในมิติของการคิดวิเคราะห์ การออกแบบ การประเมินคุณค่า และการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่เชื่อมโยงกับความต้องการของสังคมร่วมสมัย

กระบวนการพัฒนาหลักสูตร

การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสอนออนไลน์เป็นวิธีที่สำคัญในการเข้าใจแนวทางการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสำหรับหลักสูตรออนไลน์ในประเทศไทย การปรับปรุงและพัฒนาเนื้อหาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนอย่างเหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญ การใช้แนวทางการสอนศิลปศึกษาเป็นฐาน (DBAE) ช่วยเสริมความสมบูรณ์และประสิทธิภาพในการเรียนการสอนมากขึ้น ในขั้นตอนการวิจัย ได้มีการจัด focus group discussion โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญจำนวน 10 ท่าน เข้าร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ เพื่อประกอบการพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ที่มีศิลปศึกษาเป็นฐาน โดยการอภิปรายมุ่งเน้นใน 3 หัวข้อหลัก ได้แก่

1. รูปแบบการเรียนรู้ ใช้การเรียนรู้แบบผสมผสาน เช่น บรรยายสด วิดีโอออนดีมานด์ และกิจกรรมออนไลน์ พร้อมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เช่น AI เพื่อปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียน
2. เป้าหมายบทเรียนผู้เรียนสามารถวางแผนธุรกิจศิลปะ เพิ่มทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ และจัดทำแผนธุรกิจที่ตอบโจทย์ด้านศิลปะ

Innovative A.R.T MODEL CANVAS

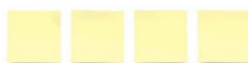
การออกแบบการเรียนรู้ศิลปศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะนวัตกรรมทางสังคมในเยาวชน

🕒 Time 150 min
👥 People 6 - 15
🛠 Facilitation experience None



STAGE 1 Analysis

เราช่วย (กลุ่มเป้าหมาย) + (ความต้องการ)
เพื่อ (ความคาดหวังเพื่อแก้ปัญหา)
เราช่วยนักเรียนทำป๊อปปูล่าไม่
เพื่อประกอบเพลงโดยไม่ต้องวาดเอง



สูง	
พยายามน้อย คุณค่ามาก	พยายามมาก คุณค่ามาก
พยายามน้อย ค่าน้อย	พยายามมาก ค่าน้อย
ต่ำ	

ความพยายาม

ภาพประกอบ 2 ต้นแบบหลักสูตร

ที่มา: ผู้วิจัย

3. ต้นแบบบทเรียนประกอบด้วยกิจกรรมแบบฝึกหัด กระณีศึกษา สื่อมัลติมีเดีย และพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดผ่านเครื่องมือออนไลน์ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้อย่างรอบด้าน

ปรับปรุงและพัฒนาบทเรียนออนไลน์

ผลการประเมินคุณภาพหลักสูตรออนไลน์แสดงให้เห็นว่าหลักสูตรอยู่ในระดับดีถึงดีมาก โดยเฉพาะในด้านความเหมาะสมต่อวัยของผู้เรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดที่ 5.00 และความสอดคล้องกับหลักสูตรหลัก และสภาพปัจจุบันที่ได้คะแนนเฉลี่ย 4.67 สะท้อนถึงการออกแบบที่เหมาะสม และทันสมัย อย่างไรก็ตาม มีบางประเด็นที่ต้องปรับปรุง เช่น ความสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชา กระบวนการพัฒนาผู้เรียน เนื้อหา วัตถุประสงค์ การใช้ภาษา และความน่าสนใจของเนื้อหา ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ย 4.33

การวิเคราะห์ข้อสอบพบว่า มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อ บ่งบอกถึงความสอดคล้องกับจุดประสงค์การวัด แต่มีประเด็นที่ควรปรับปรุง ได้แก่ ความไม่สอดคล้องของเนื้อหากับตารางเรียนบางส่วน และการเพิ่มองค์ประกอบในการวัดความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเสริมประสิทธิภาพการประเมิน

ข้อเสนอแนะจากผู้ประเมินระบุว่าควรเพิ่มเนื้อหากรณีศึกษาหรือตัวอย่างประยุกต์ในวิดีโอการสอน เพื่อลดการเน้นทฤษฎีมากเกินไป รวมถึงการสอดแทรกวิธีการ “Design Thinking” เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา ได้กำหนดระยะเวลาเรียนรวมทั้งสิ้น 7.5 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็น 3 โมดูลหลัก (โมดูลละ 2.5 ชั่วโมง) ประกอบด้วยการเรียนรู้เชิงทฤษฎี กิจกรรมฝึกปฏิบัติ และการประเมินผลแบบมีส่วนร่วม ระยะเวลาดังกล่าวมีความเหมาะสมสำหรับการเรียนรู้แบบเข้มข้นในระยะสั้น โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่มีข้อจำกัดด้านเวลา

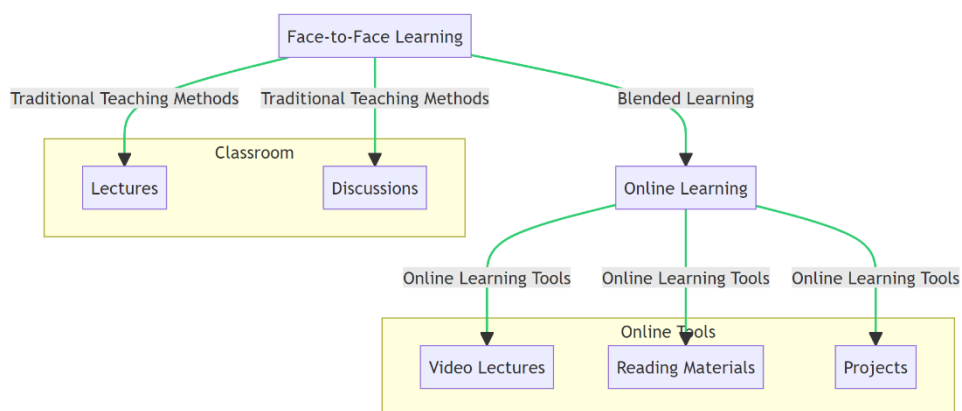
ตาราง 1 ตารางเปรียบเทียบด้านเนื้อหา

ลำดับขั้น	Design thinking	กิจกรรม	Discipline-Based Art Education: DBAE
Stage 1 'Insight' รู้สึกจริง	- Empathize - Define	- เข้าใจบริบทธุรกิจศิลปะ - สรุปปัญหา และโอกาส ในอุตสาหกรรม สร้างสรรค์	- ศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะ และบริบท ธุรกิจในอดีต - วิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมในปัจจุบัน - วิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจศิลปะที่ สำเร็จ/ล้มเหลว

ตาราง 1 ตารางเปรียบเทียบด้านเนื้อหา (ต่อ)

ลำดับขั้น	Design thinking	กิจกรรม	Discipline-Based Art Education: DBAE
Stage 2 Wow Idea สร้างสรรค์ ไอเดีย	- Ideate	- ใช้เทคนิคระดมสมอง (Brainstorming) - กิจกรรม Crazy 8 และ SCAMPER - เลือก 1-2 ไอเดียที่มีศักยภาพ	ใช้เครื่องมือ Ideate ในการผลักดันความคิดสร้างสรรค์อย่างไร้กรอบ โดยยึดหลัก Everything is Possible เพื่อให้เกิดแนวคิดใหม่ที่สามารถแก้ไขปัญหา สร้างประโยชน์ และสร้างรายได้ ผู้เรียนจะเลือก 1-2 ไอเดียที่มีศักยภาพและความเป็นนวัตกรรมเพื่อนำไปพัฒนาต่อ
Stage 3 Biz Models แผนพัฒนา ธุรกิจ	- Prototype	- แบบจำลองธุรกิจศิลปะ (BMC) - ชิ้นงานต้นแบบ/ Mock-up	- ใช้ Business Model Canvas ในการวางแผนสร้างธุรกิจ - ออกแบบต้นแบบสินค้า/บริการ - เตรียมข้อเสนอแนวคิด
Stage 4 Production การผลิต และ การกระจาย	- Testing	- ปรับแผนธุรกิจตามข้อเสนอแนะ - ใช้ Play Book สร้างภาพลักษณ์สินค้า หรือบริการ ธุรกิจศิลปะ	- ทดลองเสนอผลงานแก่กลุ่มเป้าหมาย - รับฟัง Feedback - วิเคราะห์ตลาด พฤติกรรมผู้บริโภค และกลยุทธ์การตลาด - วิจารณ์แบรนด์และการนำเสนอ

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพประกอบ 3 การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน Blended Learning

ที่มา: ผู้วิจัย

ผสมผสานรูปแบบการสอนแบบ Hybrid โดยสร้างความเข้าใจแนวคิด (understanding the concept) ผู้เรียนจะได้รับการสอนแบบสดผ่าน Zoom หรือ Google Meet เพื่อเข้าใจความหมาย ความสำคัญของ Business model canvas วิธีการที่ศิลปะสามารถเข้ามามีบทบาทในการสร้างมูลค่าให้กับธุรกิจ จากนั้นเป็นการออกแบบแผนพัฒนาธุรกิจ (designing the canvas) และรูปแบบ Flipped Classroom ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอน 3 ชั้น โดยมีขั้นตอน ในระหว่างการเรียนหลังการเรียน โดยแบ่งเป็น Pre-Class Learning ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาก่อนที่จะเข้าร่วมชั้นเรียน ผ่านวิดีโอบรรยาย สื่อสำหรับอ่าน In-Class Learning ผู้เรียนจะเข้าร่วมการสนทนาในชั้นเรียน ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบ ปฏิสัมพันธ์ Post-Class Activities หลังจากชั้นเรียน ผู้เรียนจะทำโปรเจกต์หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

ดังนั้น จึงเลือกใช้การเรียนการสอนแบบผสมผสาน (blended learning) เพื่อพัฒนาทักษะ ในการสร้างแผนพัฒนาธุรกิจทางศิลปะผสมผสาน 2 เทคนิคเข้าด้วยกัน โดยสามารถจำแนกออกเป็น สามขั้นตอนหลักตามโมเดล Input-Process-Output

Input (การนำเข้า)

1. การวิเคราะห์ความต้องการ กำหนดความต้องการของผู้เรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางศิลปะ และการจัดการธุรกิจ
2. การออกแบบหลักสูตร สร้างหลักสูตรที่รวมทั้งเนื้อหาทฤษฎี และปฏิบัติ
3. การวางแผนการเรียนการสอน กำหนดกรอบเวลา และวิธีการเรียนรู้ร่วมกัน

Process (กระบวนการ)

1. การสอนแบบผสมผสาน รวมการเรียนในห้องเรียนจริง และออนไลน์
2. การเรียนรู้ร่วมกันส่งเสริมการทำงานกลุ่ม และการแลกเปลี่ยนความคิด
3. โครงการ และภารกิจตามโจทย์เพื่อสร้างแผนธุรกิจทางศิลปะ
4. การประเมิน และการติดตามตรวจสอบความคืบหน้า และให้ข้อเสนอแนะ

Output (ผลลัพธ์)

1. ผลงานหรือแผนธุรกิจทางศิลปะที่พัฒนาโดยผู้เรียน
2. บทสื่อสารการนำเสนอภาพลักษณ์ธุรกิจทางศิลปะ

การออกแบบการเรียนการสอนบทเรียนออนไลน์

การสอนออนไลน์มุ่งเน้นการส่งเสริมความรู้ และทักษะ มีความยืดหยุ่นสูงในการเรียน เช่น เลือกเวลา และสถานที่ เนื้อหาการเรียนรู้มีความสนุก สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ช่วยเพิ่มโอกาสทางการศึกษา ลดข้อจำกัดด้านสถานที่ และเวลาในการเข้าถึงการศึกษา

1. กำหนดวัตถุประสงค์หลักของการสอนออนไลน์คือการส่งเสริมความรู้ และทักษะที่จำเป็นต่อผู้เรียน เช่น ความรู้เรื่องทฤษฎี การใช้เครื่องมือ หรือทักษะในการทำงานเฉพาะด้าน

2. การให้ความยืดหยุ่น เพราะการสอนออนไลน์มุ่งเน้นให้ความยืดหยุ่นกับผู้เรียนในด้านเวลา และสถานที่ คือ ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาที่สะดวกสบาย

3. การปรับปรุงวิธีการสอน อาจารย์หรือผู้สอนสามารถใช้เทคโนโลยี และสื่อหลากหลายรูปแบบ เพื่อช่วยในการส่งมอบเนื้อหา ทำให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่สร้างแรงจูงใจ

4. การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องทำให้ผู้เรียนมีโอกาสในการศึกษาต่อเนื่อง

5. เพิ่มโอกาสการศึกษาเพราะการสอนออนไลน์ทำให้คนที่อาจจะไม่สามารถเข้าถึงการศึกษารูปแบบดั้งเดิมได้มีโอกาสเรียนรู้ และพัฒนาทักษะของตนเอง

ดังนั้นบทเรียนออนไลน์จึงออกแบบเป็น 4 หัวข้อหลัก และ 1 หัวข้อรองเพื่อให้ผู้ออกแบบบทเรียนเตรียมพร้อมในการสร้างสื่อบน MOOCs ชื่อหัวข้อการเรียนรู้ หัวข้อบทเรียนหลัก หัวข้อย่อย ชื่อกิจกรรม ระยะเวลา สื่อการเรียนรู้ วิดีโอ บทความ รูปภาพ/infographic แบบภาพ Social Media กิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ เอกสาร รูปภาพ บทความ วิดีโอ แบบทดสอบ กระดานถามตอบ

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชานี้มุ่งเน้นการนำความรู้ด้านทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะ (DBAE) มาบูรณาการกับชีวิตประจำวัน การสร้างรูปแบบธุรกิจด้านศิลปะ การคิดนวัตกรรม และการออกแบบเพื่อแก้ปัญหา

Principles of creative thinking. Bring knowledge of DBAE to integrate daily life and create business models in art, innovative thinking, and problem-solving design.

วัตถุประสงค์รายวิชา

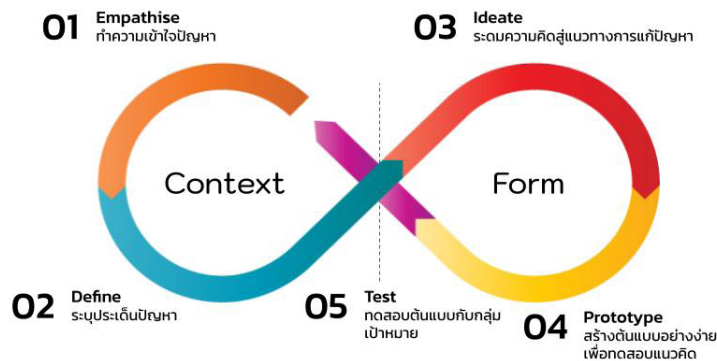
1. อธิบายกระบวนการออกแบบในฐานะเครื่องมือแก้ปัญหา และสามารถประยุกต์ใช้ในบริบทต่าง ๆ ได้

2. สามารถคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลาย และเชื่อมโยงกับบริบทมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสิ่งใหม่

3. สามารถสร้างภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์ เผยแพร่ และอธิบายแนวความคิดสู่กลุ่มเป้าหมายได้

ระยะเวลาเรียน

จากการประชุมกลุ่ม (focus group discussion) กับผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา เทคโนโลยี การศึกษา และการออกแบบหลักสูตร ได้มีข้อเสนอแนะว่า ระยะเวลา 7.5 ชั่วโมงเหมาะสมกับโครงสร้างการเรียนรู้ระยะสั้น Souza and Amaral (2014) โดยใช้ microcontent และ mobile learning จะมีประสิทธิภาพสูงเมื่อจัดโครงสร้างเนื้อหาให้สั้น กระชับ และชัดเจนในจุดมุ่งหมายของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งช่วยลดภาระการรับข้อมูลในช่วงเวลาสั้น และเอื้อต่อการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น ดังนั้นระยะเวลาเรียน 7.5 ชั่วโมง จึงเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เข้มข้นในระยะสั้น สำหรับการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์พกพาในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่ต้องการให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดสำคัญฝึกทักษะพื้นฐาน และทดลองสร้างต้นแบบทางธุรกิจศิลปะในกรอบเวลา



ภาพประกอบ 4 Notes on the Synthesis of Form and Design Thinking Christopher Alexander (1974)

ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นแนะนำ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ Design Thinking เป็นขั้นตอนการปูพื้นฐานความงามทางศิลปะตามความนิยมในแต่ละยุคสมัยเพื่อให้เห็นความเชื่อมโยงในแง่ความเชื่อ ความนิยมต่อความงามในบริบทที่หลากหลายของผู้สอนและผู้เรียนได้แบ่งปันผ่านมุมมองทางศิลปะที่มีความเปลี่ยนแปลง จากนั้นเข้าสู่การวางเป้าหมายการเรียนรู้ว่าเมื่อเราเรียนจบหลักสูตรจะมีแนวทางประเมินอย่างไร โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ แสดงให้เห็นเส้นทางการเรียนรู้จนเกิดผลลัพธ์

INNOVATIVE A.R.T.S **Appreciate the Concept**

STAGE 1 Insight กลุ่มเป้าหมายของเราคือ : (คนที่เราจะแก้ปัญหาให้ : USER)

1 สรุปความเข้าใจ
จากการสำรวจสถานการณ์เบื้องต้น ศิลปะแบบ "ปัญหาหรือความต้องการ" ที่สำคัญที่สุดคืออะไร? และเพราะอะไร? สรุป 3 ข้อ พร้อมวาดภาพเหตุการณ์ประกอบ

2 สร้างประโยค Challenge
เปลี่ยนปัญหา/ความต้องการ ที่เราเจอให้กลายเป็นประโยคตั้งต้นสำหรับสร้างนวัตกรรมในรูปแบบประโยคท้าทายว่า เป็นไปได้ไหมถ้าเราจะ :

ตัวอย่างการทำ WORKSHEET

(เราพบว่า (User) ต้องการ/มีปัญหา (Need) + (WS) : (Insight)	(เราพบว่า (User) ต้องการ/มีปัญหา (Need) + (WS) : (Insight)	(เราพบว่า (User) ต้องการ/มีปัญหา (Need) + (WS) : (Insight)
วาดภาพประกอบ	วาดภาพประกอบ	วาดภาพประกอบ

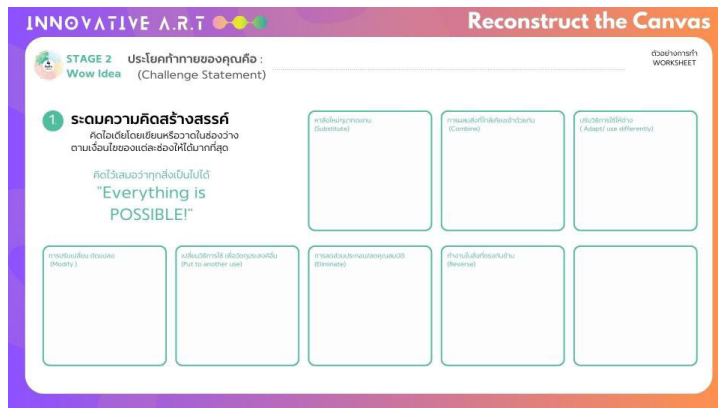
ดังนั้น... ..เปลี่ยนเป็นประโยคท้าทายได้ว่า

เป็นไปได้ไหมถ้าเราจะ : สร้าง (ถ้าให้/เกิด/เพิ่ม/ลด/ ฯลฯ) (ตาม need + insight) + เพื่อ (User) ?

ภาพประกอบ 5 Appreciate the concept Play Book

ที่มา: ผู้วิจัย

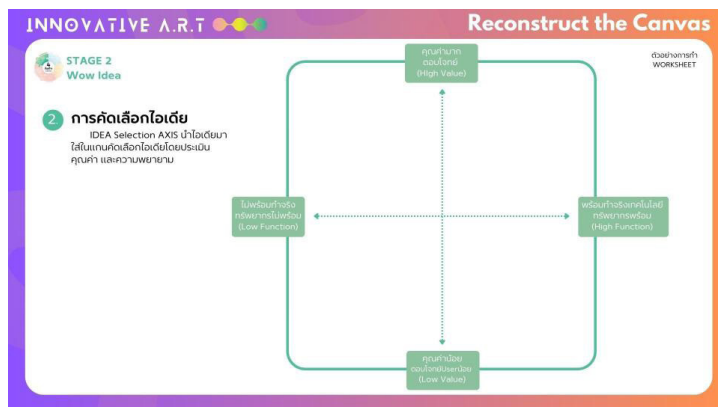
ขั้นที่ 1 “Insight รู้ลึก รู้จริง” ศึกษาประวัติศาสตร์และพัฒนาการของธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในอดีต ศึกษาบริบททางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมในปัจจุบัน วิเคราะห์กรณีศึกษาความสำเร็จและความล้มเหลวของธุรกิจศิลปะต่าง ๆ ในอดีต เพื่อหาบทเรียนและแนวทางการดำเนินงานที่ดี



ภาพประกอบ 6 การระดมความคิด Play Book

ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นที่ 2 “Wow Idea” สร้างสรรค์ไอเดีย - Ideate Stage 2: Wow Idea! สร้างสรรค์ไอเดีย - ตรงกับเครื่องมือ Ideate ที่ผลักดันการ สร้างสรรค์ไอเดียนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหา อย่างไรก็ตาม ภายใต้ความคิด Everything is possible เพื่อให้ได้ไอเดียออกมาให้มากที่สุด เลือก 1-2 ไอเดียที่มีความเป็นนวัตกรรม ได้แก่ เป็นสิ่งใหม่ สามารถสร้างประโยชน์หรือ แก้ไขปัญหา และสามารถสร้างรายได้ หรือมีแนวโน้มที่สามารถทำการขายออกสู่ตลาดได้



ภาพประกอบ 7 การคัดเลือกไอเดีย Play Book

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพประกอบ 8 Business model canvas Play Book

ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นที่ 3 Biz Models นำไอเดียจากขั้นตอนที่ 2 ทำออกมาเป็น ชิ้นงานต้นแบบ หรือ Prototype ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หรือบริการที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ พัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในหลากหลายรูปแบบ เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายที่แตกต่างกัน โดยจะมี เครื่องมือ Business Model Canvas เข้ามา เกี่ยวข้อง วิเคราะห์แนวโน้มทางการตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคในตลาดศิลปะ วิเคราะห์แนวโน้มและความนิยมของสังคมเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการที่สอดคล้อง

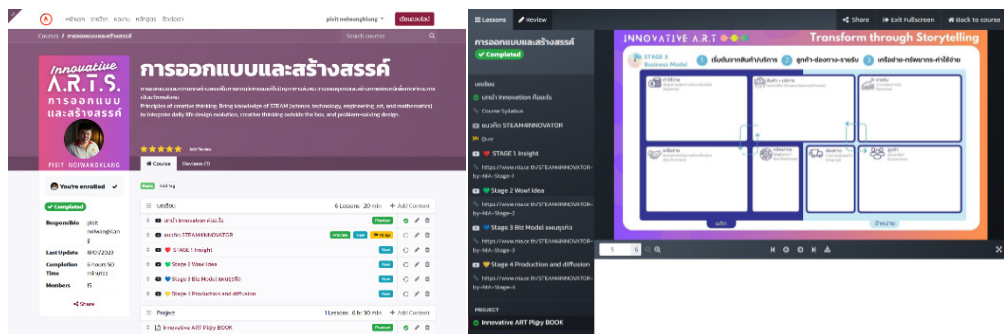
ภาพประกอบ 9 การเก็บข้อมูลทดสอบเพื่อพัฒนานวัตกรรม Play Book

ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นที่ 4 Production การผลิต ทดสอบ Testing นำชิ้นงานต้นแบบกลับไปทดสอบกับกลุ่มลูกค้า ซึ่งจะอยู่ในขั้นตอน Test ของ Design Thinking เพื่อที่จะรับ Feedback และปรับปรุงตัวชิ้นงานต้นแบบต่อไป ให้นวัตกรรมนั้นตอบโจทย์ลูกค้ามากที่สุด - ขณะเดียวกันนักเรียนจะต้องคำนึงถึงเครือข่ายทางธุรกิจและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ทั้งหมด (stakeholders) กับผลงานนวัตกรรม วิเคราะห์แนวโน้มทางการตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคในตลาดศิลปะ วิจารณ์กลยุทธ์ทางการตลาด รูปแบบการนำเสนอผลงาน และการสร้างแบรนด์ของธุรกิจศิลปะต่างๆ ศึกษาทฤษฎีและหลักการออกแบบ เพื่อสร้างผลงานศิลปะที่ตอบโจทย์ความต้องการของตลาด อาศัยเกณฑ์การพิจารณาว่าสิ่งใดเป็นนวัตกรรม Haar, (2018)

ขั้นสรุป

1. ศึกษาบริบททางสังคม เศรษฐกิจวัฒนธรรม เพื่อปรับปรุงรูปแบบการนำเสนอ
2. สรุปแผนธุรกิจด้านศิลปะที่สมบูรณ์ โดยประยุกต์ใช้องค์ความรู้จากแนวคิด DBAE
3. ใช้เครื่องมือ Play Book ประกอบการประเมินหลังเรียน Project Innovative ART



ภาพประกอบ 10 การจัดการหลักสูตร การลงทะเบียนการกำหนดหลักสูตรให้กับผู้เรียน
ที่มา: ผู้วิจัย

4. ระบบมีความสามารถในการจัดการบัญชีผู้ใช้ รวมทั้งการลงทะเบียน การตั้งค่าสิทธิ์ การติดตามกิจกรรมของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะได้รับคะแนนเพื่อเพิ่มระดับตัวเองโดยหากทำกิจกรรมหรือรับชมสื่อเสร็จก็จะได้ค่า XP ดังภาพประกอบ 10 เพื่อเพิ่มแรงจูงใจ

ตาราง 2 เกณฑ์การประเมินแผนพัฒนาธุรกิจทางศิลปะ

ประเภท	นิยาม
ความใหม่ (new)	นวัตกรรมที่นำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอกระบวนการใหม่ ๆ หรือการปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้น
1.1 ระดับนวัตกรรมเชิงพื้นที่	
1.1.1 ระดับองค์กร	นวัตกรรมภายในบริษัทหรือองค์กร
1.1.2 ระดับประเทศ	นวัตกรรมที่มีผลกระทบต่อทั้งประเทศ
1.1.3 ระดับโลก	นวัตกรรมที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล
1.2 ระดับนวัตกรรมเชิงประเภทตลาดผลิตภัณฑ์	เมื่อเทียบกับตลาดประเภทเดียวกันมีความโดดเด่นมากน้อยเพียงใด
1.3 ระดับนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยี	มีการผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อผลลัพธ์ที่ตั้งเป้าหมายไว้
เกิดขึ้นจริง (happen)	ไม่สามารถนำไปผลิตได้ หรือสามารถผลิตปริมาณมาก
คุณค่า (value)	ไม่สร้างคุณค่า ไปจนถึงมีคุณค่า
เงิน (money)	สร้างมูลค่าได้น้อยหรือสร้างผลตอบแทนได้

ที่มา: ผู้วิจัย

เกณฑ์การให้คะแนน

- 0 คะแนน: ไม่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ 1 คะแนน: มีคุณสมบัติตามเกณฑ์บางส่วน
- 2 คะแนน: มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ปรับปรุงเล็กน้อยจากสิ่งที่มีอยู่
- 3 คะแนน: มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ปานกลาง
- 4 คะแนน: มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ระดับสูงสุดชัดเจน

ระดับการเป็นนวัตกรรม

0-10 คะแนน ไม่เป็นนวัตกรรม 11-20 คะแนน นวัตกรรมระดับต่ำ

21-25 คะแนน นวัตกรรมระดับปานกลาง 26-32 คะแนน นวัตกรรมระดับสูง

จากผลการวิเคราะห์เมื่อพิจารณาที่ค่าเฉลี่ย (mean) ซึ่งก็คือค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หรือความเที่ยงตรงรายข้อของข้อสอบแต่ละข้อ โดยจะพิจารณาคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ดังนั้นจึงพบว่าข้อสอบที่เข้าเกณฑ์หรือมีความตรงหรือสามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์ จำนวน 10 ข้อ จากทั้งหมด 10 ข้อ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการประเมินความคิดสร้างสรรค์ ข้อเสนอหลักคือการขยายองค์ประกอบในการวัดความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้การประเมินมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ประเด็นที่พบคือ 1. เนื้อหาบางส่วนไม่ปรากฏในตารางเรียน 2. มีความไม่สอดคล้องระหว่างเนื้อหา

กับประเด็นการเรียนรู้ในบางส่วน การทำความเข้าใจเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับปรุง
แนวทางการวัด และการเตรียมเนื้อหาการสอนเพื่อความสอดคล้อง และเพื่อให้การประเมินมี
ประสิทธิภาพมากขึ้น

ตาราง 3 การประเมินคุณภาพหลักสูตร

หัวข้อการประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	ข้อเสนอแนะ
ความสอดคล้องเหมาะสมกับหลักสูตร	4.66	เสริมทฤษฎีแนวคิด Design Thinking
ความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติวิชา	4.33	เพิ่มกรณีศึกษา
ความสอดคล้องเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5.00	คงรูปแบบที่ยืดหยุ่น
ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบัน และปัญหา	4.66	เนื้อหาเป็นปัจจุบัน
ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน	4.33	เพิ่มเครื่องมือสะท้อนการเปลี่ยนแปลง ของผู้เรียน
ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.33	พิจารณาความลึกของหัวข้อบาง ประเด็นให้ชัดเจนขึ้น
ความเหมาะสมของวัตถุประสงค์	4.33	จัดกลุ่มตามระดับทักษะ Bloom's Taxonomy
ความเหมาะสมของการใช้ภาษา	4.33	ปรับภาษาให้กระชับ
ความเหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน	4.33	เพิ่มความหลากหลายของหัวข้อ
ความเหมาะสมของรูปแบบหลักสูตรออนไลน์	4.66	พัฒนาแพลตฟอร์มให้ใช้งานง่าย

ที่มา: ผู้วิจัย

ผลการประเมินคุณภาพหลักสูตรออนไลน์แสดงให้เห็นถึงคุณภาพในระดับดีถึงดีมาก โดยมี
คะแนนเฉลี่ยในหัวข้อสำคัญดังนี้ ความเหมาะสมต่อวัยของผู้เรียน อยู่ในระดับ 5.00 แสดงถึงการออกแบบ
ที่ตอบสนองลักษณะและข้อจำกัดของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หัวข้อที่ได้รับคะแนนเฉลี่ย
สูงรองลงมาคือ ความสอดคล้องกับหลักสูตรหลัก ความเหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา และ
รูปแบบหลักสูตรออนไลน์ ซึ่งต่างก็อยู่ที่ระดับ 4.67 แสดงให้เห็นถึงการวางโครงสร้างหลักสูตรที่
สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ยุคดิจิทัล

ในทางกลับกัน หัวข้อที่ได้คะแนนต่ำสุด ได้แก่ความสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชา ความ
เหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน เนื้อหา วัตถุประสงค์ การใช้ภาษา และความสนใจของผู้เรียน
ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.33 โดยผู้ประเมินให้ข้อเสนอแนะว่า ควรสอดแทรกกระบวนการเรียนรู้ที่เน้น

การมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากขึ้น เช่น การประยุกต์ใช้ Design Thinking และเพิ่มกรณีศึกษาหรือตัวอย่างจริง เพื่อให้เนื้อหาที่น่าสนใจและสอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนรู้ทางศิลปศึกษาในเชิงปฏิบัติ

ดังนั้นการสะท้อนผลเหล่านี้จึงเป็นแนวทางสำคัญในการปรับปรุงคุณภาพหลักสูตรในรอบถัดไป โดยการเสริมจุดแข็งให้คงอยู่ และพัฒนาในจุดที่ยังอ่อนเพื่อให้หลักสูตรสามารถตอบสนองต่อผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลลัพธ์ของการเรียนรู้

การประเมินผู้เรียน กลุ่ม 1 จำนวน 79 คน และกลุ่ม 2 จำนวน 118 คน รวม 197 คน ประเมินความแตกต่างระหว่างกลุ่มผู้เรียนสองกลุ่มที่เข้าร่วมในหลักสูตรออนไลน์ผลการทดสอบหลังเรียนจากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการทดสอบ t-test ในการประเมินผลการทดสอบหลังเรียนของกลุ่มผู้เรียนสองกลุ่มที่เข้าร่วมหลักสูตรออนไลน์ ผลลัพธ์ที่ได้มีค่า p-value อยู่ที่ 0.579 ซึ่งสูงกว่าระดับความนัยสำคัญมาตรฐานที่ 0.05 นี่บ่งบอกว่าไม่มีหลักฐานทางสถิติที่เพียงพอที่จะสรุปว่ามีความแตกต่างทางสถิติระหว่างคะแนนของกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 ดังนั้น จึงไม่สามารถปฏิเสธสมมติฐานว่าไม่มีความแตกต่าง (null hypothesis) ซึ่งหมายความว่าหลักสูตรออนไลน์ที่ได้รับการทดสอบไม่ได้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนระหว่างสองกลุ่มนี้

กลุ่มผู้เรียนทั้งสองได้รับความรู้หรือทักษะในระดับที่คล้ายคลึงกันจากหลักสูตรออนไลน์ที่พวกเขาเข้าร่วมผลลัพธ์ที่คล้ายกันอาจบ่งบอกถึงความคงเส้นคงวาในการสอนหรือวิธีการสอนในหลักสูตรออนไลน์มาตรฐานการสอนหรือวัสดุการเรียนรู้อาจมีคุณภาพที่คล้ายคลึงกันดังนั้นหลักสูตรออนไลน์ที่มีอยู่สามารถให้ผลลัพธ์ที่ต้องการได้โดยไม่ต้องเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุง

ความพึงพอใจของผู้เรียน

ความพึงพอใจด้านการรับรู้ถึงประโยชน์การใช้งานการให้บริการเรียนผ่านระบบออนไลน์ในระบบเปิดได้รับการประเมินในแง่บวกอย่างสูงตามข้อมูลที่ได้มา ข้อมูลแสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านการค้นหาหลักสูตรที่หลากหลายอย่างรวดเร็วและง่ายดาย (ค่าเฉลี่ย 4.52 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.68) การเรียนกับผู้ที่มีชื่อเสียงได้ง่ายขึ้น (ค่าเฉลี่ย 4.41 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.82) และการมีหลักสูตรการเรียนรู้ที่ทันสมัยตลอดเวลา (ค่าเฉลี่ย 4.38 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.67) ด้านความพึงพอใจในการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพถูกประเมินให้มีค่าเฉลี่ยที่ 4.12 ซึ่งยังคงสูงแต่มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่สูงกว่าเล็กน้อยที่ 0.86 ซึ่งบ่งบอกถึงความแตกต่างของการรับรู้ที่มากกว่าในด้านนี้ โดยภาพรวมแล้ว การให้บริการเรียนผ่านระบบออนไลน์ในระบบเปิดได้รับการประเมินที่ค่าเฉลี่ย 4.36 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.77 ซึ่งสะท้อนถึงความพึงพอใจในระดับที่สูงมาก

ผลการวิจัยพบว่าการเรียนผ่านระบบออนไลน์ในระบบเปิดได้รับการยอมรับสูง ผู้เรียนมีความพึงพอใจในด้านความหลากหลายของหลักสูตร ความสะดวกในการค้นหา และความทันสมัยของเนื้อหา โดยได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงถึง 4.57 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.62 สะท้อนถึงความเหมาะสมและประโยชน์ของระบบนี้ต่อการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน

การเรียนออนไลน์ช่วยเพิ่มความสามารถของผู้เรียนในการแปลงความรู้ด้านศิลปะและทักษะทางธุรกิจเป็นแผนการดำเนินงานที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม ผู้เรียนยังได้รับประสบการณ์ในการวิเคราะห์ตลาด การจัดการทรัพยากร และการสื่อสารกับลูกค้า รวมถึงการบริหารธุรกิจทางศิลปะอย่างมืออาชีพ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีช่วยส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต

นอกจากนี้ การเรียนออนไลน์ยังได้รับการประเมินว่ามีความสะดวกสบายและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งาน ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่ต้องเดินทาง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจสมัครเรียน ได้แก่ เนื้อหาหลักสูตรที่น่าสนใจ ความน่าเชื่อถือของสถาบัน และความสะดวกในการใช้งานระบบ

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัล การออกแบบการเรียนรู้ออนไลน์ที่เน้นกระบวนการพัฒนามนุษย์ควรเป็นเป้าหมายสำคัญในการสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนสำหรับผู้เรียนในอนาคต ดังนั้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตจะเป็นการปรับตัวที่สำคัญสำหรับผู้เรียนผู้ใหญ่ในยุคดิจิทัล การออกแบบการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพสามารถช่วยให้ผู้เรียนผู้ใหญ่ปรับตัวได้ดีในการเรียนรู้เพื่อใช้ชีวิตในสังคมที่ผันผวน เพราะการสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นไม่ได้อยู่ที่การใช้เทคโนโลยี แต่ขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดกระบวนการพัฒนามนุษย์ด้วยหัวใจ ความคิด และสองมือ

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า การพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ที่มีศิลปศึกษาเป็นฐานสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในด้านความยืดหยุ่นของเวลา ความหลากหลายของเนื้อหา และการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และมีระดับความพึงพอใจสูง (เฉลี่ย 4.57)

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 และ 3 เน้นการสร้างแผนพัฒนาธุรกิจทางศิลปะและการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ พบว่าผู้เรียนสามารถสร้างแผนธุรกิจได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบเป็นขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น การสร้างแนวคิด การออกแบบโมเดลธุรกิจ และการนำเสนอผลงาน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาศักยภาพด้านการคิดเชิงกลยุทธ์ การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างเป็นระบบ โดยไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างกลุ่มการเรียนรู้ต่างรูปแบบ ($p = 0.579$)

การอภิปรายผล

กระบวนการสอนที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างแผนพัฒนาธุรกิจทางศิลปะด้วยการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (blended learning) ที่ประกอบด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบ MOOCs การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ play book และกิจกรรมวิเคราะห์กรณีศึกษา โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาแนวคิดจากประสบการณ์จริง สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของ Kolb (1984) การใช้เครื่องมือ Business Model Canvas (BMC) เป็นส่วนหนึ่งของ stage 3 ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านศิลปะกับการออกแบบธุรกิจได้อย่างเป็น

รูปธรรม และวางแผนกลยุทธ์อย่างเป็นระบบ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการด้านทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ การวางแผน และการตัดสินใจ การสะท้อนผลของผู้เรียนแสดงให้เห็นว่ากระบวนการสอนที่ออกแบบไว้สามารถตอบสนองต่อบริบทของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่ต้องการการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เชื่อมโยงกับชีวิตจริง และสามารถนำไปใช้ในบริบทอาชีพ และการประกอบธุรกิจ

หลักสูตรประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ด้าน ดังนี้

1. เนื้อหาเชิงทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน และการวางแผนธุรกิจทางศิลปะ จัดทำในรูปแบบบทเรียนออนไลน์ที่ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (blended learning) โดยใช้ MOOCs สำหรับการเรียนรู้ส่วนบุคคล และกิจกรรมเสริม เช่น การวิเคราะห์กรณีศึกษา
3. กิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติ (experiential learning) เช่น การระดมความคิด การออกแบบโมเดลธุรกิจด้วย business model canvas และการนำเสนอผลงาน pitching
4. ระบบการประเมินที่หลากหลาย ได้แก่ แบบทดสอบออนไลน์ การประเมินแผนธุรกิจ และกิจกรรมสะท้อนผลการเรียนรู้จาก play book

อย่างไรก็ตาม ยังพบความท้าทายในการรักษาระดับการมีส่วนร่วม และปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนในบางกิจกรรม การออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมมากขึ้น รวมถึงการฝึกอบรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเบื้องต้นให้แก่ผู้เรียนบางกลุ่ม จะช่วยลดอุปสรรคในการเข้าถึงเทคโนโลยี

ข้อเสนอแนะทางการพัฒนา

1. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ยืดหยุ่นตามความสะดวกของผู้เรียน ให้ข้อมูลที่ชัดเจนเกี่ยวกับระบบ ขั้นตอนการเรียนรู้ และการประเมินผล พัฒนาแบบประเมินผลตามสมรรถนะ โดยให้ความสำคัญกับการวัดผลจากผลงานจริง (performance-based assessment)
2. เพิ่มพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน เช่น ฟอรัม กิจกรรมกลุ่ม และ feedback loop เพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วม และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง พัฒนาเครื่องมือเสริมในแพลตฟอร์มออนไลน์ที่รองรับการเรียนรู้แบบผสมผสาน (blended learning) ส่งเสริมการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
3. การใช้เนื้อหาที่เน้นความสัมพันธ์กับประสบการณ์ชีวิตจริง เสริมเนื้อหาเกี่ยวกับการบริหารจัดการธุรกิจศิลปะ ให้ครอบคลุมด้านการเงิน การตลาด และการสร้างแบรนด์ เพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสู่การประกอบอาชีพอย่างเป็นระบบ
4. ส่งเสริมทักษะดิจิทัล โดยบูรณาการเทคโนโลยี เช่น AI การวิเคราะห์ข้อมูลผู้บริโภค และแพลตฟอร์มการขายออนไลน์ ให้เป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- ชมพู มรุธาวานิช และนพดล เจนอักษร. (2558). การจัดกิจกรรมวิชาการตามโครงสร้างของศูนย์การศึกษา
ศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอท่ามะกา. *วารสารการบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร*, 6(1), 32-39.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. (2542, 19 สิงหาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 116 ตอนที่ 74 ก. หน้า 1-23
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2558) *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ฉบับราชบัณฑิต*. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.
- สมใจ จงรักวิทย์. (2562). รูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่ร่วมกับพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนเพื่อส่งเสริมสุนทรียะของนักเรียนประถมศึกษา. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 47(1), 415-433.
- อารี พันธมณี. (2540). *ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้*. ต้นอ่อนแถมมี.

ภาษาอังกฤษ

- Alexander, C. (1964). *Notes on the synthesis of form*. Harvard University Press.
- Bennett, N., & Lemoine, G. J. (2014). What VUCA really means for you. *Harvard Business Review*, 92(1/2), 27-42.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. Norton.
- Haar, P. (2018). Measuring innovation: A state of the science review of existing approaches. *Intangible Capital*, 14(3), 409-428.
- Knowles, M. S. (1980). *The modern practice of adult education: From theory to practice*. Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Mezirow, J. (Ed.). (2000). *Learning as transformation: Critical perspectives on a theory in progress*. Jossey-Bass.
- Souza, M. I. F., & Amaral, S. F. do. (2014). Educational microcontent for mobile learning virtual environments. *Creative Education*, 5(9), 672-681.
- Torance, E.P. (1963). *Education and the creative potential*. The Lund Press.
- Yakman, G. (2008). *STEAM education: An overview of creating a model of integrative education*. Virginia Polytechnic and State University.