

การศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ประไพลิน จันทน์หอม¹

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทความวิจัย

รับต้นฉบับ: 7 พฤษภาคม 2564 วันที่แก้ไข: 18 มิถุนายน 2564 วันตอบรับ: 25 มิถุนายน 2564

การวิจัยเอกสารในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสถานภาพการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทย และ 2) นำเสนอแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 กลุ่มตัวอย่างได้แก่ เอกสารทางวิชาการจากการสืบค้นฐานข้อมูลทางวิชาการ Google Scholar และ ThaiJo ดำเนินการวิเคราะห์เนื้อหาและแสดงผลด้วยสถิติเชิงบรรยายแจกแจงความถี่ ร้อยละ

ผลการศึกษาพบว่า

1. มีงานวิจัยด้านศิลปศึกษาที่พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสัดส่วนที่น้อยมาก คิดเป็นร้อยละ 7.14 โดยเป็นบทความวิจัยในสารคดีศิลป์มากที่สุด แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยมากที่สุดได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ผลจากงานวิจัยในกลุ่มสาระศิลปะทำให้เกิดการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ยังไม่เต็มศักยภาพ โดยมีการพัฒนาทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมมากที่สุด ส่วนทักษะด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีมีสัดส่วนที่ผู้เรียนได้รับการพัฒนาน้อยที่สุด

2. การนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่สอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย การกำหนดเป้าหมายทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในวัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture) การบูรณาการการสอนความซาบซึ้งในศิลปะเข้าไปในทุกระดับชั้น โดยใช้เนื้อหาตามความสนใจของผู้เรียนและสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ที่เหมาะสมในทุกขั้นตอน โดยใช้ออกแบบการจัดการเรียนรู้โมเดล TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) หรือความรู้ผสมระหว่างเนื้อหา วิธีการสอนและเทคโนโลยีในการพิจารณาจัดการเรียนการสอน

คำสำคัญ: ศิลปศึกษา การจัดการเรียนรู้ ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

¹ การติดต่อและการร้องขอบทความนี้ กรุณาส่งถึง ประไพลิน จันทน์หอม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Email: prapailin.j@cmu.ac.th

THE STUDY IN ART EDUCATION LEARNING MANAGEMENT TO DEVELOP THE 21ST CENTURY LEARNERS SKILLS

Prapailin Janhom¹

Faculty of Education, Chiang mai University.

Research Article

Received: 7 May 2021 Revised: 18 June 2021 Accepted: 25 June 2021

The aims of this document research were 1) to study the status of art learning management in order to develop skills in the 21st century at the basic education level of Thailand, and 2) to present the approach to art learning management design developing the learner with 21st century skills. The sample group was included academic documents from the academic database, Google Scholar and ThaiJo, performed the content analysis and visualization with descriptive statistics, frequency distribution and percentage.

The results of this research were as follows.

1. There was the small proportion of art education research developing 21st century skills at the basic education level accounting for 7.14% of which was the most research articles in visual arts. The theoretical concepts in the research were Project Based learning. The most sample group used to collect research data was students in the third level. The 21st century had not yet reached its full potential. The learning and innovation skills were most developed, whereas information, media and technology skills were least developed.

2. The presentation of art learning management in line with the development of learners in the 21st century aimed to make the learners understand the visual culture by integrating teaching of appreciation of art into all levels with using content according to the learners' interests according to their daily lives. The application of technology was also accompanied with it in order to support learning appropriately in every stage.

Keywords: Art Education, Learning Management, 21st Century Learner Skills.

¹Correspondence concerning this article and requests for reprints should be addressed to Prapailin Janhom Faculty of Education, Chiang mai University. E-mail: Prapailin.j@cmu.ac.th

บทนำ

การจัดการศึกษาในปัจจุบันมีเป้าหมายเพื่อเตรียมพร้อมผู้เรียนให้สามารถดำรงชีวิตและทำงานในศตวรรษที่ 21 ได้กลายเป็นแนวคิดและข้อเสนอเชิงนโยบายด้านการศึกษาทั่วโลก จนกลายเป็นวาระทางการศึกษาที่สำคัญรวมถึงประเทศไทย (สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์ และคณะ, 2556) การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยกรอบแนวคิดที่เน้นผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียนทั้งในด้านความรู้สาระวิชาหลัก และทักษะที่จะช่วยเตรียมความพร้อมในหลากหลายด้าน รวมทั้งระบบสนับสนุนการเรียนรู้ต่าง ๆ (สำนักบริหารงานกรมมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ., 2559) ประกอบด้วย 1) การเรียนรู้สาระวิชาหลัก (อ่านออก เขียนได้ และคิดเลขเป็น) 2) ความรู้เชิงบูรณาการสำหรับศตวรรษที่ 21 (ความรู้เกี่ยวกับโลก การเงิน เศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ การเป็นพลเมืองที่ดี สุขภาพ และสิ่งแวดล้อม) และ 3) ทักษะเพื่อดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม, ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและการทำงาน) คุณสมบัติของผู้เรียนเหล่านี้ได้ถูกนำมาใช้เป็นเป้าหมายในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สาระต่าง ๆ ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาของไทยในปัจจุบัน

แต่สองทศวรรษหลังการปฏิรูปการศึกษาในปี พ.ศ. 2542 สังคมไทยเห็นว่าคุณภาพการศึกษาไทยตกอยู่ในภาวะวิกฤติของปัญหาที่มีความรุนแรง สลับซับซ้อน และฝังลึกในระบบที่ยากต่อการแก้ไขและมีความเหลื่อมล้ำในโอกาสทางการศึกษาอย่างมาก (คณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา, 2562) ซึ่งความรับผิดชอบต่อคุณภาพนักเรียนเป็นสิ่งที่ครูไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ศิลปะศึกษาในฐานะที่เป็น 1 ใน 8 กลุ่มสาระของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ครูผู้สอนจะต้องพัฒนาผู้เรียนด้วยกิจกรรมศิลปะให้เกิดประโยชน์สูงสุด Parson (1992) กล่าวว่า “ก่อนหน้านี้ศิลปะจัดอยู่ในประเภทของการพัฒนาจิตพิสัย ซึ่งหมายความว่าไม่ได้เกี่ยวข้องกับการคิด ในปัจจุบันศิลปะจัดเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการคิด ซึ่งรวมทั้งสัญชาตญาณ ความคิดสร้างสรรค์ และอารมณ์ความรู้สึก” แต่การประยุกต์ใช้คุณศักยภาพของศิลปะในการพัฒนาคุณสมบัตินี้ยังไม่ได้เกิดขึ้นอย่างเป็นทางการ ไม่ว่าจะเป็นในวิชาศิลปะหรือในวิชาการศึกษาอื่นที่ไม่อาจทำได้คือ การรับรู้ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ การบูรณาการความรู้ และความยืดหยุ่นทางปัญญา อันสอดคล้องกับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 (Edwards, 2013 as cited in Ecoma, 2018; Efland, 2002) จากคุณสมบัติเฉพาะของศิลปะในการพัฒนาผู้เรียนดังที่กล่าวมาข้างต้น การจัดการเรียนการสอนที่จะทำให้กิจกรรมศิลปะสามารถแสดงศักยภาพได้มากกว่าเป็นแค่กิจกรรมผ่อนคลายดังเช่นที่ผ่านมา จึงต้องมีการปรับแนวคิดเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งนอกจากจะเป็นการพัฒนาให้นักเรียนที่มีความพร้อมสำหรับอนาคต ยังจะช่วยเพิ่มคุณค่าของศิลปะศึกษาในฐานะที่เป็นการพัฒนามนุษย์ที่สมบูรณ์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสถานภาพการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทย
2. เพื่อนำเสนอแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในระยะที่ 1 เป็นการวิจัยเอกสารที่ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การคัดเลือกผลงานวิจัยที่สามารถเข้าถึงต้นฉบับจริงได้ (Authenticity) มีความถูกต้องน่าเชื่อถือ (Credibility) สามารถใช้เป็นแทนหรือเป็นแบบฉบับแทนเอกสารประเภทเดียวกันได้ (Representativeness) และเอกสารมีความชัดเจนเข้าใจง่าย สามารถตีความได้ทั้งข้อเท็จจริงและนัยที่ซ่อนแฝงอยู่ (Meaning) (Scott, 1990 อ้างถึงใน พิชญพร พิรพันธุ์และ

ประสพชัย พสุนนท์, 2563) โดยทำการวิเคราะห์รายการผลงานจากการสืบค้นทั้งหมด แบ่งแยกผลงานเป็น 2 กลุ่ม คือรายการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาวิชาในกลุ่มสาระศิลปะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานกับรายการอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เห็นสัดส่วนของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเปรียบเทียบกับผลงานที่สืบค้นได้ทั้งหมด แล้วจัดหมวดหมู่ผลงานที่เกี่ยวข้องแบ่งประเภทเป็น บทความวิชาการ บทความวิจัย และวิทยานิพนธ์ระดับบัณฑิตศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาแล้วคัดเลือกเฉพาะผลงานวิจัยและวิทยานิพนธ์มาดำเนินการวิเคราะห์เนื้อหาภายในต่อในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการวิจัยได้แก่ รายวิชาที่ดำเนินการวิจัยในกลุ่มสาระศิลปะ (ทัศนศิลป์/ดนตรี/นาฏศิลป์) ประเภทของงานวิจัย (เชิงสำรวจ/เชิงทดลองและพัฒนา) แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูล (แบ่งตามช่วงชั้น) และผลเป้าหมายการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

การวิจัยระยะที่ 2 การนำเสนอแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยใช้แนวคิดจากสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (2557) เนื่องจากเป็นรายงานจากหน่วยงานที่มีผลต่อการพิจารณาดำเนินนโยบายในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่เสนอให้มีการปรับเปลี่ยนหลักสูตรออกเป็น 3 ประการได้แก่ 1) การทำหลักสูตรให้กระชับ (Lean Curriculum) 2) การบูรณาการกระบวนการคิดขั้นสูงเข้าไปในหลักสูตร (Thinking Curriculum) และ 3) การจัดหลักสูตรในเชิงบูรณาการระหว่างสาขาวิชา (Interdisciplinary Curriculum) ร่วมกับกรอบแนวคิด TPACK ที่ใช้ในการบูรณาการเนื้อหา วิธีสอน และเทคโนโลยี ในขอบเขตความรู้การจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ และศึกษาเอกสารทางวิชาการจากหนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปศึกษาทั้งของไทยและต่างประเทศ โดยเน้นสืบค้นในประเด็นที่เกี่ยวกับการจัดการศึกษาศิลปะในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับแนวคิดการปฏิรูปหลักสูตรตามแนวทางของสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทยและ แนวคิด TPACK ที่กล่าวไว้ข้างต้น

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย งานวิจัยเอกสาร (Documentary Research) โดยการทบทวนวรรณกรรมจากระบบฐานข้อมูลออนไลน์ ดำเนินการวิจัย 2 ระยะดังนี้

1) ระยะที่ 1 ศึกษาสถานภาพการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทย ดำเนินการเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทางวิชาการออนไลน์ 2 แหล่งได้แก่ Google Scholar.com และ Thai Journals Online (ThaiJO) โดยในการสืบค้นจากฐานข้อมูล Google Scholar ด้วยคำว่า “การจัดการเรียนรู้” “ในศตวรรษที่ 21” “ศิลปะ” และ “การศึกษาขั้นพื้นฐาน” จากผลงานวิชาการที่เผยแพร่ย้อนหลังไม่เกิน 5 ปี ระหว่างปี พ.ศ. 2559 – 2563 (ค.ศ. 2016-2020) และในการสืบค้นจากฐานข้อมูล Thai Journals Online (ThaiJO) สืบค้นด้วยคำว่า “การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ศิลปะ” เมื่อได้ผลการสืบค้นทั้งหมดดำเนินการวิเคราะห์เนื้อหาภายใน แล้วคัดเลือกเฉพาะผลงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจัดแบ่งประเภทของงานวิจัยเป็น บทความวิชาการ บทความวิจัย และวิทยานิพนธ์ (ฉบับเต็ม) แล้วดำเนินการวิเคราะห์องค์ประกอบภายในของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากผลการสืบค้นที่ปรากฏทั้งหมด แบ่งประเภทของงานวิจัยต่างเป็น 1) งานวิจัยที่อธิบายสถานการณ์จากการศึกษาสภาพและปัญหาการจัดการเรียนการสอนศิลปะ (เชิงสำรวจ) และ 2) งานวิจัยที่มุ่งพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองและพัฒนา และการวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ภายในงานวิจัย นำเสนอการแจกแจงความถี่และร้อยละ และแสดงผลการศึกษาด้วยสถิติเชิงบรรยายด้วยตารางเปรียบเทียบข้อมูลในประเด็นต่าง ๆ

2) ระยะเวลาที่ 2 เพื่อนำเสนอแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 นำข้อสังเกตที่ได้จากจุดประสงค์ข้อแรก ค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎีและกลยุทธ์จากเอกสารทางวิชาการของหน่วยงานของรัฐด้านนโยบายการศึกษาที่มีเป้าหมายในพัฒนาผู้เรียนในปัจจุบัน และส่งผลต่อแนวปฏิบัติในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้แนวทางที่กำลังจะศึกษาสอดคล้องกับการปฏิบัติที่จะเกิดขึ้นในการดำเนินการของหลักสูตรแกนกลาง ฯ ดำเนินการศึกษาเอกสารแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะในศตวรรษที่ 21 จากหนังสือด้านศิลปศึกษา บทความวิชาการและงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศจากฐานข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการคิดในการสอนศิลปะและการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อศึกษาแนวคิดและวิเคราะห์แนวทางที่สอดคล้องกับทิศทางของนโยบายในหลักสูตรแกนกลางฯ และสังเคราะห์ร่วมกับแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่จะพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อนำเสนอเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะในศตวรรษที่ 21 โดยมีผลการดำเนินการดังนี้

ผลการวิจัย

1) สถานภาพการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทย จากการสืบค้นเอกสารทางวิชาการและวิเคราะห์เนื้อหาภายใน แสดงผลดังนี้

ตาราง 1 แสดงผลการสืบค้นเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในประเทศไทย ระหว่างปี พ.ศ.2559 – 2563

ฐานข้อมูลที่ใช้ในการสืบค้น	จำนวนรายการที่แสดงผลจากการสืบค้น(รายการ)	ผลการวิเคราะห์เนื้อหาภายในเลือกรายการที่เกี่ยวข้อง		จำแนกประเภทของรายการที่เกี่ยวข้อง					
		เนื้อหาภายในเลือกรายการที่เกี่ยวข้อง		บทความวิชาการ		บทความวิจัย		วิทยานิพนธ์	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	จำนวน	จำนวน	ร้อยละ
Google Scholar	687	45	6.55	2	0.29	37	5.98	6	0.87
ThaiJo	13	5	38.46	2	40	3	60	-	-
รวม	700	50	7.14	4	0.57	40	5.71	6	0.85

จากตารางแสดงผลการสืบค้นเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ปรากฏผลการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูล Google Scholar และ ThaiJo ทั้งหมดรวม 700 รายการ เมื่อวิเคราะห์เนื้อหาภายในเป็นผลงานที่เกี่ยวข้องกับประเด็นวิจัยจำนวน 50 รายการ คิดเป็นร้อยละ 7.14 โดยเป็นบทความวิจัยมากที่สุดจำนวน 40 รายการ คิดเป็นร้อยละ 5.71 วิทยานิพนธ์ 6 รายการ คิดเป็นร้อยละ 0.86 และบทความวิชาการ 4 รายการ คิดเป็นร้อยละ 0.57 จากผลที่ปรากฏแสดงว่าผลงานวิจัยทางศิลปศึกษาที่พัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีสัดส่วนที่น้อยมาก เมื่อเปรียบเทียบกับผลการสืบค้นทั้งหมด โดยมีรายละเอียดของการวิเคราะห์เนื้อหาจากงานวิจัย ดังนี้

ตาราง 2 วิเคราะห์งานวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะในศตวรรษที่ 21 ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ข้อมูล	รายละเอียด	รวม	กลุ่มสาระศิลปะ (สาระ)			บูรณาการ
			ทัศนศิลป์	ดนตรี	นาฏศิลป์	
ผลการสืบค้น	จำนวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	46	21	13	5	7
ประเภท	งานวิจัยเชิงทดลองและพัฒนา	44	21	11	5	7

ข้อมูล	รายละเอียด	รวม	กลุ่มสาระศิลปะ (สาระ)			บูรณาการ
			ทัศนศิลป์	ดนตรี	นาฏศิลป์	
	งานวิจัยเชิงสำรวจ	2	-	2	-	-
แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย	Project-Based Learning	7	5	-	-	2
	Cooperative Learning	6	4	2	-	-
	STEAM	5	-	-	-	5
	Flipped Classroom	5	3	2	-	-
	การฝึกปฏิบัติทักษะ	4	2	2	-	-
	Constructionism	3	3	-	-	-
	Productivity-Based Instruction	3	2	-	-	1
	อื่นๆ	17	5	9	3	-
กลุ่มตัวอย่าง	ช่วงชั้นที่ 1 (ป.1-ป.3)	7	2	1	1	3
	ช่วงชั้นที่ 2 (ป.4-ป.6)	5	4	-	-	2
	ช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3)	18	6	9	2	2
	ช่วงชั้นที่ 4 (ม.4-ม.6)	6	3	2	2	-
	ครู และอื่น ๆ	8	6	2	-	-
การพัฒนา	การเรียนรู้และนวัตกรรม	39	21	9	3	7
ทักษะใน	สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี	16	10	3	-	3
ศตวรรษที่21	ชีวิตและการทำงาน	28	13	6	3	6

การวิเคราะห์เนื้อหาภายในจากบทความวิจัยและวิทยานิพนธ์ในกลุ่มสาระศิลปะ (ทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์) ที่พัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีทั้งสิ้น 46 รายการ แบ่งเป็นผลงานในสาระทัศนศิลป์มากที่สุด 21 รายการ สาระดนตรี 13 รายการ และการบูรณาการข้าม สาระ จำนวน 7 รายการ ผลงานเกือบทั้งหมดเป็นงานวิจัยเชิงทดลองและพัฒนา 44 รายการ แนวคิดทฤษฎีที่ กลุ่มสาระศิลปะนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยมากที่สุด 3 อันดับได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงาน เป็นฐาน (Project Based Learning) 7 รายการ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) 6 รายการ แนวทางสะเต็มศึกษา (STEAM EDUCATION) และการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) อย่างละ 5 รายการ นอกจากนี้ยังมีการประยุกต์ใช้แนวคิดทฤษฎีอื่น ๆ อย่างละ 1-2 รายการ เช่น การจัดการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐาน (BBL) การเรียนการสอนแบบทางตรง (Direct Instruction Model) การจัดการเรียนรู้แบบศิลปะเป็นฐาน (Art-Based Learning) เป็นต้น งานวิจัยทำการ เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-3) มากที่สุด รองลงมาคือนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 และช่วงชั้นที่ 4 ตามลำดับ โดยมีผลการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 แก่ผู้เรียน ด้านทักษะการเรียนรู้และ นวัตกรรมมากที่สุด 39 รายการ ทักษะชีวิตและการทำงาน 28 รายการและทักษะสารสนเทศ สื่อและ เทคโนโลยี 16 รายการ จากสัดส่วนปริมาณงานวิจัยเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะข้างต้น และผลการ พัฒนาผู้เรียนจากผลงานวิจัยในกลุ่มสาระศิลปะยังไม่สามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นแก่ผู้เรียนได้สมดุลครบทุก มิติ แสดงว่าในกลุ่มสาระศิลปะยังต้องการได้รับการส่งเสริมให้มีการวิจัยเพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ มากขึ้นและมีเป้าหมายการพัฒนาที่หลากหลายยิ่งขึ้น

2) การนำเสนอแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อแก้ปัญหาคุณภาพผู้เรียนของไทยในภาพรวมที่พบว่า การจัดการศึกษาด้อยคุณภาพทั้งด้าน ประสิทธิภาพและประสิทธิผล (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563) ทำให้มีการปฏิรูปการจัดการเรียน การสอนที่สำคัญและเร่งด่วน 3 ประเด็นได้แก่ หลักสูตร ครู และสื่อการเรียนการสอน (สุริดา ผาพรม, 2563)

ในส่วนของหลักสูตรที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนจุดเน้นการพัฒนาผู้เรียน จากการสอนเนื้อหาเป็นการพัฒนาสมรรถนะ โดยแนวทางการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 นำเสนอโดยมูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์ และคณะ, 2556) มีดังนี้

การทำหลักสูตรให้กระชับ (Lean curriculum) โดยการตัดเนื้อหาบางส่วนออกไป มุ่งเน้นไปที่ “แนวคิดหลัก” (Big Ideas) “คำถามสำคัญ” (Essential Questions) รวมถึงระเบียบวิธีในการเข้าถึงความรู้ และความจริงของแต่ละสาขาวิชา และการสอนทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การบูรณาการกระบวนการคิดขั้นสูงเข้าไปในหลักสูตร (Thinking Curriculum) ให้ความสำคัญกับทักษะการคิดขั้นสูง เพื่อความเข้าใจในเนื้อหาเชิงลึก มีการประยุกต์ใช้หรือการถ่ายโอนความรู้ที่มีการเรียนรู้ผ่านบริบทที่คล้ายกับสถานการณ์จริง เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิต

การจัดหลักสูตรในเชิงบูรณาการระหว่างสาขาวิชา (Interdisciplinary Curriculum) เพราะสถานการณ์หรือปัญหาจริงนั้นไม่ได้แบ่งตามสาขาวิชา ซึ่งต้องใช้ความรู้จากหลากหลายสาขาในการเข้าใจปัญหา หลักสูตรควรเปิดโอกาสให้มีการเชื่อมโยงความรู้จากวิชาหนึ่งไปสู่สาขาอื่น ๆ ซึ่งจะช่วยเพิ่มความสัมพันธ์ของบทเรียนกับปัญหาและสถานการณ์จริงที่มีลักษณะองค์รวม

นอกจากนี้ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตและการทำงานในปัจจุบันมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการจัดการเรียนรู้จึงไม่อาจจะละเลยได้ เพื่อพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information & Media Literacy) กับทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computer & ICT Literacy) ซึ่งมีความจำเป็นตามบริบทของการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 ครูผู้สอนจึงต้องคำนึงถึงการออกแบบบทเรียนที่มีการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามเป้าหมายของศาสตร์สาขาที่ตนรับผิดชอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนจึงต้องมีความรู้ในการบูรณาการเนื้อหา และเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนไปในเวลาเดียวกัน

กรอบแนวคิด TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) หรือการบูรณาการเนื้อหา วิธีการสอน และเทคโนโลยี ซึ่งนำเสนอโดย Punya Mishra และ Matthew & Koehler (2006 และ 2009 อ้างถึงใน สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์และคณะ, 2556) อธิบายและบูรณาการความรู้หลัก 3 ส่วนที่มีความสำคัญต่อการเรียนการสอนนั่นคือ เนื้อหา (Content) วิธีการสอน (Pedagogy) และเทคโนโลยี (Technology) ซึ่งองค์ประกอบใน TPACK นั้นไม่ได้อยู่แยกกันอย่างเป็นเอกเทศแต่มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เป็นการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสอนด้วยการสนับสนุนของเทคโนโลยี เพื่อการเรียนรู้เนื้อหาและทักษะอย่างมีประสิทธิภาพ

การบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยี ศาสตร์การสอน และเนื้อหา (Technological Pedagogical Content Knowledge /TPACK) คือการบูรณาการความรู้ในการใช้เทคโนโลยีและศาสตร์การสอนที่หลากหลายในระหว่างการสอนเนื้อหาที่แตกต่างกัน ความเข้าใจที่เกิดขึ้นของผู้เรียนมาจากการบูรณาการความรู้ทั้ง 3 ด้านของผู้สอน โดยเน้นที่ทักษะการสอนด้วยเทคโนโลยีเพื่อพัฒนากลยุทธ์การสอนที่เหมาะสมกับบริบทที่มี ผู้สอนต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมุ่งให้ได้ใช้ความคิดขั้นสูง (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, 2561; Koehler, Mishra, Kereluik, Shin & Graham, 2014 ; Valtonen, Leppänen, Hyypiä, Sointu, Smits & Tondeur, 2020)

จากแนวคิดการปฏิรูปหลักสูตรที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการลดการสอนเนื้อหา ส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง และสนับสนุนการบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์สาขาร่วมกับกรอบแนวคิด TPACK ที่ใช้การบูรณาการเนื้อหา วิธีสอน และเทคโนโลยี ในขอบเขตความรู้ศิลปะทำให้ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาเพื่อการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

1. เป้าหมายทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในวัฒนธรรมทางสายตา (visual culture) โดยแนวคิดของการสอนศิลปะในศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงไปสู่แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทัศนศิลป์และวัฒนธรรมที่อยู่รอบ ๆ ตัวในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในแนวคิดหลักของการสอนศิลปะศึกษา (Big Idea) คือ วัฒนธรรมสะท้อนในศิลปะแขนงต่าง ๆ และการที่ศิลปะทุกอย่างสะท้อนและอนุรักษ์วัฒนธรรม (McTighe & Wiggins, 2012) เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในความสัมพันธ์ของศิลปะ สังคมและวัฒนธรรมในบริบทที่แต่ละคนอาศัยอยู่ แล้วพัฒนาเป็นความเข้าใจระหว่างบุคคลต่างวัฒนธรรมต่อไป พร้อมกับการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาจากการให้ความสำคัญกับการบูรณาการความคิดในการสร้างงานศิลปะด้วยสื่อที่หลากหลาย เน้นกระบวนการสร้างและนำเสนอชิ้นงานต้นฉบับ จากวัสดุที่ถูกกำหนดให้ในการแสดงออกทางความคิดหรือกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกทางสุนทรีย์

2. การบูรณาการการสอนความซาบซึ้งในศิลปะเข้าไปในทุกระดับชั้น โดยให้กิจกรรมการเรียนรู้กับกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมีความเชื่อมโยงกัน เพื่อทำให้เกิดการบูรณาการความรู้และการฝึกทักษะการคิดขั้นสูง ผ่านกิจกรรมการตีความทั้งในฐานะของผู้รับรู้ดูผลงานและผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความยืดหยุ่นทางปัญญา (Cognitive Flexibility) จากการศึกษาผลงานศิลปะที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ชิ้นงานทัศนศิลป์ในกิจกรรมหลักในการเรียนรู้ศิลปะซึ่งสามารถประยุกต์ใช้วิธีสอน ดังนี้

2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ผลงานศิลปะ (Perceiving Art) เพื่อพัฒนาความเข้าใจในผลงานศิลปะในมิติต่าง ๆ โดยประยุกต์ใช้ เช่น ทฤษฎีการสอนศิลปะวิจารณ์, ทฤษฎีการสอนสุนทรีย์ศึกษา, แนวการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ แนวการสอนศิลปะนิยม เป็นต้น

2.2 กิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (Making Art) การสอนกระบวนการผลิตชิ้นงานทัศนศิลป์รูปแบบต่าง ๆ จากแนวคิดทฤษฎีการสอนการปฏิบัติศิลปะ เช่น การสอนที่เน้นทักษะการปฏิบัติ, การสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Art Approach Experimentally) การสอนแบบมีศิลปินเป็นแบบอย่าง (The Artist as Model) การสอนศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice-Based Art Education), การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) Art-Based Learning เป็นต้น

3. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ที่เหมาะสมในทุกขั้นตอน เพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) ทั้งด้านเนื้อหาและทักษะที่จำเป็นไปพร้อม ๆ กัน ทั้งนี้ครูผู้สอนต้องพิจารณาถึงความพร้อมของผู้เรียนทุกคนในการเข้าถึงสื่ออุปกรณ์เครื่องมือเทคโนโลยีของผู้เรียน ความพร้อมของสถานศึกษา และทรัพยากรสนับสนุนในกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงความพร้อมของครูผู้สอนในการใช้เทคโนโลยีจัดการเรียนรู้ จากแนวคิดการบูรณาการเนื้อหา วิธีสอนและเทคโนโลยี (TPACK) ทำให้ได้แนวทางในการใช้สื่อเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

3.1 เทคโนโลยีที่ใช้สนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ผลงานศิลปะ การใช้แหล่งข้อมูลออนไลน์ในการสืบค้นศึกษาเกี่ยวกับผลงานศิลปะ เช่น คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (Open Educational Resources :OER) เว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ เช่น Louvre, Pinterest, Blog ทางศิลปะ เป็นต้น

3.2 เทคโนโลยีที่ใช้สนับสนุนกิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยใช้โปรแกรมกราฟิก หรือ แอปพลิเคชันในการสร้างภาพผลงานทัศนศิลป์จากคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และ/หรือมือถือที่เหมาะสมตามบริบทความพร้อมของแต่ละคน เช่น Photoshop, Illustrator, Aviary, Paper 53 , Doodle Art, GreenScreen, Aleida Cam, Pics Art, Procreate Apps, TikTok, CANVA. เป็นต้น

3.3 เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา เช่น

- บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-Assisted Instruction: CAI) การสอนผ่านเว็บเพจ/เว็บไซต์ (Web-Based Instruction)
- การเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-Learning) เช่น MOODE ,Google Classroom, Canvas, Blackboard, MOOC เป็นต้น
- บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (Learning Object)
- หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)
- การเรียนโดยใช้วิดีโอเป็นฐาน (Video-Based learning) เช่น You tube หรือ การถ่ายทอดสด (Live Streaming) เป็นต้น
- Infographic เพื่อการศึกษา
- Social Media for Learning เช่น Facebook, Twitter, You tube, Blog, wiki และ
- แอปพลิเคชันทางการศึกษาที่เกี่ยวกับศิลปะ เช่น Pinterest เป็นต้น

ในการจัดการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้เนื้อหาความรู้ทางสุนทรียหรือความงาม จินตนาการ พร้อมกับการส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญาในกิจกรรมการรับรู้ศึกษาผลงานศิลปะที่เชื่อมโยงกับกิจกรรมการสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะ โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษา สืบค้น วิเคราะห์ แล้วนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายโดยใช้เทคโนโลยีสนับสนุน เพื่อตีความหมายผลงานตามบริบทที่เกี่ยวข้อง ที่จะนำไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แต่ละคนอาศัยอยู่ รวมถึงการสร้างสรรค์ผลผลิตที่เป็นหลักฐานการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้เงื่อนไขสถานการณ์ที่สอดคล้องกับความสนใจและชีวิตประจำวัน แล้วนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาผลงานศิลปะเหล่านั้นมาเป็นข้อมูลหรือแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อการสื่อความหมายให้มีคุณภาพ หรือสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ในการใช้งานตามสถานการณ์ที่แตกต่างกัน โดยทุกขั้นตอนมีการใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ที่เหมาะสม

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการวิจัยสถานภาพการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 พบว่างานวิจัยทางศิลปศึกษาในการศึกษาขั้นพื้นฐานของไทยยังมีสัดส่วนน้อย และยังขาดการส่งเสริมทักษะที่จำเป็นแก่ผู้เรียนอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ไม่ได้ถูกพัฒนาด้วยกระบวนการวิจัยมากเท่าที่ควรเมื่อเปรียบเทียบกับสาขาวิชาอื่น ทั้งนี้อาจจะมีสาเหตุมาจากการขาดทักษะความรู้ที่เพียงพอในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบของครูศิลปะ โดยณัฐธิดา ภูจีบ, ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ และเอกชัย กี่สุขพันธ์ (2563) ได้ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพอันพึงประสงค์ของการพัฒนาสมรรถนะการสอนสำหรับครูทัศนศิลป์ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา (สพม.) ทัวประเทศ พบว่าลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านต่าง ๆ พบว่าสมรรถนะที่ควรพัฒนาอันดับแรก คือทักษะและการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิต แสดงว่าครูทัศนศิลป์มีความคิดว่าตนเองยังขาดความรู้และทักษะในการพัฒนางานของตนเอง จึงมีความต้องการที่จะเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อพัฒนาตนเองอย่างยั่งยืน เมื่อพิจารณาการพัฒนาทักษะผู้เรียนด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีที่มีผลงานวิจัยในวิชาศิลปะในโรงเรียนน้อยที่สุด อาจมีสาเหตุมาจากความไม่พร้อมด้านความรู้และทักษะการใช้สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีของครูศิลปะที่ยังต้องการส่งเสริมให้มากขึ้น รวมถึงปัจจัยด้านทรัพยากรสนับสนุนในการใช้เทคโนโลยีในการสอน สอดคล้องกับ

ณัฐพร อึ้งภากรณ์, สวณีย์ เสริมสุข และธนสาร เพ็งพุ่ม (2564) ที่ศึกษาสภาพและความต้องการในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบยูเลอร์นึ่งรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร โดยภาพรวมพบว่าสภาพการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) มีการดำเนินการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน และมีความต้องการในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบยูเลอร์นึ่งสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) อยู่ในระดับมาก แสดงว่าครูผู้สอนศิลปะในระดับประถมศึกษาเห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วยสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยี แต่อาจจะขาดปัจจัยสนับสนุนที่ทำให้ไม่สามารถดำเนินการได้ และอีกเหตุผลหนึ่งคือการใช้สื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศจัดเป็นเครื่องมือใหม่สำหรับครูที่ต้องใช้เวลาในการเรียนรู้เพื่อพัฒนา ศึกษาค้นคว้า และฝึกทักษะในการใช้และผลิตสื่อเทคโนโลยีให้ได้ก่อนที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาแก่ผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้

เมื่อสำรวจแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ของครูศิลปะศึกษาในการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) เป็นหลักการที่นิยมใช้มากที่สุด แม้ว่ากิจกรรมทางศิลปะจะต้องการเน้นให้ผู้เรียนแต่ละคนแสดงอัตลักษณ์และความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ซึ่งเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการบูรณาการทักษะความรู้ที่หลากหลาย ประกอบกับการที่ศิลปะศึกษาเปลี่ยนจุดเน้นจากผลผลิตชิ้นงานศิลปะไปสู่กระบวนการทางศิลปะ ที่ให้ความสำคัญกับการคิดเบื่องหลังการผลิตผลงานศิลปะ (Hogan, Jaquith & Gould, 2020) กระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วยโครงงานเป็นฐาน และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะกระบวนการและการทำงานเป็นทีม และพัฒนาผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิต จึงได้รับการพิจารณานำมาใช้ในงานวิจัย สอดคล้องกับ Condliffe (2017) ที่กล่าวว่าหลักการของการเรียนรู้ด้วยโครงงานเน้นความสำคัญของโครงการในฐานะที่เป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอนและนักเรียนในฐานะเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Construction Knowledge) โรงเรียนที่ปฏิบัติตามแนวทางนี้ชี้ให้เห็นถึงผลดีต่อการสร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Collaborative learning) แรงจูงใจ (Motivation) และความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเองของนักเรียน ซึ่งที่กล่าวมาล้วนเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในปัจจุบัน แม้ว่าสัดส่วนการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ของครูศิลปะจะมีน้อย แต่จากการศึกษางานวิจัยที่สะท้อนถึงความต้องการจำเป็นในการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิตของครูศิลปะ ก็เชื่อได้ว่าหากมีกลไกในการพัฒนาครูศิลปะที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ครูศิลปะก็จะสามารถพัฒนาวิชาชีพเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ด้วยกิจกรรมทางศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

2. การนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะในศตวรรษที่ 21 โดยมีแนวทางหลัก 3 ประเด็นได้แก่

2.1 การปรับเป้าหมายทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในวัฒนธรรมทางสายตา (Visual culture)

โดย Duncum (2001) Freedman & Stuhr (2004) (Tavin & Tervo, 2018 as cited in Shuguang, 2019; Kárpáti, 2019) กล่าวตรงกันว่าในศตวรรษที่ 21 นี้ เป้าหมายของการจัดการศึกษาศิลปะที่สำคัญได้เปลี่ยนไปจากจุดเน้นที่ผลงานศิลปะอันเป็นปลายทางผลผลิตมาเป็นกระบวนการในการผลิตผลงาน และให้มีการสอนความเข้าใจในผลงานศิลปะโดยเน้นที่วัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture) เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในความสัมพันธ์ของศิลปะ สังคมและวัฒนธรรมในบริบทที่แต่ละคนอาศัยอยู่ เพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ Hogan, Jaquith & Gould (2020) ที่กล่าวว่าศิลปะศึกษาเปลี่ยนจุดเน้นจากผลผลิตที่เป็นชิ้นงานศิลปะไปสู่กระบวนการทางศิลปะ โดยให้ความสำคัญกับการคิดเบื่องหลังการผลิตผลงานศิลปะเพื่อทำให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับวัฒนธรรมโดยการศึกษาวัฒนธรรมที่สะท้อนในศิลปะแขนงต่าง ๆ และการที่ศิลปะทุกอย่างสะท้อนและอนุรักษ์วัฒนธรรม (Mctighe & Wiggins, 2012) ในขณะเดียวกัน

Shuguang (2019) กล่าวเสริมว่าศิลปะควรมีส่วนร่วมในสภาพแวดล้อมทางสังคมในชีวิตประจำวัน และเสริมสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้เรียน โดยที่นักเรียนควรมีความรู้ทางสังคมและวัฒนธรรมที่แต่ละคนอาศัยอยู่ เพื่อสามารถเข้าใจถึงอัตลักษณ์และคติทางสังคมวัฒนธรรมของตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจอัตลักษณ์ในหลายแง่มุมของผู้อื่นได้ (Freedman & Stuhr, 2004) อันเป็นสาระสำคัญด้านความเป็นพลเมืองโลกของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ทำให้เกิดการทำงานร่วมกันของกลุ่มคนที่มีความหลากหลายได้อย่างราบรื่น

2.1 การบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความเชื่อมโยงกัน โดย Efland (2002) กล่าวว่าศิลปะต่าง ๆ นั้นนำไปสู่พฤติกรรมของการตีความใน 2 ลักษณะ คือ 1) ในการสร้างสรรค์ผลงานใด ๆ ขึ้นมา โดยศิลปินนำแรงบันดาลใจมาจัดลำดับสิ่งที่เกี่ยวข้องนั้นใหม่อีกครั้งด้วยจินตนาการในการใช้วัสดุและรูปทรงต่าง ๆ และ 2) การพยายามในฐานะของผู้ชม ผู้ฟัง หรือผู้อ่านเพื่อทำความเข้าใจความหมายที่อาจเป็นไปได้ของผลงานนั้น ๆ เมื่อมีการบูรณาการกิจกรรมหลักของศิลปศึกษาทั้งการสร้างสรรคและการรับรู้ผลงานศิลปะเข้าด้วยกันอย่างมีเอกภาพจะเป็นการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงของผู้เรียน สอดคล้องกับ Ecoma (2018) กล่าวว่า ศิลปะศึกษาทำให้นักเรียนมีทักษะการคิดและการแก้ปัญหา โดยพัฒนาความสามารถในการเข้าใจภาพลักษณ์ต่าง ๆ มีความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับการอ่านเขียนได้ทางดิจิทัล (Digital literacy) ดังนั้นจึงควรเป็นข้อกำหนดของหลักสูตรสำหรับศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการฝึกให้ผู้เรียนใช้สัญลักษณ์ผ่านการสร้างและรับรู้ภาพลักษณ์ทางศิลปะที่จะช่วยพัฒนาทักษะการคิดที่สอดคล้องกับความรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ใช้การขับเคลื่อนด้วยการมองผ่านวัฒนธรรมทางสายตาเป็นสำคัญ นอกจากนี้การบูรณาการกิจกรรมการสร้างสรรคและการรับรู้ยังสอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาศิลปะแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน (DBAE: Discipline Based Art Education) ที่มีการบูรณาการความรู้ศิลปะ 4 สาขาวิชาได้แก่ ศิลปะปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปะวิจารณ์ และสุนทรียศาสตร์ โดย Leilani Lattin Duke ผู้อำนวยการด้านกิจกรรมทางการศึกษาของศูนย์ศิลปะเก็ตตี้ (Getty Center) ได้กล่าวว่าการสอนศิลปะแบบ DBAE เป็นโปรแกรมที่ “สร้างการคิด” เป็นรูปแบบของการศึกษาที่ร่วมพัฒนาทั้งจิตพิสัยและพุทธิพิสัย และสามารถนำไปสอนผ่านการเรียนรู้ที่มีหลากหลายมิติเพื่อสร้าง “การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ” หรือ “ทักษะการคิดขั้นสูง” (Duke, 1990) อีกทั้งยังเป็นบูรณาการศาสตร์ในหลากหลายสาขาวิชาที่สอดคล้องกับแนวทางในการปฏิรูปหลักสูตรในศตวรรษที่ 21 อีกด้วย

2.2 การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) โดย Ecoma (2018) กล่าวว่าสำหรับศิลปะในยุคปัจจุบันมีความเกี่ยวข้องอย่างมากกับภาพลักษณ์ผ่านคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ต การบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการจัดการเรียนรู้จึงไม่อาจจะละเลยได้ ผู้เรียนศิลปะจึงควรได้รับการฝึกเพื่อพัฒนาปฏิภาณในการรับรู้ การคิดและการทำความเข้าใจในการสร้างภาพในยุคดิจิทัล โดยสุจิตา ผาพรม (2563) กล่าวว่าเนื่องจากผู้เรียนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย การเรียนการสอนในยุคสมัยใหม่จึงต้องนำโอกาสนี้มาใช้ประโยชน์ให้มากยิ่งขึ้น โดยใช้เทคโนโลยีสนับสนุนทฤษฎีการสอนที่เน้นการสร้างความรู้ด้วยตัวเอง (Constructivism) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและความเข้าใจในเนื้อหาเชิงลึก หรือการใช้เทคโนโลยีสนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning) เพื่อฝึกทักษะในการสื่อสารระหว่างบุคคล และการเรียนรู้ผ่านการแก้ไขปัญหา (Problem-based learning) โดยใช้การบูรณาการองค์ความรู้ทางด้านเนื้อหา วิธีการสอน และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน เพื่อเป็นการพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพการสอนศิลปศึกษา ครูผู้สอนศิลปะจึงต้องมีความสามารถในการนำเนื้อหาศิลปศึกษา มาปรับใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะ จากหัวใจสำคัญของการปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิรูปหลักสูตร ครู และสื่อการเรียนรู้เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล ครูจึงเป็นผู้ที่มีความสำคัญ

ต่อการพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนรู้ในการศึกษายุค 4.0 ครูผู้สอนต้องมีความสามารถในการออกแบบบทเรียนที่มีการใช้เทคโนโลยี สอดคล้องกับถนนอมพร เลขาจรสสส (2561) กล่าวว่าครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21 ต้องพัฒนาตนเองให้เป็นผู้สอนที่มีทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการเรียนการสอนในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งรูปแบบการเรียนรู้แนวใหม่ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง วางแผนให้ผู้เรียนเป็นผู้กระทำ (เรียนรู้) ในกิจกรรมรูปแบบต่าง ๆ โดยผู้สอนมีบทบาทในการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ (Facilitator) ที่มีการใช้แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่หลากหลายให้กับผู้เรียน ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องพร้อมที่จะพัฒนาตนเองตลอดเวลาให้มีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล และใช้เครื่องมือสนับสนุนนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนาเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนโดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562)

การจัดการจัดการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ได้สะท้อนสถานภาพของศิลปศึกษาในการศึกษาระดับพื้นฐานที่ยังต้องการการพัฒนาแนวคิดมุมมองความรู้ที่จำเป็นในยุคปัจจุบัน กรอบแนวคิดในการปฏิรูปหลักสูตรที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการใช้เทคโนโลยี (TPACK) จะเกิดผลในการปฏิบัติได้ ครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญ และต้องเริ่มต้นจากการพัฒนาตนเองที่จะต้องปรับบทบาทให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง โดยต้องเปิดใจที่จะเรียนรู้ตลอดจนเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับนักเรียน ซึ่งหมายรวมถึงการเรียนรู้ดิจิทัลจากนักเรียนด้วย ให้นักเรียนได้เห็นว่าผู้ไม่รู้แต่พร้อมที่จะเรียนรู้และพัฒนานั้นน่าจะยกย่องเป็นแบบอย่างกว่าผู้ไม่รู้แต่แสดงว่ารู้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562)

ข้อเสนอแนะ

1. การทำความเข้าใจในแนวคิด หลักการของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วยโมเดล TPACK จะช่วยให้การจัดการเรียนการสอนศิลปะในโรงเรียนมีศักยภาพในการพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน
2. นำเครื่องมือทางเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ศิลปะประเภทต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 หรือสร้างนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วยกระบวนการวิจัย
3. ควรมีการพัฒนาหลักสูตรสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้โมเดล TPACK เพื่อส่งเสริมวิชาชีพครูศิลปะให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน
4. การพัฒนาชุดสื่อเทคโนโลยีที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ศิลปะในศตวรรษที่ 21

เอกสารอ้างอิง

- คณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา. (2562). รายงานพันธกิจด้านการปฏิรูปการศึกษา. สืบค้น 10 พฤศจิกายน 2563, จาก <http://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1734-file.pdf>.
- ณัฐธิดา ภู่อภิษฐ์ ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์ และเอกชัย กี่สุขพันธ์. (2563). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการสอนสำหรับครูทัศนศิลป์ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 48(3), 106-124.
- ณัฐพร อังภาภรณ์ สวนีย์ เสริมสุข และธนสาร เฟื่องพุ่ม. (2564). การศึกษาสภาพและความต้องการในการจัดการเรียนรู้แบบยูเลอร์นิง รายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*, 15(1), 209-222.
- ถนนอมพร (ตันพิพัฒน์) เลขาจรสสส. (2561). *นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาในยุคการเรียนรู้ 4.0*. เชียงใหม่: ตองสามดีไซด์.

- พิชญาพร พืรพันธ์ และประสพชัย พสุนนท์. (2563). การวิจัยเชิงเอกสารเพื่อสังเคราะห์รูปแบบการบริการ
 สุขภาพสำหรับผู้สูงอายุในประเทศไทย. *วารสารร่วมพฤษ มหาวิทยาลัยเกริก*, 38(3), 51-64.
- สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย. (2557). *การจัดทำยุทธศาสตร์การปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานให้เกิดความ
 รับผิดชอบ*. บรรณาธิการ: กิตติพงศ์ สนธิสัมพันธ์. สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย, 2557. **สืบค้น 9
 กันยายน 2563**, จาก<http://www.tdri.or.th/wp-content/uploads/2014/06/wb103.pdf>.
- สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์ และคณะ. (2556). *การจัดทำยุทธศาสตร์การปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานให้เกิดความ
 รับผิดชอบ*. กรุงเทพมหานคร: สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (TDRI). **สืบค้น 9 กันยายน
 2563**, จาก<http://tdri.or.th/wp-content/uploads/2014/03/Final-Paper.pdf>.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *รายงานการศึกษา เรื่อง แนวปฏิบัติของการสร้างและส่งเสริมการ
 รู้ดิจิทัลสำหรับครู*. กรุงเทพฯ: บริษัทพริกหวานกราฟฟิคจำกัด.
- สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2559). *แนวทางการ
 จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. **สืบค้น 18 กันยายน 2561**, จาก [https://webs.rmutl.ac.th/
 assets/upload/files/2016/09/20160908101755_51855.pdf](https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755_51855.pdf).
- สุจิตา ผาพรหม. (2563). การปฏิรูปการจัดการเรียนการสอนเพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21.
วารสารการศึกษาไทย, 17(2), 55-60.
- Condliffe, B. (2017). *Project-Based Learning: A Literature Review*. Working Paper. MDRC.
- Duke, L. L. (1990). Mind building and arts education. *Design for arts in education*, 91(3),
 42-45.
- Duncum, P. (2001). Visual Culture: Developments, Definitions, and Directions for Art
 Education, *Studies in Art Education*, 42(2), 101-112.
- Ecoma, V. E. (2018). Ways of Knowing In The Visual Arts: The Imperative of Sense Perception
 And The Creative Process. *Journal of the Arts/Humanities*, 1(2), 1-13.
- Efland, A. (2002). *Art and cognition: Integrating the visual arts in the curriculum*. Teachers
 College Press.
- Freedman, K., & Stuhr, P. (2004). Curriculum change for the 21st century : Visual culture in art
 education. *Handbook of research and policy in art education*, 1(2), 815-828.
- Hogan, J., Jaquith, D., & Gould, L. (2020). Shifting Perceptions of Quality in Art Education.
Art Education, 73(4), 8-13.
- Kárpáti, A. (2019). Art Education in Central and Eastern Europe. *The International
 Encyclopedia of Art and Design Education*, 1-17.
- Koehler, M. J., Mishra, P., Kereluik, K., Shin, T. S., & Graham, C. R. (2014). The technological
 pedagogical content knowledge framework. In *Handbook of research on educational
 communications and technology Springer, New York, NY*. 2014(1), 101-111.
- McTighe, J., & Wiggins, G. (2012). *Understanding by design framework*. Alexandria, VA:
 Association for Supervision and Curriculum Development.
- Parsons, M. J. (1992). Cognition as interpretation in art education. *The arts, education, and
 aesthetic knowing*, 91(1), 70-91.

- Shuguang, Z. (2019). New Strategies for Art Education in the Age of Visual Culture. *Frontiers in Educational Research*, 2(9), 4-8.
- Valtonen, T., Leppänen, U., Hyypiä, M., Sointu, E., Smits, A., & Tondeur, J. (2020). Fresh perspectives on TPACK: pre-service teachers' own appraisal of their challenging and confident TPACK areas. *Education and Information Technologies*, 25(1), 2823-2841.