

ศิลปะภาพถ่ายในสื่อดิจิทัล โดยการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ของนักศึกษาในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
Photographic Art in Digital Media Using Experiential Learning Management of Students
in Bunditpatanasilpa Institute

ธนพัทธ์ ธรรมเจริญพงศ์

Thanapat Thamcharoenpong

ภาควิชาศึกษาทั่วไป วิทยาลัยนาฏศิลปจันทบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

General Education, Chanthaburi College of Dramatic Arts Bunditpatanasilpa Institute, Thailand

E-mail : thanapat567@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0473-3784>

Received 12/12/2022

Revised 17/12/2022

Accepted 22/12/2022

บทคัดย่อ

ภาพถ่ายในสื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมในวงการศึกษา เพื่อสื่อสารบันทึกเรื่องราวเหตุการณ์ กระตุ้นการรับรู้ด้วยการมองเห็น สามารถสื่อความหมายได้ดีกว่าการพูดและการฟัง ที่พัฒนาต่อยอดสร้างสื่อนวัตกรรมการศึกษาได้หลากหลาย ดังนั้นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริง สังเกตและทบทวนจนเกิดความคิดรวบยอด แล้วนำมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมาย จึงส่งเสริมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้การผลิตบัณฑิตด้านวิชาชีพครูมีศักยภาพในการสร้างสรรค์สื่อภาพนิ่งอันเป็นพื้นฐานสำคัญในการผลิตสื่อการศึกษา ดังนั้นในบทความนี้จึงมีความประสงค์ที่จะเสนอผลการวิจัยศิลปะภาพถ่ายในสื่อดิจิทัล โดยการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ได้ 3 ประเด็น ดังนี้ (1) ประเด็นที่ 1 ผลการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ 4 ขั้นตอน นักศึกษาอภิปรายสรุปแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และข้อค้นพบอื่น ๆ จำนวน 6 ด้าน 1) ด้านการจัดองค์ประกอบแสงและเงา สัดส่วนในภาพถ่าย 2) ด้านเครื่องมืออุปกรณ์การถ่ายภาพสมาร์ทโฟนรุ่นต่างๆ และแอปพลิเคชันที่รองรับ 3) ด้านการเลือกสถานที่ และช่วงเวลา 4) ด้านปัจจัยที่ส่งผลต่อภาพถ่าย 5) ด้านความสำคัญของภาพถ่ายที่สามารถต่อยอดพัฒนาไปสร้างสื่อดิจิทัล และ 6) ด้านการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่ส่งผลต่อการฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพ (2) ประเด็นที่ 2 ความสอดคล้องของศิลปะภาพถ่ายและการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์กับเป้าหมายการศึกษา ได้แก่ 1) การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ควรเน้นความสนใจของผู้เรียนโดยใช้เทคโนโลยีสมาร์ทโฟนที่เป็นเครื่องมือการสื่อสารในชีวิตประจำวันบันทึกภาพนิ่ง เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่ตนสนใจจะเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน 2) การมุ่งเน้นการฝึกทักษะการเรียนรู้ 4 CS ที่สอดคล้อง แก่ผู้เรียนแห่งศตวรรษที่ 21 ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทนและสามารถนำไปใช้ในชีวิตได้จริง และ 3) ศิลปะการถ่ายภาพหนึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียที่ให้ประสิทธิผลในการเรียนรู้ของมนุษย์ (3) ประเด็นที่ 3 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ในการผลิตสื่อการศึกษาศิลปะภาพถ่ายในสื่อดิจิทัล ได้แก่ 1) เลือกบริบทสถานที่และบุคคลที่สอดคล้องกับเนื้อหาเพื่อฝึกปฏิบัติในสถานที่จริง 2) การกำหนดประเด็นหัวข้อให้ชัดเจนเมื่อผู้เรียนได้เผชิญประสบการณ์จริง 3) จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนอภิปรายพร้อมหาข้อสรุปองค์ความรู้ และ 4) นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อรูปแบบอื่นๆ ที่ทันสมัยในอนาคต

คำสำคัญ การเรียนรู้แบบประสบการณ์; ศิลปะภาพถ่าย; สื่อดิจิทัล

Abstract

Photos in digital media play an important role in the development of innovations in the education industry. To communicate the recording of events, Stimulate awareness with a vision that can convey meaning better than speaking and listening That develops to create a variety of educational innovation media. Therefore, the experience-based learning style focuses on allowing learners to practice in real situations Observe, and review until the idea is summarized. And then applied in many situations Causing learning to meet the goal Therefore promoting learning that is focused on learners as a center causes the production of teachers to have the potential to create still images that is an important basis in the production of educational materials. Therefore, in this article, there is a desire to present the results of criticizing the art of photography in digital media. By managing experience learning in 3 issues as follows: (1) Issue 1: The results of the four-step experiential learning management. Students discussed and summarized knowledge and other findings in six areas 1) Composition, light, and shadow, proportion in photographs 2) photographic equipment for various models of smartphones and applications that support it 3) location selection and period, 4) Factors affecting photos 5) the importance of photographs that can be further developed into digital media and 6) the experiential learning management that affects photography practice. (2) Issue 2: Correspondence of photographic art and experiential learning management with educational goals. 1) Experiential learning management should focus on learners' attention using smartphone technology as a communication tool in daily life, recording still images, when learners learn what they are interested in that, shows meaningful learning and sustainable knowledge 2) focusing on practicing the 4 Cs learning skills that are relevant to 21st-century learners, resulting in durable and practical learning and 3) the art of still life photography is the heart of multimedia creating that is effective in human learning. And (3) Issue 3: Guidelines for an experiential learning management approach in the production of photographic art educational media in digital media as follows: 1) Choose the context, place, and person that corresponds to the content to practice in real places 2) When the learners have faced with real experiences 3) organize activities to exchange, discuss and find conclusions about knowledge and 4) apply knowledge to other modern media productions in the future.

Keywords: Experiential Learning; Photographic Art; Digital Media

บทนำ

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องการให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ของตนเองจากประสบการณ์ที่ได้รับ วิทยาลัยนาฏศิลปจันทบุรี สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นสถานศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรม ที่มี อัต

.....

ลักษณะมุ่งสืบสาน สร้างสรรค์ งานศิลป์ โดยผลิตบัณฑิตครูด้านวิชาชีพดนตรีและนาฏศิลป์ หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต (หลักสูตร 4 ปี) มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เกิดผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิทั้ง 6 ด้าน คือ 1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม 2) ด้านความรู้ 3) ด้านทักษะทางปัญญา 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี และ 6) ด้านวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ (ข้อ 3) จัดกิจกรรมและออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการทำงานในสถานการณ์จริง โดยยึดผู้เรียนสำคัญที่สุด (ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

การสอนด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อในยุคปัจจุบัน ภาพถ่ายดิจิทัลถือว่สิ่งสำคัญอันดับแรกๆที่ควรคำนึง การบันทึกภาพด้วยกล้องดิจิทัลและโทรศัพท์สมาร์โฟน เป็นที่นิยมโดยทั่วไปในทุกวงการใช้เป็นหลักฐานสำคัญบันทึกเหตุการณ์ เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและประเพณี และข่าวสารอื่น ๆ ในลักษณะที่เป็นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ต่าง ๆ ภาพถ่ายจึงเปรียบเสมือนสาร (Message) ที่ผู้ส่งสารส่งออกไปยังผู้รับสาร นอกจากนี้ภาพถ่ายจะเป็นสื่อกลาง (Media) หรือช่องทาง (Channel) ที่ผู้ส่งสารต้องหาวิธีการในการส่งสารไปถึงตัวผู้รับสาร ดังนั้น ภาพถ่ายทุกชนิดที่ผู้ส่งสารมีเจตนาจะส่งด้วยภาพหรือผ่านช่องทางออกไปสู่ผู้รับสารเราจึงเรียกว่าการถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร ภาพยังสื่อความหมายได้ลึกซึ้งยิ่งกว่าการพูดเนื่องจากภาพมีผลต่อการกระตุ้นการรับรู้ด้วยการมองเห็น ซึ่งมีประสิทธิภาพดีกว่าการรับรู้ด้วยการฟัง (เวทิต ทองจันทร์, 2557: 14) ภาพถ่ายเป็นการใช้ศิลปะและจินตนาการ ทำให้ภาพที่ออกมาจากกล้องถ่ายภาพเต็มไปด้วยความหมาย เป็นการถ่ายโยงความคิดหรือความรู้สึกให้เห็นพ้องต้องกันของบุคคลหนึ่งไปยังบุคคลหนึ่ง เพื่อทราบข้อมูลย้อนกลับหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้รับข้อมูลข่าวสารในการสื่อความหมายด้วยวิธีการอวภาษา โดยใช้จักษุสัมผัส (นพรัตน์ ชำนาญสิงห์, 2554)

การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีกล้องถ่ายภาพ ทำให้การสื่อสารในปัจจุบันพัฒนาไปอย่างรวดเร็วสะดวกและมีประสิทธิภาพมากกว่าอดีต ภาพถ่ายดิจิทัลถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องและตอบสนองต่อความต้องการในการใช้งานของมนุษย์ โดยเฉพาะด้านการศึกษา และด้านการสื่อสารมวลชนอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับบทความของวินัย บุญคง กล่าวคือ การพัฒนาของเทคโนโลยีกล้องถ่ายภาพส่งผลทั้งเชิงบวกและเชิงลบ 3 ด้าน คือ 1) ด้านสื่อมวลชน 2) ด้านการศึกษา และ 3) ด้านบุคคลทั่วไป นอกจากนี้บทบาทของภาพถ่ายดิจิทัล ที่ปรากฏผ่านเครื่องมือบันทึกภาพสามารถบันทึกเรื่องราว เพื่อสื่อความหมายผ่านทางขนาดภาพ มุมกล้อง หรือการเคลื่อนไหวกล้อง เพื่อเก็บภาพไว้ดูเองหรือส่งข้อมูลข่าวสารให้กับสังคมได้รับรู้ ภาพถ่ายดิจิทัลจะเป็นไฟล์ฟอร์แมตที่ถูกออกแบบเพื่อการรองรับการนำไปใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น (วินัย บุญคง, 2559: 3-6)

กระบวนการจัดการเรียนการสอน จากเดิมจัดการเรียนการสอนแบบแนวพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ซึ่งเป็นการยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลางและผู้เรียนไม่มีส่วนร่วม (Passive Receivers) ปรับมาเป็นรูปแบบการเรียนที่เน้นการคิด (Cognitive) มนุษยนิยม (Humanism) สังคม (Social) โดยเลือกรูปแบบ การ

เรียนนี้ว่า Constructivist Learning Model ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนที่เพิ่มความยืดหยุ่นและศักยภาพในการผสมผสานความรู้เดิมกับประสบการณ์ในรูปแบบใหม่และแตกต่างกันออกไปจนเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองถือเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จึงสอดคล้องกับการเรียนรู้แบบประสบการณ์ Experiential Learning (นงนุช เสือภูมิ, 2560.) นอกจากผู้เรียนได้เรียนรู้ทฤษฎีแล้วยังมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์และการฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของวราภรณ์ คล้ายประยงค์ ที่กล่าวว่า พฤติกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์มีอิทธิพลเชิงบวกโดยตรงต่อทักษะการสร้างสรรค์งานนวัตกรรม กล่าวคือหากนักศึกษาได้รับการส่งเสริมให้มีพฤติกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์มากเพียงใดก็จะทำให้นักศึกษามีทักษะในการสร้างสรรค์งานนวัตกรรมมากตามไปด้วย (วราภรณ์ คล้ายประยงค์, 2564: 288) ในเรื่องกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ทั้ง 4 ขั้นตอนของ (Kolb, 1984: 27-49; เสาวภา วิชาดี, 2554) ที่เป็นวงจรต่อเนื่องกัน มีดังนี้ คือ ขั้นที่ 1 ประสบการณ์รูปธรรม ขั้นที่ 2 ขั้นทำความเข้าใจไตร่ตรอง ขั้นที่ 3 การสรุปเป็นหลักการนำมาทำและขั้นที่ 4 ทดลองปฏิบัติจริง ผู้เรียนแต่ละคนจะเน้นขั้นต่าง ๆ แตกต่างกัน ทำให้มีการใช้ขั้นต่าง ๆ ในการเรียนรู้ไม่เท่ากัน เรียกว่ากระบวนการเรียนรู้และการปรับตัวของบุคคล (เสาวภา วิชาดี, 2554: 177) ซึ่งสอดคล้องกับ Honey and Mumford (1992: 1-6) ที่จำแนกขั้นตอนการเรียนรู้ได้ 4 ขั้นตอนเหมือนกัน แต่ปรับปรุงวงจรของ Kolb เล็กน้อย ใช้ศัพท์การเรียกการเรียนรู้แต่ละประเภทที่เข้าใจง่ายกว่า คือ ขั้นที่ 1 การได้รับประสบการณ์ ขั้นที่ 2 การทบทวนประสบการณ์ ขั้นที่ 3 การสรุปจากประสบการณ์ และขั้นที่ 4 การวางแผนการปฏิบัติขั้นต่อไป จากขั้นตอนดังกล่าวส่งผลให้ Honey and Mumford ได้แบ่งรูปแบบการเรียนรู้ออกเป็น 4 แบบ 1) ผู้เรียนที่ชอบการเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ ๆ 2) ผู้เรียนที่ชอบการคิดพิจารณาไตร่ตรอง 3) ผู้เรียนที่ชอบการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ และ 4) ผู้เรียนที่ชอบทดลองแนวปฏิบัติ โดยมีแนวคิดที่ยอมรับว่าผู้เรียนแต่ละคนมีรูปแบบการเรียนรู้มากกว่า 1 ประเภทขึ้นอยู่กับสถานการณ์และประสบการณ์ ดังนั้นผู้สอนควรคำนึงว่าผู้เรียนมีรูปแบบการเรียนรู้แบบหนึ่งมิได้หมายความว่ารูปแบบการเรียนรู้อื่น ๆ ไม่มีประโยชน์ จึงควรจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับรูปแบบของผู้เรียนให้มากที่สุด (ทรัพย์ศิริ เสรีวงศ์ ณ อยุธยา, 2564: 125-126)

รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษา ได้นำแนวคิดทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์มาปรับใช้ในการเรียนการสอนเรื่องศิลปะภาพถ่ายในสื่อดิจิทัล ที่ยึดผู้เรียน เป็นศูนย์กลาง เน้นการปฏิบัติและผู้เรียนมีส่วนร่วม อีกทั้งได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นแก่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลการเรียนรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้ โดยกระบวนการคิดวิเคราะห์ จนสามารถสรุปเป็นแนวคิดในการนำไปปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ รุจโรจน์ แก้วอุไรและคณะ ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ส่งผลให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้พัฒนาทักษะและความสามารถด้านต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองที่เป็นกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา บุคคลจะรับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่เข้าไปสัมพันธ์กับความรู้ที่มีอยู่เดิมจนเกิดองค์ความรู้ใหม่ ระหว่างการเรียนรู้นี้สืบทอดพัฒนาทักษะชีวิต ด้าน

ทักษะการร่วมมือร่วมใจ การคิดวิเคราะห์ และการติดต่อสื่อสารนิสิตร่วมกันวางแผนงานโครงการกิจกรรมร่วมกัน หาข้อมูลความรู้ที่จำเป็น และลงมือปฏิบัติตามแผนงานที่ไว้วางใจจนได้ข้อค้นพบใหม่ ๆ เป็นการเปิดโอกาสให้นิสิตได้ก้าวสู่วิธีการเรียนรู้การใช้ทักษะชีวิตที่เป็นจริงกับสถานการณ์ปัจจุบัน และเกิดความเชื่อมโยงความรู้กับทักษะชีวิตด้านต่าง ๆ (รุจโรจน์ แก้วอุไร และคณะ, 2562: 68)

ดังนั้นผู้เขียนจึงสนใจศึกษารูปแบบจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยได้ออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงพื้นที่ปฏิบัติการถ่ายภาพนิ่งในสถานการณ์จริงตามหัวข้อที่กำหนด และให้ผู้เรียนประชุมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแนวคิดและข้อค้นพบใหม่ ๆ นำความคิดเห็นมาสรุปความคิดรวบยอด เพื่อนำไปพัฒนาปรับใช้การถ่ายภาพที่สามารถผลิตสื่อการศึกษาในรูปแบบสื่อดิจิทัลได้หลากหลาย และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะนักศึกษาวิชาชีพครูด้านนาฏศิลป์ศึกษาและดนตรีศึกษาได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์การศึกษา

เพื่อศึกษาการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่ส่งเสริมการเรียนการสอนด้านการผลิตสื่อวัตกรรมการศึกษา ศิลปะภาพถ่ายในสื่อดิจิทัลเพื่อผลิตบัณฑิตด้านวิชาชีพครูให้มีศักยภาพในการสร้างสรรค์สื่อภาพนิ่ง ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการผลิตสื่อวัตกรรมการศึกษา

ขอบข่ายการศึกษา

การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ในรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษา นำเสนอผลการวิจัยของผู้เรียน ที่เรียนเรื่องศิลปะภาพถ่ายในสื่อดิจิทัล โดยการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ มีประเด็นที่น่าสนใจดังนี้ 1) ผลจากการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ และข้อค้นพบ ใหม่ ๆ 2) ศึกษาความสอดคล้องของศิลปะภาพถ่ายและการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์กับเป้าหมายการศึกษา และ 3) หาแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ในการผลิตสื่อการศึกษาศิลปะภาพถ่ายในสื่อดิจิทัล

แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) คือการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หรือ การเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ โดยการกระทำหรือการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจุดเริ่มแรกของการเรียนรู้จากประสบการณ์เริ่มตั้งแต่ปี ค.ศ.1916 โดยนักปรัชญาชาวอเมริกันคือ จอห์น ดิวอี้ (Dewey, 1983) กำหนดความหมายปรัชญาของลัทธิประสบการณ์นิยม ว่าทุกอย่างที่มนุษย์กระทำคิดแล้วรู้สึกรวมถึงการทบทวนการลงมือกระทำและบังเกิดผลตามมาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวผู้กระทำและการเรียนรู้อย่างถ่องแท้ในสิ่งนั้น ๆ ส่วนกระบวนการเรียนรู้เกิดจากการสร้างสรรค์ประสบการณ์ (Reconstruction of Experience) โดยการกระทำต่อสิ่งหนึ่งแล้วมีผลปรากฏออกมาจากการกระทำนั้นผลที่ปรากฏออกมาให้ประจักษ์ คือความรู้ในสิ่งนั้น และมีการพิจารณากลับไปกลับมาจากผลที่เกิดขึ้นจนกว่าจะได้ผลหรือความรู้เป็นที่น่าสนใจซึ่งหมายถึงการมี

ประสบการณ์ที่ดีที่สุดที่พัฒนาทางสติปัญญาลักษณะนี้ถือว่าเป็นหัวใจของการศึกษาที่เรียกว่า การเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by Doing) (กันตภา สุธธิอิจ, 2561)

ราชบัณฑิตยสถาน (2555) กำหนดความหมายการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เป็นกระบวนการหรือแบบแผนของการเรียนรู้แบบหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมและประสบการณ์ต่าง ๆ ตามหลักของของ เดวิด คอลบ์ (David Kolb) ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม 2) ขั้นการสังเกตไตร่ตรอง 3) ขั้นการสร้างมโนทัศน์หรือความรู้ความเข้าใจที่เป็นนามธรรม และ 4) ขั้นการนำความเข้าใจไปทดลองใช้

แนวคิดของดิวอี้ (Dewey, 2005) กล่าวถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ว่าเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการจาะในเหตุผลและการบูรณาการระหว่างประสบการณ์กับความคิดรวบยอด การสังเกตและการปฏิบัติส่งผลให้เกิดความคิดและความคิดนั้นก่อให้เกิดแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ต่อไปโดยที่ดิวอี้เชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดจากการปฏิบัติจริงการเรียนรู้จากประสบการณ์เกิดขึ้นเมื่อได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งแล้วสามารถมองย้อนกลับไปที่ประเมินผลและตัดสินใจว่าอะไรที่มีประโยชน์หรือมีความสำคัญ

แนวคิดของเลวิน (Lewin, 2005) ได้ใช้มุมมองของดิวอี้มาพัฒนารูปแบบการเข้าถึงการเรียนรู้ เลวินมีความคิดคล้ายดิวอี้ คือมีความเชื่อว่าประสบการณ์จะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มากขึ้นเราจะเข้าใจความหมายของประสบการณ์นั้นและสามารถนำไปใช้พัฒนาตนเอง (นัยนา ดอรมาน และคณะ, 2563)

Kolb (1984) ได้ให้ความหมายการเรียนรู้จากประสบการณ์หมายถึงกระบวนการสร้างความรู้โดยปรับเปลี่ยนประสบการณ์อย่างต่อเนื่องจากการสังเกตการสะท้อนความคิดและการสรุปความคิดรวบยอด เป็นความรู้สู่การนำไปใช้ การจัดการเรียนการสอนด้านการผลิตสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษาสำหรับนักศึกษาในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มุ่งเน้นให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในขั้นตอนและกระบวนการผลิตสื่อการศึกษา โดยให้ครอบคลุมทั้งความรู้ด้านทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติ ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงและจดจำได้ทันทิตัวผู้เรียนไปได้นาน โดยอาศัยวงจรการเรียนรู้ตามหลักการและทฤษฎีของ Kolb มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

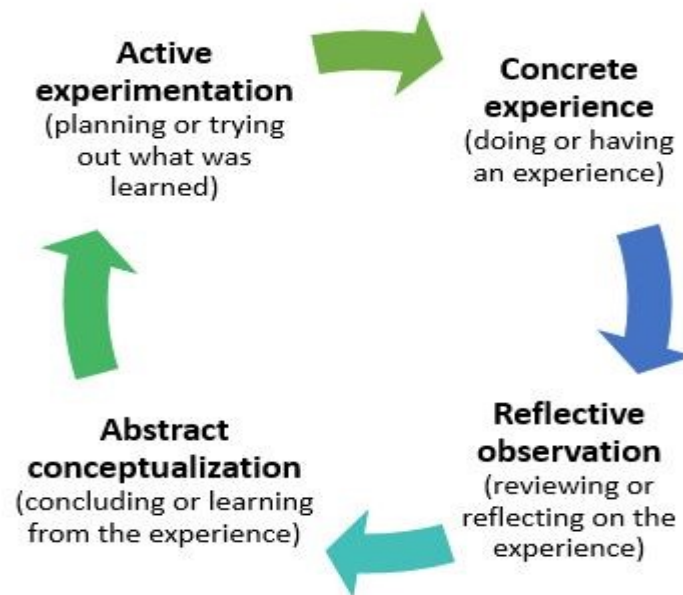


Figure 1 Experiential Learning Cycle (ELC) : (Constructivist Teacher, 2021)

1. ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience) หลังจากที่ได้รับรู้ด้าน ทฤษฎีและหลักการที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ ผู้สอนได้มอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า ลงมือทำกิจกรรม ผ่านประสบการณ์ตรงในสถานการณ์จริง ทดลองปฏิบัติการถ่ายภาพนิ่งพื้นฐานตามหัวข้อที่กำหนด จำนวน 17 ภาพบังคับ ได้แก่ 1) ภาพเฉพาะจุด 2) ภาพบุคคลเต็มหน้า 3) ภาพบุคคลครึ่งตัว 4) ภาพบุคคลเต็มตัว 5) ภาพ บุคคลคู่ 6) ภาพกลุ่มบุคคล 7) ภาพดอกไม้ 8) ภาพสัตว์ 9) ทิวทัศน์กลางวัน 10) ทิวทัศน์พระอาทิตย์ขึ้น/ตก 11) ภาพทิวทัศน์ทางสถาปัตยกรรม 12) ภาพทิวทัศน์กลางคืน (แสงไฟ ดอกไม้ไฟ พลุ โคม) 13) ภาพอาหาร 14) ภาพเฉพาะส่วน 15) ภาพแสงและเงา 16) ภาพเคลื่อนไหวให้หยุดนิ่ง 17) ภาพเคลื่อนไหวให้เคลื่อนไหว เป็นการฝึกปฏิบัติรายบุคคล ด้านการถ่ายภาพนิ่งการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและสัดส่วน การจัดแสงและ เงา การถ่ายทอดด้านเนื้อหา เรื่องราวอารมณ์ในภาพถ่าย การลำดับภาพมุล้อง การตัดต่อ การผลิตสื่อผ่าน โปรแกรมและหลักการนำเสนอสื่อโดยศึกษาจากสื่อโซเชียลมีเดีย และจากผู้เชี่ยวชาญโดยตรง ให้เวลาใน การศึกษาและทดลองปฏิบัติเป็นเวลา 4 สัปดาห์

2. การสะท้อนคิดจากการสังเกต (Reflective Observation) เมื่อผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพนิ่ง ทั้งในและนอกสถานที่ ในสถานการณ์และสถานที่จริง ผู้สอนได้มอบหมายให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 7-8 คน โดย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มที่ทำงานร่วมกัน คิดไตร่ตรอง ทำความเข้าใจในสิ่งที่ได้จากการสังเกต และสะท้อนคิด จากประสบการณ์ บันทึกปัญหาอุปสรรคข้อดี ข้อเสีย หรือข้อค้นพบใหม่ ๆ ที่ได้ประสบพบเห็นระหว่าง การดำเนินการเผชิญประสบการณ์เรียนรู้ ให้แต่ละกลุ่มรับรู้ร่วมกัน ด้านความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการถ่ายภาพ และ รายละเอียดการบันทึกภาพนิ่งในแต่ละหัวข้อ การสังเกตผลกระทบด้านสถานที่ แสงและเงา ช่วงเวลา สภาพอากาศ

ที่ส่งผลต่อภาพถ่าย รวมทั้งความทันสมัย มีแอปพลิเคชันต่าง ๆ รองรับ และการนำเสนอบนแพลตฟอร์มที่หลากหลายการสะท้อนความรู้ต่าง ๆ โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในห้องเรียน มีการตั้งคำถามและอภิปรายข้อดีข้อด้อยของแต่ละวัสดุอุปกรณ์ และแพลตฟอร์ม แอปพลิเคชัน หรือโปรแกรมต่าง ๆ

3. การสร้างแนวคิดที่เป็นนามธรรม (Abstract Conceptualization) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนสรุปผลที่ได้จากการสะท้อนคิดจากการสังเกตแล้วคิดไตร่ตรองจนสร้างเป็นแนวคิดของตนเอง ที่ได้รับจากประสบการณ์และการปฏิบัติหรือลงมือกระทำจากประสบการณ์จริง โดยผู้เรียนนำความรู้ที่ได้รับมาเชื่อมโยงกับหลักการและสะท้อนความรู้ที่ได้รับผ่านจอภาพนำเสนอองค์ความรู้เป็นแผนผังหรือโมเดล ซึ่งขั้นตอนนี้สามารถทำให้ผู้เรียนจดจำได้นานมากกว่าการท่องจำ ความรู้ที่ ตกผลึกจากประสบการณ์การลงมือกระทำจะทำให้ความรู้ติดตัวผู้เรียนได้ยาวนานและคงทน

4. การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำความรู้จากการได้ลงมือปฏิบัติมาประยุกต์ใช้ความรู้ ด้วยวิธีการเผชิญประสบการณ์จริงและนำผลการสรุปองค์ความรู้ที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ มาปรับใช้ในกระบวนการผลิตสื่อด้านนาฏศิลป์ดนตรี เพื่อพัฒนาในการเรียนการสอนในอนาคต โดยผู้เรียนนำผลจากการได้ทดลองปฏิบัติจากสถานการณ์จริงไปวางแผนการผลิต และการเลือกใช้งานโปรแกรมแอปพลิเคชัน และรวมถึงแพลตฟอร์มต่างๆ ที่ต้องการเผยแพร่เพื่อให้สอดคล้องกับการสร้างสื่อการศึกษาในยุคปัจจุบัน

วงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนนี้เรียกว่า Kolb's Experiential Learning Cycle ซึ่งนำเสนอโดย David Kolb พยายามแสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้ของมนุษย์จะต้อง มีการลงมือทำ ไม่ใช่เอาแต่นั่งฟังอย่างเดียว การลงมือทำจะต้องมีส่วนประกอบของการสะท้อนคิด (reflection) เมื่อถึงจุดหนึ่ง มนุษย์เราจะพยายามวิเคราะห์สรุปหลักการของตนเอง จะลองเอาหลักการขององค์ความรู้ที่ตนเองสรุปได้นั้นไปลองปฏิบัติอีกครั้งหนึ่ง

การสังเคราะห์การจัดการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

โดยนักศึกษาแบ่งกลุ่มอภิปรายสรุปแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ข้อค้นพบอื่น ๆ เป็นรายชื่อได้ดังนี้

1. ด้านการจัดองค์ประกอบ ภาพที่ดีไม่ได้ขึ้นอยู่กับกล้องหรืออุปกรณ์การถ่ายภาพที่ดีเท่านั้น การได้รู้จักการใช้แสงและเงาที่ถูกต้องและเรียนรู้สัดส่วนของภาพทำให้ภาพมีคุณค่าและสื่อสารออกมาตามอารมณ์ความรู้สึกมากขึ้น ซึ่งแสงและเงาจะเป็นตัวกำหนดอารมณ์ของภาพถ่าย ทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวาและ เพิ่มมิติให้กับภาพ การจัดองค์ประกอบทางศิลปะจะมีผลต่อรูปภาพเป็นอย่างมากทำให้ภาพนั้นสื่อความหมายและถ่ายทอดการสื่อสารทางอารมณ์ของภาพได้อย่างสมบูรณ์ จะทำให้ผู้ที่มองภาพนั้นรู้สึกถึงภาพได้ง่ายขึ้นเข้าใจในสิ่งที่ผู้ถ่ายภาพต้องการจะสื่อ และมีมุมมองที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น จะทำให้ภาพที่ถ่ายออกมาดูสวยงาม มีความเป็นมืออาชีพ มีความน่าสนใจน่าค้นหา รูปภาพที่ผ่านการจัดองค์ประกอบก่อนที่จะถ่ายภาพนั้น จะเข้าใจถึงเนื้อหาหรือเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านภาพถ่าย ทำให้ภาพถ่ายมีชีวิตและรับรู้ได้และเป็นสิ่งที่ทำให้ภาพถ่ายเกิดความงาม

2. ด้านเครื่องมืออุปกรณ์การถ่ายภาพโทรศัพท์มือถือรุ่นต่าง ๆ และแอปพลิเคชันที่รองรับสมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) ถ้าถ่ายภาพบุคคลจะทำหน้าที่ได้ดีกว่า เนื่องจากการโฟกัส และสามารถปรับแต่งรูปได้สวยงาม การกดชัตเตอร์จะไวกว่า โฟกัสภาพได้ดีกว่า สามารถถ่ายภาพได้สะดวก และแม่นยำ สามารถเก็บรายละเอียดความนิ่งของภาพและการรับแสงดีกว่า ทำให้ภาพถ่ายออกมามีความคมชัดไม่เบลอมีแสงมีสีเหมือนจริงสวยงามและมีลูกเล่นทั้งเป็นหน้าชัดหลังเบลอถ่ายภาพได้หลากหลายไม่ว่าจะตัดคลิปลักษณะคมชัดระบบวัดแสง แต่ทั้งนี้หากเราเข้าใจเรื่องการจัดวางองค์ประกอบ และมุมมอง และลูกเล่นอื่น ๆ ที่สามารถนำไปใช้ในการถ่ายวิดีโอเช่น Mode Speed Mode Slow เป็นต้น ในส่วนของสมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) ก็จะมีการปรับแต่งสีทำให้ภาพที่ออกมาเป็นภาพถ่ายได้ไม่สมจริง โฟกัสจะไม่ค่อยนิ่งต้องปรับแสงช่วย ความคมชัดต่างกัน ภาพที่ถ่ายถึงจะถ่ายวิวทิวทัศน์เหมือนกันแต่จะให้อารมณ์ความรู้สึกไม่เหมือนกัน การถ่ายภาพด้วยสมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) นั้นไม่จำเป็นต้องมีเทคนิคในการถ่ายภาพมากเพราะมีความคมชัดและสีของภาพจะดูสมจริงมากกว่า แต่กล้องสมาร์ทโฟน Android จะต้องใช้เทคนิคมากขึ้นเพื่อให้ภาพออกมาสมบูรณ์ ปัจจุบันสมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) ได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วจึงไม่มีข้อแตกต่างจากสมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) มากนัก ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) บางรุ่นสามารถสร้างภาพถ่ายที่ดีได้ อาจจะมีข้อแตกต่างในเรื่องความคมชัด และสีของภาพ

3. ด้านการเลือกสถานที่ และช่วงเวลา เป็นสิ่งที่บอกเล่าเรื่องราวและสื่อสารที่ทำให้ภาพถ่ายเกิดเนื้อหาและความสวยงาม ได้รู้จุดประสงค์ของการถ่ายภาพนั้น ๆ ว่าต้องการถ่ายทอดถึงอะไร หากเลือกสถานที่และพื้นหลังไม่เหมาะสมจะทำให้รูปถ่ายออกมาไม่สวย และขาดอารมณ์ของภาพเช่นผู้ถ่ายภาพต้องการถ่ายทอดความสนุกช่วงเวลาในวัยเด็กก็เลือกสถานที่สนุกสนานในช่วงเวลากลางวัน ในทางตรงกันข้ามหากต้องการถ่ายทอดความหวาดกลัว เหงา โดดเดี่ยวก็เลือกถ่ายภาพในช่วงเวลาพลบค่ำ ซึ่งจะเห็นได้ว่าการเลือกสถานที่และช่วงเวลามีความสัมพันธ์ในการสื่อความหมาย และความรู้สึก การเลือกสถานที่ที่จะช่วยให้มุมมองในการถ่ายภาพสวยงามขึ้นและยังเสริมในเรื่องของความทรงจำในสถานที่นั้น ๆ ด้วยการเลือกสถานที่ที่ไม่เหมาะสม อาจทำให้การสร้างสรรค์ภาพใช้ระยะเวลา เช่นขณะถ่ายภาพการจราจรพลุกพล่านอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุได้ ทำให้ต้องรีบเร่งถ่ายจนภาพไม่มีความคมชัดขาดองค์ประกอบ ผู้คนแออัดพลุกพล่านมีรถสัญจรมี สายไฟเป็นจำนวนมาก ช่วงเวลาที่มีจำกัดไม่สามารถถ่ายภาพได้ และสภาพอากาศที่แปรปรวนเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่องานถ่ายภาพ ทำให้ต้องเลือกสถานที่ มุมมอง และบริหารเวลาให้ได้ตามเงื่อนไขที่จำกัด

4. ด้านปัจจัยที่ส่งผลต่อภาพถ่าย ปัจจัยที่ทำให้ภาพออกมาดีได้แก่ จุดมุ่งหมายของผู้สร้างงานว่าต้องการสื่ออะไรให้กับผู้ดู คุณภาพของเครื่องมืออุปกรณ์ในการถ่ายภาพ มุมกล้อง องค์ประกอบของภาพ การเล่นกับแสงและเงา การจัดวางตำแหน่งของภาพ ช่วงเวลา และเนื้อหาเรื่องราว ภาพที่ได้รับการเปิดรับแสงที่พอดี โฟกัสวัตถุได้ชัด ไม่มีการเบลอจากการสั่นของมือถือที่ถ่ายภาพ หรือความเร็วชัตเตอร์ที่ต่ำเกินไป มีระยะความชัดลึกที่พอดี การสื่อทางอารมณ์และความชัดเจนของภาพ สถานที่เหมาะสม ผู้ที่เป็นแบบใน

ภาพถ่าย ฝีมือและประสบการณ์ในการถ่ายภาพจะมีมุมมองในการถ่ายภาพและการสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น และปัจจัยที่ทำให้ภาพออกมาไม่ดี ได้แก่ ผู้ถ่ายภาพขาดความใส่ใจต่อภาพที่ตัวเองจะสร้างทำให้ไม่มีเป้าหมาย และแรงใจในการทำงาน คุณภาพของอุปกรณ์เครื่องมือไม่เอื้อต่อการถ่ายภาพ มีความรู้ความเข้าใจที่ไม่มากพอ การโฟกัสผิดตำแหน่ง การตั้งค่ากล้องและแสงที่ไม่เหมาะสม สัดส่วนของภาพถ่าย สีของภาพถ่าย ประสบการณ์ของคนถ่ายภาพ การจัดองค์ประกอบที่ไม่สมดุลพื้นหลังหรือสถานที่ที่ไม่เหมาะสม แสงและเงา ระยะเวลา ผู้คนพลุกพล่านและสิ่งแวดล้อมไม่เอื้ออำนวย เช่น สายไฟที่ห้อยระย้อยรกรุงรัง และภาพไม่สื่ออารมณ์ใด ๆ แม้กระทั่งความสวยงาม

5. ด้านความสำคัญของภาพถ่ายที่สามารถต่อยอดพัฒนาไปสร้างสื่อดิจิทัลด้านวิชาชีพเฉพาะทาง ได้แก่ การถ่ายภาพนิ่งระยะใกล้ ประเภทภาพเฉพาะจุดหรือเฉพาะส่วน สามารถนำไปปรับใช้กับการถ่ายภาพ เครื่องแต่งกายหรือเครื่องดนตรี ภาพบุคคลประเภทต่าง ๆ สามารถนำไปถ่ายภาพนักแสดง และภาพทิวทัศน์ ประเภทต่าง ๆ สามารถนำไปปรับใช้ในการถ่ายภาพฉากการแสดงบนเวทีได้ การนำไปพัฒนาสื่อดิจิทัลใน ลักษณะของสื่อการสอน เช่น นำรูปถ่ายของชุดการแสดงต่างๆ ไปเผยแพร่หรือการถ่ายภาพเครื่องดนตรีจัด องค์ประกอบของภาพ ให้ภาพดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ภาพถ่ายเป็นสิ่งที่ช่วยขยายความของเนื้อหา นั้น ๆ นำไป สร้างสื่อโฆษณาสื่อการท่องเที่ยว หรือการตัดต่อวิดีโอทำภาพยนตร์สั้นหรือป้ายเชิญชวนแนะนำเรื่องราวต่าง ๆ การสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของวีดิทัศน์หรือมัลติมีเดีย เช่น ข้อความตัวอักษรภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวเสียง ซึ่งอยู่ในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัล บันทึกข้อมูลชนิดต่าง ๆ มาประกอบกันทำให้ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไปด้วยภาพเคลื่อนไหวเป็นกราฟิกที่มีการแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่นการ เคลื่อนที่ของตัวละคร หรือการเล่าเรื่อง นำรูปหรือวิดีโอมาสร้างเป็นงานนำเสนอการแสดงต่าง ๆ เผยแพร่ผ่าน โซเชียลมีเดีย (Social Media) อาจทำให้ผู้คนได้เห็นและเป็นแบบอย่างในการถ่ายภาพ หรืออาจถ่ายภาพแบบ วิดีโอสตอรี่นำไปสร้างเป็นเพจใน Facebook จัดทำเป็นอัลบั้มไว้และยังสามารถสร้างเป็นอาชีพได้อีกด้วย นำ ภาพไปเข้าร่วมในนิทรรศการจัดแสดงภาพถ่ายของหอศิลป์ที่มีการนำภาพถ่ายหรืองานศิลปะมาจัดแสดงให้ ผู้คนได้รับชม ปัจจุบันได้มีการนำ AI มาช่วยในการสร้างภาพจำลองเสมือนจริง โดยการเรียนรู้ลักษณะของคน ที่เราจะจำลองผ่านรูปถ่ายและวิดีโอต่าง ๆ โดยมีคนเคยนำมาใช้โดยนำภาพและวิดีโอคนที่เสียชีวิตไปแล้วมาให้ AI จัดจำลักษณะใบหน้าจำลองทำให้ลูกสาวได้พบกับแม่ของเธออีกครั้งในรูปแบบที่เป็นเสมือนคนจริง ๆ หรือนำไปสร้างสื่อดิจิทัลเผยแพร่บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ นำเสนอผลงานผ่านรหัส QR Code ให้ผู้อื่นได้เข้าถึงทำให้ ง่ายต่อการเก็บรักษาและสะดวกต่อการรับชมผลงานได้อีกด้วย

6. ด้านการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่ส่งผลต่อการฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพ ผู้เรียนได้ ทำการศึกษาค้นคว้าวิธีการจากทฤษฎี และลงมือฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพด้วยตนเองในสถานที่จริง สังเกตมุมมอง ภาพที่แปลกไปจากเนื้อหาความรู้เดิม เกิดเป็นองค์ความรู้ที่จะนำไปแก้ไขจุดด้อยของตนเองและนำมาพัฒนาให้ ภาพถ่ายมีคุณภาพ โดยผู้เรียนจะได้รับความรู้ใหม่ในการถ่ายภาพ ได้แก่ เข้าใจในการจัดองค์ประกอบภาพถ่าย การจัดภาพถ่ายด้วยจุดตัด 9 ช่อง เป็นตัวช่วยในการถ่ายภาพให้มีความสมดุลไม่เอนเอียง การเลือกมุมกล้องให้

เหมาะสมกับแสงและเงา รวมถึงสถานที่ และช่วงเวลา เพื่อเป็นการสร้างสรรค์ภาพถ่ายให้สื่อถึงอารมณ์ให้ผู้คนให้เข้าใจในภาพที่ผู้ถ่ายภาพสื่อออกมา จากการลงพื้นที่ถ่ายภาพ พบการถ่ายภาพที่มีความต่างกันด้านคุณภาพของสมาร์ทโฟน การได้ฝึกปฏิบัติจริงจากการนำความรู้ที่เรียนภายในห้องเรียน ได้รู้วิธีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเมื่อเจอเหตุการณ์ผู้คนพลุกพล่านรุดผ่านไปมาทำให้การถ่ายภาพลำบาก โดยการหามุมที่เหมาะสม ทำให้เห็นถึงข้อผิดพลาดต่าง ๆ การแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนและอาจารย์ทำให้ภาพถ่ายออกมาดียิ่งขึ้น จากปกติที่ไม่ชอบถ่ายภาพ ทำให้มีความรู้สึกที่ดีต่อการถ่ายภาพ สามารถถ่ายภาพออกมาได้ดี การสร้างสรรค์ภาพถ่ายธรรมดาให้ออกมาเป็นภาพถ่ายที่มีความหมาย ได้รู้จักมุมมองการถ่ายภาพจากจุดที่ไม่น่าสนใจ ก็สามารถถ่ายออกมาให้ดูสวยงาม สามารถนำไปบูรณาการกับความรู้เดิมจากการแต่งภาพ ทำให้ทราบว่าภาพที่ถ่ายเป็นภาพประเภทอะไรและควรถ่ายแบบใด การไปในสถานที่ที่ไม่เคยไปหรือเคยไปมาแล้วแต่ไม่เคยเห็นมุมมองที่แปลกตา การถ่ายภาพทำให้สังเกตและค้นพบมุมมองใหม่ ๆ นำความรู้ที่อาจารย์สอนออกมาใช้ในประสบการณ์จริงทำให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติโดยตรง ทำให้มีการพัฒนาการทางด้านการถ่ายภาพเพิ่มมากขึ้น ทำให้เข้าใจมากขึ้นนำความรู้และเทคนิคไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งยังสามารถนำไปผลิตสื่อที่หลากหลาย สร้างคุณภาพให้กับสื่อนวัตกรรมได้ในอนาคต

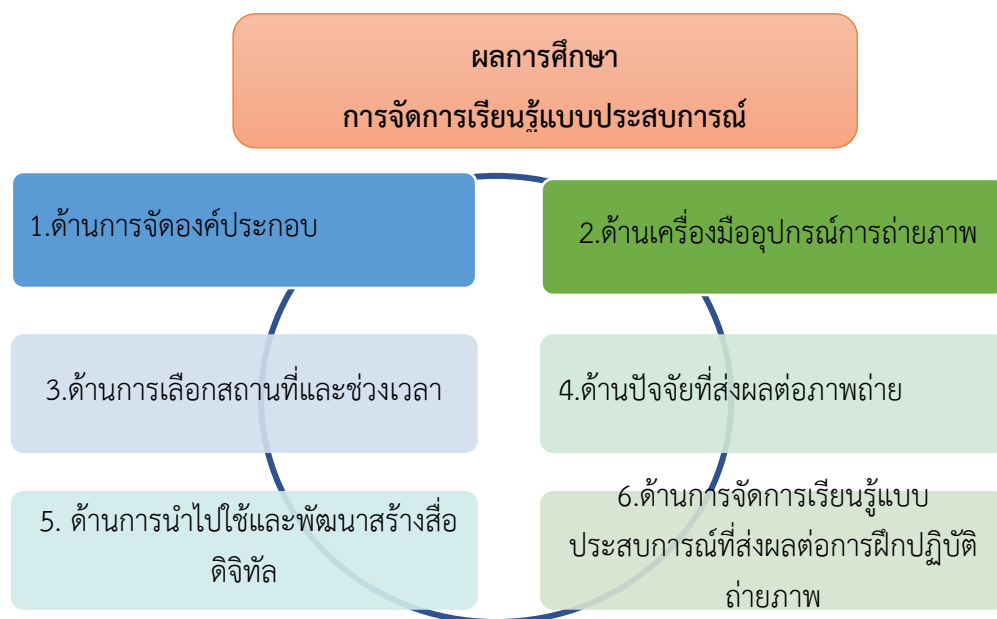


Figure 2 The results of the four-step experiential learning management

ความสอดคล้องของศิลปะการถ่ายภาพและการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์กับเป้าหมายการศึกษาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์เรื่อง ศิลปะภาพถ่ายในสื่อดิจิทัล โดยการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ของนักศึกษาในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ผู้สอนได้ดำเนินการให้นักศึกษาได้สะท้อนแนวคิดเชิง

วิพากษ์เป็นรายกลุ่ม แล้วนำมาสรุปเป็นองค์ความรู้ใหม่ ที่นักศึกษาได้ค้นพบขณะฝึกปฏิบัติกิจกรรม เพื่อเป็นแนวปฏิบัติและการนำไปประยุกต์ต่อไป สอดคล้องกับแนวคิดการสอนแบบทันสมัยและเทคนิควิธีสอนแนวใหม่ (ซันธชัย อธิเกียรติ และธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว. 2565) ได้กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ควรมีความหมายและน่าสนใจให้กับนักเรียนพวกเขาควรได้รับอนุญาตในการสร้างพัฒนาและประยุกต์ใช้ความรู้หรือทักษะเพิ่มเติม พวกเขาควรมีทางเลือกและได้รับโอกาสที่จะเป็นนักวางแผนและผู้มีอำนาจตัดสินใจกิจกรรมควรจะสร้างขึ้นที่ช่วยให้เด็กที่จะเป็นประโยชน์จากความรู้ในสถานการณ์ใหม่เด็กควรจะเป็นการสนับสนุน ในการหาคำตอบสำหรับคำถามของตนเองโดยใช้การวิเคราะห์ แนวคิดสมัยใหม่มองว่าความคิดของนักเรียนมีคุณค่านักเรียนจะพัฒนาความหมายของตัวเองแทนการถ่ายโอนความรู้จากครูโดยจะเน้นการคิดเชิงวิพากษ์มากกว่าข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง

จากการวิพากษ์รายละเอียดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่ส่งผลให้นักศึกษาได้ปฏิบัติการถ่ายภาพนิ่งในสถานที่จริงได้อย่างมีศิลปะ สื่อสารภาพถ่ายไปยังผู้ดูได้เพื่อใช้ในการผลิตสื่อการศึกษา และถ่ายทอดไปยังผู้เรียนในมิติต่างๆ ได้ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. จากการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเน้นความสนใจของผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการประเมินผล พบว่า การถ่ายภาพพื้นฐานนั้น เป็นสิ่งที่นักศึกษาด้านดนตรีและนาฏศิลป์ให้ความสนใจเป็นพื้นเดิมอยู่แล้วเพราะปัจจุบันมีสมาร์โฟนประเภท iOS และ Android ที่เครื่องมือมีศักยภาพในการถ่ายภาพได้สูง มีการใช้งานที่ง่ายตายมีลูกเล่นในตัวเครื่องที่ตอบโจทย์การใช้งานในปัจจุบัน ทำให้การถ่ายภาพเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของนักศึกษาที่นำไปใช้ในการสื่อสารในโลกโซเชียลของศตวรรษที่ 21 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของคาร์ล โรเจอร์ นักจิตวิทยาและนักการศึกษาชาวอเมริกันที่กล่าวว่ามนุษย์มีศักยภาพที่จะเรียนรู้และการเรียนรู้จะได้ผลดีหากการเรียนรู้ที่มีความหมายหรือเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสนใจอยากรู้อย่างแท้จริง โดยโรเจอร์จำแนกการเรียนรู้เป็น 2 ชนิด คือ 1) การเรียนรู้ในสิ่งที่ถูกสอนโดยผู้เรียนไม่ได้สนใจอยากรู้มาก่อน และ 2) การเรียนรู้ในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการรู้โดยเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (Experiential Learning) คือความรู้ที่ได้รับจากการลงมือปฏิบัติจริงและนำความรู้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ความแตกต่างสำคัญระหว่างการเรียนรู้สองแบบคือการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จะมุ่งสนองความต้องการหรือความสนใจของผู้เรียนและเมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่ตนสนใจก็จะเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน

2. การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์เป็นเป้าหมายการจัดการศึกษาในโลกการศึกษายุคใหม่ที่สอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะที่ใช้เผชิญกับปัญหาความท้าทาย (Competencies) หรือที่เรียกกันว่า ‘4Cs’ นั้น เป็นทักษะที่ยังคงจำเป็นของมนุษย์ และยังไม่มีคอมพิวเตอร์หรือเทคโนโลยีใด ๆ สามารถทำแทนได้ดีเท่ามนุษย์ ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) ประกอบไปด้วย 1) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ไม่เชื่อข้อมูลข่าวสารที่ได้รับรู้โดยทันที รู้จักตั้งข้อสงสัย และคำถาม 2) การสื่อสารความคิดต่าง (Communication) สามารถสื่อสารความคิดที่แตกต่างให้เข้าใจด้วยเหตุผลที่ดี 3) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) สามารถทำงานเป็นทีม รู้จักถกเถียง เจรรา ต่อบรอง หาข้อยุติและร่วมมือกันทำงาน

และ 4) การสร้างนวัตกรรม (Innovation) สามารถคิดสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรม อันเนื่องมาจากการทำงานเป็นทีม เหล่านี้ล้วนเกิดจากการจัดฝึกประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนโดยใช้ทักษะปฏิบัติในสถานที่จริง มุ่งเน้นการฝึกทักษะให้แก่ผู้เรียนมากกว่าการมอบความรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทนและสามารถนำไปใช้ได้จริง

3. ภาพถ่ายที่เป็นภาพนิ่ง (Still Image) เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว ซึ่งมีบทบาทต่อระบบสื่อ มัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร จะให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า อีกทั้งยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรเพราะข้อความหรือตัวอักษรนั้นมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่าง แต่ละภาษา แต่ภาพนิ่งหรือภาพถ่ายสามารถสื่อความหมายให้กับผู้คนได้ทุกชาติพันธุ์ ภาพนิ่งจึงเป็นสื่อภาพที่เป็นตัวกลางในการสื่อสารของมนุษย์มาทุกยุคทุกสมัย ดังคำกล่าว ของ Frederick R. Barnard ผู้บริหารโฆษณาต้นกำเนิดในอเมริกา ในช่วงต้นทศวรรษ 1900 ที่กล่าวว่า “1 ภาพ มีค่าเท่ากับคำพูด 1,000 คำ” (A Picture is Worth a Thousand Words) คือรูปภาพสื่อถึงข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าคำพูดรูปภาพสามารถบอกเล่าเรื่องราวได้เช่นเดียวกับหลายๆ คำการใช้กราฟิกสามารถถ่ายทอดความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าคำศัพท์จำนวนมากภาพประกอบกราฟิกบ่งบอกถึงข้อความที่มีพลังมากกว่าคำพูด (Bright Quotes, 2016) การถ่ายภาพที่มีศิลปะและสื่อความหมายในภาพได้ดี ถือเป็นหัวใจหลักที่นักออกแบบสื่อให้ความสำคัญ การฝึกปฏิบัติถ่ายภาพที่ใส่ใจและลงรายละเอียดทุกขั้นตอนเพื่อให้ได้ภาพถ่ายที่ดีที่สุด เป็นสิ่งที่นักศึกษาได้เรียนรู้ในการปฏิบัติในสถานที่จริง ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มและครูผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำ สามารถทำให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ตรง อีกทั้งได้ค้นพบมุมมองภาพใหม่ๆ เช่น ยี่ห้อของสมาร์ทโฟนแต่ละรุ่น บรรยากาศ เวลา และสถานที่ ที่ส่งผลต่อภาพถ่าย เหล่านี้ล้วนทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำมาวิพากษ์ร่วมกัน

**กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ที่ส่งผลให้นักศึกษา
ได้ปฏิบัติการถ่ายภาพนิ่งในสถานที่จริงได้อย่างมีศิลปะ**

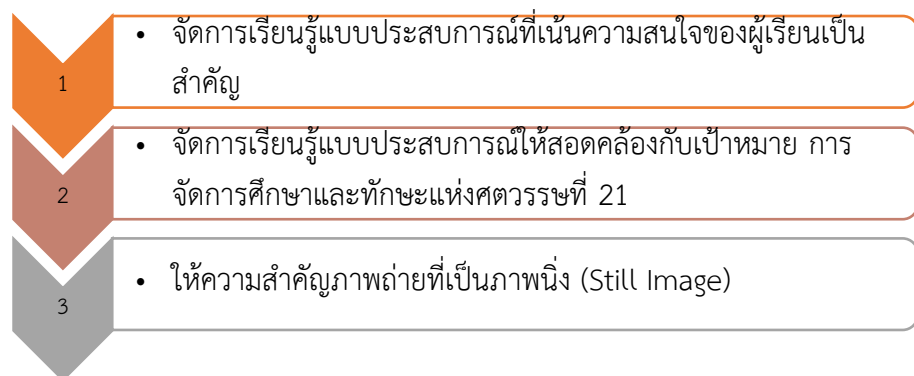


Figure 3 Experience learning management process That results in students to practice still photography In the real place with art

แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ในการผลิตสื่อการศึกษาศิลปะภาพถ่ายในสื่อดิจิทัล
ควรมีหลักการดังนี้

1. เลือกจัดประสบการณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่กำหนดให้ผู้เรียนไปเผชิญประสบการณ์ตรง เช่น การเลือกสถานที่หรือแหล่งเรียนรู้ที่นักศึกษาจะต้องไปศึกษาและการแนะนำผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้เฉพาะด้านตรงสาขาที่สามารถถ่ายทอดหรือฝึกประสบการณ์ให้นักศึกษาได้ทำให้เกิดการเรียนรู้และเก็บเกี่ยวประสบการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ควรกำหนดประเด็นหัวข้อที่จะศึกษาให้ชัดเจนในการเผชิญประสบการณ์ตรงนั้นผู้เรียน ควรได้อะไรบ้าง กำหนดแผนการหรือเส้นทางการเรียนรู้ที่ชัดเจนไม่สับสน ผู้เรียนพร้อมเก็บเกี่ยวเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงได้เต็มที่
3. จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านองค์ความรู้และข้อมูลด้านการผลิตสื่อศิลปะภาพถ่าย ในสื่อดิจิทัล ข้อดีข้อด้อยการแก้ไขปรับปรุงภาพนิ่ง ปัญหาต่างๆ รวมถึงข้อเด่น ๆ ที่แต่ละกลุ่มภูมิใจนำเสนอ พร้อมทั้งจะแลกเปลี่ยนเพื่อพัฒนากลุ่มของตนเองให้เป็นเลิศและดีที่สุดในยุคสมัยรวมถึงหลักการนำเสนอข้อสรุปที่ได้รับและการนำไปประยุกต์ใช้
4. นำหลักการผลิตสื่อการศึกษาศิลปะภาพถ่ายในสื่อดิจิทัล โดยการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์จริงไปประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อการศึกษาในรูปแบบอื่นๆ ที่ทันสมัยในอนาคต



Figure 4 Guidelines for an experiential learning management approach in the production of photographic art educational media in digital media

บทสรุป

ดังนั้น การจัดการสอนในรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาที่มุ่งเน้นการจัดการสอนแบบประสบการณ์ โดยคำนึงถึงความสนใจของผู้เรียนเป็นหลัก และคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนมีทักษะการผลิตสื่อการศึกษาที่มีประสิทธิภาพในอนาคต ซึ่งจำเป็นต้องใช้การถ่ายภาพนิ่ง เพื่อเชื่อมโยงไปสู่การถ่ายภาพเคลื่อนไหวในการผลิตสื่อภาพและเสียงได้ตามลำดับ เป็นการเพิ่มทักษะพื้นฐานในการถ่ายภาพนิ่งที่จำเป็น และมีประสิทธิภาพให้นักศึกษาโดยเน้นในเรื่องการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ และการสื่อสารเนื้อหาเรื่องราวของภาพ เพื่อนำไปใช้ในการผลิตสื่อประเภทสื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์ หรืออินโฟกราฟิก รวมถึงสื่อภาพนิ่งอื่นๆ ที่ใช้ประกอบเนื้อหาในสื่อมัลติมีเดีย ผ่าน www. หรือแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่สามารถตอบสนองผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ นงนุช เสือพุมิ และคณะ (2560) ได้กล่าวถึง แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ทางการพยาบาลอาจารย์ผู้สอนควรคำนึงอยู่เสมอว่าหากใช้วิธีให้ความรู้โดยการบรรยายเป็นหลักในภาคทฤษฎีนั้นนักศึกษาจะไม่ได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นที่ต้องใช้ในการปฏิบัติงานในสถานการณ์จริงเพราะนักศึกษา มีรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่ได้มีการเรียนรู้เพียงแบบเดียวโดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์เป็นรูปแบบหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของนักศึกษา

เอกสารอ้างอิง

กันตภา สุธธิอาจ. (2561). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์ตามสภาพจริง เพื่อ*

ส่งเสริมคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์

หลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

จันทร์ชัย อธิเกียรติ และ ธนารักษ์ สารเลื่อนแก้ว. (2565). *การสอนแบบทันสมัยและเทคโนโลยีวิธีสอนแนวใหม่*.

Retrieved on November 2, 2022 from:

https://regis.skru.ac.th/RegisWeb/webpage/addnews/data/2017-07-24_078.pdf.

ทรัพย์สิริ เสนิงค์ ณ อยู่ธยา, สรรฐ ฤทธิธรรณศักดิ์, นิศรา ระเบียบ และวาสนา จักรแก้ว. (2564). *การจัดการเรียน*

การสอนจากประสบการณ์ตามสภาพจริง ตามรูปแบบกิจกรรมประสบการณ์. *วารสารธรรมศาสตร์* 40

(2), 116-129.

นงนุช เสือพุมิ, วไลย นาคศรีสังข์ และประไพพิศ สิงหเสม. (2560). *การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์*

ทางการพยาบาล. *วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข*. 27(1), 12-21.

นพรัตน์ ชำนาญสิงห์. (2554). *การสื่อความหมาย*. Retrieved on November 2, 2022 from:

<http://pkack2.blogspot.com/>.

นัยนา ดอธมาน, ประสาร มาลากุล ณ อยู่ธยา และผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2563). *การเรียนรู้เชิงประสบการณ์*

และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์. *วารสารจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*. 10 (2), 20-28.

ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ. (2562, 6 มีนาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*, เล่ม 136 ตอนพิเศษ 56 ง, หน้า 12.

- ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.
- รุจโรจน์ แก้วอุไรและคณะ. (2562). การถอดบทเรียนทักษะชีวิตของนิสิตจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน รายวิชาเทคโนโลยีการถ่ายภาพ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. *วารสารวิทยบริการ*. 30 (2), 59-68.
- วราภรณ์ คล้ายประยงค์, กาญจนา ภัทราวิวัฒน์, วิชุดา กิจธรรม, และพิชิต ฤทธิ์จัญญ. (2564). จิตลักษณะและพฤติกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่ส่งผลต่อทักษะการสร้างสรรค์ งานนวัตกรรมของนักศึกษาในระบบการเรียนรู้จากการทำงานจริง. *วารสารปัญญาวิวัฒน์*. 13 (1), 215-231.
- วินัย บุญคง. (2559). การพัฒนาเทคโนโลยีกล้องถ่ายภาพและผลกระทบ. *วารสารวิจัยสหวิทยาการไทย*. 11(5), 1-7.
- เวทิต ทองจันทร์. (2557). *กระบวนการสร้างสรรค์ภาพถ่ายดิจิทัลสำหรับใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์ ของโรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูป ที่ 3 (ต๋องยง) จ.สกลนคร Digital Photographic Creative Procedure for Public Relations Media of the Third Royal Instant Food Factory (Tao-ngoy), Sakolnakorn*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- เสาวภา วิชาดี. (2554). *รูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในมุมมองของทฤษฎีการเรียนรู้แบบประสบการณ์ Learner' learning styles: the perspective from the theory of experiential learning*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- Bright Quotes. (2016). *One Picture Says 1000 Words " A Picture is Thousands OF Meanings*. Retrieved on November 2, 2022 from: https://www.youtube.com/watch?v=djrrDcF4_sk.
- Constructivist Teacher. (2021). *สอนให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง*. Retrieved on November 2, 2022 from: <https://insku.com/idea/-MdFxKufHRJm-KkhhbL1u>.
- Dewey, J. (1983). *Experience and Education*. New York: Collier.
- Dewey, J. (2005). *How We Think*. New York: D.C. Health and Company.
- Honey, P., & Mumford, A. (1992). *The manual of learning styles*. 2nd edition, Maidenhead, UK:
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ Prentice Hall.
- Lewin, M., Massini, A.Y., & Greve, H.R. (2005). Innovators and Imitators: Organizational Reference Groups and Adoption of Organizational Routines. *Research Policy*. 34, 550-569.