

การสอนศิลปะปฏิบัติด้านกราฟิกดีไซน์ผ่านระบบออนไลน์ ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19

Teaching the art production of graphic design via an online system in the COVID-19 pandemic situation

ณัชชา เจริญชนะกิจ¹ และ ขนบวส แสงวนิช²

Nutcha Charoenchanakit and Khanobbhorn Sangvanich

Corresponding author, E-mail: nutcha-7410@hotmail.com

Received : June 12, 2021
Revised : December 5, 2021
Accepted : December 16, 2021

บทคัดย่อ

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 มีผลกระทบทำให้สถาบันการศึกษาต้องปรับกระบวนการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ให้สอดคล้องกับมาตรการเว้นระยะห่าง (Social Distancing) การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันจึงต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบด้วยการใช้ระบบออนไลน์ แทนการเรียนรู้ในห้องเรียน บทความนี้จึงเป็นการนำเสนอวิธีการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติด้านกราฟิกดีไซน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยนำเสนอปัจจัยสำคัญสำหรับการสอนทักษะปฏิบัติวิธีการและกระบวนการที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบหลักสูตรให้สอดคล้องกับวิกฤตการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อช่วยสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาทักษะของผู้เรียนด้านกราฟิกดีไซน์ผ่านระบบออนไลน์ที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของผู้เรียนในรูปแบบวิถีชีวิตใหม่ภายหลังสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 และนำเสนอกรณีศึกษาการออกแบบหลักสูตรระยะสั้นด้านกราฟิกดีไซน์ในรูปแบบออนไลน์

คำสำคัญ: โควิด-19, กราฟิกดีไซน์, ศิลปะปฏิบัติ, โรคระบาด

Abstract

The Situation of the COVID-19 pandemic causing an impact on the education sector originating the need to adjust the teaching and learning process to be in line with the Social Distancing measures. the current teaching and learning method changed from typical onsite learning to Online Learning. Thus, this paper is focused on presenting a method for teaching art production on the content of graphic design at the high school level. When incorporating such content into online learning. To review the factors, methods, and processes that should be taken into account when designing the curriculum in response to the crisis. To help support the teaching process for developing the learner's skill of graphic design through an online learning system in line with the characteristics of the learner's new normal lifestyle after the COVID-19 pandemic and presenting case studies in designing a short course, graphic design through online learning management.

¹ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Master's degree student in Art Education program, Division of Art Education, Department of Art Music and Dance Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Assistant Professor, Dr., Division of Art Education, Department of Art Music and Dance Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University

Keywords: COVID-19, Graphic design, Practical art, Pandemic

unนำ

การจัดการเรียนการสอนของไทยภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19

ปิยะวรรณ ปานโต (2563) กล่าวว่า รัฐบาลได้ออกประกาศและมีมาตรการเฝ้าระวังเพื่อป้องกันการแพร่กระจายของเชื้อไวรัส อาทิ ประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินในพื้นที่ทั่วราชอาณาจักร โดยอาศัยอำนาจตามพระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 โดยกำหนดให้มีการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ห้ามการใช้อาคารสถานที่ของโรงเรียนและสถาบันการศึกษาทุกประเภท สำหรับจัดการเรียนการสอน การสอบ ผูกอบรม หรือการทำกิจกรรมใด ๆ ที่มีผู้ชุมนุมหรือเข้าร่วมเป็นจำนวนมาก เว้นแต่เป็นการดำเนินการสื่อสารแบบทางไกลหรือด้วยวิธีอิเล็กทรอนิกส์ สอดคล้องกับ อานนท์ ศักดิ์วรวิชญ์ (2563) กล่าวว่า สถานการณ์การเรียนการสอนท่ามกลางโควิด ครู อาจารย์ จำเป็นต้องเปลี่ยนรูปแบบการสอนใหม่ เนื่องจากการเรียนออนไลน์มีหัวใจสำคัญ 3 ประการ คือ 1. หลักสูตร 2. เนื้อหา 3. ผู้สอน ต้องพัฒนาทั้ง 3 ด้านนี้ ให้การจัดการเรียนการสอนมีคุณภาพ เมื่อโลกของการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องอยู่ในห้องเรียนหรืออาศัยครูสอนเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ที่มีผลกระทบสำคัญต่อสถาบันการศึกษาเป็นวงกว้างทุกระดับ ครูและผู้บริหารจึงมีความจำเป็นที่จะต้องปรับกระบวนการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ในวิถีชีวิตใหม่ ให้สอดคล้องกับมาตรการเว้นระยะห่าง (Social Distancing) โดยเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนเป็นการใช้ระบบออนไลน์ หรือ การเรียนแบบผสมผสานแทนการเรียนรู้ในชั้นเรียนแบบเดิม ในบทความนี้ต้องการกล่าวถึง การสอนศิลปะปฏิบัติด้านกราฟิกดีไซน์ผ่านระบบออนไลน์ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 เนื่องจากการเรียนการสอนด้านการออกแบบกราฟิกเป็นเนื้อหาที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อชีวิตของผู้เรียนปัจจุบัน เป็นทักษะที่ผู้เรียนควรจะสามารถปฏิบัติได้เพื่อไปต่อยอดกับการเรียนรู้ และการทำงาน โดยเฉพาะในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังจะเตรียมตัวเข้าเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัย บทความนี้จึงต้องการชี้ให้เห็นความหลากหลายของการออกแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ที่สามารถประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์

ปัจจุบันและแนวโน้มที่จะเกิดต่อไปในอนาคตได้ อีกเหตุผลหนึ่ง คือ ปกติการสอนศิลปะจะเน้นทักษะปฏิบัติที่ครูจะต้องช่วยดู สาธิต แนะนำ หรือ จับมือให้ผู้เรียนทำตาม ในกรณีนี้ การสอนทักษะปฏิบัติบนระบบออนไลน์จะต้องเน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น แต่ในส่วนของการกระตุ้นให้คิด ทดลอง และตั้งเป้าหมายของการเรียนให้ชัดเจน จะต้องพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

Collins-Meltzer (2563) กล่าวถึง การเรียนออนไลน์ (Online Learning/Distance learning/E-learning) ว่าเป็นรูปแบบการศึกษารูปแบบหนึ่ง ที่ส่งผ่านอินเทอร์เน็ต การเรียนออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ บทเรียนสั้น ๆ หลักสูตรประกาศนียบัตร หลักสูตรระยะยาว ตลอดจนปริญญา การจัดการเรียนการสอนในช่วงที่มีสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ที่ผู้เรียนไม่สามารถไปเรียนที่โรงเรียน ศูนย์การเรียนรู้ หรือแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ตามปกติได้นั้น มีความจำเป็นที่การเรียนการสอนจะต้องปรับตัวไปใช้การเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ ทั่วไปการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์นี้มีผู้ทำการวิจัยเอาไว้มีผลสอดคล้องกันว่าเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น งานวิจัยของ ธนพงษ์ ไชยลาภ, เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบูลย์ และ ปริญญ์ โสภ (2559) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อบทเรียนออนไลน์เรื่อง : การออกแบบเพื่อการผลิตสื่อปฏิสัมพันธ์ และมัลติมีเดีย, นวพรพร จันทระคำ และ เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียก (2561) ได้ทำการพัฒนาคอร์สแวร์เพื่อการเรียนรู้แบบยูบิควิตัสที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา เป็นต้น

ในการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันเน้นการเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยี (Technology-based learning) ซึ่งครอบคลุมวิธีการเรียนรู้หลายรูปแบบ สอดคล้องกับที่ Naqvi and Sahu (2020) กล่าวว่า สถาบันการศึกษาส่วนใหญ่ทั่วโลกที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การระบาดของโรค COVID-19 ได้หาวิธีแก้ปัญหาดังกล่าวและทำให้สามารถดำเนินการสอนต่อไปได้เนื่องจาก ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ คือ ระดับคุณภาพของการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ดังนั้นการปรับกระบวนการทำงานเข้าสู่ระบบดิจิทัล (Digitalization) จึงเป็นการพัฒนาครั้งสำคัญที่จะเปลี่ยนแปลง

ระบบการศึกษาทั้งระบบในอนาคต โดยเฉพาะทิศทางการจัดหลักสูตรการเรียนรู้ทางไกล (Distance learning) ที่นำไปสู่การเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ระบบคอมพิวเตอร์เป็นฐาน (Online computer-based learning) อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นมีปัจจัยหลายอย่างที่อาจทำให้เกิดปัญหา ตั้งแต่ปัญหาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ปัญหาที่ครูผู้สอน ปัญหาของสื่อการเรียนรู้ หรือปัญหาที่ตัวเด็กและผู้ปกครองเอง พิริยะ ผลพิรุฬห์ (2563) ได้กล่าวถึงการเรียนออนไลน์ไว้ว่า “ถ้าเราตั้งต้นว่า การไปโรงเรียนควรเป็นเรื่องสนุก เรื่องน่าเบื่อที่เกิดขึ้นของการเรียนออนไลน์ก็คือเมื่อเราต้องทำตามตารางการเรียน มีเวลาตามคาบเรียน มีเวลาพักเบรกที่เด็กไม่ได้พักจริง เพราะต้องตามงานที่ทำไม่เสร็จ จนเกิดความเครียด การคาดหวังให้เด็กเล็กมีวินัย ดูนาฬิกาเป็นทำงานส่งตามตารางเป็นเรื่องที่เป็นไปแทบไม่ได้” ในประเทศไทยมีรายงานการวิจัยหลายฉบับที่กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ภายใต้สถานการณ์การระบาดของโรค COVID-19 ตัวอย่างเช่น วิทัศน์ ผักเจริญผล และคณะได้ศึกษาความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ภายใต้สถานการณ์ระบาดไวรัส COVID-19 ที่สำรวจความคิดเห็นของครูในประเทศไทย จากทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ จำนวน 700 คน ผลการสำรวจพบว่า ครูบางส่วนไม่พร้อมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ และมีผู้เรียนจำนวนมากที่ไม่สามารถเข้าถึงระบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ได้ พร้อมเรียกร้องความช่วยเหลือจากโรงเรียนและรัฐบาล ให้จัดอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์อย่างเร่งด่วน รวมถึงจัดหาอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและอุปกรณ์สื่อสารสำหรับผู้เรียนทุกคน หากจำเป็นต้องจัดการเรียนการสอนออนไลน์เมื่อเปิดภาคเรียน (1 กรกฎาคม พ.ศ. 2563)

เนื่องจากการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะมีเนื้อหาหลากหลายทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ในลักษณะของการจัดการเรียนการสอน บทความนี้จึงเน้นการศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับกราฟิกดีไซน์ ซึ่งเป็นการออกแบบสื่อโดยใช้รูปภาพ หรือตัวอักษรเพื่อสื่อสารไปยังเป้าหมาย โดยอาจสร้างสรรค์ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกต่าง ๆ ในการสอนเนื้อหาจำเป็นต้องใช้รูปแบบการสอนการสาธิต และให้คำแนะนำผู้เรียนเป็นรายบุคคลจากครูในการจัดการเรียนรู้ที่โดยทั่วไปจะต้องสอนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันภายใต้สถานการณ์การระบาดของโรค COVID-19 ที่เกิดขึ้น ทำให้ครูจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนให้เป็นระบบออนไลน์ และอาจเกิดปัญหา

ในการออกแบบการจัดการเรียนการสอน เช่น การติดตามผลการเรียนรู้ ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติตามที่สอนได้ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน หรือปัญหาอื่น ๆ บทความนี้จึงต้องการอธิบายและนำเสนอประเด็นสำคัญที่ได้จากการวิเคราะห์สังเคราะห์เอกสาร จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับการสอนกราฟิกดีไซน์ผ่านระบบการเรียนการสอนออนไลน์ว่ามีปัจจัยใดที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบหลักสูตรให้สอดคล้องกับวิกฤตการณ์ที่เกิดขึ้น ควรใช้วิธีการอย่างไรในการสอน และมีรูปแบบอย่างไรที่จะสามารถช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านระบบออนไลน์ โดยนำเสนอ 4 ประเด็นดังนี้

- 1) รูปแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์
- 2) ระบบการเรียนการสอนออนไลน์ในช่วงสถานการณ์ COVID-19
- 3) ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอนศิลปะปฏิบัติรูปแบบการสอนออนไลน์
- 4) กิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติด้านกราฟิกดีไซน์ผ่านระบบออนไลน์

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์

ในบทความนี้ต้องการนำเสนอรูปแบบการสอนที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในช่วงสถานการณ์ COVID-19 ได้ ดังต่อไปนี้

Self Directed Learning

การเรียนรู้ในรูปแบบนี้ ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเองผ่านระบบหรือรูปแบบบทเรียนที่ถูกเตรียมไว้ให้สามารถเรียนรู้ได้เอง Knowles (อ้างถึงใน ชนวรรต ศรีคำ และ พัฒนา สอดทรัพย์, 2562) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ด้วยตัวเอง (Self Directed Learning) ว่าการเรียนรู้ในลักษณะนี้เป็นกระบวนการที่บุคคลใช้ในการสร้างความต้องการในการเรียนรู้ผ่านการตั้งจุดมุ่งหมายในการรู้การทำกิจกรรมเพื่อค้นหาความรู้ กิจกรรมส่วนใหญ่จึงเกิดขึ้นด้วยตัวผู้เรียนเองซึ่งอาจจะได้รับหรือไม่ได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่น ผู้สอนจึงมีหน้าที่ส่งเสริมและช่วยสร้างผู้เรียนให้มีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามที่ผู้เรียนต้องการ บทบาทของผู้สอนจึงเป็นผู้อำนวยความสะดวกเพื่อการเรียนรู้ (Facilitator) ในยุคศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนต้องมีทักษะทั้งการเรียนรู้ เทคโนโลยี และการใช้ชีวิตและในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ที่ผู้เรียนแต่ละคนมีเวลาว่างเพิ่มเติมจากการเรียนรู้จากที่พักอาศัย ตามมาตรการการปิดโรงเรียน และแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อลดการแพร่กระจายของโรค

ระบอบ การเรียนรู้และการสร้างแรงจูงใจด้วยตนเองจึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่ง โดยมีครูเป็นผู้สนับสนุนในการเรียนรู้เนื้อหาในกลุ่มสาระต่าง ๆ ตามความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีนิสัยในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้อย่างยั่งยืน

Internet + Protocol Guided Learning

การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบนี้ระบบอินเทอร์เน็ตมาช่วยในการใช้ระบบโปรแกรมที่มีอยู่แล้วประยุกต์ใช้จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้โดยครูไม่ต้องมีการสร้างโปรแกรมขึ้นใหม่ Naqvi and Sahu (2563) กล่าวถึง การศึกษาผ่านรูปแบบการสอนแบบ Internet + Protocol Guided Learning ว่า เป็นรูปแบบการสอนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแพลตฟอร์มของการแชร์สื่อ เช่น กลุ่ม WhatsApp กลุ่ม WeChat เป็นต้น เพื่อถ่ายทอดการบรรยาย และทรัพยากรการเรียนรู้ระหว่าง ครู ผู้เรียนและผู้ปกครอง โดย Protocol ในที่นี้หมายถึง ระบบการให้คำแนะนำที่ครอบคลุม มีขั้นตอนที่ชัดเจน และมีเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา เพื่อดำเนินโปรแกรมการเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการให้คำแนะนำผู้เรียนได้อย่างรวดเร็วผ่านโปรแกรมแชทต่าง ๆ ที่บุคคลทั่วไปสามารถใช้งานได้ง่าย มีความคุ้นเคย ครูไม่จำเป็นต้องสร้างแพลตฟอร์มใหม่ให้ยุ่งยาก เหมาะสมกับการนำไปประยุกต์ใช้ประกอบกับการเรียนที่มีเนื้อหาทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติโดยเฉพาะในรายวิชาศิลปะ เพราะครูจะสามารถให้ความรู้กับผู้เรียนได้ทั้งขั้นตอนที่เป็นรายละเอียดในการปฏิบัติ การบรรยาย ทรัพยากรรวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และสามารถให้คำแนะนำได้ตามความต้องการของผู้เรียน นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์กับการให้การศึกษาแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

Phenomenon-based Learning หรือ PhenoBL

การเรียนรู้แบบ PhenoBL เป็นการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์ในชีวิตจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่เริ่มต้นด้วยการสังเกตปรากฏการณ์ด้วยมุมมองรอบด้าน โดยในสถานการณ์ของการแพร่ระบาดของ COVID-19 มีความสำคัญอย่างมากที่จะให้ผู้เรียนเข้าใจถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว จึงมีความเหมาะสมเป็นอย่างยิ่งหากจะนำปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นดังกล่าวมาเชื่อมโยงกับบทเรียน ซึ่ง Daehler & Folsom (2016) ได้เสนอแนะขั้นตอนของการนำ PhenoBL ไปใช้ไว้ดังนี้

1. เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ (Select an Interesting Phenomenon)
2. วิเคราะห์คุณค่าของบทเรียนที่มีอยู่ (Analyze the Utility of Your Existing Lessons)
3. วางลำดับกิจกรรม (Plan a Sequence of Activities)
4. วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน (Make a Plan for How You will Know Students have made Sense of the Phenomenon)

Game Based Learning (การเรียนรู้ผ่านเกม)

การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในบางครั้งมีอุปสรรคสำคัญ คือ การทำอย่างไรจึงจะให้ผู้เรียนอยากที่จะเรียนและดึงดูดผู้เรียนไว้ให้นานที่สุด โดยเฉพาะในสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ที่ผู้เรียนจะต้องเรียนเนื้อหาทุกอย่างในทุกวิชาผ่านการเรียนรู้แบบออนไลน์ ซึ่งการเรียนการสอนแบบบรรยายปกติอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียน การนำเกมเพื่อการเรียนรู๋มาใช้ในการสอนจึงเป็นแนวทางที่ดีในการสอดแทรกเนื้อหาความรู้กับความสนุกสนานของตัวเกมสอดคล้องกับที่ วรัตต์ อินทสระ (2562) กล่าวถึง Game Based Learning ไว้ว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของการเรียนนั้น ๆ เอาไว้ในเกม ให้ผู้เรียนเล่นเกม

MOOC (Massive Open Online Course)

การเรียนการสอนลักษณะนี้เป็นหลักสูตรการเรียนการสอนแบบออนไลน์ มีลักษณะแบบเปิดเสรี เพื่อให้โอกาสสำหรับบุคคลทุกระดับ ให้สามารถสมัครเข้าเรียนผ่านทางเว็บไซต์ได้จำนวนมาก มีทั้งเสียและไม่เสียค่าใช้จ่าย โดยมีมหาวิทยาลัยทั่วโลกเปิดคอร์สออนไลน์ ในสาขาวิชาและหลักสูตรที่หลากหลาย ปัจจุบันมหาวิทยาลัยในประเทศไทยได้ มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ MOOC ผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ เช่น thaimooc.org, mooc.chula.ac.th, mux.mahidol.ac.th, mooc.cmu.ac.th, <https://mooc.psu.ac.th/> และในต่างประเทศผ่านเว็บไซต์และแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่ทุกคนสามารถเรียนได้ทั่วโลก เช่น Coursera, edX, Khan Academy, Udacity, Future Learn เป็นต้น ซึ่งครูสามารถแนะนำให้ผู้เรียนลงทะเบียนเรียนได้ตามความสนใจในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของ COVID-19 โดยในหลาย ๆ เว็บไซต์ของสถาบันต่าง ๆ ก็มีการจัดหลักสูตรใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ COVID-19 เพื่อเตรียมความพร้อมให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนด้วย

ระบบการเรียนการสอนออนไลน์ในช่วงสถานการณ์ COVID-19

รูปแบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่อาจารย์นำมาใช้ได้ในช่วงสถานการณ์ COVID-19 ที่ได้กล่าวไปข้างต้นนั้น ครูอาจจัดการเรียนการสอนผ่านระบบการเรียนการสอนที่มีผู้พัฒนาขึ้นแล้วเป็นจำนวนมากได้ ซึ่งแต่ละระบบมีข้อดีและจุดเด่นที่แตกต่างกัน ซึ่ง วิทัศน์ ผักเจริญผล และคณะ (2563) ได้สำรวจความคิดเห็นของครูในประเทศไทยจากทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ จำนวน 700 คน เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน หรือประสบการณ์การใช้ระบบออนไลน์ประกอบการจัดการเรียนการสอนในระบบใดบ้าง ผลการสำรวจพบว่า ระบบที่ครูใช้กันมากที่สุดคือ Facebook (43%) และ Youtube (43%) รองลงมาคือ Line (41%) Kahoot (36%) Google Classroom (21%) และอื่น ๆ เช่น Quizizz, Plickers, Zoom, Moodle, Prezi, Mentimeter เป็นต้น โดยในบทความนี้จะนำเสนอตัวอย่างของแนวทางในการใช้ระบบต่าง ๆ ที่สามารถนำไปปรับใช้กับการสร้างบทเรียนได้ และแนวทางที่ผู้นำเสนอมีประสบการณ์จากการใช้งาน ดังนี้

Facebook เว็บไซต์ Social Network ที่เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั่วไปสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้โดย ครูสามารถสร้างกลุ่มของรายวิชา หรือบทเรียน แล้วโพสต์สื่อการเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าไปเรียนด้วยตนเอง หรือลิงค์ไปยังแบบฝึกหัดต่าง ๆ ผ่านการใช้เว็บไซต์อื่น ๆ เช่น Google Form, Mentimeter, Quizizz เป็นต้น การใช้ Facebook นี้มีข้อดีคือ ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ใช้งานเป็นและมีบัญชีผู้ใช้อยู่แล้ว

LINE เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการส่งข้อความ สามารถใช้ส่งภาพ วิดีโอ หรือ โทรศัพท์ได้ทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม โดยครูสามารถส่งสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ และตอบคำถามที่ผู้เรียนส่งมาได้ ข้อเสีย คือ ถ้ามีการส่งข้อความจำนวนมาก อาจยากต่อการจัดลำดับการเรียนรู้ หรือการสืบค้นของผู้เรียน และหากส่งไฟล์ ภาพ หรือวิดีโอ ไปแล้วแอปพลิเคชันนี้จะมีระยะเวลาจำกัดในการเก็บข้อมูล ผู้เรียนอาจไม่สะดวกในการเรียนย้อนหลัง ทั้งนี้ครูอาจแก้ปัญหาได้โดยส่งเป็นลิงค์ที่เชื่อมโยงกับระบบคลาวด์ต่าง ๆ ไว้แทน นอกจากการสร้างกลุ่มแชทส่งข้อความแบบปกติแล้ว ครูอาจใช้ฟังก์ชัน LINE Official Account ในการสร้างการตอบกลับอัตโนมัติให้กับคำถามทั่วไปของผู้เรียนได้ เพื่อลดภาระในการทำงานของครู และเป็นช่องทางในการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อีกทางหนึ่ง

Wix เป็นระบบการให้บริการด้านการพัฒนาเว็บไซต์ อนุญาตให้ผู้สร้างเว็บไซต์ผ่านการใช้เครื่องมือลากและวาง

แบบออนไลน์ ซึ่งมีความสะดวกกับการสร้างเว็บไซต์สำหรับบทเรียนแบบออนไลน์ต่าง ๆ เพราะครูไม่จำเป็นต้องรู้วิธีการเขียนโค้ดก็สามารถสร้างเว็บไซต์เองได้ ทำให้สะดวกในการสร้างหลักสูตร เป็นบทเรียนที่ให้ผู้เรียนเข้าไปเรียนได้ สามารถดึงดูดผู้เรียนได้ด้วยภาพกราฟิกที่สวยงาม สามารถใส่สื่อการเรียนรู้เข้าไปในเว็บได้โดยไม่จำกัดประเภท ทั้งในรูปแบบของสื่อ Interactive ที่เป็น HTML หรือคลิปวิดีโอ การสอน ภาพประกอบ ข้อความ และลิงค์ต่าง ๆ รวมถึงแอปพลิเคชันเฉพาะที่มีผู้พัฒนาไว้แล้วสามารถนำมาใช้ฝังลงไปในเว็บที่ออกแบบขึ้นได้เลย จึงสะดวกสำหรับการออกแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เป็นระบบ และมีขั้นตอนที่ชัดเจน แต่ครูอาจต้องใช้ระยะเวลาในการสร้างโครงร่างของเว็บไซต์ และการเรียนรู้เพิ่มเติมมากกว่าวิธีการอื่น ๆ

Google site เป็นเครื่องมือสร้างเว็บไซต์ที่ใช้งานได้ง่าย สามารถวางโครงร่างและใส่สื่อประเภทต่าง ๆ ลงในเว็บไซต์ได้อย่างอิสระ ง่ายต่อการสร้างบทเรียน สามารถปรับแต่งข้อมูล และอัปเดตข้อมูลใหม่ ๆ ได้ง่าย แต่จะไม่มีช่องทางให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ต้องใช้การลิงค์กับแอปพลิเคชันอื่น ๆ มีข้อดี คือ ใช้งานได้ง่าย ไม่ต้องใช้เวลาเรียนรู้เท่ากับ Wix และสามารถลิงค์กับแพลตฟอร์มอื่น ๆ ของ Google ได้ง่าย แต่ไม่สามารถฝังแอปพลิเคชันเฉพาะ หรือ Script แบบอื่น ๆ ได้มากเท่า Wix

Google Classroom สามารถใช้สร้างกลุ่มสำหรับชั้นเรียน และสื่อสารกับผู้เรียนในชั้นได้ง่าย ครูสามารถใช้สำหรับมอบหมายงานในชั้นเรียนเพิ่มแบบทดสอบ ข้อคำถาม หรือเนื้อหาต่าง ๆ ลงไปในกลุ่มและให้คะแนนผู้เรียนได้ โดยสามารถสั่งให้โปรแกรมเรียงลำดับให้เป็นบทเรียน หรือหน่วยการเรียนรู้ได้ จึงง่ายต่อการจัดลำดับการสอน มีข้อเสียคือครูจะต้องแชร์ลิงค์ หรือรหัสห้องเรียนให้กับผู้เรียนเพื่อเข้ากลุ่ม และไม่มีรายการบันทึกกิจกรรมการเข้าใช้งานในชั้นเรียนของผู้เรียน ทำให้ตรวจสอบได้ยากว่าผู้เรียนเข้ามาดูหรือไม่

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอนศิลปะปฏิบัติรูปแบบการสอนออนไลน์

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านระบบการเรียนใด ๆ ในช่วงสถานการณ์ COVID-19 นี้ควรมีการคำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ด้วย เพื่อให้หลักสูตรที่ออกแบบขึ้นมีประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียนได้เต็มศักยภาพ โดยในบทความนี้จะกล่าวถึงทฤษฎีที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อการเรียนการสอน กระบวนการเรียนรู้ หรือหลักสูตรต่าง ๆ ในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในช่วงสถานการณ์ COVID-19 ได้ดังต่อไปนี้

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist) เป็นแนวคิดที่ผู้เรียนแต่ละบุคคลจะสร้างองค์ความรู้ขึ้นตามลักษณะเฉพาะของตนเอง ซึ่งมีความแตกต่างกันตามประสบการณ์ โดยผู้เรียนจะเรียนเนื้อหาสาระไปพร้อมกับการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้การเรียนรู้มีความหมายและมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น Underhill, Cobb, Wood, Yackel, Balacheff and Confrey (2534 อ้างถึงใน ไพจิตร สดวกการ 2538 หน้า 2) กล่าวว่า ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (constructivist theory) หรือ คอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) มีแนวคิดที่ว่า บุคคลเรียนรู้ด้วยวิธีการที่ต่างกันไป โดยอาศัยประสบการณ์เดิม โครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่ ความสนใจและแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐาน (nodding 2533 อ้างถึงใน ไพจิตร สดวกการ 2538 หน้า 2) โดยมีแรงจูงใจจากความขัดแย้งทางปัญญาก่อให้เกิดการไตร่ตรอง (Reflection) ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างโครงสร้างใหม่ทางปัญญา (Cognitive restructuring) ที่ได้รับการตรวจสอบทั้งโดยตนเองและผู้อื่นว่าสามารถแก้ปัญหาเฉพาะต่าง ๆ ซึ่งอยู่ในกรอบของโครงสร้างนั้น และใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างโครงสร้างใหม่อื่น ๆ ได้ต่อไป ดังนั้นการนำแนวคิดของกลุ่มคอนสตรัคติวิสต์มาใช้ในการที่ออกแบบสื่อการเรียนการสอนจึงควรออกแบบให้สอดคล้องกับความสามารถในการความรู้เนื้อหาข้ามกลุ่มสาระเข้าด้วยกัน และสนับสนุนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เพื่อให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ของตนเองได้ ดังนั้นการสอนศิลปะปฏิบัติผ่านการสอนแบบออนไลน์ครูจึงต้องออกแบบกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น การงาน และ ช่องทางการสื่อสารให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ออกแบบสื่อการเรียนการสอนให้หลากหลาย ครอบคลุมถึงการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างหลากหลายของผู้เรียน เพื่อช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้มากที่สุดตามแนวทางการเรียนรู้ของแต่ละคน ซึ่งทฤษฎีนี้มีความสอดคล้องกับระบบการสอนในรูปแบบที่ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองต่าง ๆ เช่น Self Directed Learning, MOOC สามารถนำไปปรับใช้ในกระบวนการออกแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ได้ โดยควรมีแนวทางในการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนประกอบด้วย เพื่อให้สามารถติดตามผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และแก้ปัญหาการเรียนรู้ที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Gagné เป็นการเรียนรู้ที่ Gagné (1985) ได้พัฒนาเงื่อนไขในการเรียนรู้ (The Conditions of Learning) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถ

เรียนรู้ได้ดี รวดเร็ว และ จดจำได้นาน โดย Gagné เชื่อว่ามนุษย์มีความสามารถต่าง ๆ 5 ด้าน ประกอบด้วย 1. ทักษะทางปัญญา (Intellectual skill) 2. กลวิธีในการเรียนรู้ (Cognitive Strategy) 3. ภาษาหรือคำพูด (Verbal Information) 4. ทักษะการเคลื่อนไหว (Motor Skill) 5. เจตคติ (Attitude) นอกจากนี้เหตุการณ์ภายนอก ร่างกายมนุษย์ยังมีอิทธิพลต่อการส่งเสริมหรือการยับยั้งการเรียนรู้ได้ขณะที่สมองกำลังประมวลผลข้อมูล ด้วยเหตุนี้การสอนศิลปะปฏิบัติผ่านการสอนออนไลน์ จึงอาจนำทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้มาช่วยในการออกแบบบทเรียนที่เป็นระบบ มีขั้นตอนให้ชัดเจนได้ ตามแนวคิดของ Gagné ที่ได้ออกแบบกระบวนการเรียนการสอนออกเป็น 9 ขั้นตอน (Gagné's 9 Events of Instructional Design) โดยแบ่งเป็นขั้นต่าง ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน (Gain attention) เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับสิ่งเร้าต่าง ๆ ได้ดี โดยอาจใช้การเล่าเรื่อง หรือการบอกปัญหา ให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้เนื้อหา

ขั้นที่ 2 แจ้งวัตถุประสงค์ของการเรียนให้ผู้เรียนทราบ (Provide a Learning Objective) ช่วยให้ผู้เรียนได้รับรู้ถึงความคาดหวัง

ขั้นที่ 3 กระตุ้นให้ระลึกถึงความรู้เดิม (Stimulate recall of prior knowledge) ช่วยให้ผู้เรียนดึงข้อมูลเดิมในหน่วยความจำระยะยาวมาอยู่ในหน่วยความจำเพื่อใช้งาน ทำให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

ขั้นที่ 4 นำเสนอสิ่งเร้าหรือเนื้อหาสาระใหม่ (Present the material) ช่วยจัดสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเห็นได้ชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสะดวกในการเลือกปฏิบัติ

ขั้นที่ 5 การให้แนวทางในการเรียนรู้หรือจัดระบบข้อมูลให้มีความหมาย (Provide guidance for Learning) เพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจได้ง่าย และรวดเร็วขึ้น

ขั้นที่ 6 กระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความสามารถ (Elicit performance) ให้โอกาสผู้เรียนได้ตอบสนองสิ่งเร้า ช่วยให้การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียน

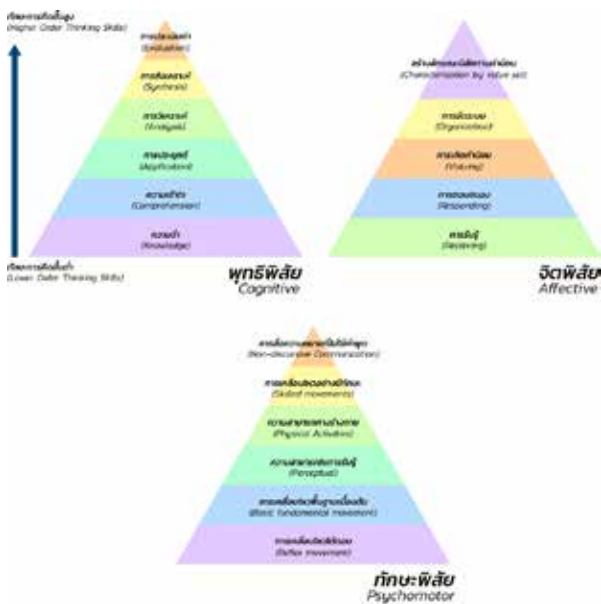
ขั้นที่ 7 ให้ข้อมูลป้อนกลับ (Provide Feedback) ช่วยเสริมแรงและให้ข้อมูลที่ประโยชน์กับผู้เรียน

ขั้นที่ 8 ประเมินผลการแสดงออกของผู้เรียน (Assess performance) ช่วยให้ผู้เรียนรู้ว่าจะสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้มากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 9 ส่งเสริมความคงทนและถ่ายโอนการเรียนรู้ (Enhance retention and transfer) ให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกฝนตนเองในสถานการณ์ที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้

เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง ในการถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่ประสบการณ์อื่น ๆ ได้

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bloom (Bloom's Taxonomy) ในปี ค.ศ. 1956 Benjamin Bloom และคณะได้เสนอแนวคิด ลักษณะของกระบวนการทางปัญญาที่เป็นลำดับขั้น (Benjamin Bloom's Taxonomy of Educational Objectives) และจะค่อย ๆ เพิ่มความซับซ้อนมากขึ้นจนถึงขั้นสุดท้าย โดยได้จำแนกจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1.พุทธิพิสัย 2.จิตพิสัย 3.ทักษะพิสัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bloom
ที่มา: ผู้วิจัย ณิชชา เจริญชนะกิจ, 2564

ครู หรือ ผู้สอนสามารถนำทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bloom ไปปรับใช้ในการออกแบบสื่อต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ โดยครูอาจวิเคราะห์ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีทักษะในระดับใดจากการเรียน แล้วจึงออกแบบบทเรียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ดังกล่าว เช่นหากต้องการให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดขั้นสูง สามารถประเมินค่า (Evaluation) ผลงานศิลปะได้ ครูอาจจะต้องมีสื่อประกอบการเรียนรู้ด้วยตนเองที่หลากหลาย การยกตัวอย่างให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในภาพรวมของศิลปะที่ครบถ้วนตามแนวคิดพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (DBAE) ทั้งด้านทฤษฎี ศิลปวิจารณ์ และความรู้ที่นำมาใช้ในการประเมินค่าผลงานศิลปะ เช่น ทศนาธาตุ และการจัดองค์ประกอบ รวมถึงความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ สุนทรียศาสตร์ในผลงานศิลปะ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เพียงพอในการประเมินค่าผลงานศิลปะ และอาจจะต้องมีแบบฝึกหัดให้ผู้เรียนได้ฝึก

ทักษะการตัดสินใจและประเมินค่าผลงานด้วย และในด้านศิลปะปฏิบัติ ซึ่งเป็นวิธีการสร้างผลงานศิลปะ ต้องคำนึงถึงทักษะที่ผู้เรียนจะได้รับว่าต้องการให้ผู้เรียนปฏิบัติได้ในระดับใด และออกแบบกระบวนการฝึกปฏิบัติให้สอดคล้อง เช่น หากต้องการให้ผู้เรียนสามารถเคลื่อนไหวอย่างมีทักษะ (Skilled movements) อาจต้องฝึกปฏิบัติเป็นจำนวนหลายครั้ง รวมถึงให้ผู้เรียนได้ทำงานหลากหลายรูปแบบ โดยเมื่อผู้เรียนมีทักษะในการปฏิบัติได้เป็นอย่างดีแล้วจะนำไปสู่การต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบร่วมกับการสร้างให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดขั้นสูง โดยในการสอนรูปแบบออนไลน์ครูจะต้องระบุขั้นตอนและวิธีการแต่ละส่วนให้ละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ และหากมีช่องทางที่ครูจะสามารถให้คำแนะนำประกอบการเรียนรู้ด้วยก็จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อีกทางหนึ่ง

ทฤษฎีกรวยประสบการณ์ ของ Edgar Dale (1948)
ได้แบ่งประเภทของสื่อโดยสร้างกรวยประสบการณ์ (Cone of Experience) ขึ้นมาอธิบายมีหลักว่าสิ่งที่ป็นรูปธรรมหรือใกล้เคียงกับประสบการณ์จริงจะสามารถเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว และดีกว่าสิ่งที่ป็นนามธรรม หรือการเรียนรู้ด้วยการจินตนาการ แบ่งประเภทของสื่อเป็นชั้นต่าง ๆ จากด้านล่างคือการเรียนรู้ได้ดีที่สุด ไปถึงด้านบนคือการเรียนรู้ได้ช้ากว่า



ภาพที่ 2 กรวยประสบการณ์ ของ Edgar Dale
ที่มา : ผู้วิจัย ณิชชา เจริญชนะกิจ, 2564

แผนภาพกรวยประสบการณ์ดังภาพที่ 2 ชี้ให้เห็นว่าครูผู้สอนอาจต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลกระทบท่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในสถานการณ์ตามการแพร่ระบาดของ COVID-19 ว่าประสบการณ์สื่อการเรียนรู้ หรือแหล่งเรียนรู้ใดบ้างที่อาจขาดหายไปตามการใช้มาตรการต่าง ๆ ในการปิดโรงเรียนที่ทำให้ผู้เรียนอาจไม่ได้รับการเรียนรู้ที่ดีที่สุด

เช่น ประสบการณ์จากการปฏิบัติ การจำลองสถานการณ์ การสาธิตของครู การจัดนิทรรศการต่าง ๆ ที่ไม่สามารถจัดแสดงในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค เป็นต้น โดยครูอาจหาวิธีการสอน และสื่อการเรียนรู้เพื่อเข้ามาแทนที่การขาดหายไปของประสบการณ์ดังกล่าว เพื่อทดแทนให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงสุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ

กิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติด้านกราฟิกดีไซน์ผ่านระบบออนไลน์

การจัดการเรียนการสอนกราฟิกดีไซน์แบบออนไลน์ มีหลายหลักสูตรในต่างประเทศที่มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ MOOC เช่น Graphic Design by California Institute of the Arts, Graphic Design Basics by Canva, Introduction to Graphic Illustration by Cornish College of the arts เป็นต้น

บทความนี้จึงนำเสนอตัวอย่างกรณีศึกษา การออกแบบการเรียนการสอนกราฟิกดีไซน์ผ่านการสอนออนไลน์โดยออกแบบเป็นหลักสูตรระยะสั้น 5 ชั่วโมง เพื่อให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระศิลปะ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-6) มีเนื้อหาคือการ ออกแบบงานปฏิบัติในหลักสูตร โดยให้ออกแบบกราฟิกเป็นปกแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อให้สอดคล้องกับการเตรียมพร้อมเข้าสู่การเรียนในระดับอุดมศึกษาของกลุ่มเป้าหมาย

ทรรศวรรณ ปรีดาวิภาต และ ฐะนุพงศ์ ศรีภาพสินธุ์ (2561) ได้กล่าวถึงเทคโนโลยีสารสนเทศกับการเปลี่ยนแปลงของมหาวิทยาลัยในอนาคต ไว้ว่าสิ่งที่มหาวิทยาลัยในอนาคตต้องปรับคือการปรับใช้การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีในแต่ละยุคสมัยเพื่อให้เหมาะสมที่สุด สำหรับประโยชน์ของผู้เรียนโดยนำเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมต่าง ๆ มาบูรณาการในวิธีการหรือรูปแบบการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ลงตัวและได้รับผลประโยชน์ในทุกภาคส่วนร่วมกันทั้งมหาวิทยาลัยและผู้เรียน ซึ่งปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยได้เริ่มมีการนำเทคโนโลยีการสอนออนไลน์เข้ามาใช้ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายควรมีประสบการณ์ในการใช้งานระบบการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาต่อไป โดยหลักสูตรที่ออกแบบขึ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) 2. ให้ผู้เรียนมีทักษะในการออกแบบกราฟิก โดยในการออกแบบได้คำนึงถึงการ

เรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการนำทฤษฎี รูปแบบ และระบบการเรียนการสอนที่ได้กล่าวไว้ในบทความข้างต้นมาออกแบบให้เป็นหลักสูตรระยะสั้นคือ “หลักสูตรระยะสั้น : กราฟิกดีไซน์” ผ่านการสอนออนไลน์ โดยแบ่งเป็น ภาคทฤษฎีจำนวน 3 ชั่วโมง และภาคปฏิบัติ จำนวน 2 ชั่วโมงตามลำดับ เป็นหลักสูตรที่ออกแบบระบบการเรียนรู้ออนไลน์ โดยมีจุดเด่นของหลักสูตรที่สร้างขึ้นเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านวิธีการที่หลากหลาย และมีเนื้อหาที่เป็นระบบมีขั้นตอนให้ผู้เรียนสามารถศึกษาและเห็นคุณค่าถึงความสำคัญของการออกแบบ และหลักการออกแบบก่อนจึงนำมาสู่การนำความรู้ในภาคทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในภาคปฏิบัติ โดยรูปแบบการสอนหลักสูตรระยะสั้น หลักสูตรนี้สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 3 รูปแบบการสอน : กรณีศึกษาหลักสูตรระยะสั้นกราฟิกดีไซน์ ผ่านการสอนออนไลน์
ที่มา: ผู้วิจัย ณัชชา เจริญชนะกิจ, 2564

โดยในการออกแบบหลักสูตรในการสอนกราฟิกดีไซน์ผ่านการสอนออนไลน์ครั้งนี้ได้ทดลองจัดการเรียนการสอนตามแผนภาพ ดังภาพที่ 3 เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ในบทที่ 1 ความสำคัญของการออกแบบจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนศึกษาเอกสารประกอบการเรียน และคลิปการสอนร่วมกับการทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนผ่านเว็บไซต์ ซึ่งในบทที่ 1 เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนผ่านการให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความสำคัญ เห็นภาพรวมของการออกแบบด้านต่าง ๆ รวมถึงคณะและอาชีพที่เกี่ยวกับการออกแบบให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา และอธิบายถึงโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบกราฟิก ต่อมาในบทที่ 2

หลักการออกแบบ ได้อธิบายถึงเรื่องการออกแบบและการใช้สี ร่วมกับหลัก Design Thinking โดยกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนทำหลังเรียนจบในบทที่ 2 คือการให้ผู้เรียนเรียงขั้นตอนของ Design Thinking ให้ถูกต้องโดยใช้แพลตฟอร์ม h5p สร้างแบบทดสอบ แบบลากวางภาพ ผังลงในเว็บไซต์ สุดท้ายในบทที่ 3 Adobe Illustrator ได้อธิบายและสาธิตวิธีการใช้งานโปรแกรม รวมถึงวิธีการออกแบบปก Portfolio ที่จะมอบหมายให้ผู้เรียนสร้างผลงาน จากนั้นให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานผ่านโปรแกรม Adobe Illustrator โดยสร้างผลงานปก Portfolio ตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้วส่งไฟล์ที่เสร็จสมบูรณ์ไปยัง LINE Official Account ที่สร้างขึ้นเพื่อรับวุฒิบัตรการจบหลักสูตร โดยผู้เรียนสามารถสร้างผลงานได้ตามเป้าหมายของหลักสูตร ตัวอย่างผลงานของผู้เรียนตามภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ตัวอย่างผลงานของผู้เรียน หลักสูตรระยะสั้นกราฟิกดีไซน์

ที่มา: ผู้วิจัย ณัชชา เจริญชนะกิจ, 2564

ผลจากการนำหลักสูตรไปทดลองใช้กับผู้เรียนจำนวน 10 คน พบว่า ผลจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ย 10.3 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.00 เมื่อเรียนตามหลักสูตรที่สร้างขึ้นจนจบแล้ว พบว่าผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ย 13.6 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.07 นอกจากนี้การทดสอบค่า Paired sample test พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนสอบหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 (Sig=.005) สำหรับผลการสอบถามความพึงพอใจพบว่าผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.66$) โดยผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดคือ เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสม น่าสนใจ และเมื่อเรียนแล้วผู้เรียนสามารถใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ได้ โดยในการทดลองใช้หลักสูตรระยะสั้นนี้ การแปลผลจะต้องคำนึงว่าเป็นการทดลองกับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่อาจมีพื้นฐานความรู้มาก่อนแล้ว ทำให้ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนอาจมีระดับคะแนนค่อนข้างสูง

นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้หลักสูตรระยะสั้นที่สร้างขึ้นพบว่า สามารถออกแบบหลักสูตรสอนเกี่ยวกับกราฟิกดีไซน์ที่ใช้การเรียนออนไลน์ได้อย่างสมบูรณ์ (100%) โดยผู้เรียนไม่มีปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานปฏิบัติ สามารถปฏิบัติได้ตามขั้นตอนและมีผลงานตามที่กำหนดได้ อาจเนื่องมาจากจุดเด่นของหลักสูตรที่ออกแบบขึ้น ด้วยการมีระบบการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนเพิ่มเติม เพื่อทดแทนการเรียนรู้ในห้องเรียนตามปกติ เช่น การใช้ LINE Official account เป็นช่องทางในการติดต่อกับผู้เรียน ซึ่งมีข้อดีคือสามารถตั้งข้อความตอบกลับตามคำสำคัญได้โดยอัตโนมัติ ทำให้ครูไม่ต้องรับภาระในการตอบคำถามผู้เรียนตลอดเวลา แต่สามารถเข้าไปตรวจสอบคำถามที่ผู้เรียนถามเพิ่มเติมเองได้ กรณีที่ผู้เรียนมีคำถามนอกเหนือจากคำถามในข้อความอัตโนมัติที่ครูตั้งไว้ และการออกแบบภาพรวมของหลักสูตรให้เป็นเว็บไซต์สามารถดึงดูดผู้เรียนได้ โดยสามารถทำได้ง่ายผ่านการใช้แพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่เป็น module อยู่แล้วไม่จำเป็นต้องมีการเขียนโค้ดเพิ่มเติม เช่น Wix, Google sites หรือผ่านทาง LMS (Learning Management Software) ต่าง ๆ เช่น Canvas, Brightspace, Moodle เป็นต้น โดยในหลักสูตรที่ออกแบบและสร้างขึ้นนี้ได้เลือกใช้ Wix เป็นแพลตฟอร์มในการออกแบบเว็บไซต์บทเรียนและออกแบบคลิปการสอนที่ผู้เรียนสามารถย้อนดูได้ตลอดเวลาผ่านเว็บไซต์ รวมถึงเอกสารประกอบการเรียนรู้ด้วยตนเองที่มีขั้นตอนอย่างละเอียด และสื่อการเรียนรู้ประกอบในเว็บไซต์แบบ Interactive เพิ่มเติม เพื่อให้เป็นแบบฝึกหัดท้ายบท เป็นแบบทดสอบ การลากวางภาพที่สร้างขึ้นด้วยแพลตฟอร์ม h5p ที่สามารถช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้หลากหลายวิธีตามความต้องการของผู้เรียน เครื่องมือช่วยสนับสนุนผู้เรียนทั้งหมดที่ออกแบบทำให้หลักสูตรระยะสั้นในรูปแบบออนไลน์ที่สร้างขึ้นมีความสมบูรณ์ในทุกด้าน โดยมีข้อคิดเห็นเพิ่มเติมในการปรับปรุงจากผู้เรียนบางส่วนเท่านั้น เช่น การปรับปรุงด้านข้อความกราฟิก ส่วนข้อคิดเห็นอื่น ๆ ผู้เรียนมีความพึงพอใจทั้งในด้านรูปแบบการสอนที่ทำให้เรียนแล้วไม่น่าเบื่อ ชอบการออกแบบสื่อการเรียนรู้และวิธีนำเสนอ ชอบตัวอย่างที่นำมาประกอบการสอนเข้าใจได้ง่าย ระบบไลน์ การออกแบบเว็บไซต์ คลิปการสอน และผลงานในหลักสูตร

unasup

การจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์เพื่อทดแทนการเรียนการสอนในรูปแบบปกติในสถานการณ์ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ครั้งใหญ่ เช่น สถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ที่เกิดขึ้นครั้งนี้ มีผลกระทบต่อสถาบันการศึกษาอย่างชัดเจน เป็นวงกว้างในหลายระดับ ครูและผู้บริหารจึงจำเป็นต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ให้สอดคล้องกับมาตรการ Social Distancing โดยเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนในชั้นเรียน (Onsite) เป็นการสอนโดยใช้ระบบออนไลน์ หรือ การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) แทน ครู หรือ ผู้สอนจึงจำเป็นต้องปรับตัวให้ทันกับสถานการณ์ บทความนี้จึงเป็นการอธิบายแนวคิด วิธีการ และทฤษฎีที่ครูจะสามารถนำไปใช้ได้อย่างง่าย และรวดเร็ว รวมถึงชี้ให้เห็นตัวอย่างและปัจจัยที่ควรคำนึงถึงในการสอนศิลปะปฏิบัติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกราฟิกดีไซน์ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ผ่านระบบออนไลน์ ที่ต้องใช้รูปแบบการสอนทั้งการสาธิต และให้คำแนะนำผู้เรียนเป็นรายบุคคลในการจัดการเรียนรู้ โดยหวังว่าบทความนี้จะเป็นแนวทางให้ผู้ทำงานด้านการสอนใช้เป็นแนวทางในการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมตามความสนใจ และบริบทในการจัดการเรียนการสอน นำไปใช้ออกแบบการสอนของตนเองจากรูปแบบ ระบบ ทฤษฎี และกรณีศึกษาที่ได้กล่าวไปในบทความ

กรณีศึกษาหลักสูตรระยะสั้นกราฟิกดีไซน์ ผ่านการเรียนออนไลน์และการศึกษาข้อมูลเฉพาะทาง สามารถสรุปได้ว่า รูปแบบ เนื้อหาทั้งในรูปแบบทฤษฎีที่นำไปสู่การปฏิบัติ กระบวนการปฏิบัติ รวมถึงระบบการสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม สามารถสร้างสรรค์ผลงานและมีผลการเรียนรู้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ดังนั้น “หลักสูตรระยะสั้น : กราฟิกดีไซน์” นี้จึงสามารถนำไปทดลองใช้ในการเรียนการสอนในวิกฤตการณ์ที่เกิดขึ้น ร่วมกับการจัดระบบการเรียนการสอนออนไลน์ในช่วงสถานการณ์ COVID-19 ในด้านการสอนศิลปะปฏิบัติ ในเนื้อหาของกราฟิกดีไซน์ หากผู้เรียนมีความพร้อมในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีที่หลากหลาย นอกจากนั้นหากผู้เรียนสามารถเข้าถึงทรัพยากรการศึกษาที่เป็นระบบออนไลน์ได้จะมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน และการสอนของครูเป็นอย่างมาก เนื่องจากระบบดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติในเนื้อหาอื่น ๆ หรือในสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ได้ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วย

ตนเอง สร้างองค์ความรู้และฝึกทักษะปฏิบัติด้านศิลปะได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ ทั้งยังสามารถหาข้อมูลต่อยอดเพิ่มเติมไปได้พร้อมกับการเรียนรู้ และครูสามารถเป็นผู้ให้คำปรึกษาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ สอดคล้องกับลักษณะของบทบาทครูในศตวรรษที่ 21 ที่จะต้องมีความรู้ในด้านเทคโนโลยี มีนวัตกรรมเป็นเครื่องมือ ตลอดจนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้ของผู้เรียน ช่วยแนะแนวทางและร่วมเรียนรู้ไปกับผู้เรียนด้วย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองให้มีศักยภาพสูงสุดและมีความสุขในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

เอกสารอ้างอิง

- ชนวรต ศรีลาคำ และ พัฒนา สอดทรัพย์. (2562). The Direction of Self –directed learning as based on The Thailand 4.0 Policy ทิศทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามนโยบายประเทศไทย 4.0. *วารสารมนุษยศาสตร์ ฉบับบัณฑิตศึกษา*, 8(1), 49-62.
- ชนิดาภา บุญประสม และ สรเดช ครุฑจ้อน. (2561). การวิเคราะห์ระบบบริหารการจัดการเรียนรู้บน เทคโนโลยีคลาวด์ในรูปแบบการให้บริการซอฟต์แวร์. ใน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, การประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้และสิ่งประดิษฐ์ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2561.(น.273-284). ปทุมธานี: ผู้แต่ง.
- ทรงธรรม ประดิษฐ์ และ ชะนุพงศ์ ศรีกาฬสินธุ์ (2561). เทคโนโลยีสารสนเทศกับการเปลี่ยนแปลง ของมหาวิทยาลัย ในอนาคต. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 6(2), 51-59.
- ธนพงษ์ ไชยลาภ, เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบลูย์, และ ปริญญ์ โสภา. (2559). การพัฒนาสื่อการเรียนออนไลน์ เรื่อง : การออกแบบเพื่อการผลิตสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 4(2), 134-143.
- นพพร จันทร์คำ และ เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียก (2561). การพัฒนาคอร์สแวร์เพื่อการเรียนรู้แบบยูนิควิตส์ที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดสร้างสรรค์ ในระดับอุดมศึกษา. *วารสารวิชาการนวัตกรรม สื่อสารสังคม*, 7(1), 104-112.
- ปิยะวรรณ ปานโต. (2563). การจัดการเรียนการสอนของ ไทยภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค ติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19). Retrieved March 12, 2020, from https://library2.parliament.go.th/giventake/content_royrueng/2563/rr2563-jun5.pdf
- พงษ์ธร มหาจิตร. (2560). นวัตกรรมการเรียนรู้จากฟินแลนด์. *นิตยสาร สสวท*, 46(209), 40-45.
- พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2563). เรียน “ออนไลน์” กับการปิด-เปิด โรงเรียนในช่วงโควิด-19. Retrieved January 5, 2020, from <https://www.posttoday.com/finance-stock/columnist/621935>
- ไพจิตร สดวกการ. (2538). การศึกษาผลการสอนคณิตศาสตร์ ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิซึมที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และความสามารถในการถ่ายโยงการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์.
- วรัตต์ อินทสระ. (2562). *Game Based Learning The Latest Trend Education ๒๐๑๙* เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น. Retrieved January 5, 2020, from https://wbsc.dusit.ac.th/pluginfile.php/534/mod_forum/attachment/4320/GBL%20DOC.pdf

เอกสารอ้างอิง

- วิทัศน์ ผักเจริญผล, กนิษฐา เขาวนวัฒนกุล, พินดา วราสุนันท์, กุลธิดา นุกุลธรรม, กิตติศอร เหล่าเหมณี, สีนินุช สุวรรณวิชาติ, และ สมิตร์ สุวรรณ. (2563). ความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ภายใต้สถานการณ์ระบาดไวรัส Covid-19. *วารสารศาสตร์การศึกษาและการพัฒนามนุษย์*, 4(1), 44-61.
- อานนท์ ศักดิ์วรวิชญ์. (2563). *โควิด: สีนามิซัดการศึกษาเกิดกระแส Thai MOOC พั่นคืนชีพ*. Retrieved March 18, 2020, from <https://search-ebshost-com.ezproxy.car.chula.ac.th/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.ED4E0CB7&site=eds-live>
- Collins-Meltzer, T. (2020). *Online Learning vs Traditional Onsite Learning: Which is Better?*. Retrieved January 5, 2020, from <https://www.noodle.com/articles/online-learning-vs-traditional-onsite-learning-which-is-better>
- Naqvi, W. M. & Sahu, A. (2020). Paradigmatic Shift in the Education System in a Time of COVID 19. *Journal of Evolution of Medical and Dental Sciences*, 9(27), p.1974.
- UNESCO, United Nations Children's Fund, World Bank, & World Food Programme. (2020). *กรอบการทำงานสำหรับการเปิดสถานศึกษา หลังโควิด-19*. Retrieved January 5, 2020, from https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373348_tha