

การบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านศิลปะ
ในบริบทของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
INTEGRATING LEARNING ACTIVITIES TO PROMOTE ARTISTIC
COMPETENCY IN THE CONTEXT OF LOWER
SECONDARY SCHOOL STUDENTS



¹เขมจิรา บุญทวี

¹Khemchira Boontavee

โรงเรียนบ้านม่วงนาดี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 5

Ban Muang Nadi School, Ubon Ratchathani Primary Educational

Service Area Office 5, Thailand

khemchira.tavee@gmail.com

Received: June 29, 2025; **Revised :**October 20, 2025; **Accepted :** December 10, 2025

บทคัดย่อ

การส่งเสริมสมรรถนะด้านศิลปะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การแสดงออกทางอารมณ์ และการเข้าใจคุณค่าทางวัฒนธรรมของผู้เรียน การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะด้านศิลปะในบริบทของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเน้นการเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านศิลปะเข้ากับวิชาอื่น ๆ และประสบการณ์ชีวิตจริง เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิด วิเคราะห์ การสื่อสาร และการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ผลการวิเคราะห์จากแนวปฏิบัติและตัวอย่างกิจกรรมบ่งชี้ว่า การเรียนรู้แบบบูรณาการสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เพิ่มพูนทักษะด้านศิลปะ และส่งเสริมสมรรถนะในภาพรวมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในด้านความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ที่มีความหมาย

คำสำคัญ : การบูรณาการ, กิจกรรมการเรียนรู้, สมรรถนะด้านศิลปะ, นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

¹ ครู, โรงเรียนบ้านม่วงนาดี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 5

Abstract

Promoting artistic competency among lower secondary school students is essential for developing their creative thinking, emotional expression, and cultural appreciation. This study aims to explore integrated learning activity models that enhance students' artistic competencies within the context of lower secondary education. The focus is on linking artistic knowledge with other academic subjects and real-life experiences to foster analytical thinking, communication, and collaborative learning. The analysis of practical approaches and sample activities reveals that integrated learning can effectively engage students, enhance their artistic skills, and holistically develop their competencies—especially in the areas of creativity and meaningful learning.

Keywords: Integration, Learning Activities, Artistic Competency, Lower Secondary School Students

บทนำ

บริบทและความสำคัญของการเรียนรู้ด้านศิลปะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงผ่านของสังคมไทยสู่ศตวรรษที่ 21 การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์จึงมิได้มุ่งเพียงด้านวิชาการหรือทักษะการคิดเชิงเหตุผลเท่านั้น หากยังให้ความสำคัญกับการพัฒนา “สมรรถนะด้านศิลปะ” อันเป็นส่วนหนึ่งของการบ่มเพาะจิตใจ รสนิยม ความคิดสร้างสรรค์ และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของผู้เรียน โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นซึ่งเป็นช่วงวัยแห่งการค้นหอัตลักษณ์ตนเอง (identity formation) และการแสดงออกทางความรู้สึกลักษณะอย่างมีวิจารณญาณ (อัจฉรา จันทร์ฉาย, 2563) โดยเฉพาะที่สำคัญวิชาทัศนศิลป์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารความรู้สึกลักษณะอย่างอิสระ และการเข้าใจคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมอันเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมอย่างมีความสุข อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้ศิลปะในบางบริบทยังเน้นที่การถ่ายทอดทักษะเชิงช่างแบบดั้งเดิม โดยขาดการเชื่อมโยงกับชีวิตจริงหรือบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและไม่สามารถนำศิลปะไปใช้พัฒนาตนเองได้อย่างแท้จริง

สมรรถนะด้านศิลปะในรายวิชาทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นนั้นลึกซึ้งกว่าแค่การวาดภาพหรือสร้างสรรค์ผลงานเพียงอย่างเดียว ดังที่กล่าวมานั้นเป็นการเน้นย้ำถึง

แก่นแท้ของกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานหลายองค์ประกอบเข้าด้วยกัน เพื่อเป้าหมายที่ใหญ่กว่านั้นคือการบ่มเพาะมนุษย์ที่สมบูรณ์แบบ สมรรถนะด้านศิลปะจึงเป็นความสามารถในการนำความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะส่วนบุคคลมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์และดำเนินชีวิตได้อย่างมีสุนทรียภาพและมีคุณค่า ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้ศิลปะแบบเดิมที่อาจเน้นแค่เทคนิคการปฏิบัติเป็นหลัก การเรียนรู้แบบนี้จะมองไปที่การสร้างผลลัพธ์ที่หลากหลาย ไม่ใช่แค่ผลงานทางศิลปะที่จับต้องได้เท่านั้น โดยมีองค์ประกอบสำคัญประกอบด้วย 1) ความรู้ (Knowledge) ไม่ใช่แค่ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ หรือทฤษฎีสีเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความเข้าใจในหลักการออกแบบ องค์ประกอบศิลปะ รูปแบบและกระแสศิลปะที่หลากหลาย รวมถึงความรู้เกี่ยวกับวัสดุและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ 2) ทักษะ (Skills) ครอบคลุมทักษะทางเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น ทักษะการวาด การระบายสี การปั้น การแกะสลัก หรือทักษะด้านดิจิทัลอาร์ต นอกจากนี้ยังรวมถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ ตีความ ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการนำเสนอผลงาน และ 3) คุณลักษณะ (Attributes) เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้มนุษย์มีความสมบูรณ์ ได้แก่ จิตใจงดงาม ซึ่งหมายถึงการมีสุนทรียภาพในจิตใจ ความอ่อนโยน ความละเอียดอ่อนในการรับรู้ความงาม เห็นคุณค่าของสิ่งต่างๆ รอบตัว มีความเมตตา และเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ความคิดสร้างสรรค์ คือความสามารถในการคิดนอกกรอบ การคิดค้นสิ่งใหม่ๆ การประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะเพื่อสร้างสรรค์สิ่งที่ไม่เหมือนใคร และ การอยู่ในโลกสมัยใหม่อย่างมีศิลปะ คือการประยุกต์ใช้หลักการ และทัศนคติทางศิลปะมาใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการเลือกใช้สิ่งของ การจัดวางสิ่งต่างๆ การแก้ปัญหาด้วยมุมมองที่แปลกใหม่ หรือการปรับตัวเข้ากับความเปลี่ยนแปลงได้อย่างยืดหยุ่นและงดงาม การเรียนการสอนทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจึงต้องเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะเหล่านี้เข้าด้วยกันอย่างเป็นองค์รวม ไม่ใช่การแยกสอนเป็นส่วนๆ ตัวอย่างเช่น การให้นักเรียนวาดภาพ อาจไม่ใช่แค่สอนเทคนิคการวาด แต่ยังสามารถสอดแทรกเรื่องราวทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ หรือการกระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวผ่านผลงาน เพื่อบ่มเพาะทั้งทักษะทางเทคนิค ความรู้ และจิตใจที่งดงามไปพร้อมกัน ดังนั้นเป้าหมายสูงสุดของการพัฒนาสมรรถนะด้านศิลปะคือการสร้าง "มนุษย์ที่มีจิตใจงดงาม มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถอยู่ในโลกสมัยใหม่อย่างมีศิลปะ" ซึ่งหมายถึงการสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพ ที่ไม่ได้เก่งแค่เรื่องวิชาการ แต่ยังมีความฉลาดทางอารมณ์ มีความคิดริเริ่ม และสามารถนำสุนทรียภาพไปปรับใช้ในทุกมิติของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การใช้ชีวิตส่วนตัว หรือการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่เต็มไปด้วยความซับซ้อนและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) กล่าวว่าการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนในทุกกลุ่มสาระ รวมถึงสมรรถนะด้านศิลปะ ที่ไม่ใช่เพียงการเรียนรู้เชิงทฤษฎีหรือปฏิบัติเท่านั้น แต่

รวมถึงเจตคติ ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่า รวมทั้ง OECD (2019) กล่าวว่าสมรรถนะเป็นการผสมผสานระหว่างความรู้ ทักษะ และเจตคติ/คุณลักษณะส่วนบุคคล (Attitudes and Values) ซึ่งนำไปสู่การดำเนินชีวิตอย่างมีความหมายในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และ UNESCO (2006) ได้สนับสนุนการเรียนรู้ด้านศิลปะที่เน้นการพัฒนาศักยภาพทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ และจริยธรรม เพื่อเตรียมผู้เรียนสู่โลกแห่งความเป็นจริง

ภายใต้การปฏิรูปการศึกษายุคใหม่ซึ่งเน้น “การเรียนรู้ตลอดชีวิต” และการเสริมสร้างสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน การส่งเสริมสมรรถนะด้านศิลปะจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะศิลปะมิใช่เพียงกิจกรรมเพื่อความเพลิดเพลิน แต่เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนามนุษย์อย่างรอบด้านทั้งด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตวิญญาณ ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) ได้กำหนดให้ผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต้องพัฒนาสมรรถนะสำคัญ 6 ประการ ได้แก่ 1) ความสามารถในการสื่อสาร 2) ความสามารถในการคิด 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และ 6) ความสามารถในการมีลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ ซึ่งในกระบวนการพัฒนาทั้ง 6 ด้านนั้น วิชาศิลปะ โดยเฉพาะการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในทัศนศิลป์ มีศักยภาพในการบูรณาการสมรรถนะเหล่านี้อย่างเป็นองค์รวม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะแบบบูรณาการ (integrated learning) จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ตอบโจทย์การเรียนรู้ยุคใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงศิลปะเข้ากับบริบทชีวิตประจำวัน วิชาอื่นๆ หรือปัญหาสังคมร่วมสมัย จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ฝึกสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะที่หลากหลายอย่างเป็นธรรมชาติ เช่น การออกแบบโปสเตอร์ส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม (เชื่อมโยงกับวิทยาศาสตร์) หรือการวาดภาพสะท้อนคุณค่าของความเป็นไทย (เชื่อมโยงกับสังคมศึกษาและภาษาไทย) นอกจากนี้ กิจกรรมบูรณาการยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร การวางแผน และการสะท้อนคิด (reflection) ซึ่งเป็นหัวใจของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) อีกด้วย ดังนั้น การส่งเสริมสมรรถนะด้านศิลปะผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ จึงไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถทางศิลปะเพิ่มขึ้น แต่ยังส่งผลต่อการพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะสังคม และการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในโลกยุคใหม่ได้อย่างยั่งยืน

สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์

สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์เป็นสาระที่สำคัญสาระหนึ่งของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจในศิลปะอย่างรอบด้าน ตั้งแต่การรู้จักองค์ประกอบพื้นฐานไปจนถึงการสร้างสรรค์ การ

วิเคราะห์ และการชื่นชมงานศิลปะอย่างมีวิจารณ์ญาณ โดยสามารถอธิบายขยายความแต่ละองค์ประกอบได้ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

1. ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับทัศนศิลป์ มุ่งเน้นพื้นฐานให้ผู้เรียนเข้าใจแก่นแท้ของทัศนศิลป์ เริ่มตั้งแต่การรู้จัก ความหมายของทัศนศิลป์ ซึ่งหมายถึง ศิลปะที่รับรู้ได้ด้วยการมองเห็น เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม หรือภาพพิมพ์ รวมถึง ประเภทของทัศนศิลป์ ที่หลากหลาย อาทิ 1) จิตรกรรม งานสร้างสรรค์ด้วยการวาด ระบายสี บนพื้นผิวต่าง ๆ 2) ประติมากรรม งานปั้น แกะสลัก หรือหล่อ ให้เกิดรูปทรงสามมิติ 3) ภาพพิมพ์ งานสร้างสรรค์ภาพด้วยการกดทับหรือถ่ายทอดจากแม่พิมพ์ 4) สื่อผสม งานที่ใช้วัสดุและเทคนิคหลายชนิดมาประกอบกัน นอกจากนี้ยังรวมถึงการเรียนรู้ องค์ประกอบศิลป์ที่เป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์และวิเคราะห์งานศิลปะ เช่น 1) เส้น ร่องรอยที่เกิดจากการเคลื่อนที่ของจุด 2) สี สื่อที่แสดงความรู้สึก อารมณ์ และเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ภาพมีความน่าสนใจ 3) รูปร่าง พื้นที่ 2 มิติ ที่มีขอบเขตและลักษณะเฉพาะ 4) รูปทรง รูปแบบ 3 มิติ ที่มีปริมาตรและความลึก 5) พื้นผิวลักษณะของผิววัตถุที่สามารถสัมผัสหรือมองเห็นได้ และ 6) ช่องว่าง พื้นที่ว่างรอบวัตถุหรือภายในวัตถุที่สร้างสมดุลให้กับภาพ รวมไปถึง หลักการออกแบบ ซึ่งเป็นแนวทางในการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ให้เกิดความงามและความสมบูรณ์ เช่น ความสมดุล จุดเด่น ความกลมกลืน ความขัดแย้ง และการเน้น

2. กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ มุ่งเน้นการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อพัฒนาทักษะและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน เริ่มจากการ การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคต่าง ๆ อย่างเหมาะสมกับประเภทของงานศิลปะ เช่น การใช้พู่กัน สีน้ำ สีอะคริลิก ดินเหนียว หรือวัสดุรีไซเคิล โดยส่งเสริมให้ผู้เรียน ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ในการแลกเปลี่ยนแนวคิดให้เป็นผลงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว รวมถึง การวางแผนและออกแบบผลงาน ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกระบวนการ และ การฝึกฝนทักษะทางศิลปะ อย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การวาดภาพ การระบายสี การปั้น การตัดปะ การติดปะ และการสร้างงานประดิษฐ์ นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ การใช้เทคโนโลยีร่วมกับศิลปะ เช่น การสร้างสรรค์งานดิจิทัลอาร์ต การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ เพื่อเปิดโลกทัศน์และขยายขีดความสามารถในการสร้างสรรค์ให้ทันสมัย

3. การวิจารณ์และตีความงานศิลปะ มุ่งเน้นพัฒนาให้ผู้เรียนมีวิจารณ์ญาณในการรับชมงานศิลปะ เริ่มจากการ การดู การพิจารณา และการให้ความเห็นเกี่ยวกับงานศิลปะ อย่างมีเหตุผล โดยเน้นที่การ การเปรียบเทียบ วิเคราะห์คุณค่าในเชิงความงาม สาระ และเทคนิค ที่ศิลปินใช้ เช่น การวิเคราะห์ว่าภาพนี้สวยงามเพราะอะไร มีเนื้อหาสาระอะไรแฝงอยู่ และใช้เทคนิคอะไรในการสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ การตีความแนวคิดหรือแรงบันดาลใจของศิลปิน ผ่านผลงาน

เพื่อให้เข้าใจเจตนาและความคิดเบื้องหลังการสร้างสรรค์งานนั้น ๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงกับงานศิลปะได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

4. การประเมินค่าและเจตคติทางศิลปะ มุ่งเน้นการสร้างเจตคติที่ดีต่อศิลปะและวัฒนธรรม เริ่มจากการ การชื่นชมคุณค่าความงาม ในงานศิลปะแขนงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นงานคลาสสิก หรืองานร่วมสมัย รวมถึง ความเข้าใจในศิลปะหลากหลายวัฒนธรรม เพื่อให้เห็นว่าศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่สะท้อนวิถีชีวิต ความเชื่อ และค่านิยมของผู้คนทั่วโลก นอกจากนี้ยังปลูกฝังให้ การเห็นคุณค่าในงานของตนเองและผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นผลงานที่สมบูรณ์แบบหรือไม่ก็ตาม เพื่อสร้างความภาคภูมิใจในตนเองและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้จากผู้อื่น และสุดท้ายคือ การเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง ในการวิจารณ์และตีความงานศิลปะ ซึ่งจะนำไปสู่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาองค์ความรู้ทางศิลปะร่วมกัน

การเรียนรู้ทัศนศิลป์ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การสร้างงานศิลปะเท่านั้น แต่มีเป้าหมายที่กว้างกว่านั้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนในหลายมิติ ดังนี้

1) พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดนอกกรอบ กล้าคิด กล้าทำ และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์

2) ส่งเสริมการสื่อสารด้วยภาพ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงออกถึงความคิด ความรู้สึก และเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านงานทัศนศิลป์ ซึ่งเป็นการสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่งที่ทรงพลัง

3) ฝึกการใช้กล้ามเนื้อและสายตาอย่างประสานกัน การสร้างสรรค์งานศิลปะไม่จำเป็นการวาด การปั้น หรือการแกะสลัก ล้วนต้องใช้ทักษะการทำงานร่วมกันของมือและตา ซึ่งช่วยพัฒนากล้ามเนื้อและทักษะการมองเห็น

4) สร้างเจตคติที่ดีต่อศิลปะ: ปลูกฝังให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า ความสำคัญ และความงดงามของศิลปะในชีวิตประจำวัน และตระหนักว่าศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่ควรอนุรักษ์และสืบสาน

5) เปิดโอกาสให้เรียนรู้ด้วยอารมณ์และจิตใจ ศิลปะเป็นสื่อที่เข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก ทำให้ผู้เรียนได้ปลดปล่อยความคิด ความรู้สึก และเรียนรู้ที่จะจัดการกับอารมณ์ผ่านการสร้างสรรค์และชื่นชมงานศิลปะ ซึ่งเป็นการพัฒนา EQ ควบคู่ไปกับการพัฒนา IQ

สรุปได้ว่า สารการเรียนรู้ทัศนศิลป์มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลที่มีความสมบูรณ์ ทั้งในด้านสติปัญญา อารมณ์ และทักษะ เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข

แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะด้านศิลปะ

สมรรถนะด้านศิลปะ (Artistic Competency) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการใช้ทักษะ ความรู้ เจตคติ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อแสดงออกทางศิลปะอย่างมีความหมายและสามารถเชื่อมโยงผลงานกับตนเอง สังคม และวัฒนธรรมได้ โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ ลงมือสร้างสรรค์ สื่อสาร และสะท้อนคิดผ่านกิจกรรมศิลปะที่หลากหลาย ตามแนวคิดของ Robinson (2006) ศิลปะเป็นพื้นที่สำคัญที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ศิลปะจึงไม่เพียงเพื่อความงามหรือสุนทรีย์เท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการในการพัฒนาสติปัญญา อารมณ์ และสังคมของผู้เรียนอย่างสมดุล โดยสมรรถนะด้านศิลปะของผู้เรียนสามารถแบ่งออกเป็นองค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ความคิดสร้างสรรค์ เป็นหัวใจสำคัญของสมรรถนะด้านศิลปะ ผู้เรียนจะได้รับการส่งเสริมให้ใช้จินตนาการ ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ หรือมองสิ่งเดิมในมุมที่แตกต่างไปจากเดิม ความสามารถในการ ออกแบบ เป็นการนำความคิดและจินตนาการมาจัดระบบให้เป็นรูปธรรม เพื่อนำไปสู่การ สร้างผลงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์ เฉพาะตัวของแต่ละบุคคล ไม่ว่าจะเป็นงานวาด ปั้น แกะสลัก หรือการแสดงออกในรูปแบบอื่น ๆ ที่สะท้อนถึง ความคิดหรือประเด็นที่สนใจอย่างอิสระ ผู้เรียนจะมีอิสระในการเลือก เนื้อหา รูปแบบ หรือเทคนิคที่ต้องการ เพื่อถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ภายในออกมาเป็นงานศิลปะที่สื่อความหมาย

2. ความสามารถในการสื่อสารผ่านศิลปะ (Artistic Communication) ศิลปะเป็นภาษาที่ไร้พรมแดน ความสามารถในการสื่อสารผ่านศิลปะ จึงเป็นการที่ผู้เรียนสามารถ ใช้รูปแบบทางศิลปะ ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเส้น สี รูปทรง หรือการจัดองค์ประกอบ เพื่อ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด และประสบการณ์ภายในของตนเองออกมาให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจ นอกจากนี้ยังรวมถึงการ สื่อสาร คุณค่าทางวัฒนธรรม ผ่านงานศิลปะ ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงวิถีชีวิต ความเชื่อ ประเพณี และเอกลักษณ์ของสังคมที่ผู้เรียนสังกัดอยู่ ทำให้งานศิลปะเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงผู้คนและ ถ่ายทอดเรื่องราวจากรุ่นสู่รุ่น

3. ความสามารถในการวิเคราะห์และตีความ (Art Interpretation) นอกจากการสร้างสรรคแล้ว การ วิเคราะห์และตีความ ก็เป็นสิ่งสำคัญ ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาให้สามารถ วิเคราะห์ ตีความ และ ให้คุณค่า กับผลงานศิลปะได้อย่างลึกซึ้ง ไม่ว่าจะเป็นผลงานของตนเองหรือผู้อื่น การวิเคราะห์เป็นการมองงานศิลปะอย่างละเอียด แยกแยะองค์ประกอบต่างๆ เพื่อทำความเข้าใจ ส่วนการตีความคือการทำความเข้าใจความหมายที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังผลงานนั้นๆ การมี

วิจารณ์งาน ในการวิเคราะห์และตีความจะช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นคุณค่าทางความงาม สาระ และเทคนิคที่ศิลปินใช้ ไม่ใช่แค่เพียงการตัดสินว่า “สวย” หรือ “ไม่สวย” แต่เป็นการเข้าใจถึงเจตนา แรงบันดาลใจ และบริบทที่เกี่ยวข้องกับผลงานนั้น ๆ

4. การมีเจตคติที่ดีต่อศิลปะ (Art Appreciation Attitude) การมีเจตคติที่ดีต่อศิลปะ เป็นพื้นฐานสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเปิดใจเรียนรู้และรับประสบการณ์จากศิลปะได้เต็มที่ ผู้เรียนจะแสดงออกถึง ความรักในศิลปะ ผ่านความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ การเข้าร่วมกิจกรรมทางศิลปะ หรือการชื่นชมงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ การมี ความเพียรในการเรียนรู้ แสดงออกถึงความมุ่งมั่น ที่จะฝึกฝนพัฒนาทักษะและความเข้าใจด้านศิลปะอย่างต่อเนื่อง และที่สำคัญคือการ เคารพในความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรม ซึ่งหมายถึงการเปิดใจยอมรับและเห็นคุณค่าของศิลปะในแต่ละวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไป ไม่ตัดสินจากมุมมองของตนเองเพียงอย่างเดียว สิ่งนี้จะช่วยส่งเสริมความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม และสร้างสังคมที่เปิดกว้างและเคารพซึ่งกันและกัน

สมรรถนะด้านศิลปะจึงเป็นองค์รวมที่พัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีทักษะในการวิเคราะห์ และมีทัศนคติที่ดีต่อศิลปะและวัฒนธรรม ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตและการทำงานในโลกยุคปัจจุบัน

สมรรถนะด้านศิลปะที่เกี่ยวข้องในรายวิชาทัศนศิลป์

ในบริบทของวิชาทัศนศิลป์ ซึ่งเป็นหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 สมรรถนะของผู้เรียนควรถูกพัฒนาให้ครอบคลุมทั้งด้านทักษะทางศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการสื่อสารคุณค่าทาง วัฒนธรรม โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมในการบ่มเพาะ ศักยภาพด้านศิลปะและการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ มีดังนี้

1. การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking Competency) ถือเป็นหัวใจสำคัญของการ เรียนรู้ศิลปะ เพราะช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงออกถึงแนวคิด จินตนาการและแรงบันดาลใจอย่าง อิสระ การพัฒนาความสามารถนี้ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ เท่านั้น แต่ยังรวมถึง กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และการประยุกต์ใช้ เทคนิคหรือสื่อที่หลากหลายอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดย Torrance (1993) นักจิตวิทยาด้านความคิด สร้างสรรค์ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการ “สร้างแนวคิดใหม่จากสิ่งที่มีอยู่ เดิม โดยผสมผสานสิ่งต่างๆ อย่างมีนวัตกรรมและจุดประสงค์” ซึ่งตรงกับเป้าหมายของการจัดการ เรียนรู้ในวิชาทัศนศิลป์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดเชิงนามธรรม การคิดนอกกรอบ และการ คิดเชิงสังเคราะห์

2. การสื่อสารผ่านงานศิลปะ (Artistic Communication Competency) การเรียนศิลปะไม่ใช่เพียงการผลิตผลงานที่สวยงาม แต่เป็นการใช้ภาษาภาพ (Visual Language) เพื่อสื่อสารความรู้สึก ความคิดเห็น และแนวคิดเชิงสังคมหรือวัฒนธรรม ผู้เรียนจึงต้องพัฒนาความเข้าใจในองค์ประกอบของศิลป์ เช่น เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว แสง-เงา รวมถึงสื่อ เทคนิค และวิธีการต่าง ๆ ในการถ่ายทอดเรื่องราวหรือแนวคิดให้ผู้ชมเข้าใจหรือรู้สึกได้ สอดคล้องตามแนวคิดของ Eisner (2002) “งานศิลปะคือรูปแบบหนึ่งของการคิด” (Art is a form of thinking) ซึ่งสามารถใช้สื่อสารสิ่งที่ภาษาพูดไม่สามารถอธิบายได้อย่างเต็มที่ การเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์จึงควรส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางในการแสดงออกและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น นอกจากนี้ กิจกรรมอย่างเช่น การวาดภาพสะท้อนความรู้สึกหลังการเรียนรู้ การออกแบบโปสเตอร์รณรงค์ การจัดนิทรรศการผลงาน ฯลฯ ล้วนเป็นการฝึกฝนทักษะการสื่อสารผ่านศิลปะที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

3. การมีเจตคติที่ดีต่อศิลปะ (Positive Attitude toward Art) สมรรถนะด้านศิลปะไม่อาจพัฒนาได้อย่างยั่งยืนหากผู้เรียนไม่มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ศิลปะ ความสนใจ ความภาคภูมิใจ ความเคารพในความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรม และความกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญของสมรรถนะด้านเจตคติ ตามแนวทางการประเมินที่กำหนดโดยสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (2565) ระบุว่า “เจตคติ” เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของสมรรถนะที่ครูต้องส่งเสริมในตัวผู้เรียน และถือเป็นตัวสะท้อนคุณภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมในรายวิชาทัศนศิลป์ เช่น การชื่นชมผลงานศิลปินระดับโลก การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเปิดกว้าง การยอมรับความหลากหลายของการแสดงออก ล้วนส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อศิลปะและสนับสนุนให้ผู้เรียนกล้าเรียนรู้สิ่งใหม่โดยไม่กลัวความผิดพลาด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) กำหนดสมรรถนะด้านศิลปะ โดยเฉพาะในรายวิชาทัศนศิลป์ไว้ 6 ด้าน ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร “ผู้เรียนสามารถเข้าใจและใช้ภาษา ข้อมูล และสื่อสารผ่านวิธีการต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ” ในวิชาทัศนศิลป์ ผู้เรียนใช้ “ภาษาภาพ” (Visual Language) เพื่อสื่อสารความรู้สึก ความคิด และความคิดเห็นในเชิงสังคมและวัฒนธรรม เช่น การสร้างสรรค์ภาพที่สื่อถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม หรือการวาดภาพสะท้อนความรู้สึกภายใน ทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้แม้ไม่ใช่คำพูด โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนที่มีข้อจำกัดทางภาษา การฝึกการสื่อสารด้วยงานศิลปะจึงเป็นการเปิดพื้นที่ทางความคิดอย่างเท่าเทียม

2. ความสามารถในการคิด “ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ คิดอย่างเป็นระบบ และคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาตนเองและสังคม” การเรียนศิลปะส่งเสริมทั้ง การคิดเชิงสร้างสรรค์ และ

การคิดวิเคราะห์เชิงศิลปะ เช่น การวางแผนก่อนออกแบบ การเปรียบเทียบเทคนิค การประเมินคุณภาพงานตนเองและผู้อื่น ตลอดจนการตั้งคำถามจากผลงานศิลปะเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้เชิงลึก สอดคล้องกับแนวคิดของ Eisner (2002) การเรียนศิลปะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการตีความ การตั้งคำถาม และการมองเห็นความหมายเชิงนามธรรมซึ่งยากต่อการพัฒนาในวิชาอื่น

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา “ผู้เรียนสามารถเผชิญและจัดการกับปัญหาในชีวิตจริง ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม” ในการทำงานศิลปะ นักเรียนต้องพบกับปัญหาที่หลากหลาย เช่น การเลือกสื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหา ความท้าทายทางเทคนิค หรือข้อจำกัดของเวลาและวัสดุ ซึ่งล้วนเป็นโอกาสในการฝึกการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เช่น หากไม่มีสีอะคริลิก อาจลองประยุกต์สีน้ำกับกระดาษอีกชนิด เป็นต้น ดังนั้นการออกแบบกิจกรรมศิลปะจึงควรตั้งอยู่บนโจทย์ที่ท้าทายและเปิดกว้าง เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงปฏิบัติอย่างเป็นระบบ

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต “ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเอง มีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น และดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข” การเรียนศิลปะพัฒนาความเข้าใจตนเอง ความอดทน การควบคุมอารมณ์ การฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะเมื่อจัดกิจกรรมแบบกลุ่ม เช่น การจัดนิทรรศการร่วมกัน หรือการวาดภาพชิ้นเดียวร่วมกันหลายคน ผู้เรียนจะได้ฝึกการยอมรับความแตกต่าง การเคารพในความคิดสร้างสรรค์ของเพื่อน และการทำงานเป็นทีมอย่างสร้างสรรค์

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี “ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ มีคุณธรรม และปลอดภัย” ในยุคดิจิทัล วิชาศิลปะสามารถนำเทคโนโลยีมาบูรณาการได้อย่างหลากหลาย เช่น การออกแบบด้วยโปรแกรมกราฟิก การสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหว การจัดแสดงผลงานออนไลน์ การรีวิวลศิลปะผ่านโซเชียลมีเดีย กิจกรรมเหล่านี้ไม่เพียงพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยี แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้จริยธรรมในการใช้สื่อ

6. ความสามารถในการมีลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ “ผู้เรียนมีคุณลักษณะและพฤติกรรมที่แสดงถึงวินัย ความรับผิดชอบ ใฝ่เรียนรู้ และซื่อสัตย์” การฝึกทำงานศิลปะเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนา ความมีวินัยในตนเอง เช่น การจัดการเวลา การลงรายละเอียดอย่างประณีต รวมถึงการใฝ่รู้ในการทดลองเทคนิคใหม่ ๆ การยอมรับคำแนะนำของครูและเพื่อนเพื่อนำไปปรับปรุงตนเองอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนวางแผน ติดตามกระบวนการ และสะท้อนผลงานของตนเอง หลังจบงาน (self-reflection) จึงเป็นเป็นวิธีที่ดีในการเสริมสร้างคุณลักษณะนิสัยเชิงบวก

การบูรณาการการจัดการเรียนรู้กับการพัฒนาสมรรถนะด้านศิลปะของนักเรียนมัธยมต้น

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ช่วงอายุ 12–15 ปี) เป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมอย่างรวดเร็ว พัฒนาการทางสติปัญญาเริ่มเข้าสู่ระดับ “รูปธรรมขั้นสูง” หรือ “การคิดแบบนามธรรม” ตามทฤษฎีพัฒนาการของ Jean Piaget (1969) ซึ่งนักเรียนในช่วงวัยนี้สามารถเชื่อมโยงแนวคิดที่หลากหลาย วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของสาขาวิชา และสร้างผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีจุดมุ่งหมายทางสังคมได้ ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสม เพราะสามารถกระตุ้นความสนใจ เชื่อมโยงเนื้อหา กับชีวิตจริง และพัฒนาทักษะหลายด้านพร้อมกัน ทั้งด้านความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะชีวิต (ศรีไพร ศักดิ์รุ่งพงศากุล, 2560)

ผู้เขียนสรุปกิจกรรมที่เหมาะสมกับการบูรณาการเพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านศิลปะ ได้ดังนี้

1. กิจกรรมสร้างงานศิลปะจากวรรณคดี โดยบูรณาการกับวิชาภาษาไทย ทำได้โดยนักเรียนอ่านและตีความวรรณคดี เช่น พระอภัยมณี หรือ ขุนช้างขุนแผน แล้วเลือกฉากหรือตัวละครสำคัญ มาสร้างเป็นภาพวาดหรือสื่อผสม เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึก และตีความของตนเองซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด การเรียนรู้โดยใช้เรื่องเล่า (Narrative Learning) ส่งเสริมทั้งความรู้และศิลปะ (Egan, 1986)

2. กิจกรรมออกแบบโปสเตอร์รณรงค์สังคม โดยบูรณาการกับวิชาสังคมศึกษา/หน้าที่พลเมือง ทำได้โดยนักเรียนเลือกประเด็นสังคม เช่น การลดโลกร้อน ความเสมอภาคทางเพศ หรือความปลอดภัยในโรงเรียน แล้วออกแบบโปสเตอร์รณรงค์โดยใช้หลักการออกแบบทัศนศิลป์ สอดคล้องกับแนวคิดศิลปะเพื่อสังคม (Socially Engaged Art) และการเรียนรู้ผ่านโครงการ (Project-Based Learning: PBL) (Thomas, 2000)

3. กิจกรรมสร้างโมเดลสามมิติจากคณิตศาสตร์ โดยบูรณาการกับวิชาคณิตศาสตร์ ทำได้โดยให้นักเรียนสร้างงานศิลป์ที่มีโครงสร้างจากรูปเรขาคณิต เช่น ลูกบาศก์ ปริซึม หรือโมเดลพับกระดาษ Origami ที่ต้องใช้การคำนวณหรือการออกแบบแบบจำลอง สอดคล้องกับแนวคิด STEM to STEAM – การบูรณาการศิลปะกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ (Yakman, 2008)

แนวทางที่ครูสามารถนำไปปรับใช้ตามบริบททำได้โดยวางแผนร่วมกับครูรายวิชาอื่น กำหนดหัวข้อหรือหน่วยการเรียนรู้ที่สามารถบูรณาการ ประชุมวางแผนร่วมกัน เพื่อเชื่อมโยงจุดประสงค์รายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ ใช้หลักการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning)

กระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และลงมือสร้างผลงาน สร้างพื้นที่เปิดให้นักเรียนได้ทดลอง ออกแบบ แก้ไขผลงานด้วยตนเอง ส่งเสริมการสะท้อนคิด (Reflective Thinking) หลังจบกิจกรรม ให้นักเรียนสะท้อนกระบวนการเรียนรู้ เช่น เขียน reflection หรือพูดคุยในกลุ่ม ใช้การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for Learning) ประเมินทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ ผ่านแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) หรือแบบประเมินผลงานศิลป์ ตามลำดับ

บทสรุป

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ เป็นแนวทางทางการศึกษาที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในศตวรรษที่ 21 ว่ามีประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมอย่างต่อเนื่อง การเรียนรู้ในช่วงวัยนี้จึงต้องมีความยืดหยุ่น สนุก และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนให้เกิดขึ้นอย่างแท้จริง โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหาศิลปะเข้ากับสาระวิชาอื่น เช่น ภาษาไทย สังคมศึกษา หรือคณิตศาสตร์ ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาแบบองค์รวมเท่านั้น แต่ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก และสื่อสารแนวคิดของตนผ่านกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะในมิติที่วิชาการทั่วไปอาจไม่สามารถตอบสนองได้อย่างเพียงพอ ทั้งหมดนี้ล้วนมุ่งส่งเสริมสมรรถนะด้านทัศนศิลป์ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกผ่านงานศิลปะ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการนำความรู้จากหลากหลายศาสตร์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหมายและคุณค่าในมุมมองของผู้เรียนเอง สำหรับครูผู้สอน แนวทางนี้สามารถนำไปปรับใช้ได้ตามบริบทของโรงเรียน โดยเริ่มจากการออกแบบการเรียนรู้ร่วมกับครูในรายวิชาอื่น เพื่อสร้างหน่วยการเรียนรู้ที่มีการเชื่อมโยงข้ามศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญ ครูควรใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (learner-centered approach) เช่น การเรียนรู้เชิงลงมือปฏิบัติ (Active Learning) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project-Based Learning) และการใช้คำถามเพื่อการเรียนรู้ (Inquiry-based Learning) ควบคู่กับ การสะท้อนคิด (Reflective Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ การประเมินผลควรมีความหลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ การประเมินเพื่อพัฒนา (Assessment for Learning) และการใช้แฟ้มสะสมงาน (Portfolio) เพื่อสะท้อนกระบวนการและพัฒนาการของผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะนิสัย ซึ่งสอดคล้องกับ

แนวทาง การพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลาง พ.ศ. 2562 และแนวทางการประเมินตาม เกณฑ์ PA ที่เน้นการสังเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่แท้จริงของผู้เรียน

กล่าวโดยสรุป การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เชื่อมโยงศิลปะเข้ากับวิชาอื่น ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะด้านศิลปะเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความพร้อมในการใช้ชีวิตในสังคม มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และความสามารถในการสื่อสาร ซึ่งล้วนเป็นสมรรถนะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 อย่างสมดุลและยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ศรีไพร ศักดิ์รุ่งพงศากุล. (2560). *การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์

แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน*

พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562). กรุงเทพฯ: สพฐ.

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา. (2565). *คู่มือแนวทางการ*

ประเมิน PA. กรุงเทพฯ: ก.ค.ศ.

อัจฉรา จันทร์ฉาย. (2563). การเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนระดับ

มัธยมศึกษา. *วารสารครุศาสตร์ศึกษา*, 21(1), 45–59.

Egan, K. (1986). *Teaching as storytelling: An alternative approach to teaching and curriculum in the elementary school*. Chicago: University of Chicago Press.

Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven: Yale University Press.

Piaget, J. (1969). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.

OECD. (2019). *OECD Learning Compass 2030*. Paris: OECD Publishing.

Robinson, K. (2006). *Do Schools Kill Creativity?* [TED Talk]. Retrieved from

<https://www.ted.com>

Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.

Torrance, E. P. (1993). Understanding Creativity: Where to Start?. *Psychological Inquiry*, 4(3), 232–234.

- UNESCO. (2006). *Road Map for Arts Education: The World Conference on Arts Education – Building Creative Capacities for the 21st Century*. Lisbon: UNESCO.
- Yakman, G. (2008). *STEAM education: An overview of creating a model of integrative education*. Virginia Polytechnic Institute and State University.