

การพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบเปิดด้านทัศนศิลป์ศึกษาเพื่อผู้เรียนวัยผู้ใหญ่

พิสิฐ น้อยวังคลัง¹

บทคัดย่อ

การดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 เปลี่ยนแปลงไปเมื่อเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทกับการดำรงชีวิต และโลกมีสภาวะ VUCA World ที่ผันผวนตลอดเวลา ส่งผลให้การดำเนินชีวิตผสมผสานเข้ากับวิถีชีวิตเดิม ในขณะที่เดียวกันก็นำมาหวาดวิตกต่ออนาคตอันผันผวน เมื่อเทคโนโลยีเข้ามาทำหน้าที่แทนมนุษย์ในทุกสาขาอาชีพ มนุษย์จึงต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงเพื่อพัฒนาตนเองให้มีความรู้ ทักษะ และความคิดสร้างสรรค์จึงพัฒนาตนเองสู่การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed Learning) ปัจจุบันการเรียนทัศนศิลป์ศึกษาในผู้ใหญ่มีผู้สนใจมากขึ้น จากการที่มีการเปิดพื้นที่แสดงงานบนพื้นที่เสมือน และมีหลักสูตรออนไลน์ แต่อุปสรรคต่อความสำเร็จคือความกลัว เช่น กลัววาดไม่สวย กลัววาดไม่เหมือน หลักสูตรยากเกินไปไม่สามารถพัฒนาไปต่อได้ นำมาสู่การล้มเลิกลงกลางทาง ดังนั้นการพัฒนาบทเรียนออนไลน์จึงใช้แนวทางการพัฒนาหลักสูตรทัศนศิลป์ศึกษาด้วย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนตามแนวทางการเรียนรู้ส่วนบุคคล ใช้เทคโนโลยีเป็นปัจจัยเสริมการเรียนรู้ เพื่อถ่ายทอดความรู้ด้านทัศนศิลป์ศึกษาผ่านบทเรียนออนไลน์สู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

คำสำคัญ: บทเรียนออนไลน์แบบเปิด ศิลปศึกษา ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่

¹ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ อีเมล: pisit.no@lsed.tu.ac.th

Development of MOOCs in visual arts education for adult learners

Pisit Noiwangklang¹

Abstract

The context of lifestyle has changed when technology is a part of living. When technology comes to disrupt humans, Humans have to face the coming changes. Therefore, to develop advanced thinking skills, develop oneself towards Self-directed Learning to develop knowledge, skills, and creativity. Visual arts education for adults is currently more interested in drawing. Open online course ignites the self-learning of adult learners to study. However, problems that hinder success. That is fear, Such as afraid of not drawing beautiful, afraid of drawing is not the same. The course is too challenging, can not continue to develop, Leading to abandonment on the way Sometimes it may lead to obstructing the way of pursuing knowledge of others with the belief that they cannot do it, others must not. Visual arts education aims not to be an artist. However, students can draw pictures for leisure activities. Therefore, the development of an open online visual arts curriculum, using the Instructional design process to develop the visual arts curriculum by focusing on the concept of personal learning. Support factor in curriculum design. That corresponds to the current and future social context and help promote lifelong learning.

Keywords: Online learning, Art education, Adult learners

¹ Thammasat Secondary School, Faculty of Learning Sciences and Education, Thammasat University Rangsit Campus 12120 E-mail: pisit.no@lsed.tu.ac.th

บทนำ

ในปัจจุบันวิถีชีวิตของประชาคมโลกได้เปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลาหรือยุคสมัย จากโลกยุคอุตสาหกรรมถูกแปรเปลี่ยนเป็นโลกยุคโลกาภิวัตน์ วิวัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอย่างไม่หยุดนิ่ง ได้เข้ามามีบทบาทในการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์มากขึ้น จนทำให้ปัจจุบันสภาพสังคมของประชาชนกลายเป็นสังคมโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และก่อให้เกิดวิถีชีวิตแบบผสมผสานระหว่างสภาพสังคมเชิงกายภาพ และโลกออนไลน์ขึ้น หากแต่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้ส่งผลต่อวิถีชีวิต และการสื่อสาร รวมไปถึงการแพร่กระจายของข้อมูลต่าง ๆ ทำให้ผู้คนสามารถเชื่อมต่อ และเชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ ถึงกันได้ทั่วทุกมุมโลก เกิดเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ไม่จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน

แนวคิดทางการศึกษาในยุคสมัยใหม่กับการเท่าทันโลกยุคดิจิทัล จึงเกิดขึ้นในรูปแบบของการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ที่สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ของมนุษย์หรือผู้เรียน สำหรับในประเทศไทยเองนั้น จากเดิมที่เคยได้มีการปรับการเรียนการสอนเพื่อให้เท่าทันยุคสมัยโลก โดยเกิดเป็นระบบการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอีเลิร์นนิ่ง (E-Learning) หรือรูปแบบการเรียนการสอนทางไกล ซึ่งมีข้อจำกัดคือเป็นการเรียนที่ผู้สอนสื่อสารทางเดียว แต่ในปัจจุบันเทคโนโลยีดังกล่าว ก็ได้ถูกผลักดัน และพัฒนาขึ้นจนเกิดเป็นระบบการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีขนาดใหญ่มากยิ่งขึ้น และสามารถตอบโจทย์ข้อจำกัดดังกล่าวของอีเลิร์นนิ่งได้ อีกทั้งยังเป็นการเรียนในรูปแบบออนไลน์ที่ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้น และกำลังถูกกล่าวถึงเป็นอย่างมากในปัจจุบัน นั่นก็คือ “การเรียนรู้ออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชน หรือที่เรียกว่า MOOCs”

นิยามความหมายของ “MOOCs” (Massive Online Open Courses)

การเรียนรู้ออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชน (Massive Online Open Courses : MOOCs) หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนหรือบทเรียนแบบออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเปิดกว้างอย่างอิสระ โดยสามารถให้ผู้คนที่อยู่แห่งใดก็ได้ในโลกสามารถเข้ามาสมัครลงทะเบียนเรียนได้ฟรีโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ รวมไปถึงยังเป็นระบบการเรียนออนไลน์ที่รองรับผู้เรียนเป็นจำนวนมากอย่างไม่จำกัด และกว้างไกลถึงทั่วโลก การเรียนออนไลน์แบบ MOOCs ยังมีพื้นที่ให้ผู้เรียน และผู้สอนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสนทนาระหว่างกันได้ หรือที่เรียกว่า ฟอรัม (Forum) ซึ่งถือเป็นจุดสำคัญของการเรียนรู้ที่ MOOCs ได้ส่งเสริมให้นักเรียน และผู้สอนมีพื้นที่ในการสื่อสาร และปฏิสัมพันธ์ต่อกันมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ จากการที่ MOOCs หรือการเรียนรู้ออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชน จึงได้มีเป้าหมายสำคัญในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นลักษณะของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในระดับที่ใหญ่ และเข้าถึงได้ง่าย (Chalermasuk & Satiman, 2019) โดยผ่านการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาปรับใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ และตอบโจทย์กับบริบทในยุคสมัยปัจจุบันได้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยลดอุปสรรคสำคัญในการศึกษา ที่ปัจจุบันมีคนที่ต้องการเรียนต่อในระดับอุดมศึกษาเกินกว่าที่มหาวิทยาลัยต่าง ๆ จะรองรับได้ รวมถึงช่วยลดต้นทุนทางการศึกษาที่มีราคาแพงได้อีกด้วย แต่อย่างไรก็ตาม MOOCs ก็ยังคงมีข้อจำกัดอยู่หลายประการ เช่น ในเรื่องของมาตรฐานในการเทียบวุฒิ หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หากไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต ก็จะทำให้ไม่สามารถเรียนได้ หรืออาจไม่สะดวกกับบุคคลที่ไม่มีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

MOOCs (Massive Open Online Courses) เป็นการเรียนรู้ซึ่งอยู่ภายใต้แนวคิด Lifelong Learning หรือ การเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่เชื่อว่าทุกคนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลาตั้งแต่เกิดจนตาย โดยผ่านการนำเสนอในหลักการที่ว่า “ทุกคนไม่ว่าจะอยู่ที่ใด หรืออายุเท่าใด ก็สามารถเรียนได้” การเรียนในรูปแบบของ MOOCs มีลักษณะเป็นหลักสูตรออนไลน์ที่ใครก็สามารถเข้าไปเรียนได้โดยไม่ต้องจ่ายเงิน เป็นการจัดการเรียนในรูปแบบที่สูงกว่า E - Learning ในระบบเปิดอย่างเสรีโดยไม่แสวงหาผลกำไร หรืออาจจะมีค่าใช้จ่ายบ้างเล็กน้อย เช่น ค่าสมัครเรียนเพื่อรับใบประกาศนียบัตร เป็นต้น (Natapattara Tinnawas, 2015) โดยการเรียนรู้สามารถเชื่อมต่อเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อเข้าไปร่วมเรียนหรือดูวิดีโอทัศนบรรยายเนื้อหาของคอร์สการเรียนต่าง ๆ เข้าไปทำแบบทดสอบ แบบฝึกหัด หรือรวมไปถึง Assignment ได้ นอกจากนี้ยังสามารถเข้าไปร่วมสนทนากับนักศึกษาหรือผู้เรียนคนอื่น ๆ ในคอร์สเรียนได้อีกด้วย

การเรียนการสอนแบบ MOOCs กับแนวคิดทางด้านการศึกษาในยุคสมัยใหม่ เพื่อให้เท่าทันโลกยุคดิจิทัล ทำให้ MOOCs กลายเป็นห้องเรียนออนไลน์ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนในสิ่งที่ตนเองสนใจ และมุ่งให้เกิดการมีส่วนร่วมในคอร์สเรียนระหว่างผู้เรียน และผู้สอน ซึ่งประเด็นดังกล่าวได้มีความสอดคล้องกับ (Panit, 2015 : 3-14) ที่ได้กล่าวถึง “วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21” โดยกล่าวว่า ทักษะพื้นฐานทางด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เมื่อโลกมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว บุคคลที่ด้อยหรือขาดทักษะดังกล่าว ก็จะทำให้ก้าวไม่ทันตามโลกที่ไม่หยุดนิ่ง ครูเพื่อศิษย์ในยุคใหม่จึงต้องออกแบบวิธีการเรียนรู้ให้ศิษย์มีทักษะดังกล่าว คือ เรียนรู้โดยการสร้างความรู้ และเรียนรู้เป็นทีม

ดังนั้น MOOCs จึงเป็นเทรนด์ด้านการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นสิ่งที่จะต้องมียุทธศาสตร์เข้ามาประกอบและควบคู่ไปด้วย เช่น ยุทธศาสตร์ด้านสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยี การคิดขั้นสูง และการยอมรับนวัตกรรม เป็นต้น เพื่อส่งเสริมให้ยุทธศาสตร์การเรียนรู้ และนวัตกรรมนั้นมีการพัฒนาที่ดียิ่งขึ้น (Panit, 2015 : 3-14)

สรุป การเรียนรู้ออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชน หรือ MOOCs หมายถึงระบบจัดการเรียนการสอนหรือบทเรียนแบบออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือเว็บไซต์ ซึ่งเปิดกว้างอย่างเสรี สำหรับทุกคนทุกช่วงวัย ที่ใครอยากเรียนก็ได้เรียน โดยสามารถเข้ามาสมัครลงทะเบียนเรียนได้ฟรีโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ รวมไปถึงยังเป็นระบบการเรียนออนไลน์ที่รองรับผู้เรียนได้เป็นจำนวนมากอย่างไม่จำกัด นอกจากนี้ MOOCs ยังมีพื้นที่ที่เรียกว่าฟอรัม (Forum) ที่สามารถให้ผู้เรียน และผู้สอนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือความรู้ และสนทนาระหว่างกันได้ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน และผู้สอน มีพื้นที่ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันมากยิ่งขึ้น

การเรียนรู้ออนไลน์แบบเปิดในประเทศไทย

ในปัจจุบันได้มีหน่วยงานภายในประเทศไทยได้เข้าร่วมโครงการพัฒนามหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย หรือ Thailand Cyber University (TCU) จำนวนกว่า 40 แห่ง และหน่วยงานต่างประเทศอีกจำนวน 7 แห่ง มีหลักสูตร 17 หลักสูตร และบทเรียนอีกกว่า 368 บทเรียน ส่วนในด้านของ Thai MOOC ซึ่งอยู่ภายใต้โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย ก็ได้มีหน่วยงานภายในประเทศที่เข้าร่วมจำนวนมากกว่า 50 แห่ง โดยแต่ละหน่วยงานได้ร่วมกันผลิต และพัฒนาเนื้อหาวิชาวิทยามากกว่า 150 รายวิชา โดยทั้งสองแพลตฟอร์มนั้นก็เปิดให้ผู้เรียนได้เรียนฟรีโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายด้วยเช่นกัน ซึ่งจากที่ได้กล่าวมานั้น ถือเป็นการเปิดตัว MOOCs หรือ ระบบการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชนในไทยที่ประสบผลสำเร็จเป็นอย่างยิ่ง

ตัวอย่างการเรียนรูปแบบ MOOCs ในไทยที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งเปิดตัวในชื่อว่า “Chula MOOC” ซึ่งถูกสร้าง พัฒนา และออกแบบโดยทีมนักวิจัยของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภายใต้ศูนย์นวัตกรรมการเรียนรู้ เนื่องในโอกาสครบรอบ 100 ปีของมหาวิทยาลัย ซึ่งการเปิดตัวคอร์สเรียนดังกล่าว ก็ได้รับกระแสตอบกลับที่ดีเยี่ยม เนื่องจากมีจำนวนผู้สมัครลงทะเบียนเรียนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยกลุ่มเป้าหมายที่มาลงทะเบียนเรียน ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มคนวัยทำงาน และรองลงมาก็คือนิสิตนักศึกษา ทั้งนี้ตัวหลักสูตรของ Chula MOOC นั้นจะมีรายวิชาให้เลือกเรียนมากกว่า 30 รายวิชา โดยถูกแบ่งวิชาออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มวิชาการบริการธุรกิจ กลุ่มวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ กลุ่มวิชาภาษา และศิลปะ กลุ่มวิชาการพัฒนาตนเอง และกลุ่มสุดท้ายคือสายสุขภาพ

มีเป้าหมายสำคัญคือมุ่งสร้างการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ที่ใครอยู่ที่ไหนก็สามารถเรียนรู้ได้ เพื่อให้ผู้เรียนทุกระดับทุกช่วงวัย ได้นำความรู้ที่ได้เรียนไปปรับใช้ เสริมสร้างทักษะทางวิชาชีพ และพัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เนื้อหาในรายวิชาหลักสูตรจะถูกออกแบบให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนและแนวทางในการนำไปปรับใช้ เนื้อหาจึงมีความหลากหลายและไม่ทับซ้อนกับรายวิชาต่าง ๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยในระบบปกติ นอกจากนี้ ยังเป็นการเรียนออนไลน์ระบบเปิดที่ใช้แพลตฟอร์มที่เป็นมาตรฐานสากล มีการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนและอาจารย์ได้มีพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนความรู้ และสนทนาซึ่งกันและกันได้ หรือที่เรียกว่าฟอรัม (Forum) มีแบบทดสอบหลังเรียน และมีใบประกาศนียบัตรให้กับผู้เรียนจบหลักสูตรอีกด้วย

จุดเด่นสำคัญอีกประเด็นหนึ่งของ Chula MOOC ที่ คือการให้ความสำคัญกับคุณภาพการศึกษาของผู้เรียน โดยจะมีการจำกัดจำนวนคนเรียนในแต่ละรายวิชาไม่เกิน 2,000 คน เพื่อให้สามารถดูแลและติดตามผลการเรียนของผู้เรียนรายบุคคลได้อย่างทั่วถึงมากขึ้น ซึ่งจากผลสำเร็จในการก่อตั้ง Chula MOOC และกระแสตอบรับที่ดีนั้น ได้ทำให้ปัจจุบัน Chula MOOC ขยายโครงการเกี่ยวกับการเรียนการสอนในรูปแบบ MOOCs เพิ่มอีกหนึ่งโครงการ นั่นก็คือ Chula MOOC Achieve ซึ่งเป็นการนำวิชาต่าง ๆ ที่จะช่วยให้เรามีทักษะสำหรับเสริมสร้างการทำงานหรือประกอบวิชาชีพได้ดีขึ้น เช่น ทักษะการนำเสนอ ทักษะการใช้เครื่องมือไอที (IT) เป็นต้น (Lao, 2018)

การออกแบบการเรียนการสอนออนไลน์สำหรับผู้เรียนผู้ใหญ่

ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ (Adult Learner) คือผู้เรียนที่อยู่ในช่วงอายุอายุ 21 ถึง 60 ปี ซึ่งเป็นระยะเวลาที่ บุคคลเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงบทบาท (Role Transition) เนื่องจากหน้าที่ และความรับผิดชอบมากขึ้น ปัจจัยที่ชี้ถึงการเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงจากวัยรุ่นสู่ผู้ใหญ่ ได้แก่ การสำเร็จการศึกษา มีอาชีพประจำ การแต่งงาน และการเป็นบิดาหรือมารดา ดังนั้นรูปแบบการดำเนินชีวิต เมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ตอนต้นจึงอยู่ในช่วงของการศึกษาระดับอุดมศึกษา หรือใกล้ที่จะสำเร็จการศึกษา มีการวางแผนในการเลือกอาชีพ เพื่อประกอบอาชีพที่เลี้ยงตนได้ มีความพึงพอใจในงาน และมีวิจรณ์ญาณในการเลือกได้ว่าความรู้ ทักษะทางวิชาชีพด้านไหน มีความเหมาะสมกับรูปแบบงานของตนเอง และทำให้ชีวิตมีความสุข และพร้อมที่จะเผชิญปัญหา และการแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน

กระบวนการเรียนการสอนผู้เรียนผู้ใหญ่ในอดีต มุ่งออกแบบหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาไปสู่อาชีพที่มั่นคง สอดคล้องจากการออกแบบกระบวนการวัด และประเมินผลที่มุ่งผลลัพธ์ที่ขึ้นงาน เรียนรู้จากการใช้ความพยายามในการฝึกฝน อย่างช้า ๆ เป็นลำดับขั้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งจนเกิดเป็นความชำนาญ (Chaemchoy, 2015) ภายใต้อาชีพที่สวามิที่เรามองเห็นจะประกอบสร้างขึ้นมามีความพยายาม การฝึกฝนประสบการณ์ หล่อหลอมจนเป็น

ฝีมือ และนำไปสู่ความสำเร็จ ปัจจุบันความต้องการที่มีต่อการเรียนศิลปะเพื่อการดำเนินชีวิตในยุคสมัยใหม่ เป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการฝึกสมาธิใช้เวลาว่างเพื่อซาบซึ้งความงามทางศิลปะมากกว่าการฝึกเพื่อนำไปใช้ในเชิงอาชีพ ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง Self-directed Learning คือมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Motivation) มีเจตคติต่อการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Attitude) การรับรู้รูปแบบการเรียนรู้ของตนเอง (Learning Style) จึงจะสามารถจัดการการเรียนรู้ของตัวเองได้ (Sriboonpimsuay, 2014) ผู้เรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะมีแนวโน้มเป็นผู้ที่มีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

สำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ประสบการณ์สุนทรียะมีบทบาทในการช่วยบรรเทาอารมณ์ความรู้สึกและเปิดโอกาสให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เสริมสร้างความสุข มีเป้าหมายเพื่อใช้ความรู้ด้านสุนทรียศาสตร์สำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ได้ศึกษาความงามตามบริบทพื้นที่การเรียนรู้ และแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ เป็นกระบวนการฝึกฝนความงามเพื่อพัฒนาสมรรถนะความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยความรู้ ทักษะ และเจตคติ ให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำได้ และมีเคารพความแตกต่างหลากหลาย ยึดผู้เรียนเป็นรายบุคคลโดยไม่คำนึงถึง อายุ การศึกษา

การจัดการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ต้องพิจารณาถึงความสำคัญของกระบวนการรับรู้ หรือทัศนคติซึ่งเป็นสิ่งใหม่ เนื่องจากแรงจูงใจของวัยใหญ่มุ่งเน้นไปที่เป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการปรับปรุง พัฒนาระดับฝีมือแรงงาน หรือความรู้ในการประกอบอาชีพ ไปจนถึงเปิดมุมมองที่กว้างขึ้น หรือเท่าทันความรู้ในโลกปัจจุบัน หรือเพื่อเติมเต็มความปรารถนาบางอย่างซึ่งสามารถกลายเป็นแรงบันดาลใจในชีวิตจริงได้ ภายในในกรอบเวลาที่กำหนด เช่นหลังเลิกงาน หรือระหว่างเดินทาง โดยพึ่งความสนใจไปที่การเรียนรู้ หรือแม้แต่การฝึกฝนศิลปะบางอย่างชนิดที่เฉพาะเจาะจง ไม่ใช่ความรู้ด้านกว้างเหมือนกรณีของผู้เรียนวัยรุ่นที่ค้นหาตัวเองอีกต่อไป แต่เป็นการตอบจุดประสงค์ภายใน ของผู้ใหญ่ที่ “ค้นพบ” หาทงที่สามารถพบความรักในศิลปะในแบบของตัวเองไปกับผลงาน ผลิตภัณฑ์ หรือปรากฏการณ์ทางศิลปะ โดยสามารถเลือก และจัดการการเข้าถึงความรู้ได้ด้วยตนเอง กำหนดสถานที่ และช่วงเวลาด้วยตนเองเพราะมีวุฒิที่แจ่มชัดขึ้นตามช่วงวัย

ดังนั้นการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ จึงคำนึงถึงการทำความต้องการเจาะจง และเข้าใจข้อจำกัดพฤติกรรมเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้พัฒนาการผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ สมมุติฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ การเปลี่ยนแปลงในวัยผู้ใหญ่ซึ่งมีผลต่อการออกแบบการเรียนรู้ และเทคนิคในการสอนผู้ใหญ่ เพราะผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ถือว่าเป็นช่วงเวลาที่ยาวนานที่สุดสำหรับชีวิตมนุษย์ และการศึกษาถือกระบวนการที่ทำให้คน และสังคมเจริญงอกงาม ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่จึงเป็นช่วงเวลาที่สามารถทำประโยชน์ให้กับสังคมได้มากที่สุด เพราะฉะนั้นเป้าหมายสำคัญ

ของการศึกษาผู้ใหญ่ คือการทำให้ผู้เรียนดำเนินการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเกิดการเรียนรู้จากภายในตัวผู้เรียนเอง ซึ่งมีลักษณะเป็นนักคิด เป็นนักสร้างสรรค์ และขยายสมรรถภาพการเรียนรู้ไปตลอดชีวิต

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนศิลปศึกษา

ทัศนศิลปศึกษา หมายถึงศาสตร์การถ่ายทอดความรู้ วิธีในการมองเห็นความงามของมนุษย์ ปรัชญาดำรงชีวิต สามารถประเมินค่าเพื่อให้ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ได้เห็นถึงคุณค่าของศิลปะในสังคม สืบเนื่องจากความเปลี่ยนแปลงในโลกยุคปัจจุบันที่ทำให้โครงสร้างของความต้องการทางด้านทักษะในตัวบุคคลเปลี่ยนไป ความท้าทายของการจัดโครงสร้างทางการศึกษาจึงเป็นสิ่งที่ควรเปลี่ยนแปลงตามมา ซึ่งรูปแบบการจัดศิลปะแบบบูรณาการหรือพหุศิลปศึกษา (Arts Education) เป็นแผนยุทธศาสตร์ทางการศึกษาเพื่อปฏิรูปสังคมและการศึกษาที่บูรณาการแนวคิดบนฐานความสร้างสรรค์และจินตนาการสุนทรียภาพที่สะท้อนถึงตัวตนอันเป็นเอกลักษณ์ของผู้เรียน ภูมิปัญญา สังคมและวัฒนธรรม ผ่านการแสดงออกทางสื่อหรือชิ้นงานที่หลากหลายโดยเน้นการสร้างประสบการณ์ตรงของผู้เรียนเป็นหลัก อาทิเช่น สื่อออนไลน์ สื่อวัสดุ สื่อการแสดงออกทางร่างกาย สื่อเสียงหรือภาษา เป็นต้น (Supasith Nampoch, 2017) โดยมีฐานคิดมาจากแนวคิดกลไกของการพัฒนาสภาพทางสังคมแบบองค์รวมทางศาสตร์ต่าง ๆ อย่างครอบคลุม อันได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ พหุศิลปศึกษา (Arts Education) จึงเป็นกระบวนการบูรณาการทางการศึกษาด้านความคิดและความสร้างสรรค์ผ่านสื่อที่มีความหลากหลายและร่วมสมัย เพื่อสะท้อนวัฒนธรรม (culture) ภูมิปัญญา (wisdom) และสุนทรียะ (aesthetic) ของปัจเจกบุคคลที่สัมพันธ์กับบริบทพื้นที่ที่อาศัย ประเทศชาติ และสากลโลก กล่าวได้ว่าพหุศิลปศึกษานั้นเป็นสหวิทยาการองค์ความรู้ด้านทัศนศิลป์ การแสดง ดนตรีและนาฏศิลป์ ไว้ในหลักสูตรเดียวกัน และเป็นแนวคิดแบบองค์รวมอันเกี่ยวข้องกับปัญญาหรือศักยภาพของมนุษย์ในหลายด้านเช่นกัน พหุศิลปะศึกษาจึงประกอบด้วย 5 แนวคิด ดังนี้

1. พหุศิลปศึกษาเชิงผู้มีความสามารถพิเศษ (Gifted Child Arts Education)
2. พหุศิลปศึกษาเชิงภูมิปัญญาไทย (Thai Wisdom Arts Education)
3. พหุศิลปศึกษาเชิงศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post-Modern Arts Education)
4. พหุศิลปศึกษาเชิงพหุปัญญา (Multiple Intelligences Arts Education)
5. พหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-Based Arts Education)

กระแสทางการศึกษาช่วงกลางของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ว่าเป็นกระแสของพิพัฒนานิยม (Progressivism) อันเป็นปรัชญาของระบบการศึกษาที่ความรู้เกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล (Pratima Tunyaboontarakun, 2019, pp. 179-

197) ดังนั้นความรู้จึงต้องไม่เป็นความจริงที่ตายตัวและสามารถวิพากษ์และวิจารณ์ได้ซึ่งเข้ากับกับ
 ลัทธิสมัยใหม่ในสังคมการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child-centered Movement) และการ
 มุ่งเน้นกระบวนการทางการศึกษาที่มีแผนหรือหลักเกณฑ์แทนการแสดงออกเฉพาะตัว (Self-
 expression) (Shotipongviwat, 2017 : 90-98) โดยแนวคิดทางการศึกษาทั้งหมดนี้สอดคล้องกับ
 ทฤษฎีการสอนศิลปศึกษาแบบพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-based Art Education) ซึ่ง
 เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่คำนึงถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรมตามบริบทสังคม ฝึกการคิดอย่างมี
 วิจยญาณและเรียนรู้การวิจารณ์ทางศิลปะ จนสามารถฝึกปฏิบัติจนเป็นชิ้นงานอันมีเอกลักษณ์
 ตามประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของผู้เรียน

ในการศึกษาศิลปะแขนงใดก็ตามจำเป็นต้องศึกษาคำศัพท์เฉพาะของวิชานั้น ๆ เพื่อทำความเข้าใจลึกซึ้ง ตลอดจนรู้ถึงรายละเอียดของเนื้อหาของศิลปะ ซึ่งมีคำเฉพาะอยู่ทั้งในคำภาษาไทย และ
 คำภาษาต่างประเทศ ซึ่งสำหรับภาษาไทยนั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจคำศัพท์
 ภาษาต่างประเทศ และผู้เรียนในแต่ละสถาบันที่ใช้ทักษะทางศิลปะประกอบวิชาชีพก็ยังไม่
 ตรงกันยกตัวอย่างเช่นคำว่า element และ composition ถ้าผู้เรียนมาจากวิชาเอกเคมีก็คงเข้าใจ
 อย่างหนึ่ง เอกศิลปะก็อาจเข้าใจต่างออกไป และเมื่อแปลเป็นภาษาไทยสถาบันศิลปะบางแห่งก็แปลว่า
 “ธาตุปัจจัย” บางแห่งก็ใช้ “ส่วนประกอบศิลปะ” บางแห่งก็ใช้ “องค์ประกอบ” อย่างไรก็ตามคำว่า
 element นี้หลังจากที่ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และความเข้าใจระหว่างผู้สอนในสถาบัน
 ศิลปะด้วยกัน ได้ตกลงใช้คำว่าองค์ประกอบ และ composition ให้ใช้คำว่าองค์ประกอบศิลป์

เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าของประสบการณ์สุนทรียะ ที่ผ่านมา
 ทุกยุคทุกสมัยศิลปกรรมไม่สามารถคงความเป็นลักษณะเฉพาะโดยไม่เปลี่ยนแปลงได้ เนื่องด้วย
 ปัจจัยความคิดคำนิยมของมนุษย์ที่ต้องการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ไปจนถึงปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ
 การเมือง และสังคม จึงนำมาสู่การจัดการศึกษาด้านศิลปกรรม เพื่อศึกษารูปแบบของศิลปะที่รับรู้ได้
 ผ่านการมองเห็น ค้นคว้า ถ่ายทอดความรู้จากการปฏิบัติ จึงได้นำแนวคิดทั้ง 5 ของพหุศิลปศึกษา
 บูรณาการการเรียนการสอนตามปัญญา และศักยภาพเพื่อให้ผู้เรียนมีสุนทรียภาพและเข้าใจบริบท
 วัฒนธรรมทางศิลปะเรียกว่าทัศนศิลปศึกษา

การจัดการเรียนการสอนทัศนศิลปศึกษาเพื่อการเรียนรู้ออนไลน์แบบเปิด

การออกแบบหลักสูตรสุนทรียะ มีแนวคิดทางทัศนศิลปศึกษา หรือศิลปะที่มองเห็นมี
 หลักการจัดการเรียนการสอนอย่างหลากหลายที่ได้ปรากฏให้เห็นเป็นรูปแบบของผู้สอน และผู้ถูก
 สอนในอดีตในแต่ละสถาบันแนวคิดมีจุดมุ่งหมายที่จะจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความรู้ความ
 เข้าใจให้กับผู้เรียน มีแนวทางตามแนวคิดและความเชื่อที่แตกต่างกันแต่ละสถาบัน
 (Tunyaboontarakun, 2019) ซึ่งในสภาวะผันผวนและมีความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา มีความ

สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางตามแนวทางของการศึกษาแบบพัฒนาการนิยม พัฒนาพฤติกรรมของผู้เรียนแบบองค์รวม บูรณาการกับแนวคิดเชิงวิทยาศาสตร์ โดยใช้เทคนิคการกระตุ้นความคิดและพฤติกรรมมีการให้ผู้เรียนทบทวนและแสวงหาความรู้อย่างมีเหตุผลและแสดงออกอย่างเสรีมีความริเริ่มสร้างสรรค์ความสามารถและสิทธิ์ส่วนบุคคลที่จะแสดงออกถึงความหลากหลายเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับสังคมไทย

การพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบเปิดด้านทัศนศิลป์ศึกษาด้วย ADDIE model

1. ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

1.1. การกำหนดหัวเรื่อง และวัตถุประสงค์ทั่วไป

1.2. การวิเคราะห์ผู้เรียน วิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม วิเคราะห์เนื้อหา

2. ขั้นตอนการออกแบบ (Design) ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

2.1. การออกแบบบทเรียน ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ได้แก่ วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา แบบทดสอบก่อนบทเรียน (Pre-test) สื่อภาพและเสียง กิจกรรมปฏิสัมพันธ์ การนำเสนอ และแบบทดสอบหลังบทเรียน (Post-test)

2.2. การออกแบบผังงาน (Flowchart) และการออกแบบบทดำเนินเรื่อง (Storyboard)(ขั้นตอนการเขียนผังงานและสตอรี่บอร์ดของ ोलาสซี่)

2.3. การออกแบบหน้าจอ (User Interface) การออกแบบหน้าจอภาพ หมายถึง การจัดพื้นที่ของจอภาพเพื่อใช้ในการนำเสนอเนื้อหา ภาพ และส่วนประกอบอื่น ๆ ที่ต้องพิจารณาได้แก่ การกำหนดความละเอียดภาพ (Resolution) การจัดพื้นที่แต่ละหน้าจอภาพในการนำเสนอ และการกำหนดส่วนอื่นๆ ที่เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้บทเรียน

ลำดับ	ประเภทรูปแบบรายการ	คำอธิบาย
1	GreenScreen+ Insert animation	การทำ green screen และใส่ animation เป็น background
2	Khan Style Video (KSV)	Screen Record และ Voice Over
3	Interview	รูปแบบการสัมภาษณ์
4	Podcast	การอัดไฟล์เสียง
5	Activity	ถ่ายทำกระบวนการเรียนรู้/กิจกรรม
6	Teacher in Small Box + Screen Record	Screen Record และ ถ่ายผู้สอน ตัดต่อเป็นกล่องสี่เหลี่ยมในคลิปวิดีโอ
7	Green Screen + Slide	Green Screen ให้ Background เป็น powerpoint และ เห็นผู้สอน บนสไลด์ Powerpoint
8	Location Shoot	ถ่ายเน้นสถานที่ พูดยกข้อสงสัย ในสถานที่จริง

ตารางที่ 1 ประเภทรูปแบบการถ่ายทำภาพในบทเรียนออนไลน์แบบเปิด

3. ขั้นตอนการพัฒนา (Develop) ขั้นตอนการสร้าง/เขียนโปรแกรมและผลิตเอกสารประกอบการเรียน ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

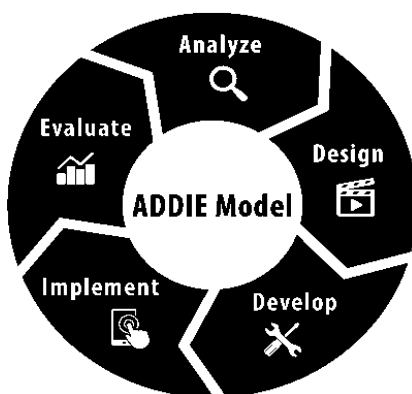
3.1. การเตรียมการ การเตรียมการ เกี่ยวกับองค์ประกอบดังนี้ เตรียมข้อความ เตรียมภาพ เตรียมเสียง เตรียมโปรแกรมจัดการบทเรียน

3.2. การสร้างบทเรียน หลังจากได้เตรียมข้อความ ภาพ เสียง และส่วนอื่น เรียบร้อยแล้วขั้นต่อไปเป็นการสร้างบทเรียนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จัดการเพื่อเปลี่ยนสตอรี่บอร์ดให้กลายเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

3.3. การสร้างเอกสารประกอบการเรียน หลังจากสร้างบทเรียนเสร็จสิ้นแล้วในขั้นต่อไปเป็นการตรวจสอบและทดสอบความสมบูรณ์ขั้นต้นของบทเรียน

4. ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implement) นำบทเรียนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของบทเรียนในขั้นต้น หลังจากนั้น จึงทำการปรับปรุงแก้ไขก่อนที่จะนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

5. ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluate) การเปรียบเทียบกับการเรียนการสอนแบบปกติ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เรียนด้วยบทเรียน ที่สร้างขึ้น 1 กลุ่ม และเรียนด้วยการสอนปกติอีก 1 กลุ่ม หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนทั้งสองกลุ่ม ทำแบบทดสอบชุดเดียวกัน และแปลผลคะแนนที่ได้สรุปเป็นประสิทธิภาพของบทเรียน



แผนภาพที่ 1 ขั้นตอนการพัฒนาตามแนวคิด ADDIE Model

โดยในส่วนของการออกแบบบทเรียนออนไลน์โดยใช้มาตรฐานการผลิตบทเรียนแบบ mooc (Suwannatthachote, 2017) เพื่อสร้างและพัฒนาสื่อ ในลำดับการวิเคราะห์ให้ขั้นตอนการออกแบบการเรียนรู้เพื่อสร้างบทเรียนออนไลน์ โดยประกอบด้วยระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนในแต่ละ

ละบท สิ่งที่ผู้เรียนจะได้รับ หัวข้อบทเรียน และประเภทของกิจกรรมการเรียนรู้ ระยะเวลาการทำกิจกรรม ประเภทของการวัดผล คะแนนการวัดผล กำหนดระยะเวลาในการผลิตสื่อ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างบทเรียนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ

แผนการจัดการเรียนรู้ (วิชา)

สัปดาห์ที่	Learning Outcomes ของรายวิชา	ชื่อหัวข้อ (Section)	ชื่อหัวข้อย่อย (Sub-section)	บทเรียน/Unit									ระยะเวลาเรียน/ทำกิจกรรม (นาที)	ประเภทการวัดผล (HW, Lab, Quiz, Exam, etc)	คะแนนการวัดผล	กำหนดวัน/เดือน/ปี ในการผลิตสื่อ
				ประเภทของกิจกรรมการเรียนรู้												
				ชื่อบทเรียน (Unit Name)	ดูวิดีโอ	อ่านเนื้อหา	ทำแบบฝึกหัด	อภิปราย	ค้นคว้าเพิ่มเติม	วัดผล	แบบสอบถาม	อื่นๆ (ระบุ)				

ภาพที่ 1 มาตรฐานการผลิตบทเรียนแบบ mooc

หลังจากการออกแบบบทเรียนออนไลน์ ในลำดับต่อไปคือการลงมือผลิตสื่อเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อ และหาคุณภาพของเครื่องมือจึงนำเข้าสู่ระบบบทเรียนออนไลน์แบบเปิด

รูปแบบการสอนด้านทัศนศิลป์ศึกษา

จากปัจจัยซึ่งเป็นข้อจำกัดในการเรียนรู้ในกลุ่มผู้เรียนวัยผู้ใหญ่มาจากภาระความรับผิดชอบตามช่วงอายุเป็นมูลเหตุสำคัญที่ทำให้วัยผู้ใหญ่ซึ่งเป็นช่วงชีวิตที่ยาวนานที่สุด ต้องหาวิธีการพัฒนาตนเองเพื่อสร้างความมั่นคงให้กับชีวิตก่อนก้าวเข้าสู่วัยผู้สูงอายุ ปัจจัยประกอบด้วยทั้งในเรื่องการทำงาน วิธีการดำรงชีวิต ค่านิยมในกลุ่มสังคม ไปจนถึงค่าใช้จ่ายทางด้านเศรษฐกิจซึ่งส่งผลให้การจัดการเวลาและทรัพยากรเพื่อพัฒนาตนเองเป็นไปอย่างจำกัด ในขณะที่ในการทำงานเรียบร้อยลักษณะความรู้ใหม่ๆ เพื่อใช้ในการพัฒนากระบวนการทำงานเพื่อเพิ่มผลผลิต ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่จึงต้องปรับตัวและแก้ปัญหา ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จึงได้เกิดกระบวนการเรียนรู้บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การจัดการเรียนการสอนทัศนศิลป์ศึกษามีรูปแบบวิธีการออกแบบการเรียนการสอนบน MOOCs มอบประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ 4 รูปแบบได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) และศิลปะปฏิบัติ (Art Production) การเรียนการสอนศิลป์ศึกษาจึงเน้นการบูรณาการหรือปรับประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสมของระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน ร่วมกับสภาพแวดล้อมของสถานศึกษาและบริบทในสังคม เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีสุนทรียภาพและความเข้าใจศิลปะตามบริบททางสังคม ประยุกต์ศิลปะกับการบูรณาการสาขาวิชาอื่น ๆ และการใช้เทคโนโลยี โดยรายละเอียดเนื้อหาในรายวิชาออนไลน์มี 4 ประเภทดังนี้

1. ศิลปะปฏิบัติ (Studio art) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะที่เน้นการปฏิบัติ ผ่านการสร้างประสบการณ์ตรงให้แก่ผู้เรียนเพื่อการพัฒนาทักษะทางศิลปะ เชื่อมโยงกับการใช้ ความคิดสร้างสรรค์และการจินตนาการผ่านการสร้างชิ้นงานด้วยรูปแบบและวิธีการเฉพาะตน ทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ความเข้าใจทางด้านทักษะนี้ไปใช้ในกระบวนการวิเคราะห์แก้ปัญหา ระหว่างการทำงานศิลปะและสามารถสร้างสรรค์งานที่มีเอกลักษณ์ตามทักษะหรือประสบการณ์ที่ ตนมี ในอีกทางหนึ่งแกนศิลปะปฏิบัติจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิด ประสบการณ์เรียนรู้ของตนเอง ผ่านการตัดสินใจ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และทักษะทาง ศุนทรียศาสตร์ ตามรูปแบบของตน และเกิดความความมุ่งมั่น มั่นใจ ในการทำงานให้ประสบ ความสำเร็จและเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตน

2. ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) เป็นการศึกษาเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ผ่านผลงาน ศิลปะที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นอย่างเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ชิ้นงานอัน ได้แก่ งานจิตรกรรม งาน ประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม และงานประณีตศิลป์ ที่มีความสัมพันธ์กันตั้งแต่อดีตจนถึง ปัจจุบันและเกี่ยวข้องถึงความแตกต่างทางงานศิลป์อันเนื่องมาจากจากระบบทางวัฒนธรรม เนื่อง ด้วยจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีโลกทัศน์และมุมมองที่กว้างขึ้น ในการเข้าใจวิถีชีวิต ค่านิยม ความ เชื่อ ที่ปรากฏผ่านหลักฐานชิ้นงานศิลปะ เพื่อการยอมรับในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลาย และแตกต่างในบริบทสังคมที่กว้างขวาง รวมถึงเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าศิลปวัฒนธรรมในสังคม ของตน ซึ่งการศึกษาเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ศิลป์มีเป้าหมายและความสำคัญด้านการอนุรักษ์ การ สืบทอดวัฒนธรรมหรือหลักฐานทางศิลปวัฒนธรรมของมนุษย์แต่ละยุคสมัย และสามารถนำไปต่อ ยอดความสร้างสรรค์ในผลงานของผู้เรียน

3. ศิลปะวิจารณ์ (Art criticism) เป็นการแสดงความคิดเห็นผ่านทางถ้อยคำหรือการใช้ ภาษาผ่านการบรรยาย วิเคราะห์ ดีความ และการตัดสินคุณภาพผลงานศิลปะอย่างมีเหตุผล รวมทั้ง แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด อารมณ์และความรู้สึกกับบุคคลอื่น แกนศิลปะวิจารณ์เป็นกิจกรรมที่ เหมาะสมกับผู้เรียนในทุกระดับชั้น มีจุดประสงค์เพื่อการพัฒนาการสังเกตและวิเคราะห์อย่าง ละเอียดรอบคอบอย่างรอบด้าน รวมไปถึงการพัฒนาทักษะการกล้าแสดงออกทางความคิดอย่างมี เหตุผลและการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งการแสดงความคิดเห็นและการ รับฟังความคิดเห็นนี้สามารถนำมาซึ่งแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงผลงานศิลปะของผู้เรียน อีกด้วย

4. ศุนทรียศาสตร์ (Art aesthetic) เป็นการสะท้อนพฤติกรรมการแสดงออกต่อความงาม ที่แสดงถึงความรู้ และประสบการณ์ต่อการสะท้อนนิยามทางคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึง ผลของการเรียนรู้ผ่านการสอนด้านการรับรู้ต่อสิ่งรอบตัวตามความรู้สึกที่เกิดขึ้น และแสดงออกเป็น

คำพูด การบรรยาย ท่าทาง หรือผลงาน จนเกิดเป็นประสบการณ์ทางความรู้สึกที่ผ่านมาของผู้เรียน และทำให้เกิดความเข้าใจและตระหนักเห็นคุณค่าของงานศิลปะหรือความงดงามในธรรมชาติ ในอีกทางหนึ่งคือประสบการณ์ทางสุนทรียะ (aesthetic experience) รวมถึงการเข้าใจในระเบียบวิธี และความสมเหตุสมผลของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามหลักการทางองค์ประกอบอันได้แก่ ความงามของเส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวและพื้นที่ว่าง ความคิดของศิลปิน ซึ่งมีแนวทางการฝึกทักษะด้านแก่นนี้ผ่านการปฏิบัติชิ้นงาน หรือการชมผลงานในพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น

เพื่อใช้ความรู้ด้านสุนทรียศาสตร์สำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ได้สร้างองค์ความรู้จากทุนเดิม เพิ่มเติมสิ่งใหม่ (Re-learn) ศึกษาความงามผ่านช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ นำเสนอมิติที่เป็นนามธรรมของศิลปะสะท้อนถึงผู้เรียนผ่านปรากฏการณ์ทางสังคมในแง่ของทัศนคติ และการแลกเปลี่ยน ความรู้บนเครือข่ายออนไลน์ ดังนั้นการศึกษาศิลปะจึงเป็นศาสตร์ที่ผสมผสานเข้ากับวิถีชีวิตในทุกช่วงวัย นำไปสู่การเปิดโลกทัศน์ใหม่ ๆ เพราะช่วยส่งเสริมให้เกิดการวิพากษ์ ตั้งคำถาม และ ไตร่ตรอง และประเมินค่า สร้างความหมายค่านิยมใหม่ ๆ ให้กับทัศนศิลปศึกษาผสมผสานกลมกลืนไปกับการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต

สรุป

ดังนั้น MOOCs จึงมีส่วนสำคัญในการส่งเสริม สนับสนุนกับการเรียนรู้ตามอัธยาศัย สร้างสรรค์วิธีปฏิบัติ หรือวิธีการซึ่งแปลกไปจากเดิมอันได้มาจากการค้นพบใหม่ ๆ หรือปรับของเดิมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดกระบวนการและทักษะในการสร้างการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพมากยิ่งขึ้นส่งผลถึงในระดับการก่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมทั้งหลาย สามารถขับเคลื่อนระบบการศึกษาไปยังเป้าหมายที่วางไว้ได้อย่างบรรลุผลสำเร็จ ซึ่งในปัจจุบัน นวัตกรรมในการศึกษานั้นถูกใช้อย่างแพร่หลาย อาทิในรูปแบบของการนำสื่อเทคโนโลยีมาผสมผสานในการเรียนรู้ในห้องเรียน การนำรูปแบบและวิธีการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษามาพัฒนาบูรณาการและประยุกต์ใช้ เป็นต้นและช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จากการศึกษาเพื่อตอบสนองความต้องการด้านการจัดการศึกษาสำหรับผู้ใหญ่ด้านทัศนศิลปศึกษาการนำเอาเทคโนโลยีที่ยอมรับมาใช้งาน เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์หรือการเปลี่ยนแปลงแก้ในระดับตัวบุคคลหรือสิ่งต่าง ๆ ซึ่งอาจทำให้บุคคลนั้นเกิดประสบการณ์หรือความรู้ รวมไปถึงทักษะในการใช้งานเทคโนโลยี ทั้งนี้ การสอนศิลปศึกษา จึงเป็นแบบแผนที่สามารถพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านสติปัญญา จิตใจ อารมณ์ สังคม และร่างกาย ผ่านการส่งเสริมทักษะทางด้านปฏิบัติที่ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ชิ้นงานที่เชื่อมั่นถึงการเรียนรู้ของตนเองเป็นพื้นฐาน ที่ตัวแบบแผนนั้นมีความชัดเจน สมดุล และสอดคล้องกันทางด้านการเรียนรู้ ซึ่งสามารถส่งเสริมโครงสร้างแบบแผนและการประเมินผลในกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้กับกับผู้เรียนผู้ใหญ่ได้

References

- Chaemchoy, S. (2015). Technology leadership: leading Technology in to 21st Century School. **Journal of Education Naresuan University**, 17 (4), 216-224. [In Thai]
- Chalermasuk, N. & Satiman, A. (2019). Development of integrated instruction model with learning and cloud computing intelligent tool to enhance creative skill and create art work of high school students. **Journal of Education Studies, Chulalongkorn University**. 47 (1), 84-102. [In Thai]
- Lao, S. (2018). **Know “MOOCs” worldwide online university**. Retrieved November 24, 2019, from <https://workpointnews.com/2018/09/14/เจาะตลาด-mooc-มหาวิทยาลัย/> [In Thai]
- Nampoch, S. (2017). Approach to learning and teaching POST-MODERN art in secondary education. **Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University**, 20 (2), 69-81. [In Thai]
- National Innovation Agency. (2017). **Innovation diplomacy**. Retrieved November 24, 2019, From <https://www.nia.or.th/diplomacy>
- Panit, W. (2015). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21 Ways to create learning for students in the 21st century. **Walailak Journal of Learning Innovations**, 1(2), 3-14. [In Thai]
- Shotipongviwat, P. (2017). Analysis of the progressivism philosophy. MBU Education **Journal: Faculty of Education, Mahamakut Buddhist University**. 5(2), p. 90-98. [In Thai]
- Sriboonpimsuay, W. (2014). Factors influencing self-directed learning of nursing students at Boromarajonani College of Nursing, Udon Thani. **Journal of Hematology and Transfusion Medicine**, 7(2), 78-91. [In Thai]
- Suwannatthachote, P. & Sophonhiranrak, S. (2017). **A development of standard of practice in teaching and learning MOOCs**. Bangkok: The Thai Cyber University Project, The Higher Education Commission. [In Thai]

- Takong, A. (2017). **Technology acceptance and e-service quality affecting decision to study via massive online open courses (MOOC) of users in Bangkok.** Independent Studies – Master in M.B.A.. Bangkok University. Retrieved November 24, 2019, from <http://dspace.bu.ac.th/jspui/handle/123456789/2582> [In Thai]
- Thaicyber University. (2017a). **MOOC : who is it suitable for?.** Retrieved November 24, 2019, from <http://lms8.thaicyberu.go.th/> [In Thai]
- Thaicyber University. (2017b). **What is Thai MOOC?.** Retrieved November 24, 2019, from <http://lms8.thaicyberu.go.th/> [In Thai]
- Tinnawas, N. (2015). **The study of massive open online course model for Thai higher education.** (Master's thesis in Educational Technology, Silpakorn University, Thailand). [In Thai]
- Tunyaboontarakun, P. (2019). Effects of organizing visual art course based on discipline based art education. Upon art learning achievement of grade fourth students. **Journal of Education, Silpakorn University**, 17(1), 179-197. [In Thai]