

Learning Management in the Art Module of the “Science and Art of Living” Course in General Education, Loei Rajabhat University: Development of Potential and Aesthetic Experience

Thairoj Phoungmanee^{1*}

^{1,*}Visual Arts Program, Faculty of Humanities and Social Science, Loei Rajabhat University,
Loei, 42000, Thailand; Email: thai-roj@hotmail.com

**Corresponding author:* Thairoj Phoungmanee (thai-roj@hotmail.com)

Received: 2 February 2026; **Revised:** 5 April 2026; **Accepted:** 7 April 2026; **Published:** 30 April 2026

Abstract

This academic article aimed to examine the learning management of the art module of the “Science and Art of Living” course in General Education at Loei Rajabhat University, to develop learners' aesthetic experiences. Through document analysis and the implementation of practical teaching activities, the study found that this art module, a sub-unit of the course, was designed to develop learners' potential for artistic aesthetic appreciation. It comprised a six-hour lesson plan, divided into three-hour sessions, through an Active Learning approach that integrated lecture and practical methods. The instructional results indicated that implementing this learning plan enabled teachers to conduct activities systematically, leading learners to understand art and develop artistic skills that foster aesthetic sensibility, appreciation, self-understanding, and understanding of others. This was achieved through three core activities: 1) art-based knowledge exchange activities, 2) self-reflective drawing activities, and 3) activities for reflecting upon and communicating socio-cultural issues. Learner reflections revealed that the artistic activities contributed to the development of their mental, emotional, physical, and social well-being; whereas, the art practice facilitated skills in information searching, creative thinking, presentation, critique, and collaboration. Consequently, this process developed their human potential, enabling them to perceive self-worth, respect others, and cultivate an aesthetic sensibility in daily life.

Keywords: Learning Management, Science and Art of Living Course, Art Module, Aesthetic Experience



Copyright © 2026 Academic Innovation Journal. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY-NC-ND).

Citation:

Phoungmanee, T. (2026). Learning Management in the Art Module of the “Science and Art of Living” Course in General Education, Loei Rajabhat University: Development of Potential and Aesthetic Experience. *Academic Innovation Journal*, 2(1), e3231. <https://doi.org/10.66854/aij.2026.e3231>

การจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิต กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย: การพัฒนาศักยภาพและประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ

ไทยโรจน์ พวงมณี^{1*}

^{1.*} สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จังหวัดเลย 42000

ประเทศไทย; Email: thai-roj@hotmail.com

*ผู้ประพันธ์บทความ: ไทยโรจน์ พวงมณี (thai-roj@hotmail.com)

วันรับ: 2 กุมภาพันธ์ 2569; วันแก้ไข: 5 เมษายน 2569; วันตอบรับ: 7 เมษายน 2569; วันเผยแพร่: 30 เมษายน 2569

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้รายวิชาศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิต หน่วยการเรียนรู้ศิลปะ กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ใช้วิธีการศึกษาเอกสาร และการทดลองปฏิบัติการ เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ การสังเกต และการประเมินผลด้วยการวิพากษ์วิจารณ์ผลการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้วิชาศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิต หน่วยการเรียนรู้ศิลปะมีแผนการเรียนรู้ชื่อ “การพัฒนาศักยภาพผู้เรียนสู่สุนทรียภาพศิลปะ” จำนวน 1 แผน ใช้เวลาจัดการเรียนการสอน 6 ชั่วโมง ปฏิบัติการสอนตามแผน 2 ครั้ง ๆ ละ 3 ชั่วโมง ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาฐาน การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก และการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ใช้การประเมินผลด้วยการสังเกต การสนทนา การทดสอบ การนำเสนอผลงาน และการวิจารณ์ผลงาน สำหรับผลการเรียนรู้จากการทดลองจัดการเรียนการสอนพบว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาศิลปะ สามารถสร้างสรรค์ผลงาน วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาเรื่องราว และรูปแบบทางศิลปะได้ ส่วนข้อมูลผลลัพธ์ปลายที่เป็นเป้าหมายของวิชาศึกษาทั่วไปพบว่า ผู้เรียนมีศักยภาพและประสบการณ์ทางสุนทรียภาพจากกระบวนการสร้างสรรค์ การสื่อสารความคิดและจินตนาการอย่างเป็นระบบ ทำให้มีเชื่อมั่น และเคารพในตนเอง สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีการแบ่งปัน เชื่อใจกัน และเคารพศักดิ์ศรีจากความแตกต่างระหว่างบุคคล

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, รายวิชาศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิต, หน่วยการเรียนรู้ศิลปะ, ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ



Copyright © 2026 Academic Innovation Journal. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY-NC-ND).

Citation:

ไทยโรจน์ พวงมณี. (2569). การจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิต กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย: การพัฒนาศักยภาพและประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ. *วารสารนวัตกรรมวิชาการ*, 2(1), e3231. <https://doi.org/10.66854/aij.2026.e3231>

1. บทนำ (Introduction)

การจัดการเรียนการสอนปัจจุบันมีจุดเน้นที่การพัฒนาคนไปเป็นคนในศตวรรษที่ 21 เช่นเดียวกับสภาวการณ์ปัจจุบันที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี กลวิธีการแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ เปลี่ยนไปทำให้ส่งผลต่อการจัดการศึกษาวิชาศึกษาทั่วไปด้วย (Changjun, 2024) วิชาศึกษาทั่วไป ในระดับอุดมศึกษานั้นถูกกำหนดให้เป็นกลุ่มวิชาบังคับ หรือกลุ่มวิชาเลือก ส่วนเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้คือ การเสริมสร้างศักยภาพผู้เรียนในมิติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ โดยแต่ละรายวิชาจะมีหน่วยกิตระหว่าง 2-3 หน่วยกิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏเลยได้ปรับปรุงวิชาศึกษาทั่วไป ขึ้นมาใหม่ในปี พ.ศ.2565 เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนไปของสังคม และความก้าวหน้าทางวิชาการ แต่ละรายวิชาที่มีจำนวน 3 หน่วยกิต โดยผู้เรียนต้องศึกษาตลอดหลักสูตรจำนวน 30 หน่วยกิต เป้าหมายคือ การพัฒนาศักยภาพทุกด้าน สำหรับรายวิชาศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิต เป็นรายวิชาบังคับ ที่ต้องการพัฒนาศักยภาพตนเองด้านการวางแผนการใช้ชีวิต การเกิดประสบการณ์และสุนทรียภาพ โดยเฉพาะโลกภายในของมนุษย์ ประกอบด้วยวิธีการคิด และประพฤติปฏิบัติมีศีลธรรม จริยธรรม มติการศึกษา และมิติการพัฒนาตนเอง ความเป็นมนุษย์นั้นมีความรู้ลึกซึ้งอ่อนไหว แต่วิถีการดำเนินชีวิตอยู่เสมอ ดังนั้นในมิติการทำงานหาเงินอาจไม่ใช่เป้าหมายสูงสุดของชีวิต มนุษย์จึงแสวงหาความเป็นตัวของตัวเอง ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การตั้งถามเชิงปรัชญา การแสดงความคิดเห็นผ่านการสร้างสรรค์ศิลปะ กิจกรรมเหล่านี้ได้ช่วยสร้างมุมมอง วิธีการคิดสู่การเข้าใจตัวเอง และสังคม (Siripattananuntakul, 2025) โดยเฉพาะรากฐานของมนุษย์สู่การดำเนินชีวิต คือเข้าถึงความจริง ความดี และความงามของสรรพสิ่งได้ (Chartchaiprasert, 2010)

รายวิชาศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิตนั้นมีเป้าหมายให้ผู้เรียนมีศักยภาพในมิติสุนทรียภาพ (Aesthetic) จากการมีประสบการณ์สร้างสรรค์งานศิลปะ รวมถึงการสัมผัสความงามจากการใช้ประสาทสัมผัส ซึ่งการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสรับรู้ ชื่นชมและตระหนักรู้ถึงคุณค่าที่แท้จริงของธรรมชาติ และผลงานศิลปะ ซึ่งการที่ผู้เรียนมีประสบการณ์ทางสุนทรียภาพจะช่วยพัฒนาและส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ทั้งนี้การพัฒนาสุนทรียภาพอาจต้องใช้กิจกรรมศิลปะมาเป็นเครื่องมือขับเคลื่อนการพัฒนา สำหรับคำว่า ศิลปะ (Arts) นั้นเป็นคำเรียกผลผลิตจากการแสดงออกของมนุษย์ให้ปรากฏขึ้นตามความคิดเห็น จินตนาการ อารมณ์ และความรู้สึกอย่างมีเป้าหมาย ที่มุ่งสื่อสารประสบการณ์ความคิด และความรู้สึกของตนเองลงในผลงานส่งสารไปยังผู้ชมงาน ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องสุนทรียภาพผ่านวิธีการตั้งคำถาม และการแสวงหาคำตอบจากมุมมองของตนเองและของคนอื่น ๆ เช่น ศิลปะมีคุณค่าต่อมนุษย์อย่างไร และมนุษย์คนอื่นในฐานะผู้ดูงานศิลปะ ก็จะได้รับคุณค่าเหมือนกันหรือไม่อย่างไร อย่างไรก็ตามศิลปะมีคุณค่าต่อมนุษย์ดังนี้ 1) การเสริมสร้างทักษะการคิดสร้างสรรค์ และสติปัญญา 2) การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ เช่น ความเห็นอกเห็นใจกัน การยอมรับความแตกต่าง การทำงานร่วมกัน และการควบคุมอารมณ์ 3) ส่งเสริมทักษะทางสังคมและการทำงานเป็นทีม (Westminster School, 2026) จึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ศิลปะที่มุ่งเน้นสุนทรียภาพที่จะช่วยสร้างความสมดุลให้กับชีวิต (Chartchaiprasert, 2010) ดังนั้นความเป็นศิลปะจึงเป็นสื่อ และกิจกรรมที่ช่วยเติมศักยภาพความเป็นมนุษย์ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์และด้านสังคมให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ขึ้น จึงทำให้กระทรวงศึกษาธิการได้บรรจุวิชาศิลปะไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนทุกระดับของการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำหรับการจัดการเรียนการสอนศิลปะนั้นมีหลายรูปแบบ เช่น การบรรยาย การปฏิบัติการ และการศึกษาดูงาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของรายวิชา โครงสร้างของเนื้อหา และความเหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย ส่วนเป้าหมายของหลักสูตร และการศึกษาชาติ คือการผลักดันผู้เรียนให้เจริญเติบโตในมิติความคิด มิติร่างกาย มิติอารมณ์ และมิติสังคมอย่างสมดุล (Tongsima, 2003) ผู้สอนสามารถจัดการเรียนการสอนได้ 3 ลักษณะ ดังนี้ 1) การสอนเน้นการแสดงออกทางศิลปะอย่างอิสระ 2) การสอนเน้นทักษะการปฏิบัติงานศิลปะตามหลักการ และ 3) การสอนเน้นการ

สร้างความรู้สึกและปัญญาญาณ ส่วนผลลัพธ์การเรียนรู้ปลายทางคือ คือ ทักษะการแก้ปัญหา การมีรสนิยม และการมีสุนทรียภาพจากซาบซึ่งตามแนวทางปรัชญาสุนทรียศาสตร์ ในส่วนการดำเนินการจัดการเรียนการสอนนั้น ผู้สอนต้องกระตุ้นผู้เรียนให้ร่วมแสวงหาคำตอบผ่านการสังเกต การตรวจผลงานเชิงทฤษฎี และเชิงทัศนคติ การอธิบายที่มาของแรงบันดาลใจ การตีความหมายเรื่องราว การอธิบายกระบวนการศิลปะตลอดระยะเวลาการจัดการเรียนการสอน โดยท้ายสุดผู้สอนต้องสรุปผลการเรียนรู้ออกมาให้เป็นรูปธรรม เช่น ผู้เรียนสร้างศิลปะชิ้นมาจากแรงกระตุ้นภายใน สัญชาตญาณของบุคคล ซึ่งผู้สอนจะต้องใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบค่อยเป็นค่อยไป เพื่อการซึมซับความรู้สึกที่ลึกซึ้ง เนื่องจากศักยภาพของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ดังนั้นกิจกรรมศิลปะจึงเป็นกระบวนการสร้างทักษะเฉพาะบุคคลขึ้น ด้วยหลักการทางศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และประสบการณ์ส่วนบุคคล (Faculty of Learning Sciences and Education, 2026) ทั้งนี้ ผู้สอนต้องสร้างบรรยากาศห้องเรียนให้รู้สึกถึงความมีชีวิตชีวา ความสนุกสนาน และเพลิดเพลินตลอดระยะเวลาการสอน เช่นเดียวกับการสร้างข้อตกลงการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เช่น การปฏิบัติกิจกรรมแบบเดี่ยว และแบบกลุ่ม การทดสอบ และการประเมินผลการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งวิธีการดังกล่าวจะช่วยการเติมเต็มถึงการเรียนรู้คุณค่า และความหมายของการแบ่งปันที่มีต่อชีวิตของผู้เรียนแต่ละคน (Ounraun & Onthanee, 2023) ส่วนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบนั้น จะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงการทำงานอย่างเป็นระบบ ส่วนในกระบวนการมางศิลปะนั้น ผู้เรียนสามารถมีอิสรภาพที่จะค้นหาสิ่งที่ตนเองสนใจได้ ซึ่งผลลัพธ์คือ การได้บุคลากรที่มีคุณภาพ มีค่านิยม และทัศนคติที่สอดคล้องกับวิถีสังคมไทย (Faculty of Learning Sciences and Education, 2026)

แม้ว่าความเป็นศาสตร์และศิลป์ของเนื้อหาการเรียนรู้ศิลปะจะถูกหลอมรวมผ่านกระบวนการ รูปแบบ และวิธีการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน แต่ความเป็นเนื้อหาศิลปะที่มุ่งให้เกิดขึ้นคือ ทักษะการคิด ทักษะจินตนาการทั้งแบบรู้ตัวและแบบซึมซับโดยไม่รู้ตัว เช่น การเข้าใจโลกภายในของตนเองและโลกภายในของคนอื่น (Equitable Education Research Institute, 2021) โดยการพัฒนาต้องเรียนรู้ความเป็นไปในเรื่องราวเทคโนโลยี ศิลปะ จิตวิญญาณ และความเป็นมนุษย์ที่มีความสัมพันธ์กันอย่างสมดุล (Chartchaiprasert, 2010) ส่วนการจัดการเรียนการสอนที่ต้องเน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล ที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนได้เพลิดเพลิน มีความสุข และได้ทบทวนเรื่องราวของตนเองผ่านกิจกรรมศิลปะ สอดคล้องกับ Changjun (2024) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนวิชาศึกษาทั่วไปนั้นต้องคำนึงถึงมิติความหลากหลายของผู้เรียน มิติการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี มิติการปรับตัวของผู้สอน มิติเนื้อหาการเรียนรู้ และมิติการบริหารจัดการ ซึ่งมีส่วนเสริมสร้างคุณค่าและการรับรู้ของมนุษย์แต่ละคน ส่วน Tomljenović (2015) กล่าวว่า การสอนแบบ Active Learning จะสร้างความกระตือรือร้นและแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกผสมผสานรูปแบบการสอนได้หลากหลาย เช่น การเรียนรู้แบบแก้ปัญหา การเรียนรู้ร่วมมือ การเรียนรู้ผ่านการเล่น การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ แนวทางเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาการเรียนการสอนได้ดียิ่งขึ้น

จากที่กล่าวมาหน่วยการเรียนรู้ศิลปะ วิชาศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิต ที่ถือว่ามีความสำคัญต่อการพัฒนาสุนทรียภาพและประสบการณ์ทางศิลปะ ผู้เขียนบทความจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน อันจะนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพและประสบการณ์ทางสุนทรียภาพให้สอดคล้องกับแนวคิดการเป็นคนในศตวรรษที่ 21 ตามที่มหาวิทยาลัยผาแดง ซึ่งผลการศึกษาค้นคว้าจะนำไปสู่การปรับปรุงวิชาศึกษาทั่วไป และเนื้อหาการเรียนรายวิชาศาสตร์และศิลป์ให้มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพต่อไป

2. แนวคิดและทฤษฎีการจัดการเรียนรู้วิชาศึกษาทั่วไป (Concepts and Theories of General Education Learning Management)

2.1 แนวคิดวิชาศึกษาทั่วไป

การจัดการเรียนการสอนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป แม้ว่าจะมีกรอบแนวคิด และวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณธรรม แต่เมื่อพิจารณาในเชิงวิเคราะห์จะพบว่า การดำเนินการในทางปฏิบัติยังมีประเด็นที่ควรกล่าวถึง โดยเฉพาะความสอดคล้องระหว่าง “อุดมการณ์ของหลักสูตร” กับ “สภาพการจัดการเรียนรู้จริง” ในชั้นเรียน มีรายละเอียดดังนี้ 1) แนวคิดของวิชาศึกษาทั่วไปที่มุ่งสร้างความรู้แบบองค์รวม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจโลกทัศน์ที่กว้างไกลนั้น เป็นไปตามแนวคิดการศึกษาศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการพัฒนาทักษะการคิด การสื่อสาร และการอยู่ร่วมกันในสังคม (Changjun, 2024; Chuanchom et al., 2023) การกำหนดโครงสร้างหลักสูตรที่ครอบคลุมหลายศาสตร์ ที่อาจทำให้เนื้อหา “กว้างแต่ไม่ลึก” ส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เชิงผิวเผิน มากกว่าการพัฒนาผู้เรียนเชิงลึกที่ต้องการคิดวิเคราะห์อย่างแท้จริง 2) แม้ว่าหลักสูตรจะเปิดโอกาสให้ผู้สอนเลือกใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย เช่น การบรรยาย การอภิปราย การปฏิบัติการ หรือกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ แต่ในทางปฏิบัตินั้นวิธีการสอนมักขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญ และข้อจำกัดของผู้สอนเป็นสำคัญ ทำให้การจัดการเรียนการสอนยังคงเน้นรูปแบบการบรรยายเป็นหลัก มากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบ active learning ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง 3) ในส่วนกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่แบ่งเป็นขั้นตอน เช่น ขั้นตอนกระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนการสอนแบบบูรณาการ และขั้นตอนสรุปเชื่อมโยงนั้น แม้จะเป็นโครงสร้างที่เป็นระบบ แต่ยังขาดการอธิบายเชิงลึกว่ากระบวนการดังกล่าวส่งเสริม “การสร้างความหมาย” (Meaning-Making) ให้กับผู้เรียนได้อย่างไร โดยเฉพาะในบริบทที่ผู้เรียนมีความหลากหลาย ทั้งด้านพื้นฐานความรู้และประสบการณ์ชีวิต หากไม่มีการออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับบริบทจริงของผู้เรียน กระบวนการเรียนรู้จะกลายเป็นเพียงการถ่ายทอดความรู้มากกว่าการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ 4) การใช้สื่อการสอนและกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การแสดงละคร การวาดภาพ หรือดนตรี แม้ว่าจะช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมสุนทรียภาพของผู้เรียนได้ (Jantarak, 2018) แต่ก็ยังมีคำถามว่า กิจกรรมเหล่านี้เชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง และการตระหนักรู้ทางสังคมได้มากน้อยเพียงใด หากขาดการออกแบบกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจนและการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) อย่างเป็นระบบ ซึ่งกิจกรรมอาจเป็นเพียงความบันเทิง มากกว่าการเรียนรู้ที่ต้องการผลลัพธ์ 5) ส่วนการประเมินผล แม้จะให้ใช้วิธีเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพร่วมกัน แต่ในทางปฏิบัติแล้วยังคงพบว่า การประเมินผลมักเน้นการวัดความรู้มากกว่าทักษะ หรือคุณลักษณะเชิงพฤติกรรม เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานร่วมกัน หรือความตระหนักรู้ทางสังคม ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของวิชาศึกษาทั่วไป แม้ว่าวิชาศึกษาทั่วไปจะมีบทบาทต่อการพัฒนาผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา แต่การบรรลุเป้าหมายจำเป็นต้องอาศัยการออกแบบหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน และการประเมินผลที่ลุ่มลึกมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการเปลี่ยนผ่านจากการเรียนรู้เชิงรับไปสู่การเรียนรู้เชิงรุก และการเน้นกระบวนการสร้างความหมายการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งจะเป็นกลไกพัฒนาผู้เรียนให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างแท้จริง

2.2 แนวคิดการจัดการเรียนรู้วิชาศึกษาทั่วไป

การจัดการเรียนรู้วิชาศึกษาทั่วไปนั้น ผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนลักษณะบูรณาการ ทั้งวิธีการสอน เนื้อหา และกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีช่วงเวลาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน (Chuanchom et al., 2023) การจัดการเรียนรู้ มีองค์ประกอบสำคัญ 6 ส่วนดังนี้ 1) ผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) เนื้อหา 4) สื่อ 5) การประเมินผล และ 6) บรรยากาศการเรียนรู้ ส่วนองค์ประกอบของรูปแบบ

การจัดการเรียนรู้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) หลักการ มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เผชิญปัญหา หรือสถานการณ์จริง เพื่อนำปัญหานั้นมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และหาวิธีการแก้ไขปัญหา จนเกิดผลลัพธ์ที่เหมาะสม และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตได้ ส่วนกิจกรรมเน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อให้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การร่วมกันสังเกต การร่วมลงมือปฏิบัติ อันเป็นการฝึกฝนการทำงานเป็นทีม ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาตัวเอง และผู้สอน ได้เข้าถึงการจัดการเรียนรู้บนฐานความแตกต่างระหว่างบุคคล (2) วัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่เน้น ความแตกต่างระหว่างบุคคล (3) เนื้อหาการจัดการเรียนรู้ ที่เริ่มจากการวิเคราะห์ผู้เรียน การเลือกสาระการเรียนรู้ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ที่เน้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมและผลิตผลงานหลายรูปแบบ การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ (4) กิจกรรมการเรียนการสอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ศึกษาเรียนรู้ตามสภาพจริง ขั้นที่ 2 การค้นคว้าความรู้การแก้ปัญหา ขั้นที่ 3 การประยุกต์ใช้ความรู้ ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้องค์ความรู้ใหม่ และขั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินการเรียนรู้ หรือแบบสังเกตการปฏิบัติงาน (Ounraun & Onthanee, 2023)

2.3 แนวคิดการจัดการเรียนรู้ศิลปะในกลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป

ศาสตร์ด้านศิลปะได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งนี้กระบวนการทางศิลปะจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ใหม่ ควบคู่ไปกับการนำประสบการณ์เดิมที่นำมาบูรณาการ จนสามารถสร้างองค์ความรู้หรือผลงานใหม่ กระบวนการดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนให้สร้างความหมายสิ่งที่ค้นพบด้วยตนเองผ่าน ประสบการณ์ตรง อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีข้อสนับสนุนเชิงทฤษฎี แต่การนำไปปฏิบัติจริงในบริบทการศึกษายังมี ข้อจำกัด โดยเฉพาะด้านเวลาเรียน และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่อาจไม่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพเชิงลึกของผู้เรียน เนื่องจากในระบบข้อมูลของหน่วยกิตยังเน้นการให้บรรยายเป็นหลัก คือ บรรยาย 3 ชั่วโมง ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง มีเนื้อหาพื้นฐานทั่วไป แม้ว่าจะมีข้อจำกัดดังกล่าว แต่ผู้สอนก็สามารถสร้างกิจกรรมการปฏิบัติภายในห้องเรียน ได้ เป้าหมายคือการเปลี่ยนบรรยายจากภาระงานหนัก มาสู่การร่วมปฏิบัติการคิดสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกัน ซึ่ง แนวคิดนี้ในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานได้บรรจุวิชาศิลปะไว้ในหลักสูตรโดยเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติการผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนดขึ้น เช่น การวาดภาพระบายสี การปั้น หรือการสร้างสรรค์วัสดุ ซึ่งผลลัพธ์การเรียนรู้คือ การพัฒนา ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ดังนั้นเนื้อหาศิลปะจึงเป็นความรู้และ กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดไว้เป็นหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐานนับตั้งแต่ พ.ศ. 2551 เป็นต้นมา โดยหวังให้ผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์จากการมีสุนทรียภาพ มีจริยธรรม และ ความรับผิดชอบต่อสังคม (Equitable Education Research Institute, 2021) อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอน ระดับพื้นฐานการศึกษาอาจไม่บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรมากนัก เนื่องจากมีข้อจำกัดด้านสถานที่เรียน เวลาเรียน และทัศนคติของผู้สอนอื่น ๆ ที่มองว่าเป็นวิชาที่ไม่สำคัญต่อการนำไปใช้ในชีวิตจริงเช่น วิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษได้

สำหรับวิชาศึกษาทั่วไป ระดับอุดมศึกษาที่มีเนื้อหาศิลปะที่ผ่านมานั้น ได้กำหนดหน่วยกิต 2 หน่วยกิต จัดการเรียนการสอน 2 ชั่วโมง ไม่มีข้อกำหนดการปฏิบัติการ ปัจจุบันหลายสถาบันได้ปรับปรุงเป็น 3 หน่วยกิต พร้อมกับการตั้งชื่อรายวิชาใหม่ ทำให้มีเวลาจัดกิจกรรมการสอนที่ยาวนานขึ้น ส่วนชื่อรายวิชานั้น แต่ละสถาบันจะกำหนด รายชื่อวิชาที่แตกต่างกันไป เช่น ความซาบซึ้งในศิลปะ ความเข้าใจในศิลปะ หรือสุนทรียภาพของชีวิต แต่สิ่งที่ต้องเป็น ผลลัพธ์การเรียนรู้เหมือนกันคือ การมุ่งให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการคิดสร้างสรรค์ ชื่นชม และวิพากษ์วิจารณ์งานศิลปะ ได้อย่างเข้าใจ และเกิดสุนทรียภาพในตัวเอง ดังที่ Janhom (2021) กล่าวว่า การเรียนวิชาศึกษาทั่วไปทางศิลปะจะทำให้

ให้ผู้เรียนเข้าใจศิลปะด้วยการแยกแยะ และตีความหมายจนนำไปสู่การมีสุนทรียภาพ ซึ่งการจะเข้าถึงงานศิลปะได้มากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายด้าน ดังเช่น รูปแบบการสอน ทักษะผู้สอน รวมถึงเงื่อนไขบางประการ เช่น ทักษะคิดของผู้เรียนที่มีต่อการเป็นวิชาศึกษาทั่วไป ดังนั้นเป้าหมายของการสอนคือ การทำให้ผู้เรียนเข้าใจศิลปะและมีรสนิยมในการเลือกสรรสิ่งที่ดีให้กับตนเองได้อย่างมีเหตุผล ซึ่งผู้สอนจะต้องวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมี “อิสระภาพ” การเรียนรู้โดยปราศจากกรอบทฤษฎีมากเกินไป เช่นเดียวกับการวัดผลประเมินผลที่ไม่มุ่งเน้นการจดจำความรู้ไปใช้ในการสอบให้ผ่านเท่านั้น ซึ่งแนวคิดการสอบเพื่อเอาค่าคะแนนไปประเมินผลการเรียน อาจนำไปสู่การขาดมุมมองที่จะพัฒนาผู้เรียนอย่างแท้จริง ผลสุดท้ายคือการผลักผู้เรียนออกไปจากศาสตร์ศิลปะที่เป็นเรื่องความจริง ความดีและความงาม โดยเฉพาะกลุ่มผู้เรียนที่ยังไม่มีพื้นฐานและมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อศิลปะ

แม้ว่าการเรียนศิลปะในรายวิชาศึกษาทั่วไปนั้นผู้เรียนส่วนใหญ่มุ่งเน้นการเข้ามาสร้างสรรค์อย่างอิสระ แต่กระบวนการเรียนรู้ย่อมสร้างศักยภาพด้านความยืดหยุ่นทางความคิด (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) และการคิดวิเคราะห์ (Analytical Skill) ให้กับผู้เรียนได้ แต่ผลลัพธ์การเรียนรู้จะสัมฤทธิ์ผลหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับกระบวนการสอน และการแสดงบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันเป็นสำคัญ หากขาดการออกแบบกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน หรือขาดการสะท้อนคิด (Reflection) อย่างเป็นระบบ การเรียนศิลปะก็ย่อมถูกลดทอนเหลือเพียงกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้จริง (Faculty of Learning Sciences and Education, 2026) ดังนั้นการเรียนศิลปะรายวิชาศึกษาทั่วไป ในระดับอุดมศึกษา จึงต้องมุ่งเน้นกิจกรรมการปฏิบัติการผสมผสานกับภาคทฤษฎีภายในห้องเรียน เน้นการปฏิบัติงานเป็นกลุ่มสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้สอน แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Tomljenović (2015) ที่กล่าวว่า การสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Approach) เหมาะสมกับการนำมาใช้สอนศิลปะ โดยผสมผสานหลายวิธีการเข้าด้วยกัน จนมีรูปแบบแบบใหม่ขึ้นที่สามารถสร้างสมดุลของชีวิตให้กับผู้เรียนระหว่าง “อิสระทางความคิด” และ “กรอบทางวิชาการ” ให้ประสานสัมพันธ์กันโดยไม่ซ้ำกับรูปแบบการสอนเดิม ส่วนผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องเกิดขึ้นกับผู้เรียนแบบใหม่ คือ ทักษะการตั้งคำถามต่อความเชื่อของตนเอง ที่จะมองเห็นข้อจำกัดต่าง ๆ ของความรู้ และสามารถใช้เหตุผลมาประกอบการอธิบายข้อเท็จจริงได้อย่างมีหลักการ

จากที่กล่าวมาแนวคิดการจัดการเรียนรู้รายวิชาศึกษาทั่วไป จึงคาดหวังให้ผู้เรียนสามารถดำรงตนเองอยู่ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง เช่นเดียวกับการเรียนรู้ทางศิลปะที่เป็นรายวิชาศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิตก็มีเป้าหมายให้ผู้เรียนมีศักยภาพการคิด การวิเคราะห์เนื้อหาการเรียนรู้ และการนำความเข้าใจไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบนฐานการมีส่วนร่วม พร้อมกับการสะท้อนความเข้าใจ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางอารมณ์ ความรู้สึกจากการมีประสบการณ์ทางสุนทรียภาพระหว่างผู้เรียนและผู้สอนได้เป็นอย่างดี ดัง Figure 1.

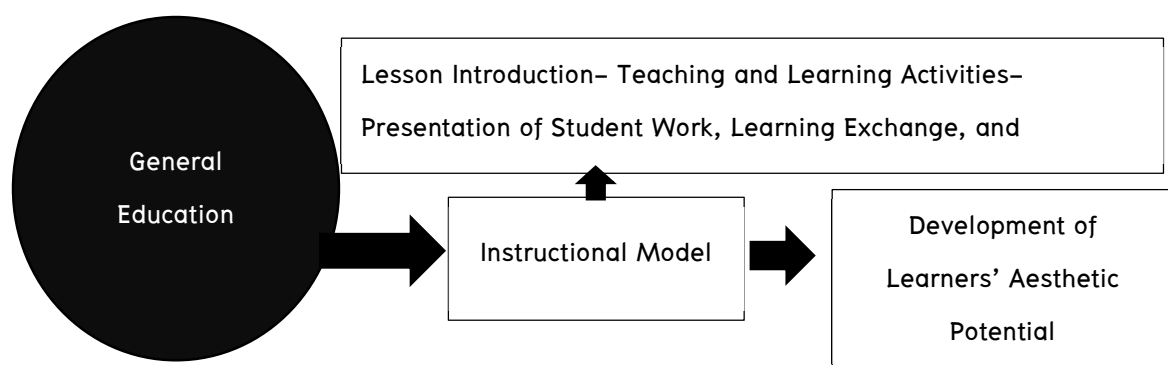


Figure 1. Conceptual Framework

3. วิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย (General Education Courses of Loei Rajabhat University)

การปรับปรุงหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยในปี พ.ศ. 2567 สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามก้าวทันพลวัตความรู้ของสังคม เศรษฐกิจ และระบบการศึกษาในศตวรรษที่ 21 การดำเนินการสร้างหลักสูตรจึงใช้กรอบความคิดดังกล่าวพัฒนารายวิชาให้ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง โดยเชื่อว่าจะนำไปสู่คุณภาพทางการศึกษาของมหาวิทยาลัย โดยมีโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไปจำนวน 30 หน่วยกิต ที่แบ่งเป็นวิชาบังคับและวิชาเลือกอย่างสมดุล ครอบคลุมเนื้อหาในมิติมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี แต่ก็ยังคงให้คุณค่ากับคำว่า “การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์” (Office of General Education, 2024) มีข้อสังเกตว่า แนวคิด “ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์” ยังคงมีลักษณะเชิงนามธรรมสูง และอาจตีความได้หลากหลายและคลุมเครือ ที่ส่งผลต่อการนำไปสู่การปฏิบัติการเรียนการสอนจริงในระดับรายวิชา ซึ่งหลักสูตรมีการบูรณาการกรอบแนวคิดสำคัญ เช่น Outcome-Based Education (OBE) การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และแนวคิดมหาวิทยาลัยเชิงพื้นที่ (Area-Based University) ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ในห้องเรียนเข้ากับบริบทจริง และการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการเป็นผู้ประกอบการ แนวทางดังกล่าวจึงเป็นจุดแข็งของหลักสูตร เนื่องจากช่วยลดช่องว่างระหว่าง “ความรู้ในห้องเรียน” กับ “การใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง” อย่างไรก็ตาม การบูรณาการแนวคิดย่อมสร้างความท้าทายต่อการออกแบบการสอนให้สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตร และรายวิชาทุกมิติของผู้สอน

ผู้เขียนมีทัศนะว่าหลักสูตรวิชาศึกษาทั่วไปนั้นจะมีเนื้อหาพื้นฐาน รายละเอียดของรายวิชาที่มีลักษณะกว้าง ๆ แต่ก็มียารายวิชาที่อาจเข้มข้นเพื่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้านทั้งการคิด การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการสร้างองค์ความรู้เพื่อการแก้ปัญหาให้กับชุมชนท้องถิ่น เช่น รายวิชาวิศวกรรมสังคม ในส่วนประเด็นการจัดการเรียนการสอนยังต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่าง “การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจน” กับ “การเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ค้นพบตนเอง” โดยเฉพาะในรายวิชา “ศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิต” ซึ่งสามารถตอบสนองวิชาศึกษาทั่วไป ซึ่งเนื้อหาการเรียนรู้อาจครอบคลุมมิติทางศาสนา ศิลปะ ดนตรี เพศวิถี นันทนาการ สมาธิ จิตวิทยา และการพัฒนาตนเอง แม้ว่าความหลากหลายของเนื้อหาจะเอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม แต่ก็เสี่ยงต่อการกระจายตัวของเนื้อหาการเรียนรู้อาจส่งผลต่อการรับรู้ของผู้เรียน ที่อาจขาดความเข้าใจถึงจุดเน้นที่ต้องการให้เกิดขึ้น หากไม่มีการกระบวนกรเรียนรู้แนะนำแกนกลางทางแนวคิด (Conceptual Core) ที่เพียงพอ ส่วนรายละเอียด เช่น การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ใน 4 มิติ ได้แก่ ความรู้ ทักษะ จริยธรรม และลักษณะบุคคล ถือเป็นกรอบที่ครอบคลุมและสอดคล้องกับมาตรฐานระดับอุดมศึกษาที่ต้องมีผลลัพธ์เกิดขึ้น อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนมีข้อคิดเห็นว่า การประเมินผลในมิติเชิงนามธรรม เช่น จริยธรรม และลักษณะบุคคล จึงต้องเผชิญกับข้อจำกัดด้านความเที่ยงตรง (Validity) และความน่าเชื่อถือ (Reliability) หากไม่มีเครื่องมือหรือเกณฑ์การประเมินที่เป็นรูปธรรมเพียงพอ ส่วนการพัฒนาวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยที่ผู้เรียนจะต้องเรียนนั้น ถือว่าเป็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับบริบทปัจจุบัน แต่การจะทำให้บรรลุผลอย่างแท้จริงนั้น จำเป็นต้องให้ความสำคัญกับ “คุณภาพของกระบวนการเรียนรู้” มากกว่า “ความครบถ้วนของโครงสร้างหลักสูตร”

แม้ว่าหมวดวิชาศึกษาทั่วไปฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2567 จะมีจุดแข็งด้านการบูรณาการองค์ความรู้และการมุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 แต่ยังคงต้องพัฒนาให้ชัดเจนเชิงแนวคิด ความลึกของการเรียนรู้ และความเป็นไปได้ในการปฏิบัติการจริง เพื่อให้สามารถผลิตบัณฑิตทุกคนที่ไม่เพียง “มีสมรรถนะ” ตามกรอบมาตรฐาน แต่ผลการเรียนรู้ยัง “มีความหมาย” ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมอย่างแท้จริง ส่วนปัญหาที่ผู้สอนพบเจอคือ การ

เป็นรายวิชาบรรยาย ไม่มีชั่วโมงการปฏิบัติ อาจส่งผลกระทบต่อ การวางแผนและการกำหนดรูปแบบการสอน เนื่องจากถ้าผู้สอนต้องการให้มีการปฏิบัติการ จะต้องเตรียมความพร้อมเองในด้านห้องเรียน เครื่องอุปกรณ์ที่จะหนุนเสริมการทำงานร่วมกันของผู้เรียนให้ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเป้าหมายของรายวิชา

4. การทดลองปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิต หน่วยการเรียนรู้ศิลปะ (Learning Management Practicum in the Science and Art of Living: Arts Learning Unit)

การเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ศิลปะ วิทยาศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิต มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านความคิดสร้างสรรค์ สุนทรียภาพ และความสามารถในการวิเคราะห์ตนเองและผู้อื่น ซึ่งผู้เขียนได้ออกแบบแผนการเรียนรู้ภายใต้ชื่อ “แผนการเรียนรู้พัฒนาศักยภาพผู้เรียนสู่สุนทรียภาพศิลปะ” โดยพยายามให้สอดคล้องและสมดุลระหว่างเนื้อหาความรู้ ทักษะ และทัศนคติ (Office of General Education, 2024) สิ่งที่คุณสอนจะต้องบริหารจัดการรายวิชาคือ การวิเคราะห์หลักสูตรและคำอธิบายรายวิชา พบว่า หน่วยการเรียนรู้ศิลปะมีการบูรณาการเนื้อหาจากหลายศาสตร์ ได้แก่ ศาสนา ดนตรี ศิลปะ นันทนาการ การพัฒนาตน และเพศวิถี โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะทางอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมั่นใจ การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้สะท้อนแนวคิด Integrated Curriculum และการเรียนรู้แบบปฏิบัติ (Experiential Learning) ซึ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง และการสะท้อนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Siripattananuntakul, 2025) วิธีการดังกล่าวจึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เป็นองค์ประกอบหลักให้การเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามเป้าหมายของหลักสูตร Cuseo (2015) กล่าวว่า การเรียนรู้ Active Learning จะถูกเข้ามาเติมเต็ม “ช่องว่างทางวิธีการสอน” (Pedagogical Void) ให้กับผู้สอนได้ สิ่งสำคัญของการเรียนคือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับเนื้อหาการเรียนรู้ที่ท้าทายความคิด และความสามารถในการคิดและสร้างสรรค์งานศิลปะ

ส่วนความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เรียนคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 และ 2 จากหลายคณะที่มีพื้นฐานความรู้ ความสนใจและประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ผู้สอนต้องกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองความสนใจ และการสร้างประสบการณ์ใหม่ในชีวิต ดังนั้นการสอนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ Active Learning โดยมีการฟังบรรยาย ร่วมกับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับศิลปะ การสร้างสรรค์งานลายเส้นสะท้อนตัวตน และกิจกรรมกลุ่มร่วมกันสะท้อนเรื่องราวทางสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรมจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีพื้นฐานความรู้ต่างกัน สามารถร่วมกันแบ่งปันความรู้ระหว่างกันได้เป็นอย่างดี รูปแบบการสอนเช่นนี้ไม่เพียงพัฒนาทักษะทางศิลปะเท่านั้น แต่ยังช่วยฝึกการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการร่วมมือร่วมใจให้กับผู้เรียนด้วย ซึ่งผลการเรียนรู้จากกระบวนการย่อมสะท้อนหลักการของ Holistic Learning ที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม (Janhom, 2021; Chartchaiprasert, 2010) ส่วนการเตรียมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ก็ถือว่ามีความสำคัญ เช่น การจัดเตรียมสื่อ และอุปกรณ์ เช่น สี กระดาษ ปากกา เพื่อรองรับผู้เรียนจำนวน 90 คน และใช้รูปแบบของกิจกรรมทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม ซึ่งการเตรียมที่มีประสิทธิภาพจะต้องให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง และสนับสนุนการพัฒนาสุนทรียภาพของผู้เรียน

สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ศิลปะนั้น ประกอบด้วย การนำเข้าสู่บทเรียนโดยผู้สอนต้องเกริ่นนำศิลปะในชีวิตประจำวัน ตั้งคำถามกระตุ้นความคิด เช่น “ศิลปะคืออะไร และมีคุณค่าอย่างไรต่อชีวิต” การแลกเปลี่ยนและอภิปรายจะทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติ และกรอบความคิดที่หลากหลาย จากนั้นเข้าสู่ขั้นการสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วย การวิเคราะห์ตนเอง การแสดงอารมณ์ผ่านงานศิลปะ และกิจกรรมกลุ่มสร้างสรรค์เรื่องราวสะท้อนเป้าหมายชีวิต ในส่วนนี้ผู้สอนควรลดการยึดติดกับเงื่อนไขบางประการ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีทางเลือกของ

ตนเองอย่างอิสระ เช่น การเลือกหัวข้อเรื่อง เลือกวิธีการ และรูปแบบของผลงาน (Solano, 2023) สุดท้ายเป็นขั้นการนำเสนอและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางศิลปะและสุนทรียภาพ เพื่อให้ผู้เรียนยอมรับตนเองและผู้อื่นในบริบทความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้เรียนรู้ว่า การปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ และการคิดอย่างต่อเนื่องซ้ำ ๆ จะช่วยให้เข้าถึงสิ่งนั้นมากขึ้น พร้อมกับสร้างความเข้าใจถึงสุนทรียภาพในบริบทสังคมและวัฒนธรรม ส่วนผลจากการมีส่วนร่วมสะท้อนการจัดการเรียนรู้ จะได้ข้อค้นพบว่า การเรียนศิลปะอาจไม่ใช่เพียงการสอนให้เกิดทักษะเท่านั้น แต่เป็นการสอนที่พัฒนาการคิด การสร้างสรรค์ การให้ความหมายสิ่งที่คิด และมองเห็นไปสู่สิ่งใหม่ที่มีสัมพันธ์กับชีวิต การได้สะท้อนตัวตนในบริบททางสังคมอย่างลึกซึ้ง ซึ่งการเกิดผลลัพธ์ได้นั้น ผู้สอนจะต้องตั้งประเด็นและคำถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนต้องการสะท้อนความคิด เช่น “อะไรที่อาจเป็นไปได้...” หรือ “เพราะเหตุใด...จึงอาจ...” เพื่อลดความกังวลของผู้เรียนในการตอบผิด โดยหลังตั้งคำถามควรเว้นระยะเวลาอย่างน้อย 3 วินาที เพื่อให้ผู้เรียนมีเวลาคิดและเตรียมคำตอบอย่างเหมาะสม และผู้สอนจะต้องพร้อมตอบสนองต่อคำตอบของผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์ เช่น การชื่นชมในความพยายาม การขยายความคิดต่อ และการเชื่อมโยงกับแนวคิดการสร้างสรรค์อื่น ๆ (Cuseo, 2015) กระบวนการถามตอบนี้จะสร้างความรู้สึกถึงสิ่งที่มีความหมายต่อการเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์แบบ ตามปรัชญาการศึกษายุคศตวรรษที่ 21 (Office of General Education, 2024) ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมศิลปะที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมคิดอย่างอิสระ จึงเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ศิลปะมีความหมาย ส่งเสริมปัญญา สร้างความมั่นใจยอมรับตนเองและคนอื่นด้วย

5. รูปแบบการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ศิลปะ วิทยาศาสตร์และศิลปการดำเนินชีวิต

(Learning Management Model for the Arts Learning Unit: The Science and Art of Living Course)

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาศาสตร์และศิลปการดำเนินชีวิต หน่วยการเรียนรู้ศิลปะของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย มีเป้าหมายหลักเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนสู่การเกิดประสบการณ์และการมีสุนทรียภาพทางศิลปะ การเรียนรู้ศิลปะไม่เพียงแต่ให้ความรู้ด้านทฤษฎี แต่ยังเน้นการปฏิบัติจริง โดยการออกแบบการสอนจะคำนึงถึงหลักสูตรวัตถุประสงค์รายวิชา ลักษณะผู้เรียน และเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้ เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม คือ 1) การสอนแบบ Active Learning ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการมีส่วนร่วม “ลงมือทำ” และ “คิดวิเคราะห์” ผ่านกิจกรรมการสร้างสรรค์ การอภิปราย การตั้งคำถาม และการแก้ปัญหา ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกันที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง (Jobsdb, 2026) 2) การใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) จะกระตุ้นการคิดของผู้เรียนแตกต่างกันไปตามบริบทการปฏิบัติ นั้น เช่น ผู้สอนกำหนดประเด็นการค้นคว้าและการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องมนุษย์ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ปัญหาสังคม และวัฒนธรรม งานวิจัยของ Kunphaisan & Sriraksa (2017) กล่าวว่า การใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนได้ร่วมคิดวิเคราะห์ ร่วมตัดสินใจ และร่วมสร้างสรรค์ ซึ่งมีข้อดีคือ การทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง การสะท้อนมุมมอง และการรักษามาตรฐานของผลงาน เช่น ความสวยงาม ความสมบูรณ์ และความตรงต่อเวลา 3) การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นรูปแบบการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือสร้างผลงานศิลปะด้วยตนเอง ผู้เรียนต้องสัมผัสวัสดุอุปกรณ์ การจัดองค์ประกอบ และสร้างเรื่องราว ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างประสบการณ์เรียนรู้จริง ด้านรูปแบบ เนื้อหา กระบวนการสร้างสรรค์ การพบปัญหาและการแก้ปัญหา การวิพากษ์วิจารณ์ผลงาน และการนำเสนอผลงาน 4) การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ

(Collaborative Learning) ที่ช่วยพัฒนาทักษะสังคม และความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะได้ร่วมการคิด การสร้างสรรค์ การสรุปผลงาน ไปจนถึงการจัดเก็บสถานที่และอุปกรณ์กับคนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้บทบาทการเป็นผู้นำ ผู้ตาม และผู้ร่วมสร้างสรรค์ 5) การเรียนรู้บนฐานของสมอง (Brain-Based Learning) ที่สอดคล้องกับวิธีการทำงานของสมอง เน้นการฝึกผู้เรียนให้รู้จักการประมวลผล และการจดจำข้อมูลให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้คือ ความปลอดภัยในการเรียนรู้ การเชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตจริง การมีส่วนร่วมตัดสินใจของผู้เรียน และการยืดหยุ่นของผู้สอน (Solano, 2023)

ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ศิลปะ ได้แก่ การจัดทำแผนการเรียนรู้ที่ครอบคลุมข้อมูลหลักสูตร ผู้เรียน เวลาเรียน วัตถุประสงค์รายวิชา รูปแบบการสอนที่เหมาะสม และสื่อการเรียนรู้ เช่น ใบความรู้ ใบงาน และตัวอย่างผลงานศิลปะ ส่วนกิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติการร่วมกันคนอื่น ๆ สอดคล้องกับการจัดการเรียนแบบ Active Learning ของ Cuseo (2015) ที่ระบุว่า ผู้สอนจะต้องกำหนดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างชัดเจน เช่น การร่วมตั้งคำถาม การร่วมเสนอแนะ การร่วมแสดงความคิดเห็น ร่วมสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับครูต้องกำหนดคำถามเพื่อให้ผู้เรียนร่วมตอบ โดยคำถามนั้นควรเป็นคำถามระดับสูง (Higher-Order Questions) และเป็นคำถามแบบเปิด (Divergent Questions) เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ขณะเดียวกันผู้สอนต้องเข้าใจเนื้อหาวิชาที่จะสอนอย่างถ่องแท้ มีทักษะการถ่ายทอดความรู้ที่เหมาะสม และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตือรือร้น สนุกสนาน และผ่อนคลายตลอดช่วงเวลาการเรียน (Jantarak, 2018; Chuanchom et al., 2023; Janhom, 2021) นอกจากนี้ผู้สอนยังต้องวิเคราะห์สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เช่นความพร้อมด้านวัสดุ อุปกรณ์ ความปลอดภัยในการใช้สื่ออุปกรณ์ และมีสิ่งสนับสนุนให้ผู้เรียนทดลองและสำรวจเทคนิคใหม่ ๆ ที่พร้อมจะสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และเปิดโอกาสให้ผู้สอนชี้แนะและช่วยเหลือเมื่อจำเป็น ส่วนการเรียนรู้บนฐานสมอง (Brain-Based Learning) นั้นจะมุ่งจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกลไกการรับรู้ของสมอง การประมวลผล และการจดจำของสมอง ซึ่งจะง่ายต่อการเข้าใจ และการคงอยู่ของความรู้ได้ในระยะยาว (Solano, 2023) อย่างไรก็ตามไม่ว่าผู้สอนจะใช้รูปแบบการสอนใด แต่สิ่งสำคัญ คือ ต้องมีการประเมินผลการสอนเป็นระยะ ๆ เพื่อให้ทราบทัศนคติและข้อเสนอแนะของผู้เรียนที่มีต่อการสอน ดังที่ Cuseo (2015) กล่าวว่า ผู้สอนควรใช้แบบประเมิน กล้องรับข้อเสนอแนะ หรือการสนทนากลุ่มผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลการประเมินมาปรับปรุงการสอนได้อย่างทันท่วงที และเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนให้มากขึ้น

กล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะของผู้สอนย่อมมีลักษณะเฉพาะตัว และเป็นปัจเจกบุคคล (Individualized) แต่สิ่งที่ผู้สอนต้องทำความเข้าใจ คือ ความง่าย ความซับซ้อน และความหลากหลายของการเปลี่ยนแปลงในมิติสังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้สอนเลือกรูปแบบการเรียนสำหรับนำมาเป็นเครื่องมือพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม (Siripattananuntakul, 2025) จึงสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนศิลปะนั้น ผู้สอนจะต้องศึกษาข้อมูลสำหรับกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียน และบริบทการศึกษา มีความยืดหยุ่น มีการวางแผนจัดกิจกรรมศิลปะที่มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ และส่งเสริมการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) ให้กับผู้เรียน ส่วนผลลัพธ์ คือ ทักษะการสร้างสรรค์ การรับรู้ และประสิทธิภาพของประสาทสัมผัสที่ตอบสนองต่อความงาม (Janhom, 2021) ดังนั้น การพัฒนาศักยภาพด้านสุนทรียภาพให้กับผู้เรียนที่ต้องเริ่มจากการฝึกพฤติกรรมการมอง การสังเกต การจดจำสิ่งรอบตัวอย่างละเอียด จนนำมาเป็นข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะได้เป็นอย่างดี เช่นเดียวกับการสร้างความเข้าใจกฎเกณฑ์ด้านความงามในงานศิลปะ เช่น ความเป็นระเบียบ ความลงตัว และความประณีต (Chartchaiprasert, 2010) แม้ว่าการเข้าถึงสุนทรียภาพของผู้เรียนจะมาจากเรียนรู้ แต่การเกิดสุนทรียภาพของผู้เรียนบางคนอาจเกิดขึ้นจากความสนใจส่วนบุคคล เมื่อกระทบสิ่งใด รอบตัวก็

อาจจะมองเห็นถึงความงามและสุนทรีภาพทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามก็การเรียนรู้ศิลปะ ก็ย่อมใช้กระบวนการแบบค่อยๆซึมซับ และเติมเต็มความมีสุนทรีภาพผ่านกระบวนการทำงาน เช่น ความงามของการคิดและการแก้ปัญหา การวางแผน และการจัดลำดับขั้นตอนการทำงานอย่างเป็นระบบ หรือท้ายสุดค้นพบความงามจากรูปแบบผลงานที่แปลกใหม่ และทรงคุณค่าจากการร่วมมือร่วมใจกันสร้างสรรค์ขึ้นมาจนเป็นผลสำเร็จ

6. บทสรุป (Conclusion)

การจัดการเรียนรู้หน่วยศิลปะในวิชาศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิตนั้นผู้สอนมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพนักศึกษาในมิติการค้นหาค้นคว้า มิติการแก้ปัญหา มิติการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับประสบการณ์ใหม่ มิติการคิดสร้างสรรค์ มิติการตีความและสร้างรูปแบบศิลปะ มิติการวิจารณ์ และมิติการประเมินผลทางสุนทรีภาพ ซึ่งผู้สอนจะต้องทำการออกแบบการสอน ด้วยการวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อกำหนดเป็นแผนการสอนเนื้อหา วิธีการสอน กิจกรรม สื่อการสอนและการวัดผลประเมินผล โดยผลลัพธ์การเรียนรู้นั้นต้องส่งเสริมการเห็นคุณค่าตนเองและมีสุนทรีภาพ ดังเช่นกิจกรรมการมีส่วนร่วมสะท้อนประเด็น “อะไรคือคุณค่าของศิลปะที่มีต่อชีวิต” ซึ่งคำตอบที่ได้อาจมีลักษณะที่หลากหลาย ดังคำกล่าวของผู้เรียนที่ว่า “กิจกรรมศิลปะทำให้เพลิดเพลิน การปลดปล่อยตัวเองออกไปจากโลกของความจริง ผู้สอนให้อิสระทางความคิด และการแสดงออกที่ไม่มีถูกไม่มีผิด” และคำกล่าวของผู้เรียนที่ว่า “ศิลปะเป็นสิ่งที่อยู่ตัวเรามาตั้งแต่เด็ก ๆ การวาดภาพระบายสีในกิจกรรมการเรียนการสอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดได้อย่างอิสระโดยไม่มีเงื่อนไข ซึ่งวิธีการสอนลักษณะนี้ย่อมให้ความรู้สึกที่ดี ทำให้ผู้เรียนเข้าใจศิลปะมากขึ้น กิจกรรมศิลปะแบบเดี่ยวและกลุ่มช่วยให้ปลดปล่อยพลังภายในที่เป็นเรื่องความกดดัน ความสุข ความทุกข์ระทมออกมาตามมุมมองหรือประสบการณ์ของแต่ละคนออกมา” ในส่วนการมีส่วนร่วมสะท้อนความคิดด้วยการกำหนดประเด็นปัญหาสังคม ผลลัพธ์การเรียนรู้ พบว่า ได้ผลงานการสร้างสรรค์ที่มาจากสมาชิกกลุ่มร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในมุมมองที่หลากหลาย ดังคำกล่าวของผู้เรียนที่ว่า “ได้ร่วมกันระดมความคิดถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์ในฐานะผู้ใช้ประโยชน์ และทำลายไปพร้อม ๆ กัน จึงต้องการสะท้อนผ่านการวาดภาพระบายสีผ่าน 2 สถานการณ์ในภาพเดียวกันคือ ภาพที่มนุษย์เป็นผู้ทำลาย และภาพที่มนุษย์เป็นผู้ปกป้องดูแล ทำให้เห็นว่างานศิลปะสามารถนำประเด็นใกล้ตัว มาคิดสร้างสรรค์ เพื่อสะท้อนมุมมองของสมาชิกกลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้” ผลการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Tongshima (2003) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ศิลปะต้องมุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติ เพราะจะส่งผลต่อการจดจำ การมีประสบการณ์จะส่งผลต่ออารมณ์ และความซาบซึ้งของผู้เรียน ส่วน Tomljenović (2015) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ จะทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นที่จะคิดแก้ปัญหาาร่วมกัน ซึ่งกระบวนการดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเชิงลึก และเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ส่วนข้อคิดการเรียนรู้ศิลปะนั้น Janhom (2021) กล่าวว่า ผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนรู้ตามความสนใจ ใช้การเรียนรู้แบบ active learning ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงสู่การพัฒนาคุณลักษณะอารมณ์ ความสามัคคี และความร่วมมือร่วมใจ ดัง Figure 2-4.

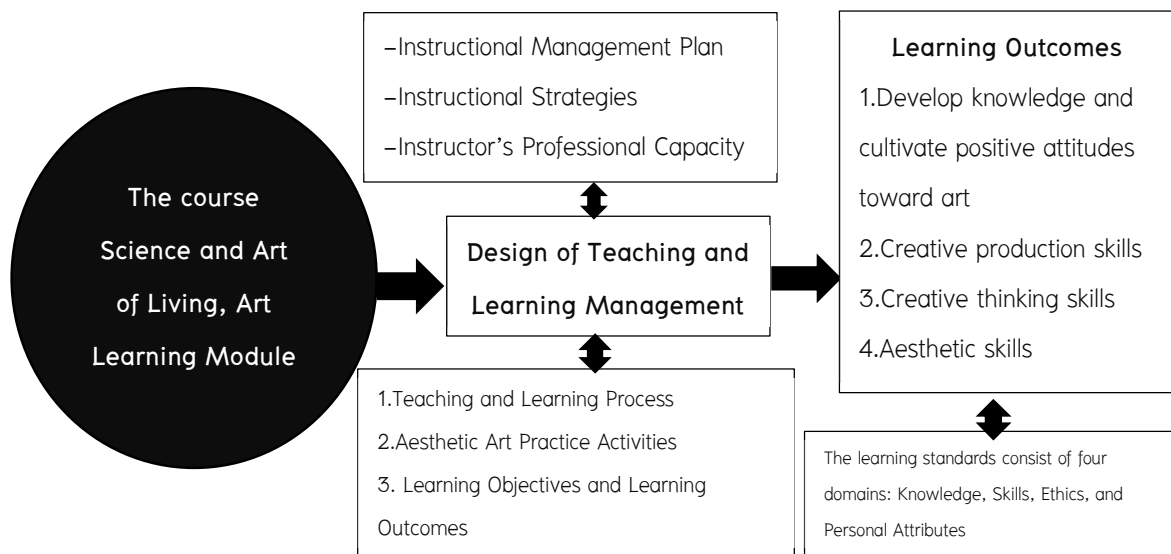


Figure 2. Learning Outcomes of the Science and Art of Living Course: Art Learning Module



Figure 3. (Left) A group activity involving collaborative brainstorming on social issues, with the learning outcomes expressed through drawing and painting. (Right) Creative artworks developed using a problem-based approach



Figure 4. (Left–Center–Right) Group activity involving painting and coloring to reflect social issues.

7. ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

7.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการบริหารจัดการหลักสูตร

เนื่องจากเนื้อหาด้านศิลปะมีความหลากหลายและครอบคลุมกิจกรรมได้หลายรูปแบบ จึงเป็นศาสตร์ที่เหมาะสมกับการเลือกนำมาพัฒนาศักยภาพการรู้คิด และเสริมสร้างสุนทรียภาพให้แก่ผู้เรียน อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาคำอธิบายรายวิชาที่ผสมผสานองค์ความรู้จากหลายศาสตร์ ภายใต้ข้อจำกัดด้านเวลาในการจัดการเรียนการสอนในแต่ละหน่วย โดยเฉพาะหน่วยการเรียนรู้ด้านศิลปะที่มีระยะเวลาเพียง 6 ชั่วโมง อาจทำให้การจัดการเรียนรู้เชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติยังไม่เพียงพอต่อการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และการสร้างสุนทรียภาพได้อย่างเต็มศักยภาพนัก ดังนั้นจึงควรปรับปรุงเนื้อหาหลักสูตรรายวิชาศาสตร์และศิลป์การดำเนินชีวิตให้กระชับและชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยเน้นเฉพาะสาระสำคัญที่สอดคล้องกับเป้าหมายของรายวิชา เช่น เนื้อหาด้านดนตรี การแสดง และศิลปะ ซึ่งเนื้อหาทั้งสามมีลักษณะร่วมกันคือ การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาสุนทรียภาพ อันจะเอื้อต่อการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สอนในการนำผลการศึกษาไปใช้

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานที่ประกอบด้วยการบรรยาย การปฏิบัติการ และการนำเสนอข้อมูลเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จำเป็นต้องมีการวางแผนอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะการกำหนดระยะเวลาให้เหมาะสมกับเนื้อหา ภายใต้กรอบเวลาประมาณ 6 ชั่วโมง ทั้งนี้ ผู้สอนสามารถปรับเนื้อหาและกิจกรรมให้สอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียนและข้อจำกัดด้านเวลาได้อย่างยืดหยุ่น อย่างไรก็ตาม เป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนการสอนลักษณะนี้ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นเป็นผลลัพธ์สุดท้าย หากแต่ให้ความสำคัญกับ “กระบวนการเรียนรู้” ของผู้เรียนในหลากหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นการทำงานร่วมกัน การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน การพัฒนาผลงานตามความถนัดเฉพาะตน การพัฒนารสนิยมทางศิลปะ ตลอดจนการพัฒนาทักษะการนำเสนอผลงาน การเปิดรับและเข้าใจผู้อื่น รวมถึงการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเอง

8. เอกสารอ้างอิง (References)

- Changjun, P. (2024). General Education Subject: Roles in and Challenges of Learning and Teaching Management in the 21st century. *Journal of Education and Innovative Learning*, 4(3), 451–462. (In Thai)
- Chartchaiprasert, K. (2010). Aesthetics and Human Resource Development for Developing Thailand toward Knowledge Society. *NIDA Development Journal*, 50(3), 21–42. (In Thai)
- Chuanchom, J., Tumnanich, B., & Intasara, W. (2023). Students' Opinions on Teaching and Learning Arrangements General Education Courses the Value of Happiness. *Journal of Educational Studies*, 17(2), 192–202. (In Thai)
- Cuseo, J. (2015). *Instructional Strategies for Promoting Active Learning*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/277711348_Active_learning_strategies
- Equitable Education Research Institute. (2021). *What Else Will Children Learn if They Don't Learn Art: A Critical Question for Art and Learner Development*. <https://research.eef.or.th/art-education> (In Thai)
- Faculty of Learning Sciences and Education. (2026). *The Value of Art that is Overlooked in an Era of Social Change (Art is All Around)*. Thammasat University. <https://sed.tu.ac.th/published-message-content-07> (In Thai)

- Janhom, P. (2021). The Study in Art Education Learning Management to Develop the 21st Century Learners Skills. *Journal of Faculty of Education Pibulsongkram Rajabhat University*, 8(2), 253–266. (In Thai)
- Jantarak, S. (2018). Instructional Model Development of General Education in Thai Qualifications Framework for Higher Education (TQF: HEd) of General Education Program at Dusit Thani College, Bangkok. *Dusit Thani College Journal*, 12(1), 263–278. (In Thai)
- Jobsdb. (2026). *What is Active Learning, and How Does It Help Enhance Proactive Learning*. <https://th.jobsdb.com/th/career-advice/article/what-is-active-learning> (In Thai)
- Kunphaisan, P., & Sriraksa, W. (2017). The Effects of Creative Art Activities of Grade 7 Students by Using Problem Based Learning (PBL). *KKU Research Journal of Humanities and Social Sciences (Graduate Study)*, 5(2), 46–55. (In Thai)
- Office of General Education. (2024). *General Education Category (Revised Edition, B.E. 2024)*. Loei Rajabhat University.
- Ounraun, W., & Onthanee, A. (2023). An Instructional Model Development Based on Social Constructivism and Authentic Learning Approaches to Enhance Differentiated Instruction Ability for Student Teachers. *Journal of Education Naresuan University*, 25(1), 222–237. (In Thai)
- Siripattananuntakul, W. (2025). *Art Must Survive When Thailand's Structures are Undermining Art Education*. The 101.World. <https://www.the101.world/fine-arts-must-survive> (In Thai)
- Solano, C. (2023). *10 Easy Strategies to Apply Brain-Based Learning in the Art Room*. The Art of Education University. <https://theartofeducation.edu/2023/09/sept-10-easy-strategies-to-apply-brain-based-learning-in-the-art-room>
- Tomljenović, Z. (2015). An Interactive Approach to Learning and Teaching in Visual Arts Education. *Center for Educational Policy Studies Journal*, 5(3), 73–93. <https://doi.org/10.26529/cepsj.129>
- Tongsima, S. (2003). How to Teach Art to Children. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 11(12), 49–52. [http://thesis.swu.ac.th/swuarticle/Fi_Art/Fi_Artsv11n2\(22\)p49.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuarticle/Fi_Art/Fi_Artsv11n2(22)p49.pdf) (In Thai)
- Westminster School. (2026, January 14). *The Benefits of Art Education: Fostering Creativity for Life*. <https://www.westminsterschool.com/blog/benefits-of-arts-in-education>