

ศิลปศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการพัฒนาท้องถิ่น

Art Education with A Student-Centered Focus on Local Development

ทิวาพร อรรคอำนวย

Tiwaporn Akkaamnui

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด 45120

Faculty of Education, Roi Et Rajabhat University, Roi Et 45120

*To whom correspondence should be addressed. e-mail: akkaamnui900@reru.ac.th

Received: 20 December 2021, Revised: 06 March 2022, Accepted: 17 June 2022

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่องศิลปศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการพัฒนาท้องถิ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการออกแบบหลักสูตรและการเรียนการสอนที่เป็นการเรียนรู้อย่างกว้างหรือองค์รวม (Broad – Based and Holistic Learning) เชื่อมโยงเนื้อหาสาระ และการบูรณาการความรู้ การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงในสังคม ชุมชนและบริบทพื้นที่ท้องถิ่น การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project – Based Learning: PBL) การเรียนรู้โดยใช้บริบทสถานที่เป็นฐาน (Place – Based Learning: PBL) การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community – Based Learning: CBL) การบริหารจัดการชั้นเรียนเชิงรุก (Active Learning) การเรียนการสอนโดยมุ่งผลลัพธ์ (Backward Design) การสะท้อนผลและการเพิ่มพลังการเรียนรู้ (Empowering Learning) โดยใช้การบูรณาการศิลปศึกษาผ่านกระบวนการปฏิบัติโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการพัฒนาท้องถิ่นตามศาสตร์พระราชา หลักการทรงงานตามแนวพระราชดำริ เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา ในการนำศิลปศึกษาเพื่อการศึกษาพัฒนาผู้เรียนให้เห็นคุณค่าของท้องถิ่น เท้าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลและความปกติใหม่ ต่อยอดภูมิปัญญาเพื่อการดำรงอยู่ แก้ปัญหาและพัฒนาท้องถิ่น

คำสำคัญ : ศิลปศึกษา การเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การพัฒนาท้องถิ่น

Abstract

This academic paper about art education emphasized on learners as a vital aspect of local development. The purpose of this article was to present a broad or holistic integration of art education teaching and learning that relates knowledge content. Moreover, it involved the use of technology and student-centered communication related to real-life situations in society, community, and authentic local context; project-based learning, place-based learning, community-based learning, active learning, backward design learning, and empowering learning by incorporating art education into the practical process with a focus on learners as an important part of local development according to King's science. The principle of the royal project was to "understand, access, and develop" in applying for art education to develop learners' abilities to understand local values as well as keep up with social changes, digital technological advancements, and the new normal. Extending wisdom for living, solving problems, and promoting local sustainability were also significant.

Keywords : Art education, Student-Centered Learning, Local Development

บทนำ

ศตวรรษที่ 21 เป็นโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงและพลิกผันไม่แน่นอน ปัจจุบันการเลื่อนไหลของวัฒนธรรมต่างชาติผ่านสังคมเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นตัวแปรส่งผลต่อพฤติกรรม ค่านิยมและทัศนคติรวมถึงวิถีการดำเนินชีวิตของคนในสังคมไทย การจัดการเรียนการสอนสำคัญจึงต้องมุ่งเน้นการเชื่อมโยงบูรณาการเพื่อให้มีความรู้พื้นฐานทั้งศาสตร์ศิลป์ประยุกต์ใช้ในบริบทพื้นที่เนื่องจากชีวิตจริงในประจำวันนั้นปัญหาไม่ได้มาแค่วิชาเดียว การส่งเสริมประสบการณ์คุณค่าไปสู่กระบวนการจัดการเรียนการสอนและการถ่ายทอดประสบการณ์ผ่านการใช้ปัญญาทฤษฎีทางปัญญาโดย Howard Gardners [1] เสนอว่า ทฤษฎีทางปัญญานั้นไม่ได้เป็นความสามารถทางด้านเดียว แต่หมายถึงความสามารถทางปัญญาทั้ง 8 ด้านคือ ปัญญาทางภาษา ดนตรี ตรรกะ - คณิตศาสตร์ การมองเห็น การเคลื่อนไหวร่างกาย การมีปฏิสัมพันธ์ต่อตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และการเข้าใจธรรมชาติ แสดงให้เห็นว่าการขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาประเทศและการพัฒนาศักยภาพพหุมนุษย์การจัดการศึกษาจำเป็นต้องดำเนินการควบคู่ไปโดยความร่วมมือในหลายมิติทั้งภาครัฐ เอกชน ธุรกิจ สังคม วัฒนธรรม และชุมชน ฉะนั้นการออกแบบหลักสูตรและการเรียนการสอนที่เป็นการเรียนรู้อย่างกว้างขวางหรือองค์รวม (Broad – Based and Holistic Learning) เชื่อมโยงเนื้อหาสาระ และการบูรณาการความรู้ การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงในสังคม ชุมชนและบริบทพื้นที่ การเรียนรู้แบบโครงการ (Project – Based Learning: PBL) การเรียนรู้โดยใช้บริบทสถานที่เป็นฐาน (Place – Based Learning: PBL) การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community – Based Learning: CBL)

ศิลปศึกษากับการบูรณาการการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การศึกษารูปแบบเดิมเป็นการถ่ายทอดความรู้แบบเส้นตรงโดยครูผู้สอนสู่ผู้เรียน เน้นการท่องจำตำราและทำแบบฝึกหัด เทคโนโลยีคือสิ่งต้องห้ามในการจัดการเรียนการสอน [2] มีการเรียกร้องให้คิดทบทวนใหม่เกี่ยวกับโรงเรียนและห้องเรียนว่าจำเป็นต้องเปลี่ยนระบบการศึกษาแบบดั้งเดิมโดย Ken Gnanakan สะท้อนความเคยชินกับการศึกษาที่กระจัดกระจายแตกสลายกับวิชาที่ศึกษาในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกับการบูรณาการคือความจำเป็น การศึกษาแบบบูรณาการตามธรรมชาติที่ดึงมาจากชีวิตจริง ประเพณีต้องได้รับการอนุรักษ์ความสามัคคีในชุมชนจะต้องยั่งยืน การปฏิบัติทางศาสนายังต้องส่งต่อไปยังคนรุ่นหลัง พร้อมกับการพัฒนาทักษะมนุษย์ การศึกษาจากภูมิปัญญา (Wisdom) ประสบการณ์จากการถ่ายทอดทั้งจากบรรพบุรุษ ชุมชน สถาบันครอบครัว ความเชื่อ และศาสนาที่เชื่อมโยงความรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับจากการสะสมทั้งการประกอบอาชีพ การเรียนรู้จากธรรมชาติ สภาพแวดล้อม ภูมิปัญญาเป็นการพัฒนาความรู้ ความฉลาดของคนในสังคม พัฒนาเป็นทักษะในการปฏิบัติงานและการดำเนินชีวิต เมื่อมองในรูปแบบการจัดการศึกษา การบูรณาการและการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางจึงไม่ใช่แค่จัดการศึกษาเพียงให้ความรู้เพียงอย่างเดียว แต่ต้องจัดการศึกษาให้สำนึกวิชาศิลปวัฒนธรรมด้วย การจัดการศึกษายังสับสนในเรื่องวัฒนธรรมจะมีความหมายและคุณค่ามิได้เกิดหรือสร้างเพื่อผลิตผลและความสามารถทางความคิดมนุษย์เท่านั้น ยังมีส่วนอื่นเกี่ยวข้อง เช่น ระบบทุนนิยม การตลาด การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อเป็นการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ รวมทั้งยุทธศาสตร์ของศิลปวัฒนธรรมในบริบทใหม่ก็ยังต้องกำหนดทิศทางอย่างรู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ศิลปศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ควรกำหนดจุดรวมโดยให้ศิลปศึกษาอยู่ในความร่วมมือโดยคนทุกคนไม่ใช่เพียงหน่วยงานหรือฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นตัวแทนขับเคลื่อนแต่ต้องเชื่อมโยงเข้ากับบริบทของยุทธศาสตร์ของสถาบันการศึกษาที่กระจายให้ทุกหน่วยงาน หลักสูตรบูรณาการกับรายวิชาทุกวิชา บูรณาการไปพร้อม ๆ กับการศึกษาตลอดชีวิต

การเรียนการสอนศิลปศึกษาเพื่อไปสู่การเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางจำเป็นต้องบูรณาการ [3] ศิลปะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างทักษะความรู้ เสริมสร้างประสบการณ์ มีความเข้าใจความเป็นไปของโลกโดยนำศิลปะมาประยุกต์ใช้กับหลักสูตร เพื่ออธิบายองค์ความรู้ สร้างสรรค์ และเพื่อแสดงออกถึงสุนทรียภาพในตัวผู้เรียน นอกจากนี้ศิลปะยังเป็นสิ่งเชื่อมโยงการเรียนรู้วัฒนธรรมในสังคม การสอนศิลปศึกษามุ่งเน้นไปที่ด้านจิตใจ การให้ผู้เรียนพิจารณาถึงที่มาของศิลปะรูปแบบต่าง ๆ (Input) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์งานออกมาได้ (Output) ศิลปศึกษากับการบูรณาการไปสู่การเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง วิธีการที่มุ่งผลลัพธ์การปฏิบัติงานเป็นฐาน การบูรณาการข้ามศาสตร์เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือองค์ความรู้ใหม่

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศกับสังคมวัฒนธรรม สติปัญญา การจัดการเรียนรู้และนำเสนอการณต่าง ๆ ในชีวิตจริงมาเชื่อมโยงเนื้อหา กิจกรรม สื่อ แหล่งเรียนรู้และแหล่งสารสนเทศและการวัดประเมินผลโดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ และเป็นผู้ร่วมสร้างนวัตกรรม การสอนเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คือการให้ความสำคัญต่อผู้เรียนแต่ละบุคคล [4] การจัดการเรียนรู้ที่ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง การที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด เน้นพัฒนาทักษะทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริงและผู้เรียนสามารถที่จะนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้จากการ เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งศิลปศึกษากับการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนี้

1. การเรียนรู้ผ่านการบูรณาการการปฏิบัติจริงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้

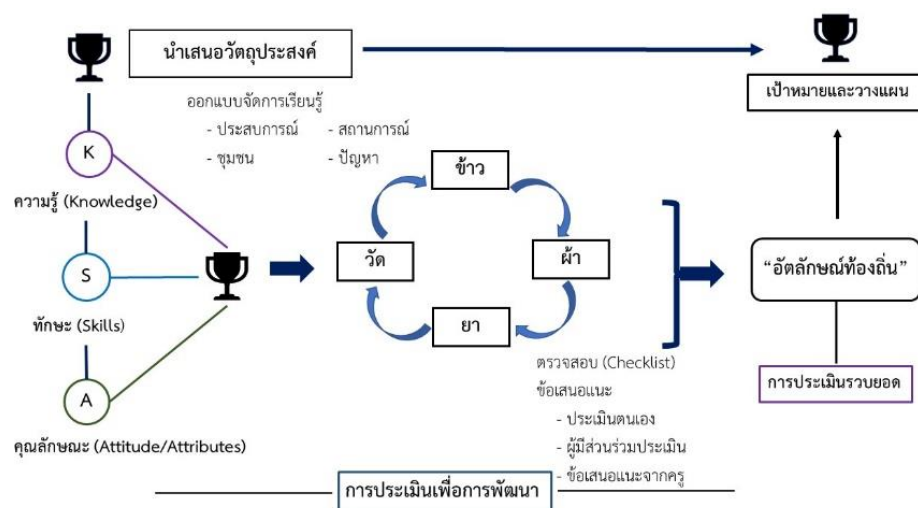
การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Management) กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามความสนใจ ความสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนำความรู้ ทักษะ และ เจตคติไปสร้างงานและแก้ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม รวมถึงการใช้ชุมชนเป็นฐานจากทฤษฎีการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) [5] กำหนดไว้ 4 ขั้นตอน คือ

1. การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Concrete Experience: CE) โดยเชื่อว่าการเรียนรู้ที่แท้จริงจะเริ่มขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ลง มือปฏิบัติ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้สัมผัส “ธรรมชาติที่แท้จริงขององค์ความรู้” นั้น เช่น การเรียนการสอนในห้องเรียน การศึกษาแหล่ง เรียนรู้ในชุมชน การอ่านหนังสือ การทดลอง การพูดคุย การประชุม เป็นต้น

2. การสะท้อนการเรียนรู้/ทบทวนการเรียนรู้ (Reflective Observation: RO) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะมีการสะท้อนคิด (Reflection) กระบวนการเรียนรู้จะต้องมีการจัดสรรเวลาให้ขั้นตอนนี้อย่างเหมาะสมเนื่องจากเป็นธรรมชาติของผู้เรียนที่จะต้องมีการ สะท้อนคิดอยู่ตลอดเวลา เช่น การเขียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้ การบันทึกการเรียนรู้ การทำการบ้าน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ผู้เรียน (Dialogue/Discussion)

3. การสรุปองค์ความรู้ (Abstract Conceptualization: AC) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจัดวางองค์ความรู้ใหม่ผสานกับองค์ ความรู้เก่าด้วยตนเอง เช่น การเขียนแผนภาพโน้ตทัศน์ (Mind Mapping) การสรุปการเรียนรู้ออกมาเป็นรูปแบบหรือกรอบความคิด การนำเสนอผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

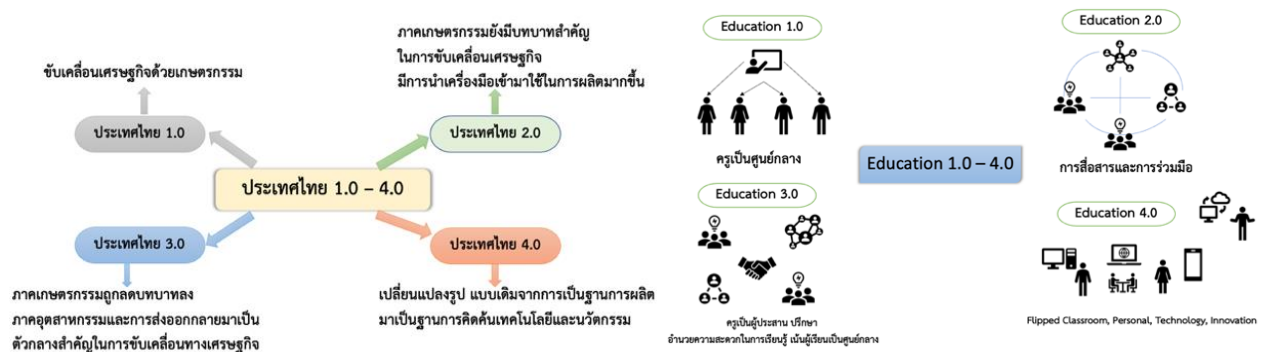
4. การประยุกต์ใช้ความรู้ (Active Experimentation: AE) ผู้เรียนจะลงมือปฏิบัติอีกครั้งเพื่อพิสูจน์การเรียนรู้ของตนเองว่า เข้าใจถูกต้องหรือไม่ เพื่อรวบรวมสิ่งที่เรียนรู้ที่ถูกต้องหรือสิ่งที่ควรปรับปรุงสำหรับการดำเนินการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ผ่านการสร้างประสบการณ์เพื่อให้เกิดองค์ความรู้จากการปฏิบัติและความสัมพันธ์ระหว่าง ความรู้ ชุมชน ผู้เรียน ขั้นตอนการสะท้อนคิดและสะท้อนการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้ร่วมกันกับชุมชนและวัฒนธรรมในท้องถิ่น สืบค้น แก้ไขปัญหาจากการปฏิบัติ เพื่อเกิดองค์ความรู้ใหม่จากการผสมผสานการเรียนรู้และการปฏิบัติเกิดเป็นระบบนิเวศการเรียนรู้โดยใช้การ จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 การจัดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ชุมชนเป็นฐาน “ข้าว ผ้า ยา วัด”

2. การเรียนรู้ผ่านการบูรณาการสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้

เป็นการเตรียมผู้เรียนในมิติที่กว้างกว่าการเรียนรู้ใช้สภาพแวดล้อมแหล่งเรียนรู้ในสภาพจริงและนำเทคโนโลยีสารสนเทศเชื่อมต่อกันเป็นความสามารถในการสร้างความรู้ส่งผ่านไปตามเครือข่าย [6] วิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางนี้ เป็นการเรียนรู้ที่มีลักษณะเชิงรุก เน้นการประสานงานและการทำงานเป็นทีม การแสวงหาความรู้แบบสืบเสาะหา การเรียนรู้จากการทำโครงการและวิธีการแก้ปัญหาจริง จึงจำเป็นต้องออกแบบการเรียนรู้โดยมีนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ เพื่อให้เป็นห้องเรียนที่มีแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยมีนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ เพื่อให้เป็นห้องเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง [7] ห้องเรียนจึงมีลักษณะและบรรยากาศที่เรียกว่า ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ซึ่งตรงกันข้ามกับห้องเรียนในอดีต ยุคอุตสาหกรรม 4.0 (Industry 4.0) หรือที่เรียกว่าโลกดิจิทัล เป็นพื้นที่ของผู้ที่เป็นชาวดิจิทัลโดยกำเนิดเป็นผู้ที่ดำเนินชีวิตสอดคล้องไปกับเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้นที่เรียนรู้จากระบบการศึกษาแบบดั้งเดิม ดังรูปที่ 2



รูปที่ 2 พัฒนาการประเทศและพัฒนาศึกษา 1.0 – 4.0

การใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้มีความจำเป็นอย่างมาต่อระบบการศึกษาในสถานการณ์การเรียนรู้ที่จำเป็น [8] คือ การสืบเสาะหาความรู้และข้อเท็จจริงเป็นฐาน (Inquiry-Based Learning หรือ Discovery-based Learning) การเรียนรู้ที่เป็นเครือข่าย (Networked Learning) การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเรียนรู้ที่ผู้เรียนกำหนดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) การเรียนรู้โดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) การเรียนรู้ที่มีลักษณะการประสานงานกันและร่วมมือกัน (Cooperative/Collaborative Learning) [9] เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญอย่างมากต่อครูผู้สอนและผู้เรียน ช่วยยกระดับการศึกษาและสื่อสารได้ทั่วโลก ช่วยให้เข้าถึงแหล่งทรัพยากรสารสนเทศที่หลากหลายได้ ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาในชั้นเรียนได้ดี และช่วยให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ การมีเจตคติที่ดีต่อเทคโนโลยีสารสนเทศจะช่วยปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ได้ดีและมีการบูรณาการทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้เกิดการตกผลึกนวัตกรรมทางการศึกษาได้ [10]

3. การเรียนรู้ผ่านการบูรณาการสถานที่เป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน (Place-Based Education) เป็นแนวคิดเชิงบูรณาการที่เกิดการสอนที่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนและสิ่งแวดล้อม รูปแบบการสอนโดยมุ่งเน้นประสบการณ์ การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง [11] โดยใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้เป็นโครงการดังนี้

1. โครงการวัฒนธรรมชุมชน (Resonant with Communities Project) เป็นการสะท้อนคุณค่าประเพณีประวัติศาสตร์ ค่านิยมและภาษาที่สร้างขึ้นของชุมชน การผสมผสานกิจกรรมเนื้อหาของหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักในคุณค่ามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

2. โครงการปฏิบัติการชุมชน (Community Action Project) การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการชุมชนในกระบวนการวางแผนกิจการในชุมชน การมีส่วนร่วมในปัญหาชุมชนแบบเจาะจง และการมีส่วนร่วมต่อปัญหาชุมชนในรูปแบบสถานที่เป็นฐาน (Place-Based Education) เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based learning) ในการจัดการเรียนรู้

3. โครงการศิลปะชุมชน (Art and Community Project) รูปแบบของการอุปมาอุปไมยผ่านเทคนิคการทำงานศิลปะ เพื่อขัดเกลาจิตใจคนในสังคม โดยศิลปิน นักการศึกษาศิลปะ การมีส่วนร่วมทั้งเด็กและผู้ใหญ่ที่แสดงในสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น การจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาควรปลูกฝังรากเง้าวัฒนธรรมเพื่อนำไปสู่คุณค่าโดยเริ่มจากฐานครอบครัวชุมชน ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด DBAE ดังนี้

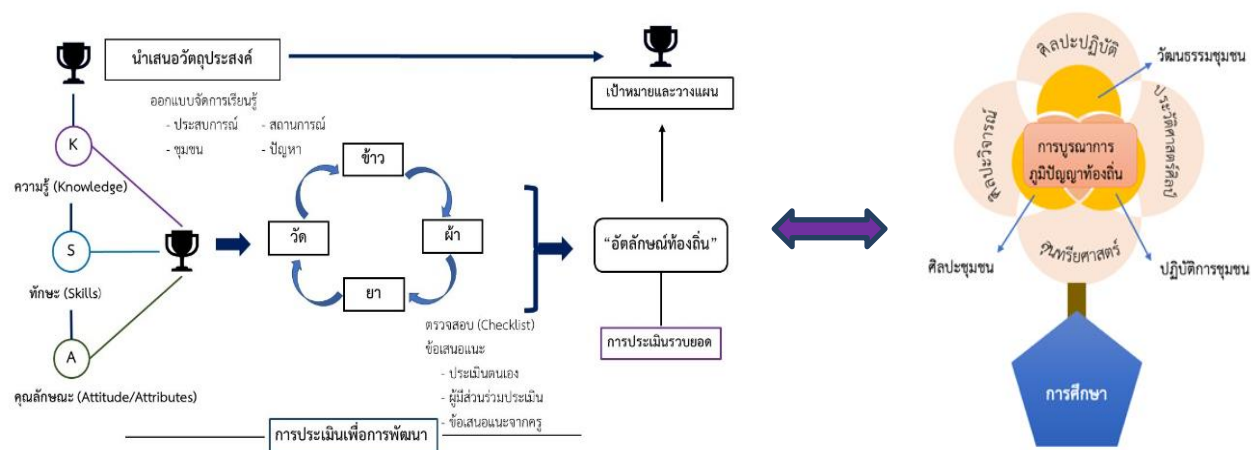
1. ศิลปะปฏิบัติ แนวทางการนำเสนอองค์ความรู้ทางศิลปะเน้นการปฏิบัติสร้างผลงานด้วยตัวเอง ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์จากประสบการณ์ และพัฒนาผลงาน เข้าใจวิธีการของศิลปินในการสร้างผลงาน การแก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน [12]

2. ประวัติศาสตร์ศิลป์ ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองจากสภาพแวดล้อมของผู้สอนหรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยการค้นคว้าสืบเสาะหาความรู้จากสถานที่สำคัญ ซึ่งเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ความเป็นมา สังคมและวัฒนธรรม [13]

3. สุนทรียศาสตร์ ความงามของศิลปะ [14] การจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดการเชื่อมโยงแนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้เกี่ยวกับความงาม ประวัติที่มา การผลิต หรือยุคสมัยของงานศิลปะ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความงามอย่างลึกซึ้งซึ่งมีเหตุผลเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น

4. ศิลปวิจารณ์ [15] การนำเสนอความคิดของตนที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ คุณค่าจากงานศิลปะ แนวคิดในการสร้างงาน และการปรับปรุงแนวทางในการแสดงออกในผลงาน ความคิดสร้างสรรค์ แนวคิดใหม่ เทคนิคใหม่ที่ค้นพบในผลงาน การเชื่อมโยงผลงานศิลปะกับประสบการณ์ทางศิลปะที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ รวมทั้งผลงานศิลปะที่แสดงความคิดและวิธีการของศิลปิน ศิลปศึกษากับการบูรณาการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อสนับสนุนผู้เรียนให้เข้าใจคุณค่า พัฒนาท้องถิ่น

การเรียนรู้ผ่านการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยใช้ศิลปศึกษาเป็นฐาน การจัดการศึกษาเพื่อสมรรถนะที่เกิดจากการปฏิบัติ มุ่งเน้นที่ผลการเรียนรู้บูรณาการการเรียนรู้ฐานราก เริ่มจากครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ผ่านกระบวนการรูปแบบการเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ เข้าถึง พัฒนา ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นฐานหล่อหลอมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทน (Knowledge, Skill, Attitude and Value) ด้านการวัดและประเมินผลเพื่อการพัฒนาตามสมรรถนะและศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนที่แตกต่างกัน (Potential Learning) ผลลัพธ์การเรียนรู้กลายเป็นดอกผล ลำต้น และรากเหง้าที่คงทนแห่งศิลปศึกษาที่กลมกลืนให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะ ทักษะ เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เข้าในคุณค่าเห็นสภาพปัญหาผนวกบูรณาการชุมชนและศิลปศึกษาและพัฒนาเพื่อท้องถิ่น ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 การบูรณาการเรียนรู้อันประกอบด้วยประสบการณ์กับภูมิปัญญาท้องถิ่น

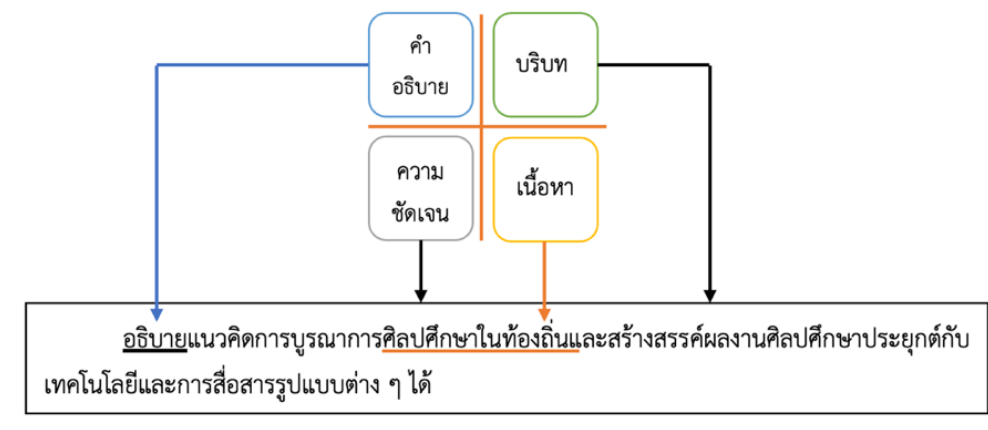
ศิลปศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเริ่มจากการตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน (Goal & Rubric Score) ครูผู้สอนที่มีความเชื่อว่าผู้เรียนมีความเฉพาะ มีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาได้ เข้าใจลักษณะเฉพาะ (Characteristics) ข้อมูลส่วนตัว (Profile Student) และภูมิหลังของผู้เรียน (Background Student) บทบาทของผู้เรียน (Personal Life) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง [16] การจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าความรู้ เนื้อหาสาระ ได้ดู ได้เห็น

ได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้รับองค์ความรู้ใหม่ ๆ ด้วยตนเอง เน้นการพัฒนาทักษะรอบด้าน โดยการอำนวยความสะดวก สนับสนุน ส่งเสริม ชี้แนะจากครูผู้สอน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่สามารถเป็นแนวทางที่จะนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ จากสถานการณ์ความผันผวนในความปกติใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ครูผู้สอนควรต้องเตรียมพร้อมจัดการเรียนรู้ในเชิงสร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดมากกว่าการใช้ความจำ คิดวิเคราะห์และใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้ และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) แสวงหาความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหาที่ได้รับมอบหมายอย่างมีประสิทธิภาพและมีขั้นตอน ซึ่งจะทำให้ได้มาซึ่งความรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์ และเป็นความรู้ที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงการส่งเสริมการสอนแบบบูรณาการ (STEM Education) การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา ดังนี้

1. การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

แหล่งเรียนรู้จากท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สถานศึกษาดังอยู่มีความหลากหลายและมีความเข้มแข็งทางภูมิปัญญาที่เป็นทุนในการนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนตามความเหมาะสมของบริบทเพื่อศักยภาพของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนบูรณาการบริบทท้องถิ่นกับรายวิชาเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้จากสภาพจริง การนำภูมิปัญญาหรือปัญหาของท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ทำให้รูปแบบบรรยากาศกิจกรรมการเรียนรู้เกิดความใกล้ชิดกันระหว่างครู ผู้เรียน ประชาชน ชุมชน คนในท้องถิ่น การจัดการเรียนการสอนเพื่อผลการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนในการพัฒนาท้องถิ่น กำหนดหลักฐานการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความต่างของผู้เรียนแต่ละคน กิจกรรมการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่คาดหวัง (Backward Design) โดยตั้งเป้าหมาย (Goal) ที่กำหนดเป็นรูปธรรมด้วยผลการเรียนรู้ (Learning Outcome) และการวัด (Assessment) เป็นกระบวนการ ดังรูปที่ 4



รูปที่ 4 ส่วนประกอบของ ILOs

(ปรับปรุงจาก University of TASMANIA, <https://www.teaching-learning.utas.edu.au/ilo/components>)

2. การบริหารจัดการชั้นเรียนเชิงกระตุ้นคิดและยืดหยุ่น

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ [17] โดยใช้ท้องถิ่นเป็นฐานในการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นด้านการบริหารจัดการโดยต้องวิเคราะห์สถานการณ์ของแต่ละพื้นที่เพื่อ “แสดงจุดร่วม” โดยให้มีผู้มีส่วนได้เสีย (Stake Holder) มาร่วมคิดร่วมกันโดยกำหนดเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การมองภาพอนาคตร่วมกัน ในประเด็นคุณภาพผู้เรียน ทั้งนี้เป็นการแสวงหาจุดร่วมในการคำนึงถึงคุณลักษณะผู้เรียนที่ทุกกลุ่มมีความเห็นสอดคล้องกันว่าสมรรถนะผู้เรียนที่ทุกกลุ่มต้องการนั้นมีลักษณะร่วมกันในประเด็นใดบ้าง

2. การวิเคราะห์สถานการณ์คุณลักษณะของผู้เรียนในปัจจุบัน ในการดำเนินการขั้นตอนนี้จะเป็นการวิเคราะห์ลักษณะของผู้เรียนตามความเป็นจริงในปัจจุบันว่าลักษณะอย่างไร ในการวิเคราะห์ดังกล่าวกลุ่มผู้มีส่วนได้ - เสีย ทุกกลุ่มจะวิเคราะห์ในส่วนที่เกี่ยวข้องโดยตรงในมุมมองของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น ในฐานะผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ครูผู้สอน และตัวผู้เรียนเอง ดังนั้นการฉายภาพความเป็นจริงจึงมีทั้งแง่บวกและแง่ลบ

3. การวิเคราะห์ศักยภาพของภูมิปัญญาในชุมชน ที่จะเป็นหลักสำคัญในการพัฒนาการศึกษาของชุมชนให้มีคุณภาพและส่งผลกระทบต่อคุณภาพผู้เรียนที่แต่ละกลุ่มคาดหวัง

4. ความเข้าใจในความแตกต่าง ศิลปศึกษาคือการรวบรวมรูปแบบอัตลักษณ์ ซึ่งเป็นเครื่องมือเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนแผงถึงกระบวนการสืบสานและการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม เชื้อชาติ ศาสนา และชาติพันธุ์ การบริหารจัดการชั้นเรียนควรมีการวางแผนในข้อคำนึงของหลักการที่มนุษย์ทุกคนมีความแตกต่าง การเคารพในคุณค่าและความเข้าใจในความแตกต่างถือเป็นสิ่งสำคัญในการจัดการศึกษา

5. การสร้างอนาคตร่วมกัน ในขั้นตอนนี้ เป็นการกำหนดบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้มีส่วนได้ - เสีย ทุกกลุ่ม ตามมุมมองของตนเอง รวมถึงการคาดหวังที่มีต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกกลุ่มที่จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียน ดังนั้นการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนจึงไม่ใช่หน้าที่ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแต่หมายถึงกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ - เสีย ทุกคน

การบริหารจัดการชั้นเรียนเชิงกระตุ้นคิดและยืดหยุ่นตามแผนการศึกษาแต่ละบุคคล ภายใต้ความเข้าใจในความแตกต่างที่เป็นเอกลักษณ์ของผู้เรียน สร้างประสบการณ์ที่เป็นไปตามความต้องการเริ่มต้นจากผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้เครื่องมือให้ทรัพยากรที่ช่วยกระตุ้นผู้เรียนนำไปหลาย ๆ ทางซึ่งขึ้นอยู่กับเป้าหมายของแต่ละคน สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีร่วมสมัย Choice-Based และ Teaching for Artistic Behavior [18] สนับสนุนการเรียนรู้ในลักษณะของการเรียนรู้รายบุคคล หรือผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความต้องการ เช่นเดียวกับแนวคิด Progressivism ในการสอนศิลปศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งนำมาใช้ในการเรียนการสอนศิลปศึกษาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันให้ประสบความสำเร็จได้นั้น บุคคลทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันรวบรวมองค์ความรู้บูรณาการและประยุกต์ใช้ต่อยอด เพื่อสร้างความตระหนัก (Awareness) ให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของท้องถิ่นให้คงอยู่และยั่งยืน

3. การวัดประเมินผลตามสภาพจริง

การจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมา ผู้เรียนมีบทบาทเพียงจะต้องเดินตามรอยของมาตรฐานที่กำหนดไว้ และการวัดความสามารถของผู้เรียนในปัจจุบันบทบาทผู้เรียนเปลี่ยนไปเป็นผู้เรียนรู้ เรียนรู้ไปตามศักยภาพของตนเองไปตามแนวทางปฏิบัติและทักษะความสามารถของตนเอง [19] สรุปประเด็นจากการประชุม PLC การวัดประเมินผลมีผลต่อการเรียนรู้และนำเสนอสิ่งที่ซ่อนอยู่ในกระบวนการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1

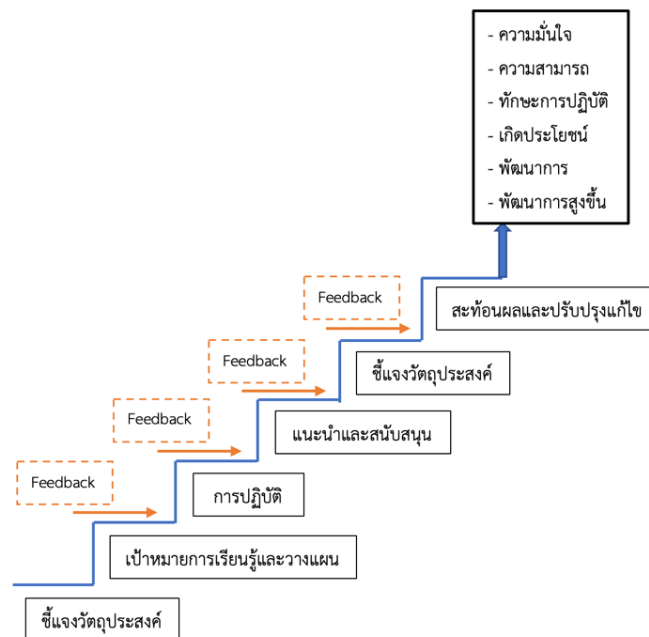
ตารางที่ 1 สิ่งที่ซ่อนในกระบวนการเรียนรู้และการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้พัฒนาผลลัพธ์ทางการเรียน

สิ่งที่ซ่อนในกระบวนการเรียนรู้	การปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้พัฒนาผลลัพธ์ทางการเรียน
1. ระยะเวลา แบบทดสอบ	1. เป้าหมายการเรียนรู้
2. ขาดทรัพยากรที่มีคุณภาพสูง	2. ความสัมพันธ์ร่วมสร้างเกณฑ์ความสำเร็จ
3. Red marks	3. การยกตัวอย่าง
4. ประเด็นในการสื่อสารเปอร์เซ็นต์หรือเกรด	4. การสะท้อนตนเอง
5. การให้ข้อเสนอแนะ	5. การตั้งเป้าหมาย
6. อคติ	6. การฝึกฝนและการพยายามหลายครั้ง
7. มุมมองที่แคบเกี่ยวกับคำว่า ความฉลาด	7. การติดตามความก้าวหน้าตลอดช่วงระยะเวลา
8. ประสบการณ์ที่มีมาหรือความเชื่อ	8. การวัดประเมินโดยเพื่อนร่วมงาน
9. ไม่มีจุดโฟกัสที่ชัดเจน และจุดโฟกัสที่ชัดเจน	9. ความร่วมมือการทำงานร่วมกัน
10. มีแนวปฏิบัติที่ค่อนข้างตายตัว	10. มีโครงสร้างที่ชัดเจน
11. การติดตาม	11. การเป็นที่ปรึกษา/ให้คำปรึกษา
12. Rubrics ที่สูง	12. บริบทจริงการเรียนรู้จากสภาพจริง
13. ความสมดุล	13. หลากหลายวิธีในการนำเสนอความรู้
14. พฤติกรรมและทักษะที่ขัดแย้งกัน	
15. การคัดเกรดการมอบหมายงานและแบบฝึกหัด	
16. เกรดเฉลี่ย	

จะเห็นได้ว่า สิ่งที่ซ่อนในกระบวนการเรียนรู้และการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้พัฒนาผลลัพธ์ทางการเรียน การออกแบบการเรียนรู้หรือการเรียนรู้ยุคใหม่ (Performance Evaluation) ต้องถูกต้องทั้งในขั้นตอน วิธีการทางคุณภาพและเป็นธรรมต่อตัวผู้เรียน การเข้าถึงวัสดุอุปกรณ์ สื่อสาร ต้องมีความพร้อมเพรียงกันและวัดตามสถานการณ์จริง มีรูปแบบการประเมินที่หลากหลาย ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) เดียวกันเทคนิคต่างกัน ความพร้อมของผู้เรียนปลายทาง ไม่ว่าจะเป็นการทดสอบย่อย การทดสอบหลัก ข้อเขียน งานต่าง ๆ ควรมีการออกแบบเครื่องมือ การออกแบบชิ้นงานหลายรูปแบบทั้งเดี่ยว และกลุ่ม ผู้สอนต้องยึดโยงการตรวจให้คุณภาพใช้เกณฑ์มาตรฐานอันเดียวกันเป็นสิ่งสำคัญทั้งความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม

4. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้ข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อสร้างพลังการเรียนรู้

การมีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาถือเป็นส่วนสำคัญและเป็นแนวทางที่มีความหมายและเหมาะสมกับเวลา การสรุปบทเรียนร่วมกันเป็นระยะ แลกเปลี่ยนระหว่างครู ผู้เรียน โรงเรียน ชุมชน เพื่อนำเสนอจุดเด่น ความเสี่ยง จุดที่ควรพัฒนาเพื่อปรับประยุกต์ใช้ในการดำเนินการรวมถึงการสร้างพลังการเรียนรู้ (Empowering Learning) ครั้งต่อไป ดังรูปที่ 5



รูปที่ 5 การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้เพื่อสร้างพลังการเรียนรู้

(ปรับปรุงจาก Katie Martin, [19])

ศิลปศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการพัฒนาท้องถิ่น โดยการเรียนรู้บนฐานความจริง ภายใต้สถานการณ์ความปกติใหม่ เพื่อให้การเรียนรู้ไม่หยุดชะงัก จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีและการสื่อสารมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนโดยบูรณาการรูปแบบ Online และ Offline การเรียนรู้จากท้องถิ่นบนฐานความจริงหรือการเรียนรู้บนสภาพจริง เป็นรูปแบบการเรียนรู้ในการสร้างผู้เรียนให้มีทักษะการเผชิญในโลกความเป็นจริง ด้วยการลงมือปฏิบัติตามความชำนาญและประสบการณ์ที่แท้จริง การสอนแบบบูรณาการโดยผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ตามแนวพระราชดำริ “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา” ผ่านการศึกษาจากสภาพจริงเปลี่ยนรูปแบบการศึกษาแบบเดิมจากการศึกษาสำเร็จมาให้ผู้เรียน เป็นการศึกษาที่สำเร็จโดยผู้เรียน

การพัฒนาท้องถิ่นให้ยั่งยืนจากพื้นฐานชุมชนคือหน่วยย่อยของสังคม ชุมชน ท้องถิ่น กระบวนการทางปัญญา การศึกษา การร่วมมือเพื่อเป้าหมายเดียวกันในการพัฒนาท้องถิ่นโดยคนในท้องถิ่น ย่อมเป็นหนทางและจุดร่วมที่นำไปสู่แนวทางพัฒนาประเทศ การสนับสนุนส่งเสริมองค์ความรู้ ปรากฏชาวบ้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปศึกษา และการบูรณาการประยุกต์ในทุกมิติของการพัฒนา ทั้งเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อมโดยการเกื้อหนุนอย่างกลมกลืนจะทำให้ท้องถิ่นและชุมชนพึ่งพาตนเองได้ สร้างความเป็นธรรมและลดความเหลื่อมล้ำในสังคม การแก้ปัญหาและการพัฒนาอย่างยั่งยืนในกระบวนการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการพัฒนาขีดความสามารถและสมรรถนะการเสริมสร้างพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ ศิลปศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการพัฒนาท้องถิ่น การน้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับประยุกต์ใช้ เพื่อนำไปสู่แนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืน เชื่อมโยง

บูรณาการท้องถิ่นกับวัฒนธรรมที่สะท้อนบริบทชุมชน ข้าว ผ้า ยา วัต จากผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยท้องถิ่นเป็นฐานร่วมกับการสร้างพลังการเรียนรู้วัดและการประเมินเพื่อการพัฒนาจากผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ในทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจะเห็นถึงพัฒนาการและวิธีการดำเนินการเพื่อจัดการกับปัญหาในกิจกรรมการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดองค์ความรู้จากการลงมือปฏิบัติเพื่อนำไปสู่สมรรถนะการเรียนรู้ การกำหนดแนวทางการบริหารงานและการศึกษาให้มีความสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ ชุมชนและท้องถิ่น [20] ปัจจุบันประเทศไทยได้มีการกำหนดยุทธศาสตร์ชาติเพื่อเป็นแผนแม่บทในการพัฒนาประเทศระยะยาว 20 ปี โดยวางแนวทางการพัฒนาที่ต้องดำเนินอย่างต่อเนื่องภายใต้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 คือ 5 ปีแรกของการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์สู่การปฏิบัติให้บรรลุเป้าหมายในระยะยาวควบคู่กับกรอบเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ แนวทางการพัฒนาประเทศจึงเกิดความเชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่องและนำพาให้ชุมชนนำไปสู่ความยั่งยืนอย่างเหมาะสม

สรุป

การศึกษาเป็นรากฐานที่สำคัญในการเตรียมพร้อมสำหรับการพัฒนามนุษย์สำหรับการดำรงเปลี่ยนแปลง ในความก้าวหน้าและความผันผวน การจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาการบูรณาการจึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้ตอบโจทย์ต่อทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 การทำงาน การพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์และความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ด้วยศาสตร์และศิลป์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานที่หรือบริบทท้องถิ่นเป็นฐานแสดงถึงสภาพและการดำรงอยู่ของท้องถิ่นบริบทชุมชนท้องถิ่นประยุกต์ใช้เทคโนโลยี การพัฒนาแบบองค์รวมต้องคำนึงถึงการสร้างให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ความเห็นอกเห็นใจ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงออกแบบ การคิดเชิงวิพากษ์ และสร้างนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับตลาดแรงงาน สอดคล้องกับวิถีการเรียนรู้ และพัฒนาโลก ตามแนวพระราชดำริ “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา” ภาพการศึกษาในอนาคตในการขับเคลื่อนและแข่งขัน สิ่งที่ต้องส่งเสริมและพัฒนาควบคู่กันคือความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว ชุมชน สถานศึกษา และสถานที่ทำงาน เพื่อสร้างสมดุล ค่านิยมหลักจริยธรรม ความหลากหลาย ความยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- [1] Gardner, H. Multiple intelligences: new horizons. New York; Basic Books; 2006.
- [2] Ken Gnanakan. The time is now for Integrated learning. Education Worldwide. [Internet] Retrieved on November 1, 2020. Available from <https://Scoonews.com>.
- [3] Kear, M. and Callaway, G. Improving teaching and learning in the arts. New York; Falmer Press; 2000
- [4] กุฬิสรา จิตรชญาณิช. การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2562.
- [5] Bedri and Dowling. Community-based learning: A primer. Irish Journal of Academic Practice 2017; 6(1): 1 – 26.
- [6] O'Brien, K., Forte, M., Mackey, T., & Jacobson, T. Metaliteracy as pedagogical framework for learner-centered design in three MOOC platforms: Connectivist, coursera and canvas. Open Praxis 2017; 9(3) :267-286.
- [7] Rodrigo, R. T. Reflections and Insights on the Models of Learning: Subject-centered, Learner-Centered and Problem-Centered Design Models; 2017.
- [8] Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. The myths of the digital native and the multitasker. Teaching and Teacher Education 2017;67 :135-142.
- [9] Prensky, M. Digital natives, digital immigrants part 1. On the horizon 2001;9(5) :1-6.
- [10] González-Sanmamed, M., Sangrà, A., & Muñoz-Carril, P.-C. We can, we know how. But do we want to? Teaching attitudes towards ICT based on the level of technology integration in schools. Technology, Pedagogy and Education 2017; 26(5) : 633-647.
- [11] The Yukon Department of Education. Place-based Activities : Engaging educational projects for community and school. Whitehorse, Yukon Canada Y1A 2C6 [Internet] Retrieved on November 1, Available from <http://placebasedbasics.weebly.com/>
- [12] Gaudelius, Y. and Speirs, P. Contemporary Issues in Art Education. New Jersey: Person Education; 2002.

- [13] Attenborough, D. There's More To It Than Just Looking: The Art Museum as an Integrated Learning Environment. New Jersey; Pearson Education; 2002.
- [14] Greer, W. G. Discipline-Based Art Education: Approaching Art as a Subject of Study. *Studies in Art Education* 1984; 25(5): 212 – 218.
- [15] Richmond, S. Three Assumptions that Influence Art Education : A Description and a Critique. *Journal of Aesthetic Education* 1991; 25 (May):1-15.
- [16] พัชรมัย อินอ่อน, ต๋องลักษณ์ บุญธรรม. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของครูในสถานศึกษาโครงการส่วนพระองค์สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จังหวัดปทุมธานี. *วารสารศิลปศาสตร์ราชมงคลสุวรรณภูมิ* 2021; 3 :300-314.
- [17] เกตุมณี มากมี. การพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐาน. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์* 2560; 18 :1-16.
- [18] TAB. Teaching for Artistic Behavior (TAB). New York; Teaching for Artistic Behavior Inc; 2021.
- [19] Katie Martin. *Evolving Education Shifting to A Learner-Centered Paradigm*. IMPress, a division of Dave Burgess Consulting; 2021.
- [20] วนิดา เสรีจกิจ. การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนในบริบทของการพัฒนาประเทศ. *วารสารเศรษฐศาสตร์การเมืองบูรพา* 2020; 94 :73 – 98.