

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์วิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในศตวรรษที่ 21 และ 2) เพื่อสังเคราะห์ แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยประกอบด้วย วิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จำนวน 19 วิธี ในช่วงปี พ.ศ. 2557 – 2568 ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ตาราง Matrix Analysis และแผนภาพ Image Scale: Product Positioning วิเคราะห์ ข้อมูลจากความสัมพันธ์และคุณลักษณะของวิธีการจัดการเรียนรู้ และสรุปผลโดยใช้แผนภาพ Image Scale

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) เรียนรู้ได้ทุกเวลา ตาม อรรถาธิบาย ตามความสนใจ แบบดิจิทัล ดั้งเดิม หรือแบบผสมผสาน 2) ผู้เรียนเห็นภาพที่เป็น ระบบ 3) การเรียนรู้จากพื้นที่ ประสบการณ์ แหล่งการเรียนรู้-ชุมชน 4) ส่งเสริมทักษะผู้นำ สังคม การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น จากผลการวิเคราะห์จึงนำมาสู่แนวทางการจัดการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 โดยประกอบด้วย 1) วิธีการจัดการเรียนรู้ เน้นการเรียนรู้ เชิงรุก ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติ 2) สื่อการเรียนรู้ ใช้สื่อหลากหลาย ทั้งรูปแบบ ดั้งเดิมและดิจิทัล โดยเลือกให้เหมาะสมกับผู้เรียน 3) ผลลัพธ์การเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น มีเจตคติทางบวกต่อวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ เกิดความคงทน ในการเรียน มีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน 4) ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 แนวทางการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยนี้ช่วยให้ผู้สอนสามารถเลือกเครื่องมือการสอนได้ สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้เรียนในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้, ประวัติศาสตร์ศิลป์, ศตวรรษที่ 21

Guidelines for Art History Learning Management in the 21st Century

Natkamol Nakornpat ¹

Pornthep Lerttevasiri ²

Intira Phrompan ³

Received : March 9, 2026

Revised : April 8, 2026

Accepted : April 20, 2026

¹ Master's student, Master of Art Education, Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: polaroidploys@gmail.com

² Associate professor, Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: pornthep.le@chula.ac.th

³ Assistant professor, Ph.D Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: Intira.p@chula.ac.th

Abstract

This research aimed to 1) Study and analyze learning management approaches in art history, history, and local history in the 21st century, and 2) Synthesize guidelines for art history learning management in the 21st century. The sample consisted of 19 learning management approaches in art history, history, and local history, collected from both domestic and international sources between 2014 – 2025. The research instruments included a Matrix Analysis table and an Image Scale: Product Positioning diagram. Data were analyzed based on the relationships and characteristics of the learning management approaches and summarized using the Image Scale.

The findings revealed that learning approaches can be categorized into four groups: 1) Flexible, self-directed learning based on learners' interests, implemented through digital, traditional, or blended formats. 2) Structured learning that enables learners to see a systematic overview. 3) Place-based and experiential learning through learning resources and community engagement. and 4) Collaborative learning that promotes leadership and social skills. Based on the analysis, the study proposes guidelines for 21st-century art history learning management, consisting of four key components: 1) Learning methods that emphasize active learning, encouraging learner participation and hands-on experiences. 2) Learning media that integrate diverse formats, both traditional and digital, selected appropriately for learners. 3) learning outcomes, which include improved academic achievement, positive attitudes toward art history, enhanced retention, increased learning motivation, and the ability to apply knowledge in daily life. And 4) The development of essential 21st century skills. These findings provide practical implications for educators in selecting appropriate instructional tools that align with the behaviors and needs of learners in the digital age.

Keywords: learning management, art history, 21st century

ประวัติศาสตร์ศิลป์เป็น 1 ใน 4 แกนหลักการศึกษาศิลปศึกษา (มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2545) โดยจัดว่าเป็นแนวคิดเชื่อมโยงและบูรณาการเพื่อสะท้อนถึงทักษะที่หลากหลายของผู้เรียน มีความสำคัญเป็นเครื่องมือขยายความรู้และสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนในการเรียนศิลปะ (ดำรง วงศ์อุปราช, 2524) ประวัติศาสตร์ศิลป์ไม่ใช่เพียงวิชาที่ศึกษางานศิลปะในอดีตเท่านั้น แต่เป็นการศึกษาพฤติกรรม ความเป็นจริงของสังคม สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม ประเพณี แนวความคิดความเชื่อของศิลปินหรือช่างผู้สร้างงานที่แปรเปลี่ยนไปตามแต่ละยุคสมัยผ่านงานศิลปกรรม (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2543)

ความสำคัญของประวัติศาสตร์ศิลป์ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบัน เนื่องด้วยสาระประวัติศาสตร์ทำให้มนุษย์ในแต่ละสังคมอารยะได้เรียนรู้เรื่องราวของตนเอง ทั้งที่เป็นความสำเร็จและความล้มเหลว เพื่อเป็นเครื่องมือในการตัดสินใจต่อไปในอนาคต ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และชี้ให้เห็นพัฒนาการของมนุษยชาติตามช่วงเวลาต่าง ๆ จนเกิดความรู้ ความเข้าใจอารยธรรมของมนุษย์ เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างของผู้คนในแต่ละพื้นที่ (ศักดิ์ดา ทองโสภณ, 2564) นอกจากนี้ประวัติศาสตร์ศิลป์ยังช่วยให้เราเข้าใจประวัติความเป็นมาของงานศิลปกรรม ตลอดจนวิธีการสร้างงานศิลปกรรมในสมัยต่าง ๆ ทำให้ทราบข้อบกพร่องและลักษณะเด่นในการสร้างงาน เพื่อที่จะได้นำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพสังคม ภาวะภูมิโงในมรดกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติ อันจะนำมาซึ่งการเห็นคุณค่า รักษา อนุรักษ์ ศิลปะและวัฒนธรรมที่ดิงามไว้สืบไป (วนิดา ขำเขียว, 2544)

ปัจจุบันโลกอยู่ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งถูกเรียกอีกชื่อว่า “ยุคโลกาภิวัตน์” อันหมายถึงยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน โดยเป็นผลจากการนำดิจิทัลมาใช้ร่วมกับการพัฒนานวัตกรรมและวิทยาการต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้เราสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วมากขึ้นภายในเวลาไม่กี่นาทีจากการเติบโตนี้ จะเห็นได้ว่าทักษะทางเทคโนโลยีเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญที่คนในยุคนี้จะต้องมี และรวมไปถึงทักษะสำคัญที่ใช้ในการสื่อสาร เช่น ภาษา ก็นับเป็นอีกทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญ ทักษะต่าง ๆ ดังกล่าวเหล่านี้ จัดเป็นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนในปัจจุบันควรจะต้องมีเพื่อการดำเนินชีวิตในโลกยุคนี้ (นรรชต์ ฝืนเชียร, 2561) อย่างไรก็ตาม การสอนประวัติศาสตร์ศิลป์แบบดั้งเดิมด้วยวิธีการบรรยายทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำได้เพียง 10-20% (Dale, 1969) อาจใช้ไม่ได้ผลในศตวรรษนี้ สอดคล้องกับที่ Eisner (2002) ระบุว่า การเรียนรู้ที่เน้นการท่องจำเป็นหลักจำกัดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ข้อจำกัดดังกล่าวจึงเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในปัจจุบัน

บทบาทของครูในศตวรรษที่ 21 จึงเปลี่ยนแปลงจากการเป็นผู้ให้ความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกและผู้แนะแนวทางแทน คือการช่วยเตรียมให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการปรับตัว เพื่อดำรงชีวิตอยู่อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับลักษณะที่เป็นไปได้ของสังคม ครูต้องช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้สูงสุดเท่าที่เป็นไปได้ นอกจากนี้ ครูยังต้องมีความรู้กว้างไกลในเทคโนโลยี ครูต้องพัฒนาตัวเองแบบก้าวกระโดดให้ทันโลกยุคใหม่ ทั้งด้านเทคโนโลยี วิชาการ เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งมีทักษะสำคัญในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558)

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ วิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ และวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในปัจจุบัน เพื่อสังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ที่เหมาะสมในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

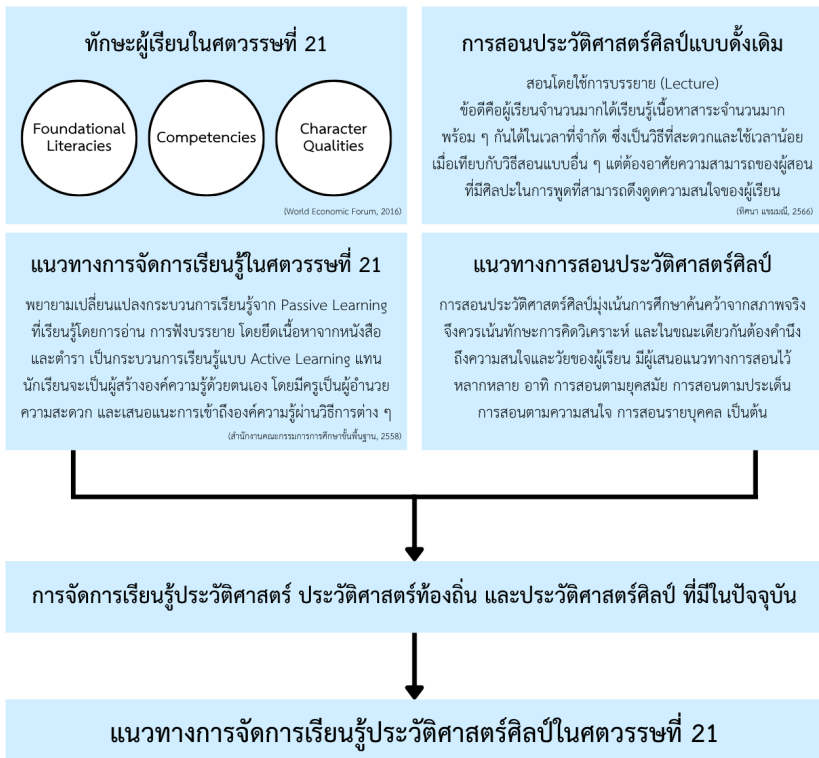
1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์วิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในศตวรรษที่ 21
2. เพื่อสังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในปัจจุบัน แนวทางการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในปัจจุบัน

ภาพ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
2. สืบหาและคัดเลือกงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่จะนำมาศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศตามขอบเขตที่กำหนดขึ้น
3. สร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่
 - 3.1 Symmetric Clustering Matrix Analysis การจัดกลุ่มแบบสมมาตรแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และประวัติศาสตร์ศิลป์รูปแบบต่าง ๆ
 - 3.2 Image Scale: Product Positioning ใช้ระบุและศึกษาตำแหน่งของวิธีการจัดการ

เรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ โดยกำหนดให้ Bipolar ของแกน X คือ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (analog) และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัล (digital) ส่วนแกน Y คือ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี (theory) และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปฏิบัติ (practice) เพื่อวิเคราะห์หาทิศทางของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21

4. ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากคุณลักษณะของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในศตวรรษที่ 21 แบบต่าง ๆ และสรุปผลโดยใช้แผนภาพ Image Scale

5. สังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มีการดำเนินการในช่วงเวลา 11 ปี ระหว่าง พ.ศ. 2557 – 2568 ทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลของวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีในปัจจุบันออกมาได้ดังนี้

ตาราง 1

ตัวอย่างงานวิจัยเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในช่วงปี พ.ศ. 2557 – 2568

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (เดือนฤดี รักใหม่, 2559)	มหาวิทยาลัย	รองรับการเรียนรู้แบบออนไลน์ เข้าถึงสะดวก ใช้งานง่าย และช่วยให้ผู้เรียนทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ	นักศึกษามีความคิดเห็นว่าสื่อการเรียนรู้มีประโยชน์ต่อการทบทวนบทเรียน แม้ว่าจะยังมีข้อจำกัดด้านเทคนิคบางประการ

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง พัฒนาการชุมชนทางประวัติศาสตร์สามบุรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (พรณัฏฐ์ เพ็ชรวิจิตร และคณะ, 2566)	ประถมศึกษาศึกษา	ผู้เรียนเห็นภาพและได้ยินเสียงที่สมจริง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ เกิดทักษะกระบวนการคิด เกิดความเข้าใจและสามารถจดจำได้นาน	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และมีความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ในระดับมากที่สุด
ผลการใช้การสอนบนเว็บ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (รุจิรา สุธรรมมา, 2557)	มัธยมศึกษา	ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยเปิดโอกาสให้ศึกษาทบทวนและทำแบบฝึกหัดได้ตามความต้องการ ซึ่งเอื้อต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่อง	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการสอนบนเว็บในระดับมาก
สื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ “จักรวาลนฤมิต Historicovator” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในโลกยุคบาบี่ (รัชนิกร หงส์พนัส, 2566)	มหาวิทยาลัย	ตอบสนองการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเอื้อต่อการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ส่งเสริมความยืดหยุ่นและความต่อเนื่องในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	ผู้สอนและผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมอยู่ในระดับมากและมากที่สุด

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง อาณาจักรไทย สมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 (พรสวรรค์ บึงราชภูร์ และ อภิชา แดงจำรูญ, 2567)	ประถมศึกษาศึกษา	ผู้เรียนมีอิสระในการศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้ทุกที่ ทุกเวลา	นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การสอนแบบปกติ
Virtual Reality Technology Applied to the Immersive Experience of Teaching Art History (Pei, 2024)	มหาวิทยาลัย	สื่อการเรียนรู้ที่มีความสมจริงและโต้ตอบได้ ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กระตุ้นแรงจูงใจในการเรียน พร้อมทั้งมอบประสบการณ์การเรียนรู้ที่เสมือนจริง	นักเรียนมีสมาธิและความตั้งใจในการเรียนเพิ่มขึ้น รู้สึกมีส่วนร่วมกับการเรียนมากขึ้น และมีแรงจูงใจในการเรียนสูงกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิมอย่างชัดเจน
การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมระดับประถมศึกษาตอนปลาย (สุภิญญา สมทา, 2563)	ประถมศึกษา	นักเรียนสามารถเลือกวิธีการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้และความต้องการเฉพาะบุคคลที่แตกต่างกัน	นักเรียนมีความสนใจและมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ศิลปะ แสดงออกถึงความเพลิดเพลินและมีความกระตือรือร้นในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างหลากหลาย อีกทั้งสามารถเข้าใจถึงที่มาและความหมายของศิลปะในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนรู้รายวิชา ประวัติศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้กับการ สอนแบบปกติ เรื่อง พัฒนาการของ ชาติไทยสมัย รัตนโกสินทร์ สำหรับ นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 (สิริพร พักขำเจริญ และ อรุณข ลิ้มศิริ, 2566)	มัธยม ศึกษา	นักเรียนสามารถเลือก เรียนได้หลากหลาย ตาม ลักษณะการเรียนรู้ที่แตก ต่างกัน ส่งเสริมให้นักเรียน เกิดการสร้างองค์ความรู้ ได้ด้วยตนเอง	นักเรียนที่เรียนด้วยชุด กิจกรรมการเรียนรู้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพิ่มขึ้นสูงกว่านักเรียนที่ เรียนด้วยการสอนแบบ ปกติ
การพัฒนาทักษะการ คิดทางประวัติศาสตร์ และผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน โดยใช้ วิธีการทาง ประวัติศาสตร์ร่วม กับสื่ออินโฟกราฟิก รายวิชา ประวัติศาสตร์ ของ นักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 3 (จุฬารัตน์ จรทะพา และ อังคณา ตุงคะ สมิต, 2567)	ประถม ศึกษา	วิธีการทางประวัติศาสตร์ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ เน้นการคิดวิเคราะห์จาก หลักฐาน ทำให้ผู้เรียน เข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง ขณะที่สื่ออินโฟกราฟิก ช่วยสื่อสารข้อมูลอย่าง ชัดเจน เข้าใจง่าย และส่ง เสริมการคิดและจดจำได้ อย่างมีประสิทธิภาพ	นักเรียนมีทักษะการคิด ทางประวัติศาสตร์เพิ่มขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนเพิ่มขึ้น

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การพัฒนาการสอนด้วยการใช้แผนผังกราฟิกเพื่อสร้างความเข้าใจและความคงทนในการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนิสิตศึกษาระดับปริญญาตรี (มนตรี วรารักษ์ สังจา, 2558)	มหาวิทยาลัย	นักเรียนสามารถจัดระเบียบความคิดได้ง่าย ทำให้ง่ายต่อการเชื่อมโยงข้อมูล และสร้างความรู้ที่เป็นระบบ ส่งผลให้เกิดความเข้าใจที่รวดเร็ว ชัดเจน และช่วยเสริมความสามารถในการจดจำ และนำความรู้ไปใช้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ	ผู้เรียนมีความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น ภายใน 2 สัปดาห์ โดยเห็นว่าสื่อช่วยให้ลำดับเหตุการณ์และสรุปข้อมูลได้ง่ายขึ้น
Gamification and the History of Art in Secondary Education: A Didactic Intervention (Corrales-Serrano, 2023)	มัธยมศึกษา	ส่งเสริมแรงจูงใจและกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และมีทัศนคติต่อวิชาศิลปะดีขึ้น
การพัฒนาสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนในรายวิชาโครงงานประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (เพ็ญฤทัย พุฒิคุณ เกษม, 2562)	มัธยมศึกษา	เป็นวิธีที่มีระบบขั้นตอน ซึ่งต้องอาศัยความสามารถในการประเมินหลักฐานทางประวัติศาสตร์ และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลความรู้ ทำให้การเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและมีความสำคัญต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดีเยี่ยม และมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในระดับมากที่สุด

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดทางประวัติศาสตร์ (ศศิพัชร จำปา, 2559)	มหาวิทยาลัย	ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังเสริมสร้างความสำนึกรักและความภูมิใจในท้องถิ่นของตน	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น เกิดกระบวนการคิดทางประวัติศาสตร์ มีสำนึกรักท้องถิ่นในระดับมากที่สุด และมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก
การจัดกิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองเก่าพิจิตรบนฐานชุมชน (ชุดิมา มั่นเหมาะ และ อัจฉรา ศรีพันธ์, 2563)	มัธยมศึกษา	ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงและสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ในห้องเรียนกับสภาพความเป็นจริง ส่งผลให้ผู้เรียนตื่นตัวและสนุกสนานกับการเรียน นอกจากนี้ยังฝึกทักษะต่างๆ เช่น ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน การวางแผน และการประสานงาน	ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเก่าพิจิตร และได้กลับมาทบทวนองค์ความรู้เดิม พร้อมทั้งรวมกลุ่มกันเผยแพร่ความรู้เพื่อพัฒนาและต่อยอดการเรียนรู้สู่ผู้อื่น ผ่านโครงการต่างๆ
กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่อง เมืองร้างดงแม่นางเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก่าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ (อาทิตย์ บุญสินธุ์ และ อัจฉรา ศรีพันธ์, 2565)	มัธยมศึกษา	เสริมสร้างความสัมพันธ์ที่กระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และชุมชน	นักเรียนเกิดความรู้ในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น มีความกล้าแสดงออกและเป็นตัวของตัวเอง อีกทั้งสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในการเรียนในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืน

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
Teaching History Through Theater: The Effects of Arts Integration on Students' Knowledge and Attitudes (Kisida et al., 2020)	ประถม ศึกษา	เสริมสร้างความเข้าใจและ กระตุ้นความเข้าใจ ในบริบททางประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียน จากชาติพันธุ์หรือ ครอบครัวที่มีโอกาสเข้าถึง ศิลปะน้อย ซึ่งมีแนวโน้ม ได้รับประโยชน์จาก กระบวนการเรียนรู้มากกว่านักเรียนทั่วไป	การเรียนรู้ผ่านละครส่งผล ให้นักเรียนมีความรู้ทาง ประวัติศาสตร์เพิ่มขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมความสนใจ ในศิลปะการแสดง โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียน ขนกลุ่มน้อยที่แสดงความ สนใจในประวัติศาสตร์ และศิลปะมากกว่า นักเรียนผิวขาว
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ประวัติศาสตร์ โดยใช้ รูปแบบการเรียน การสอนแบบร่วมมือ เทคนิค STAD ของ นักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 3 (วัชรกร เกตุรักษ์ และคณะ, 2566)	ประถม ศึกษา	ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความ เป็นผู้นำและมีทักษะทาง สังคม	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น
ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชา ประวัติศาสตร์ โดยใช้ เกมการ์ด ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 กรณีศึกษาการใช้ ชุมชนการเรียนรู้ทาง วิชาชีพ (ดวงทิพย์ ฝิโล ปกรณ์, 2565)	มัธยม ศึกษา	เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ช่วยกระตุ้นและดึงดูด ความสนใจของผู้เรียน เสริมสร้างประสบการณ์ การเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งส่งผลย้อนกลับ อย่างทันที ทำให้ผู้เรียน สามารถประเมินความ ก้าวหน้าและปรับปรุง ตนเองได้อย่างต่อเนื่อง	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่ม มากขึ้น

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
ผลการจัดการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับชุดการสอน (กัญญิกา พุทธา และ ศิริพงศ์ เพียรศิริ, 2565)	มัธยม ศึกษา	เป็นการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญและเน้นพัฒนา ทักษะการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 นำไปสู่ การเรียนการสอนที่มี ประสิทธิภาพมากขึ้น	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ผ่าน เกณฑ์ทุกคน และมีความ พึงพอใจในระดับมากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบวิธีการจัดการเรียนรู้สำหรับชั้นประถมศึกษา จำนวน 6 วิธี ประกอบด้วย ชุดกิจกรรม “History of Art การเดินทางของศิลปะ” สื่อวีดิทัศน์ รูปแบบการเรียน การสอนแบบร่วมมือเทคนิค STAD (student team achievement division) หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก และ Theater ในระดับชั้น มัธยมศึกษาพบวิธีการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 วิธี ประกอบด้วย การจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน (creative-based learning: CBL) ร่วมกับชุดการสอน วิธีการทาง ประวัติศาสตร์ การสอนบนเว็บ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ใน สถานที่จริง ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เกมการ์ด และ Gamification ส่วนในระดับมหาวิทยาลัย พบวิธีการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 วิธี ประกอบด้วย แผนผังกราฟิก แอปพลิเคชัน แหล่งเรียนรู้ ทางประวัติศาสตร์ Metaverse และ VR

ผลลัพธ์จากการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ทั้ง 19 วิธีดังกล่าว พบว่า นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น

ตาราง 2

ตารางแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นรูปแบบต่างๆ

	แอปพลิเคชัน	วีดิทัศน์	เว็บไซต์	Metaverse	E-book	VR	ชุดกิจกรรม History of Art	ชุดกิจกรรม	วิธีการทางวิศ. + infographic	แผนที่สารคดี	Gamification	วิธีการทางประวัติศาสตร์	แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์	ศูนย์การเรียนรู้	ชุมชนเรียนรู้	Theater	STAD	เกมการ์ด	CBL รวมชุดการสอน
แอปพลิเคชัน	3	2	3	3	3	3	3	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
วีดิทัศน์	2	3	3	3	2	3	3	2	1	1	2	0	1	0	0	2	0	0	0
เว็บไซต์	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	2	0	1	0	0	1	0	0	0
Metaverse	3	3	3	3	2	3	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0
E-book	3	2	3	2	3	3	3	2	1	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0
VR	3	3	3	3	3	3	2	0	0	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0
ชุดกิจกรรม History of Art	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	0	2	2	0	2	2	2	2	2
ชุดกิจกรรม	2	2	1	0	2	0	3	3	1	2	2	1	0	2	2	0	2	2	2
วิธีการทางวิศ. + infographic	1	1	1	0	1	0	2	1	3	3	0	2	0	1	1	0	1	0	0
แผนที่สารคดี	1	1	2	0	2	0	2	2	3	3	2	2	1	1	1	0	0	1	0
Gamification	0	2	2	0	1	0	2	2	0	2	3	0	0	2	0	0	3	3	1
วิธีการทางประวัติศาสตร์	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	0	3	0	1	2	0	2	0	0
แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์	0	1	1	2	1	2	0	0	0	1	0	0	3	3	3	2	0	0	0
ศูนย์การเรียนรู้	0	0	0	0	0	0	2	2	1	1	2	1	3	3	3	1	0	0	0
ชุมชนเรียนรู้	0	0	0	0	0	0	2	2	1	1	0	2	3	3	3	3	0	0	0
Theater	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	1	3	3	0	0	0
STAD	0	0	0	0	0	0	2	2	1	0	3	2	0	0	0	0	3	0	0
เกมการ์ด	0	0	0	1	0	1	2	2	0	1	3	0	0	0	0	0	0	3	0
CBL รวมชุดการสอน	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3

เรียนรู้ได้ทุกเวลา ตามอัธยาศัย ตามความสนใจ
ใช้สื่อการเรียนรู้แบบดิจิทัล ดั้งเดิม
หรือแบบผสมผสาน

ทำให้ภาพเป็นระบบ เข้าใจง่าย ใช้สื่อการเรียนรู้
แบบทฤษฎีและปฏิบัติ แบบดั้งเดิมและดิจิทัล

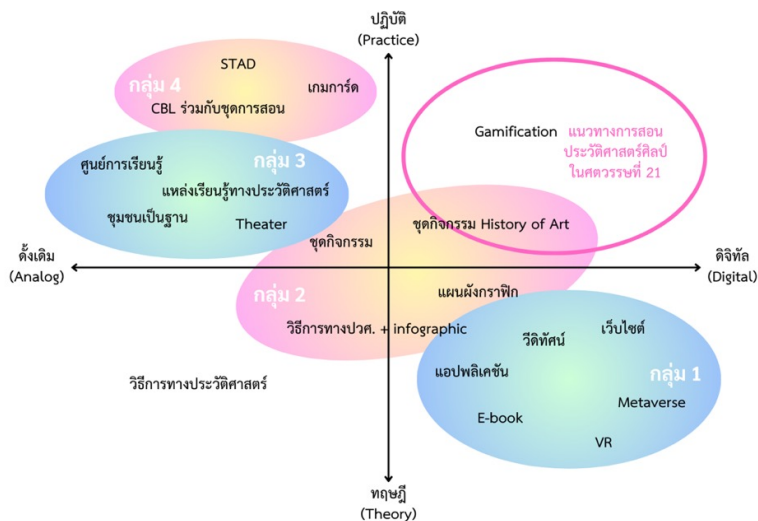
การเรียนรู้จากพื้นที่ ประสบการณ์ ใช้สื่อการเรียนรู้
เป็นพื้นที่ แหล่งการเรียนรู้ชุมชน

ส่งเสริมทักษะผู้นำ สังคม การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น
ใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทเกม

จากตารางที่ 2 สามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของวิธีการจัดการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ ออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ ดังนี้ 1) เรียนรู้ได้ทุกเวลา ตามอัธยาศัย ตามความสนใจ ใช้สื่อการเรียนรู้แบบดิจิทัล ดั้งเดิม หรือแบบผสมผสาน 2) ทำให้ภาพเป็นระบบ เข้าใจง่าย ใช้สื่อการเรียนรู้แบบทฤษฎีและปฏิบัติ แบบดั้งเดิมและดิจิทัล 3) การเรียนรู้จากพื้นที่ ประสบการณ์ ใช้สื่อการเรียนรู้เป็นพื้นที่ แหล่งการเรียนรู้ชุมชน และ 4) ส่งเสริมทักษะผู้นำ สังคม การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทเกม

ภาพ 2

Image Scale ของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น



จากภาพที่ 2 Image Scale แสดงถึงตำแหน่งของกลุ่มวิธีการจัดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ โดยจากรูปที่ 1 สามารถแบ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 รูปแบบการสอนที่เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามความสนใจ มีภาพและเสียงสมจริง อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบทฤษฎีและดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชัน วิดีทัศน์ เว็บไซต์ E-book VR Metaverse กลุ่มที่ 2 รูปแบบการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเห็นภาพเป็นระบบ ส่งผลให้ทำความเข้าใจได้ง่ายและรวดเร็ว ทั้งยังเหมาะกับผู้เรียนที่มีลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน อยู่บริเวณกึ่งกลางของทั้งรูปแบบปฏิบัติกับทฤษฎีและรูปแบบดั้งเดิมกับดิจิทัล เช่น ชุดกิจกรรม History of Art ชุดกิจกรรม วิธีการทางประวัติศาสตร์ + อินโฟกราฟิก และแผนผังกราฟิก กลุ่มที่ 3 รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เช่น ศูนย์การเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ชุมชนเป็นฐาน และ Theater และ กลุ่มที่ 4 รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่ส่งเสริมทักษะความเป็นผู้นำ ทักษะทางสังคม และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

เช่น STAD เกมการ์ด การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบดั้งเดิมและปฏิบัติ ส่วนวิธีการทางประวัติศาสตร์ อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบดั้งเดิมและทฤษฎี และ Gamification อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบปฏิบัติและดิจิทัล

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ที่สอดคล้องกับบริบทในศตวรรษที่ 21 จะอยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบปฏิบัติและดิจิทัล เนื่องจากการเรียนการสอนในยุคนี้นั้น กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการลงมือปฏิบัติควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ ดังนั้น วิธีการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทดังกล่าว คือ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ History of Art และ Gamification โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

รูปแบบที่ 1 การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นหน่วยการเรียนรู้สำเร็จรูปที่ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองโดยศึกษาค่าชี้แจงและทำกิจกรรมตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในชุดนั้น ทำให้ผู้เรียนมีความรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (กุหลาบ หงษ์ทอง, 2546)

ชุดกิจกรรม “History of Art การเดินทางของศิลปะ” เป็นชุดกิจกรรมที่ประกอบด้วยสื่อการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถตอบสนองวิธีการเรียนรู้ของเด็กที่แตกต่างกันได้ มีทั้ง หนังสือ History of Art การเดินทางของศิลปะ คู่มือและแผนการใช้ชุดกิจกรรม ชุดทดลองศิลปะปฏิบัติ บทเรียนออนไลน์ และเกมการ์ดจับคู่ผลงาน เป็นสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับความสนใจของเด็กในช่วงประถมวัย เช่น E-book ทั้งยังเหมาะกับการเรียนออนไลน์ในยุคโควิด-19 หมุดห่วงเรื่องการเตรียมเอกสารประกอบการเรียน หรือการเรียนรู้ผ่านคลิป์วิดีโอ เหมาะสำหรับเด็กนักเรียนที่ชอบดูหรือฟังเพียงอย่างเดียว หรือคนที่ชอบลงมือปฏิบัติก็สามารถทำกิจกรรมศิลปะตามแรงบันดาลใจของแต่ละยุคสมัยในหนังสือเรียนได้ ส่วนคนที่ชอบเล่นเกมก็มีเกมการ์ด เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้เล่นกับเพื่อนและคุณครูในห้องเรียน โดยทุกสื่อการสอนผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองผ่านทางคู่มือหรือข้อแนะนำในหนังสือ สร้างเสริมประสบการณ์ทางศิลปะที่หลากหลาย จุดประกายไอเดียและแนวคิดที่อยากทำงานด้านศิลปะต่อไปในอนาคต ด้วยการเรียนรู้บนพื้นฐานของความสุข

รูปแบบที่ 2 เกมมิฟิเคชัน (gamification)

เกมมิฟิเคชัน คือ การนำเอาแนวคิดและกลไกในการออกแบบเกม เช่น แต้มสะสม ระดับขั้น การได้รับรางวัล กระดานผู้นำ หรือการจัดการแข่งขันระหว่างผู้เข้าร่วม มาใช้ในเกมอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เกม โดยจำลองสภาพแวดล้อมให้เหมือนการเล่นเกม แนวคิดนี้มีจุดเด่น

ที่สำคัญ คือ มีหลักการออกแบบกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน นักศึกษาในปัจจุบันเป็นอย่างดี การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เป็นวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจ และเริ่มเป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน โดยมีผลการศึกษาวิจัยที่แสดงไปในทิศทางเดียวกันว่า วิธีการนี้ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจเรียน และสร้างความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ผู้สอนสามารถนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา (ชนัดต์ พุนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์, 2559)

สรุปและอภิปรายผล

1. วิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในศตวรรษที่ 21

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากคุณลักษณะของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มีการดำเนินการในช่วงเวลา 11 ปี ระหว่าง พ.ศ. 2557 – 2568 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สอดคล้องกับแผนพัฒนาทักษะผู้เรียนในประเทศไทย โดยใช้กลุ่มตัวอย่างการจัดการเรียนรู้ 19 ตัวอย่าง/วิธีการ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังตารางที่ 2 แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น รูปแบบต่าง ๆ แบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 เรียนรู้ได้ทุกเวลา ตามอัธยาศัย ตามความสนใจ ใช้สื่อการเรียนรู้แบบดิจิทัล ดั้งเดิม หรือแบบผสมผสาน ประกอบด้วย แอปพลิเคชัน วิกิทัศน์ เว็บไซต์ E-book VR Metaverse

กลุ่มที่ 2 ทำให้ภาพเป็นระบบ เข้าใจง่าย ใช้สื่อการเรียนรู้แบบทฤษฎีและปฏิบัติ แบบดั้งเดิมและดิจิทัล ประกอบด้วย ชุดกิจกรรม History of Art ชุดกิจกรรม วิธีการทางประวัติศาสตร์ + อินโฟกราฟิก และแผนผังกราฟิก

กลุ่มที่ 3 การเรียนรู้จากพื้นที่ ประสบการณ์ ใช้สื่อการเรียนรู้เป็นพื้นที่ แหล่งการเรียนรู้-ชุมชน ประกอบด้วย ศูนย์การเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ชุมชนเป็นฐาน และ Theater

กลุ่มที่ 4 ส่งเสริมทักษะผู้นำ สังคม การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ใช้สื่อการเรียนรู้ประเภท เกม การเล่น ประกอบด้วย STAD เกมการ์ด และการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน

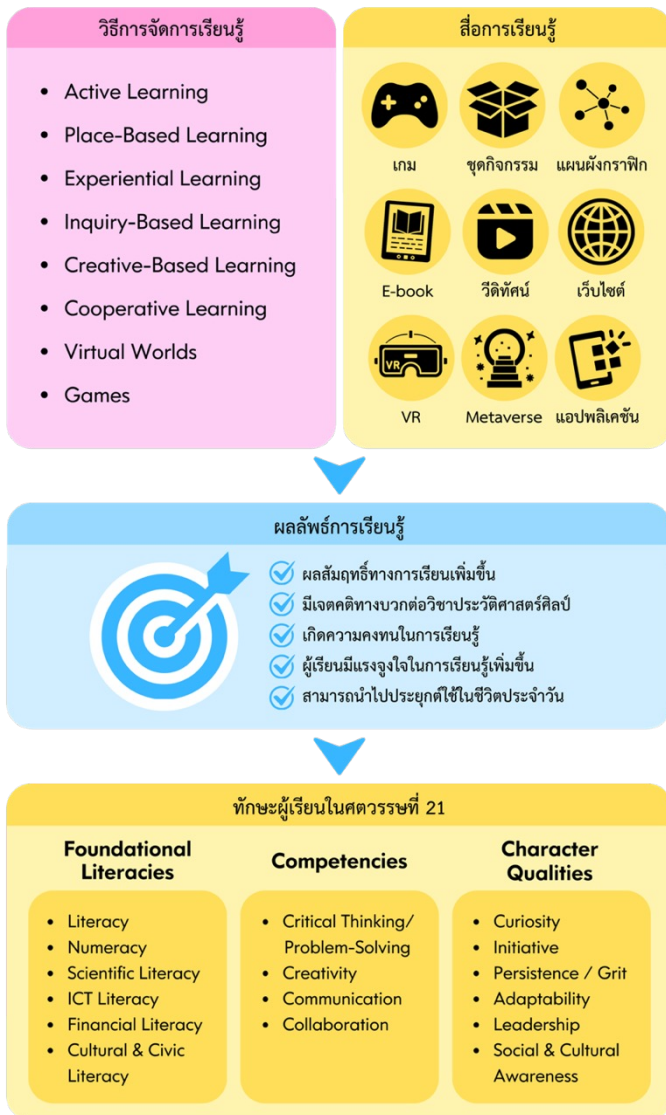
โดยสรุปแล้ว พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แต่ละกลุ่มมีจุดเน้นและคุณลักษณะที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ได้อย่างอิสระ การสร้างความเข้าใจผ่านการมองเห็นภาพรวม การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง หรือการพัฒนาทักษะทางสังคมและภาวะผู้นำ ซึ่งความหลากหลายนี้สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558) ที่พยายามเปลี่ยนแปลงการจัดกระบวนการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (student-centered) ให้นักเรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เข้าถึงองค์ความรู้ผ่านวิธีการต่าง ๆ โดยเฉพาะเทคโนโลยี และสามารถนำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในห้องเรียน ดังนั้น รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างรอบด้าน หากแต่ยังมีข้อจำกัดที่ควรพิจารณา คือ ความพร้อมของผู้เรียนในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์เทคโนโลยี และทักษะดิจิทัล ซึ่งมีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคล ผู้สอนจึงควรออกแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและเหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ โดยในขณะเดียวกัน แนวโน้มที่ควรพัฒนาในบริบทปัจจุบัน คือ การบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence: AI) เข้ากับกระบวนการเรียนรู้ ควบคู่ไปกับการปลูกฝังการรู้เท่าทันจริยธรรม (AI Ethics) จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิพากษ์และเชื่อมโยงคุณค่าทางศิลปะเข้ากับโลกนวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน (UNESCO, 2024)

2. แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21

จากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ ทฤษฎีและงานวิจัยต่าง ๆ จึงสรุปแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ได้ดังต่อไปนี้

ภาพ 3

แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21



แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 1) วิธีการจัดการเรียนรู้ 2) สื่อการเรียนรู้ 3) ผลลัพธ์การเรียนรู้ และ 4) ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

1) วิธีการจัดการเรียนรู้ มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และได้ลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน (place-based learning) การเรียนรู้จากประสบการณ์ (experiential learning) การเรียนรู้แบบสืบสอบ (inquiry-based learning) การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (creative-based learning) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (cooperative learning) การจัดการเรียนรู้บนสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (virtual worlds) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม (games)

2) สื่อการเรียนรู้ สามารถใช้สื่อการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ โดยควรพิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและช่วงวัยของผู้เรียน มีทั้งสื่อในรูปแบบดั้งเดิมไปจนถึงสื่อในรูปแบบดิจิทัล ได้แก่ เกม ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนผังกราฟิก หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) วิดีทัศน์ เว็บไซต์ ความเป็นจริงเสมือน (VR) โลกเสมือนจริง (metaverse) และแอปพลิเคชัน

3) ผลลัพธ์การเรียนรู้ เมื่อใช้วิธีการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ ดังนี้ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ผู้เรียนมีเจตคติทางบวกต่อวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ เกิดความคงทนในการเรียนรู้ ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น และผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

4) ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 แนวทางการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย

กลุ่มทักษะขั้นพื้นฐาน (foundational literacies) เป็นทักษะที่เน้นเรื่องการปฏิสัมพันธ์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

กลุ่มทักษะด้านการจัดการปัญหา (competencies) ทักษะที่จะช่วยจัดการกับปัญหาหรืออุปสรรคที่เข้ามาในชีวิต กลุ่มทักษะนี้จะเรียกโดยย่อว่า 4C ได้แก่ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และแก้ปัญหาให้ถูกจุด ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

กลุ่มทักษะด้านลักษณะนิสัย (character qualities) เป็นทักษะที่ใช้ในการอยู่ร่วมกันในสังคม ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความคิดริเริ่มอย่างสร้างสรรค์ ความอดทน ความสามารถในการปรับตัว ความเป็นผู้นำ และความตระหนักถึงสังคมและวัฒนธรรม

กล่าวโดยสรุป แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกระบวนการและสื่อที่หลากหลายและ

ทันสมัย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติเชิงบวก และทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตและการทำงานในบริบทของสังคมยุคใหม่อย่างรอบด้านและยั่งยืน

อย่างไรก็ตาม แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ได้นำเสนอไปข้างต้น เป็นเพียงหนึ่งในแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เท่านั้น การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมยังคงขึ้นอยู่กับวิจารณ์ญาณและความคิดสร้างสรรค์ของผู้สอน ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนาให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้อย่างหลากหลาย

ข้อเสนอแนะ

แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่นำเสนอในบทความวิจัยนี้ ไม่ได้เป็นเพียงแนวทางเพื่อการจัดกิจกรรมในห้องเรียนเท่านั้น แต่ยังสามารถนำไปปรับใช้และต่อยอดในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคใหม่ได้อย่างรอบด้าน โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนรู้ การส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ รวมถึงการสร้างรูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น เพื่อให้การเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์มีความหมาย ทันสมัย และเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- กัญญิกา พุทธา และ ศิริพงษ์ เพียศิริ. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 9(2), 659-674. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/rdirmu/article/view/263072>
- กุลลาภ หงษ์ทอง. (2546). *การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่องกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชุมชน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศิลปากร. <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/7355>
- จุฬารัตน์ จรทะผา และ อังคณา ตุงคะสมิต. (2567). การพัฒนาทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก รายวิชา ส13102 ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพรหมสิทธิ์สว่าง. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 9(1), 763-774. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/273537>
- ชนัดถ์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกม มิฟิเคชั่น. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(3), 331-339. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/66651/54505
- ชุติมา มั่นเหมาะ และ อัจฉรา ศรีพันธ์. (2563). การจัดกิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์เมืองเก่าพิจิตรบนฐานชุมชน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 23(4), 161-176. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/241581
- ดวงทิพย์ ฝัลปกรณ์. (2565). ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกม การดระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กรณีศึกษาการใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม). *วารสารมหาวิทยาลัยมหาสารคามราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด*, 11(1), 230-244. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/AJMBU/article/view/246459/169865>
- ดำรง วงศ์อุปราช. (2524). *การวิจารณ์ทัศนศิลป์และแนวการศึกษาศิลปะไทย สัมมนาการวิจารณ์ศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร:พิมพ์.
- เดือนฤดี รักใหม่. (2559). การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะสำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี, *Asian Creative Architecture, Art and Design*, 23(2), 119–132. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/archkmit/article/view/78721>

journal/article/view/18487

วนิดา ขำเขียว. (2544). *ประวัติศาสตร์ศิลป์*. พรานนกการพิมพ์.

วัชรกร เกตุรักษ์, พระมหาอานนท์ จตตมโล, พระครูพิสิษฐ์สรวง, ธิตาพร พรหมดวงศรี, และ
ณทิพรดา ไชยศิลป์. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้
ใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
3 โรงเรียนเทศบาลวัดดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร. *วารสารสังคมศึกษา ศาสนาและ
วัฒนธรรม*, 4(2), 20-26. [https://so12.tci-thaijo.org/index.php/src/article/
view/723](https://so12.tci-thaijo.org/index.php/src/article/view/723)

ศศิพัชร จำปา. (2559). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้แหล่ง
เรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดทางประวัติศาสตร์. *วารสารวิชาการ
Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และ
ศิลปะ*, 9(2), 1158-1171. [https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Jour-
nal/article/view/67113](https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/67113)

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2543). กระแสทางประวัติศาสตร์ศิลปะ. *ศิลปวัฒนธรรม*, 21(8), 142-143.
<https://index.library.tu.ac.th/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=87913>

ศักดิ์ดา ทองโสมณ. (2564). เทคนิคการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์เพื่อเสริมสร้าง
สมรรถนะความเป็นพลเมือง. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(3). 11-23.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). แนวทางการจัดการเรียนรู้ใน
ศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ. ชุมชนสมรรถนะการเกษตรแห่งประเทศไทย.

สิริพร พักจำเจริญ และ อรุณ ลิ้มตศิริ. (2566). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
รายวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้กับการสอนแบบปกติ เรื่อง พัฒนาการ
ของชาติไทยสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดคูบอน
(วัฒนานครอุทิศ). *วารสารการบริหารจัดการและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 4(7), 234-246.
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jmli/article/view/259151>

สุภิญญา สมทา. (2563). *การพัฒนาวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ เพื่อส่งเสริมการ
เรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ระดับประถมศึกษาตอนปลาย* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ. [https://doi.org/10.58837/CHULA.
THE.2020.1212](https://doi.org/10.58837/CHULA.THE.2020.1212)

อาทิตย์ บุญสินธุ์ และ อัจฉรา ศรีพันธ์. (2565). กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้
ใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่อง เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ใน
อำเภอแก้งเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์. *Journal of Buddhist Education and Research
(JBBER)*, 8(1), 217-231. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jber/article/>

view/256960

- Corrales-Serrano, M. (2023). Gamification and the History of Art in Secondary Education: A Didactic Intervention. *Education Sciences*, 13(4), 389. <https://doi.org/10.3390/educsci13040389>
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd ed.). Dryden Press.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Kisida, B., Goodwin, L., & Bowen, D. H. (2020). Teaching history through theater: The effects of arts integration on students' knowledge and attitudes. *AERA Open*, 6(1). <https://doi.org/10.1177/2332858420902712>
- Pei, X. (2024). Virtual reality technology applied to the immersive experience of teaching art history. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1), <https://doi.org/10.2478/amns-2024-1870>
- UNESCO. (2024). *World conference on culture and arts education 2024*. <https://www.unesco.org/en/wccae2024>
- World Economic Forum. (2016). *New vision for education: Fostering social and emotional learning through technology*. <https://www.weforum.org/publications/new-vision-for-education-fostering-social-and-emotional-learning-through-technology/>

