



ศิลปะในยุคดิจิทัล: ปลดล็อกความคิดสร้างสรรค์ ของเด็ก Gen Alpha ผ่าน Nano-learning

นวัตกรรมการเรียนรู้จากงานวิจัยเพื่อการศึกษาศิลปะสำหรับผู้เรียนรุ่นใหม่



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

พบกับผู้เรียนรุ่นใหม่: Generation Alpha



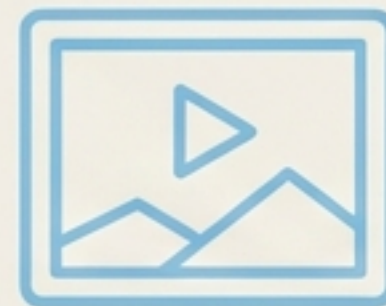
ผู้ที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2553 - 2567: กลุ่มประชากรที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัลเต็มรูปแบบ



Digital Natives: มีความสามารถทางเทคโนโลยีสูง เรียนรู้และปรับตัวเข้ากับอุปกรณ์ดิจิทัลได้อย่างรวดเร็วและเป็นธรรมชาติ



Independent Learners: รักอิสระ ชอบเรียนรู้ด้วยตนเอง และคุ้นเคยกับการหาข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์



Visual Communicators: เติบโตมาพร้อมกับสื่อในรูปแบบวิดีโอและรูปภาพ ทำให้การสื่อสารผ่านภาพมีความสำคัญอย่างยิ่ง

ความท้าทายใหม่ในห้องเรียน: เมื่อสมาธิสั้นลง แต่โลกหมุนเร็วขึ้น

812

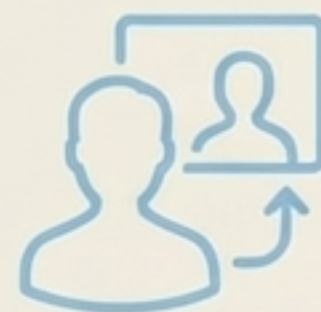
“ผู้เรียนในปัจจุบันมีช่วงความสนใจสั้นลง
จาก 12 วินาที เหลือเพียง 8 วินาที”
– รายงานวิจัยโดย Microsoft



อดทนต่ำ (Low Patience)
อยู่กับกิจกรรมที่ต้องใช้เวลานานๆ ได้ยาก

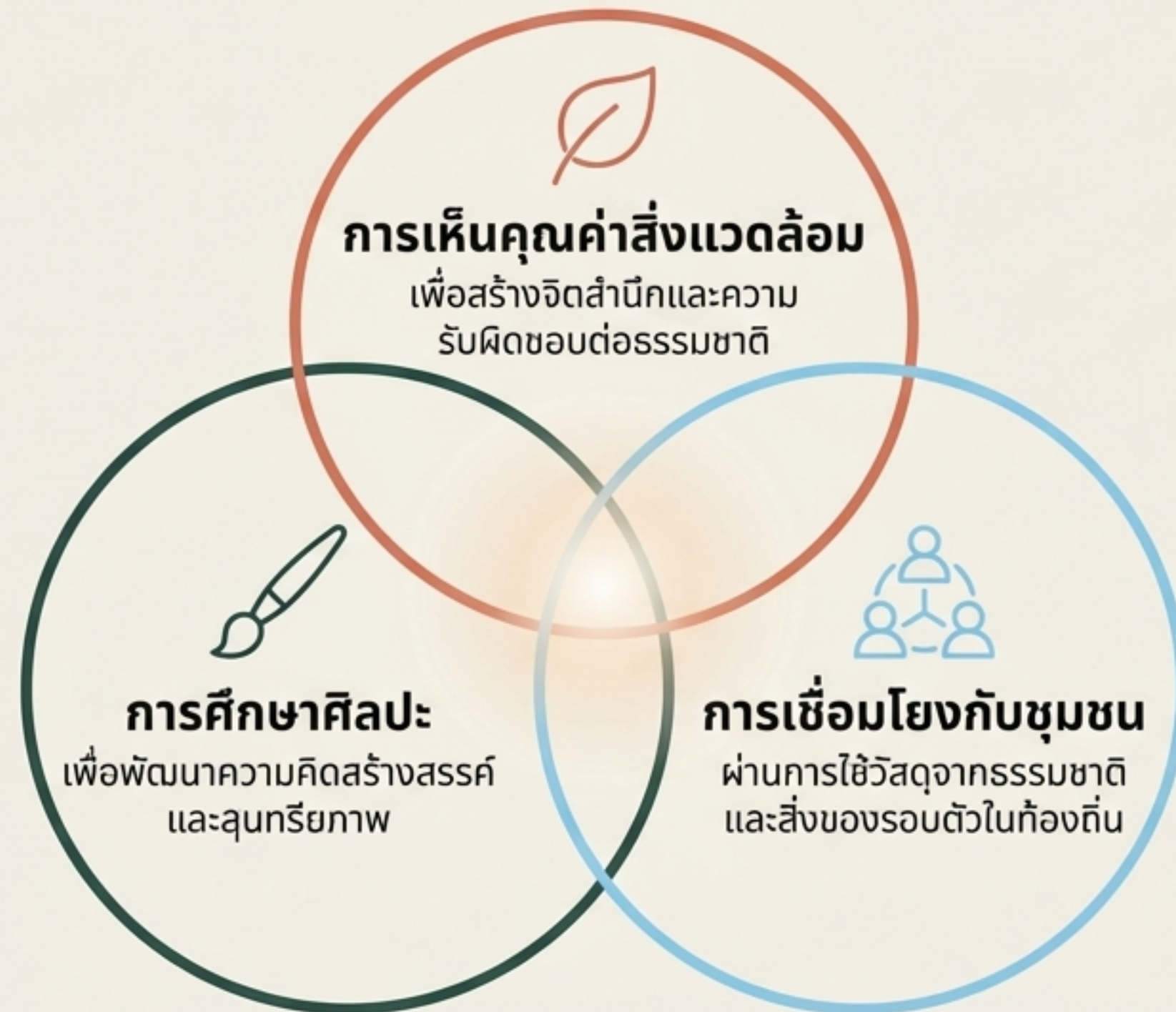


สมาธิสั้น (Short Attention Span)
ต้องการการกระตุ้นที่หลากหลายและ
รวดเร็วเพื่อรักษาความสนใจ



ขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Disconnect)
การใช้เวลากับเทคโนโลยีมากเกินไปอาจ
ส่งผลต่อทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

เราจะสอนแนวคิดที่ยั่งยืนและลึกซึ้ง ให้กับผู้เรียนที่ไม่หยุดนิ่งได้อย่างไร?



คำตอบคือนวัตกรรม 'Nano-learning': การเรียนรู้ศิลปะจากสิ่งแวดล้อมในรูปแบบที่เข้าใจง่าย

Core Concept

นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ใช้คลิปวิดีโอขนาดเล็ก (Bite-sized Content) เป็นสื่อกลางในการนำเสนอเนื้อหาศิลปะที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย กระชับ และน่าสนใจ โดยเน้นการสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว



สั้นและกระชับ (Short & Concise)

ออกแบบมาเพื่อสอดคล้องกับช่วงความสนใจของผู้เรียน Gen Alpha



เข้าถึงง่าย (Accessible)

เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านแพลตฟอร์มวิดีโอออนไลน์ (TikTok, YouTube)



ปฏิบัติได้จริง (Actionable)

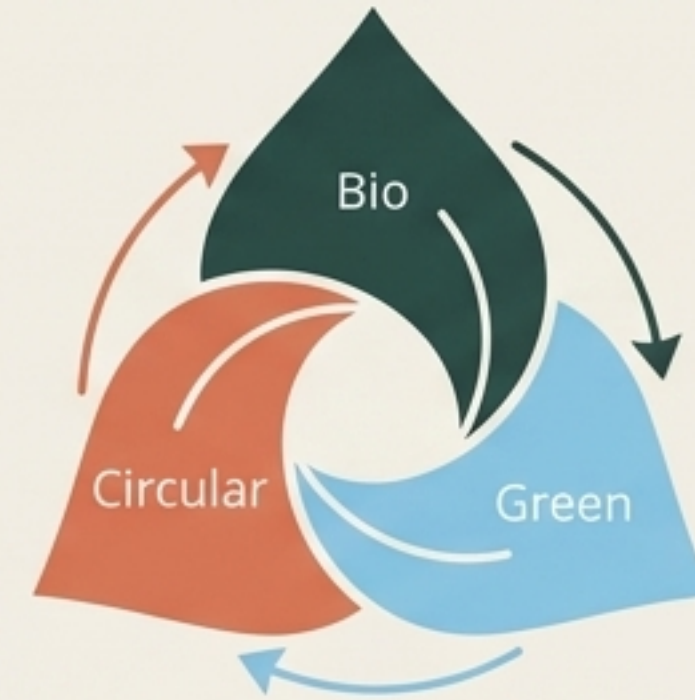
เน้นขั้นตอนที่ทำตามได้ง่าย ใช้วัสดุที่หาได้ใกล้ตัว

รากฐานทางทฤษฎี: การผสมผสานแนวคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมที่แข็งแกร่ง



การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

- ผสมผสานการเรียนรู้ผ่านออนไลน์ (ดูคลิป Nano-learning ล่วงหน้า) เข้ากับการลงมือปฏิบัติจริงในชั้นเรียน (ทำกิจกรรมศิลปะ)
- เพิ่มการมีส่วนร่วม (Engagement) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นคว้าด้วยตนเอง กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น



โมเดลเศรษฐกิจ BCG (BCG Economy Model)

- นำแนวคิดเศรษฐกิจชีวภาพ (Bio), เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular), และเศรษฐกิจสีเขียว (Green) มาประยุกต์ใช้
- ส่งเสริมการใช้วัสดุจากธรรมชาติและวัสดุเหลือใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ สร้างจิตสำนึกด้านความยั่งยืน

หลักการออกแบบนวัตกรรม: กลั่นกรองจากมุมมองผู้เชี่ยวชาญ



อ้างอิง: จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษาและการพัฒนานวัตกรรม

สัมพัสนวัตกรรม (1): เรียนรู้ทัศนธาตุผ่านศิลปะจากธรรมชาติ

เรื่อง 'เส้น' (Line)



สร้างสรรค์ผลงาน 'เรื่องเล่า' จากกิ่งไม้



เรื่อง 'รูปร่าง' (Shape)



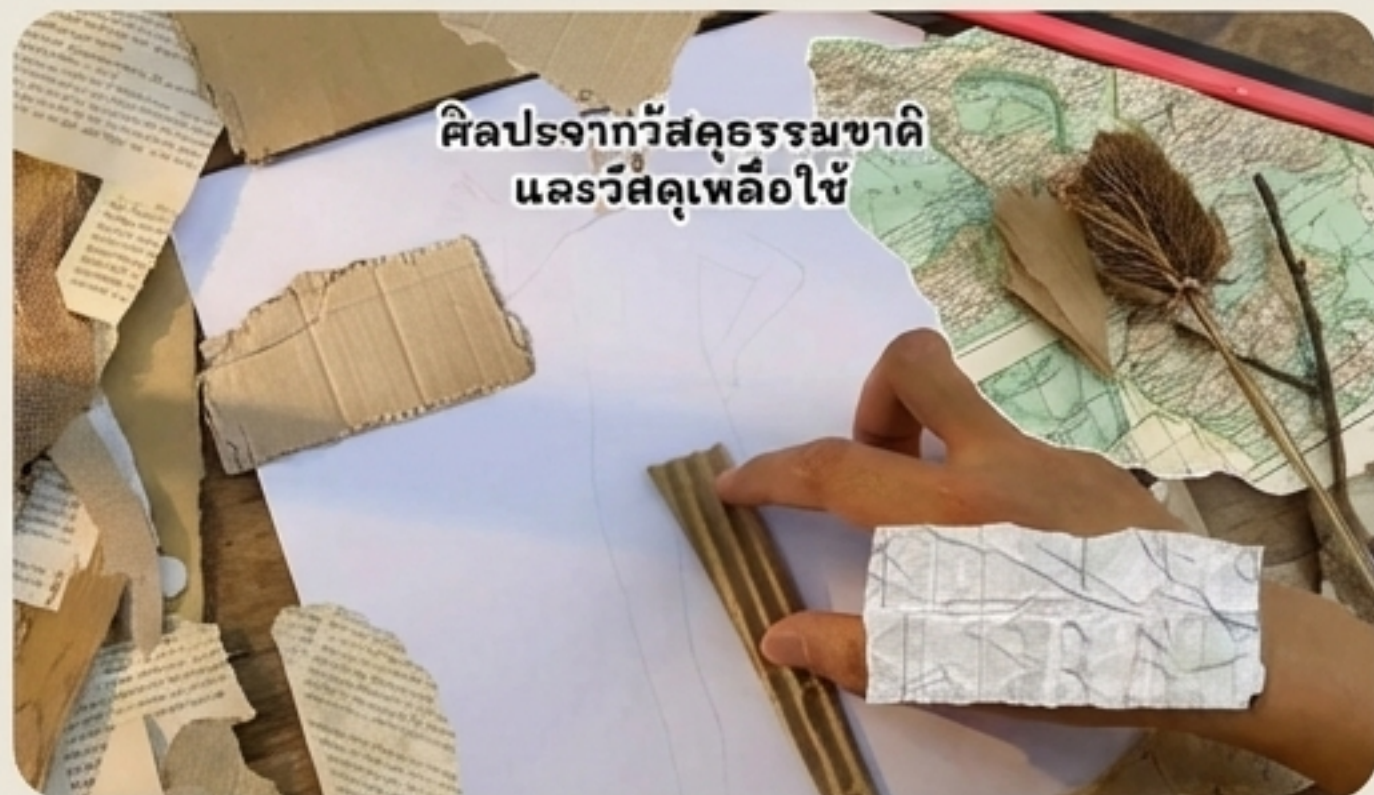
สร้างสรรค์นกฮูกจากใบไม้แห้ง



สแกน QR Code เพื่อรับชมคลิปวิดีโอ

สัมผัสนวัตกรรม (2): ต่อยอดความคิดสร้างสรรค์สู่วัสดุเหลือใช้

เรื่อง 'สี' (Color)



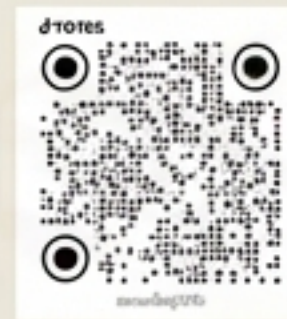
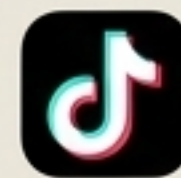
สร้างสรรค์ภาพตัดปะจากกระดาษลังและวัสดุเหลือใช้



เรื่อง 'รูปร่าง' (Form)



ปั้นรูปทรงสามมิติจากดินเหนียวและวัสดุธรรมชาติ



เรียนรู้เทคนิคการสร้างสรรค์เพิ่มเติมผ่านวิดีโอของเรา

การทดสอบภาคสนาม: การนำนวัตกรรมไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย



กลุ่มเป้าหมาย (Target Group):
นักเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 31 คน



สถานที่ (Location):
โรงเรียนวัดหนองม่วงใหม่ จังหวัดชลบุรี



**เรียนรู้ออนไลน์
(Online Learning)**

นักเรียนศึกษาคลิป
Nano-learning ล่วงหน้า



**ปฏิบัติในชั้นเรียน
(In-Class Activity)**

นักเรียนลงมือสร้างสรรค์
ผลงานศิลปะจากวัสดุ
สิ่งแวดล้อม



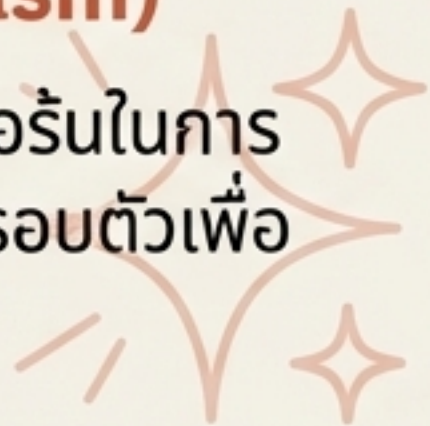
**เก็บข้อมูล
(Data Collection)**

สังเกตและบันทึกพฤติกรรม-
สมการเรียนรู้ผ่าน
“แบบสังเกตพฤติกรรม”

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น: พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น

ความกระตือรือร้น (Enthusiasm)

นักเรียนแสดงความสนใจและกระตือรือร้นในการสำรวจและเลือกใช้วัสดุจากธรรมชาติรอบตัวเพื่อสร้างงานศิลปะ



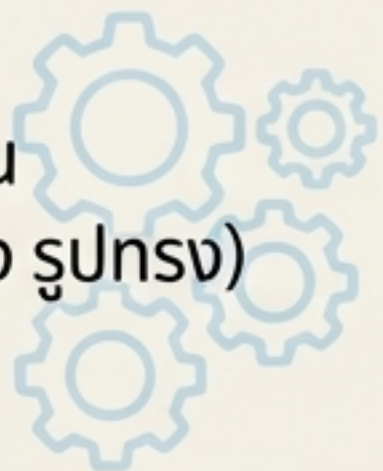
ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)

สามารถนำเทคนิคที่เรียนรู้จากคลิปวิดีโอมาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองได้อย่างอิสระ



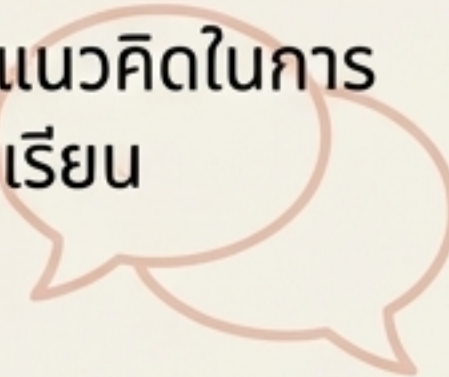
ความเข้าใจ (Understanding)

ผลงานของนักเรียนสะท้อนความเข้าใจในทัศนธาตุพื้นฐานทางศิลปะ (เส้น สี รูปร่าง รูปทรง) ที่สอดแทรกในเนื้อหา



ความร่วมมือ (Collaboration)

นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน



บทสรุปและนัยยะสำคัญ: Nano-learning คือเครื่องมือที่ทรงพลังสำหรับอนาคตการศึกษา



A Bridge for Gen Alpha

Nano-learning คือสะพานเชื่อมที่ตอบ
โจทย์พฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กรุ่นใหม่
และสามารถนำเสนอเนื้อหาที่ลึกซึ้ง
ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



Art with a Purpose

การผสานศิลปะเข้ากับแนวคิดความยั่งยืน
(BCG Model) ทำให้การเรียนรู้มีความหมาย
และเชื่อมโยงกับโลกแห่งความเป็นจริง

A Replicable Model

รูปแบบการเรียนรู้นี้มีศักยภาพในการ
นำไปปรับใช้กับวิชาอื่นๆ และในบริบท
การเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อสร้าง
ประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมี
ประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียนทุกคน

เกี่ยวกับงานวิจัย



ผู้วิจัย (Researcher): กิตติชัย จันทรแดง



สถาบัน (Institution): วิทยาลัยพณิชยการมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



อาจารย์ที่ปรึกษา (Advisor): ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์



แหล่งทุน (Funding): ทุนวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)
ประจำปีงบประมาณ 2566



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY