

การพัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์ ความรู้ทางศิลป วัฒนธรรมท้องถิ่น¹

วิระพันธ์ จันทร์หอม²
รองคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“ศิลปวัฒนธรรม” (Art and Culture) เป็นสิ่งสำคัญขั้นพื้นฐานและเป็นคุณค่าของความเป็นมนุษย์ทั้งในโลกปัจจุบันและอนาคตที่จะนำไปสู่คุณภาพชีวิตที่สมบูรณ์ การยกระดับจิตวิญญาณให้มีความละเอียดอ่อน พัฒนาภูมิปัญญา นำไปสู่ความเป็นอิสระทางปัญญาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นไปอย่างรวดเร็วและส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของทุกคนด้วยระบบการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพวัฒนธรรมทั้งด้านดีและด้านที่ยังไม่ได้พัฒนาให้เหมาะสมจากทั่วทุกมุมโลกต่างหลั่งไหลเข้าสู่วงจรรีชีวิชีตของคนไทยอย่างขาดระบบ และขาดขั้นตอนการรับที่มีแบบแผนเพียงพอ ยังผลให้เยาวชนของเราเกือบทั่วประเทศพากันนิยม ชื่นชอบกับความแปลกใหม่ของวัฒนธรรมต่างชาติ และบางคนถึงกับดูหมิ่นหรือเกิดความอับอายในศิลปวัฒนธรรมตลอดจนภูมิปัญญาชาวบ้านของตนเอง ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าห่วงใยการสูญเสียความเป็นเอกลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมของคนในชาติไปอย่างสิ้นเชิงนั้นนำไปสู่การล่มสลายของชาติ

ดังนั้นการส่งเสริมให้เยาวชนได้เรียนรู้ถึงศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจะทำให้คงเอกลักษณ์ของความเป็นไทยไว้สืบไปเพื่อชีวิตและสังคมไทยที่ดี

ในปัจจุบันสังคมโลกพัฒนาสู่สังคมโลกาภิวัตน์ที่เชื่อมโยงกันทั่วโลก เพื่อก้าวไปสู่โลกยุคใหม่ที่มีพลวัตตลอดเวลา ศิลปวัฒนธรรมในปัจจุบันควรได้รับการดูแลส่งเสริม และสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาอยู่เสมอ ต่อเนื่องต่อไปอย่างไม่ขาดตอนเพื่อต่อยอดภูมิปัญญาทางศิลปวัฒนธรรมจากอดีตสู่ปัจจุบัน สร้างสรรค์ สะสมและสร้างต้นทุนใหม่ทางวัฒนธรรม พัฒนาสังคมให้เกิดคุณประโยชน์ต่อชาติในด้านเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและศิลปการบันเทิง ให้รู้เท่าทันและก้าวทันต่อความเปลี่ยนแปลงของกระแสโลกาภิวัตน์ทางด้านศิลปวัฒนธรรม

1 บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์ความรู้ทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ(วช.) ปี พ.ศ. 2552

2 ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

การเรียนรู้เป็นสิ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบันซึ่งสามารถทำได้ตลอดชีวิต ไม่ว่าจะอยู่นอกหรือในสถาบันการศึกษา

การเรียนรู้เป็นมากกว่าการศึกษาสิ่งที่อยู่ในตำราแต่ยังครอบคลุม ไปถึงการเรียนรู้จากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการแก้ไขปัญหาต่างๆ หรือ การ จัดการกับสถานการณ์อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ความรู้เป็นผลมาจากการเรียนรู้ อันเกิดจากความเข้าใจสิ่งที่เรารู้ นั่นเอง ยิ่งไปกว่านั้นความรู้ที่เป็นสิ่งที่ติดเฉพาะตัวบุคคลยังได้มีการถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้อื่นในการที่จะ

นำความรู้ไปใช้ประโยชน์ นอกจากการถ่ายทอดความรู้จากคนสู่คนแล้ว ยังมีการถ่ายทอดความรู้จากแหล่งความรู้(Knowledge Center) ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการสื่อสารและการเรียนรู้ ส่งผ่านข้อมูลกันได้อย่างรวดเร็ว ลดข้อจำกัด ด้านสถานที่และเวลา ทำให้พฤติกรรมและการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารเปลี่ยนไปข้อมูลข่าวสารถูกใช้ เป็นพลังความรู้และเป็นฐานของความคิดสร้างสรรค์สร้างสิ่งใหม่ให้เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา จากแนวโน้มสภาวะการพัฒนาทางเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง ทำให้โครงสร้างระบบโดยรวมก้าวไปสู่สังคมดิจิทัล (Digital Society) และสังคมได้เปลี่ยนแปลงไปสู่สังคมใหม่ที่เรียกว่าสังคมแห่งความรู้(Knowledge Base Society) ที่ภูมิปัญญาและความรู้ได้ถูกนำมาใช้ในการดำเนินการในกิจการต่างๆ มากขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่าการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวที่เกิดขึ้นเป็นการก้าวไปสู่สังคมไซเบอร์สเปซ (Cyber Space) ที่มีการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่สูงขึ้น และการเข้ามาของระบบเครือข่ายการสื่อสารแบบอินเทอร์เน็ต ทำให้นิยามของระบบสื่อสารทางไกลเปลี่ยนไป ระบบสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ (Web-based Learning Environment) เริ่มเป็นที่ยอมรับความแตกต่างที่เกิดขึ้น ระหว่างการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมในห้องเรียนและบนเว็บไซต์ ที่เห็นได้

ชัดคือ การมีปฏิสัมพันธ์ ในห้องเรียนจะเป็นลักษณะที่สามารถพบกันได้ตัวต่อตัวระหว่างผู้สอน – ผู้เรียน ในสภาพแวดล้อม บนเว็บไซต์จะปฏิสัมพันธ์กันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ถูกสร้างผ่านสัญลักษณ์ การสื่อสารผ่านสัญลักษณ์จะเป็นสื่อที่สร้างความสนใจกระตุ้นการเรียนรู้โดยการเพิ่มขึ้นของปฏิสัมพันธ์ (interactions)

“การเรียนรู้เป็นสิ่งจำเป็นต่อ
การดำรงชีวิตในปัจจุบัน
ซึ่งสามารถทำได้ตลอดชีวิต”

ปัจจุบันสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาต่างๆ ในประเทศไทย ได้หันมาให้ความสนใจในการจัดการเรียนการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์หรือที่รู้จักกันดีในชื่อของ e-Learning ในลักษณะผสมผสานกับการเรียนการสอนในชั้นเรียนอย่างแพร่หลาย คณะจารย์ผู้สอนส่วนใหญ่ได้รับการอบรม ให้รู้จักกับระบบบริหารจัดการการเรียนรู้หรือ Learning Management System ในการจัดการ วิชา การจัดทำสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างง่าย รวมทั้ง การใช้เครื่องมือติดต่อสื่อสารต่างๆ กับผู้เรียน ในลักษณะออนไลน์ ส่วนในต่างประเทศพบว่า มีสถาบันการศึกษาจำนวนมากที่เปิดดำเนินการ จัดการการศึกษาในลักษณะมหาวิทยาลัยไซเบอร์ (Cyber University) โดยการเปิดหลักสูตรการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์ในลักษณะทางไกลที่มีการให้ปริญญา (online degree programs) หรือประกาศนียบัตร (certificate programs) แก่ผู้เรียนบนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า การเปิดหลักสูตรการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์ในลักษณะทางไกล ที่มีการให้ปริญญาหรือประกาศนียบัตรแก่ผู้เรียนนั้น สามารถจัดการศึกษา ส่งผ่านและถ่ายทอดสาระเนื้อหา รวมทั้งทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ไม่แตกต่างจากการจัดการศึกษาให้กับผู้เรียน ในลักษณะดั้งเดิมที่ผู้เรียนต้องเดินทางไปที่สถาบันการศึกษา และเข้าชั้นเรียนตามปกติ

จากความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมต่อการดำรงชีพของคนในสังคมและสภาพการเรียนรู้ ที่เปลี่ยนไปในยุคปัจจุบัน เพื่อให้เกิดการเกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ด้าน

ศิลปวัฒนธรรม ที่สามารถตอบสนองต่อสังคมร่วมสมัย การวิจัยนี้จะวิเคราะห์องค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม ท้องถิ่นที่ถูกสร้างและเก็บสะสมไว้เป็นจำนวนมากใน คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ศึกษา รูปแบบของการเรียนรู้ออนไลน์ สร้างต้นแบบของแหล่งเรียนรู้ ศิลปวัฒนธรรมออนไลน์ที่มีประโยชน์ต่อชุมชนท้องถิ่น อย่างแท้จริง เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนร่วมได้เกิดการเรียนรู้ เกิด การพัฒนาในการดำรงชีวิต ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยน ความรู้ซึ่งกันและกัน และการจัดการองค์ความรู้จะเป็น กระบวนการเริ่มต้นที่จะนำความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม ก้าวไปสู่การให้บริการความรู้บนโลกของสังคมดิจิทัล เพื่อการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นที่ยั่งยืนต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. ศึกษาความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมและศิลป วัฒนธรรมท้องถิ่น
2. ศึกษาสื่อออนไลน์ที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ด้าน ศิลปวัฒนธรรม
3. สร้างต้นแบบการเรียนรู้ออนไลน์ ความรู้ด้าน ศิลปวัฒนธรรม

3. ศิลปวัฒนธรรมกับการเรียนรู้ออนไลน์

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ ระหว่างสื่อออนไลน์และการเรียนรู้เรื่อง ศิลปวัฒนธรรม ท้องถิ่น(เชียงใหม่) ดำเนินการวิเคราะห์ความต้องการ การออกแบบเว็บไซต์สำหรับการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม ให้มีการนำเสนอที่ดึงดูด และน่าติดตาม รวบรวมข้อมูล และจัดทำบทเรียนด้านศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญในท้อง ถิ่น ส่งเสริมให้เกิดการศึกษาและเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ การวิจัยครั้งนี้ได้ทบทวนแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

3.1 ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

กระทรวงศึกษาธิการ ได้ให้ความหมายว่า “ศิลป วัฒนธรรม” หมายถึง สิ่งที่ยั่งยืน มีคุณค่า ซึ่งคนในสังคม ประพฤติปฏิบัติหรือแสดงออกมาช้านาน ในลักษณะที่ เป็นขนบธรรมเนียมประเพณี และศิลปวัฒนธรรม อัน มีทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมซึ่งเป็นแบบอย่างวิถี

ชีวิตของสังคมส่วนหนึ่งประกอบด้วยเครื่องมือ อุปกรณ์ วิธีการ ความรู้ ความคิด ความเชื่อ ค่านิยมทุกอย่างที่ คนกลุ่มนั้นสั่งสมถ่ายทอดกันมาเพื่อช่วยในการดำรงชีวิต

3.2 ความหมายของท้องถิ่น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้ความหมายว่า “ท้องถิ่น” หมายถึง ท้องที่ใดที่หนึ่งโดยเฉพาะกระทรวงศึกษาธิการ ได้ให้ความ หมายว่า “ท้องถิ่น” หมายถึง บริเวณ สถานที่รวมทั้ง สภาพแวดล้อมและสังคมวัฒนธรรมที่ผู้เรียนส่วนมาก มีวิถีชีวิตเกี่ยวข้อง ค้นเคยมาตั้งแต่กำเนิดมีขอบข่าย ครอบคลุมทั้งหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ จังหวัด กลุ่มจังหวัด และภูมิภาคของท้องถิ่นนั้นๆ สรุปได้ว่า “ศิลปวัฒนธรรม ท้องถิ่น” หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นตามวิถีชีวิต ของคนในสังคม เป็นแบบแผนการประพฤติปฏิบัติและ การแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดในสถานการณ์ต่างๆ ที่ สมาชิกในสังคมเดียวกันสามารถเข้าใจ ชាប់ซึ่งยอมรับ และใช้ปฏิบัติร่วมกัน อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพ ชีวิตของคนในสังคมนั้นๆ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ ศิลป วัฒนธรรมท้องถิ่นจะเป็นการศึกษาศิลปวัฒนธรรมท้อง ถิ่นในจังหวัดเชียงใหม่

3.3 ประเภทของศิลปวัฒนธรรม

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้รวบรวมจัดศิลปวัฒนธรรมเป็น 5 ประเภท คือ

1. ขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อและศาสนา
2. ภาษาและวรรณกรรม
3. ศิลปกรรมและโบราณคดี
4. การละเล่น ดนตรีและนาฏศิลป์
5. ชีวิตความเป็นอยู่และวิทยาการ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์ความ รู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับ สิ่งที่ยั่งยืนมีคุณค่าของชาวเชียงใหม่ที่ได้ประพฤติปฏิบัติ หรือแสดงออกมายาวนาน ซึ่งจะใช้การแบ่งประเภทของ ศิลปวัฒนธรรมของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรม แห่งชาติ เป็นแนวทางในการศึกษาต่อไป

3.4 ความสำคัญของการเรียนรู้ออนไลน์

“การเรียนรู้ออนไลน์” หรือ e-learning การศึกษาเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต (Internet) หรืออินทราเน็ต (Intranet) เป็นการเรียนรู้

รู้ด้วยตัวเอง ผู้เรียนจะได้เรียนตามความสามารถและ ความสนใจของตน โดยเนื้อหาของบทเรียนซึ่งประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอและมัลติมีเดียอื่นๆ จะถูกส่งไปยังผู้เรียนผ่าน Web Browser โดยผู้เรียน ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียนทุกคน สามารถติดต่อ ปรึกษา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันได้เช่นเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนปกติ โดยอาศัยเครื่องมือการติดต่อสื่อสารที่ทันสมัย (e-mail, web-board, chat) จึงเป็นการเรียนสำหรับทุกคน เรียนได้ทุกเวลา และทุกสถานที่ (Learn for all : anyone, anywhere and anytime) การศึกษาทางไกลคือเครื่องมือระบบ การส่งมอบที่ยืดหยุ่นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสมีส่วนร่วมในการ ศึกษาโดยปราศจากสถานที่จริงในพื้นที่เดียวกันกับผู้สอน แม้ว่าดั้งเดิมการศึกษาทางไกลจะใช้วิธีเรียนผ่าน ไปรษณีย์ แต่ในยุคปัจจุบันนี้มีเครื่องมือทางเทคโนโลยี ช่วยขึ้นมา

3.4.1 กรอบแนวคิดการเรียนรู้ออนไลน์

เหตุผลของการเติบโตของการศึกษาทางไกล ในปัจจุบัน คือการพัฒนาของอินเทอร์เน็ตและการ เพิ่มประสิทธิภาพของเทคโนโลยี ซึ่งสนับสนุนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบออนไลน์ ท่ามกลางการเรียน ในขั้นที่สูงจะเปิดโอกาสให้กับการศึกษาทางไกลใช้ วิดีโอสื่อสารสองทางและใช้อินเทอร์เน็ตในการสื่อสาร และกว่าร้อยละ 88 ของการศึกษาขั้นสูง สถาบันการ ศึกษา วางแผนการศึกษาโดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นหลัก แล้ว การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่สำหรับชุมชน การศึกษาทางไกล ซึ่งการศึกษาด้านเทคโนโลยี นวัตกรรมเข้ามาแล้วก็ไปซึ่งก่อนหน้านี้ก็มีการศึกษา ผ่านวิทยุและโทรทัศน์นวัตกรรมมีผลกระทบต่อการ ศึกษาบ้างเล็กน้อยแต่ไม่ได้เปลี่ยน หลักการพื้นฐาน ของการศึกษาอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ก็เป็นอีกยุคหนึ่งของนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีผล กระทบต่อการศึกษาทางไกล

หลักการพื้นฐานสำหรับสภาพแวดล้อมการ เรียนรู้ออนไลน์

(Scott D. Johnson, Steven R. Aragon) ความคาดหวังเฉพาะของทฤษฎีการเรียนรู้เป็น แนวทาง การพัฒนาของต้นแบบการเรียนการสอน (Pedagogical

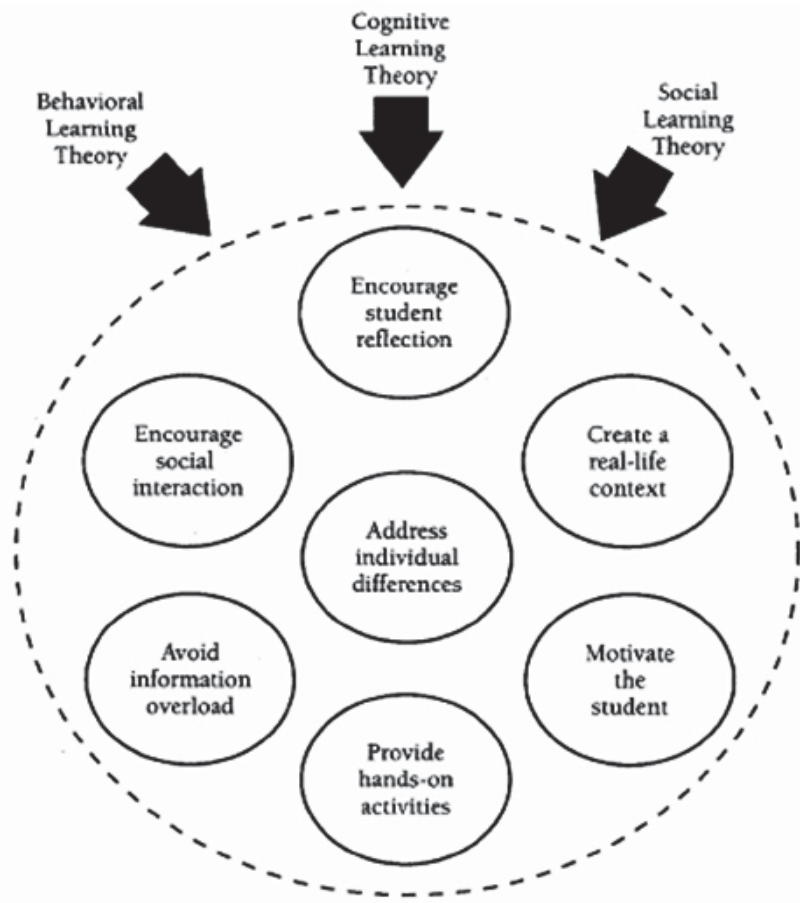
Model) ซึ่งเคยใช้พัฒนาการเรียนการสอนใน หลักสูตรระดับปริญญาโท สามารถสังเคราะห์ได้อีก 7 องค์ประกอบ ประกอบไปด้วย (1) address individual differences, (2) motivate the student, (3) avoid information overload, (4) create a real-life context, (5) encourage social interaction, (6) provide hands-on activities และ (7) encourage student reflection (ดูรูป 1) อธิบายได้ดังนี้

Individual Differences คือความแตกต่าง ระหว่างผู้เรียนกับบริบทการเรียนสามารถพบเห็นในเรื่อง ของทักษะทั่วไป ความถนัด การประมวลผลสารสนเทศ และการประยุกต์ของสารสนเทศไปยังสถานการณ์ใหม่

Motivation ในมุมมองของผู้เรียนเกี่ยวข้องกับ เนื้อหา ความมั่นใจในความสามารถของผู้เรียนแต่ละ คนในการเรียน และพึงพอใจกับประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งเป็นความคาดหวังที่สำคัญของการจัดสภาพแวดล้อม ในการเรียน ดังนั้นจะต้องออกแบบให้น่าสนใจต่อผู้เรียน ให้มากที่สุดอาจจะต้องมีทั้งภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว เพื่อดึงดูดความสนใจ

Information Overload การจัดเตรียมเนื้อหาที่ มากเกินไปในการนำเสนอในระยะเวลาอันสั้นนั้นจะไม่ สอดรับกับการรับรู้ของผู้เรียน ทำใหยากต่อการเรียน รู้และนำไปสู่ความสับสน ยากต่อการจดจำ จิตวิทยา ของการเรียนรู้ มนุษย์สามารถประมวลผลข้อมูลในเวลา เดียวกันได้ประมาณ 7 รายการเท่านั้นซึ่งก็เป็นเรื่อง ง่าย ๆ เท่านั้น (Miller, 1956) ดังนั้นควรออกแบบสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับศักยภาพของการรับรู้ของมนุษย์

Contextual Learning บริบทเป็นองค์ประกอบ สำคัญในการเรียนรู้เพราะว่าความรู้คือ ผลลัพธ์ของกิจกรรม บริบทและวัฒนธรรมที่ถูกพัฒนา และใช้ (Brown, collins, and Duguid, 1989), Wilson (1993) นิยามถึงแนวคิดหลัก 3 ประการ ของบริบทและทำอย่างไรที่จะมีผลต่อความรู้และ การเรียนรู้ 1) แนวคิดของการเรียนรู้และการคิดคือกิจกรรม สังคมซึ่งถูกก่อตัวโดยปฏิสัมพันธ์ส่วนตัวของแต่ละคน 2) เครื่องมือต่างๆที่มีอยู่ภายในสถานการณ์สำคัญ เฉพาะเป็นแนวทางความสามารถส่วนบุคคลไปยังการ คิดและเรียน 3) ความคิดของมนุษย์ถูกสนับสนุนโดย การมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม



กรอบการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์ของ Miller

Social learning ทฤษฎีการเรียนรู้สังคม เป็นการรวมองค์ประกอบจากทั้งทฤษฎีพฤติกรรม และทฤษฎีกระบวนการรับรู้ ทั้งสองถูกจัดวางในที่ที่เราเรียนรู้ที่ดีที่สุด โดยสนใจกับผู้อื่นในการสังคมที่จัดวาง (Merriam และ Caffarella, 1999) ทฤษฎีพฤติกรรม การเรียนรู้ถูกใช้ในสังคมแห่งการเรียนรู้เพราะคนไม่ได้ เรียนรู้จากการสังเกตเพียงอย่างเดียว แต่ผ่านการเลียนแบบและการสนับสนุนในสิ่งที่พวกเขาสังเกตการณ์ ทฤษฎี กระบวนการรับรู้เน้นกระบวนการรับรู้ที่เกี่ยวข้อง ในการสังเกตผ่านพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยมีแนวคิดว่าคุณลักษณะสามารถปรับพฤติกรรมของตนเองโดยตระหนักถึงผลกระทบทางสังคม การเรียนรู้เป็นประจักษ์ทางสังคม

บทบาททางสังคม การให้คำปรึกษาและสถานที่ของการเรียนรู้ ผู้สอนและการบริการแบบใกล้ชิด เป็นโมเดลสำหรับบทบาทใหม่และพฤติกรรมในบริบทการศึกษา Active Learning เสมือนว่าเป็นสมมุติฐานการแยกระหว่างความคิด และการทำในการศึกษา (Brown, Collins และ Duguid, 1989) โดยความคิดมีคุณค่ามากกว่าการลงมือทำ และกิจกรรมทางความคิดมีคุณค่าเหนือกว่ากิจกรรมทางด้านการกระทำ อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีการเรียนรู้ได้ท้าทายมุมมองนี้ เนื่องจากกิจกรรมที่ผ่านการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจะแบ่งแยกไม่ได้จากความรู้ สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ให้ประสบการณ์สำเร็จรูปแบบบางส่วนของกิจกรรมที่ผู้เรียนจะต้องรวมกัน

Reflective Learning Mezirow นิยามความหมายของ การเรียนรู้ เป็น "กระบวนการของการทำสิ่งใหม่หรือการปรับปรุงของการตีความหมายของประสบการณ์ ซึ่งขึ้นกับความเข้าใจ, การซาบซึ้งและการกระทำ" (1990,p. 1) กระบวนการนี้ของการตรวจสอบใหม่และการแก้ไข ความเข้าใจนี้เกิดขึ้นจากการสะท้อน ซึ่งช่วยให้ความคิดหนึ่งของความเข้าใจและประสบการณ์ที่จะตรวจทานและท้าทาย (Preskill และ Torres, 1999) และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าหนึ่งของกลยุทธ์และสมมติฐานสะท้อนถึงบุคคลสามารถแก้ไขความคิดที่ผิดพลาดโดยทบทวนความเชื่อ และการท้าทายธรรมชาติของความรู้ของพวกเขาพวกเขา

3.4.2 ชุมชนออนไลน์

วลี "ชุมชนออนไลน์" จะกลายเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อยๆ กับการเจริญเติบโตของอินเทอร์เน็ต คนนับล้านกำลังเป็นส่วนหนึ่งในชุมชนออนไลน์ ภาคธุรกิจพยายามสร้างชุมชนออนไลน์ในการขายผลิตภัณฑ์ของตน ชุมชนการสนับสนุนจะเพิ่มขึ้นสำหรับบุคคลที่เหมือนกันหรือตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกัน การออนไลน์เป็นช่องทางให้กับผู้ที่ชอบทำงานอดิเรกและการเป็นส่วนหนึ่งในชุมชน การสร้างชุมชนออนไลน์ไม่ได้หมายความว่าเพียงติดตั้งซอฟต์แวร์บนอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ในความเป็นจริงชุมชนออนไลน์ที่ได้รับการออกแบบดีได้เพียงแค่สร้างขึ้นวิธีการออกแบบซอฟต์แวร์ที่มีผลต่อการพัฒนาชุมชน หนทางให้คนในชุมชนมีปฏิสัมพันธ์และมีวิวัฒนาการในระยะยาวพฤติกรรมของประชาชนไม่สามารถควบคุมได้แต่สามารถสร้างแรงจูงใจได้ วัตถุประสงค์ของชุมชนบทบาทของผู้คนในชุมชนและการตั้งนโยบายขึ้นและพฤติกรรม เว็บไซต์สามารถสนับสนุนรูปแบบที่หลากหลายของกิจกรรม การสื่อสารแต่ละเกณฑ์แต่ละรูปแบบของชุมชน

ชุมชนที่ดีมีนโยบายทางสังคมที่สนับสนุนวัตถุประสงค์ของชุมชน และคนในชุมชนเข้าใจร่วมกันเป็นอย่างดีสังคมยอมรับและปฏิบัติ การใช้งานที่ง่าย (Usability) จะเกี่ยวข้องกับการสร้างอินเตอร์เฟซที่มีความสม่ำเสมอ ควบคุมและคาดการณ์ ซึ่งจะช่วยให้คนในชุมชนง่ายและพอใจที่จะใช้ การใช้งานที่ง่ายนั้นรวมกับการเข้าถึงสังคม สามารถผลิตความเจริญรุ่งเรืองในชุมชนออนไลน์การวิจัยชุมชนออนไลน์ที่สร้างจากวรรณกรรมในสาขาวิชาที่หลากหลายเช่น Computer

Science, Human-Computer Interaction, Psychology, Sociology, Communication และ Library Science

นิยามพื้นฐานของชุมชนออนไลน์ คือชุมชนที่สมาชิกติดต่อสื่อสารกันโดยใช้คอมพิวเตอร์ สื่อสาร (Computer-mediated communication) และมีความสนใจร่วมกันแบ่งปันเป้าหมายสาธารณะ และทรัพยากรร่วมกัน อย่างไรก็ตามแนวคิดของชุมชนออนไลน์ สามารถเป็นได้ทั้งสิ่งน่าพอใจ สับสน อบอวน มีหลายลักษณะแตกต่างกันของชุมชนออนไลน์รวมทั้งมีดังนี้

วัตถุประสงค์สาธารณะ : เช่นเน้นในความสนใจความต้องการข้อมูล บริการหรือการ สนับสนุนของชุมชน

สมาชิก : ผู้ที่ติดต่อสื่อสารกันและผู้ที่มิบทบาทต่างๆ ในชุมชน

นโยบาย : ภาษาและโปรโตคอลที่ใช้เป็นแนวทางในการติดต่อของสมาชิก ประเพณีและพิธีกรรมที่นำความรู้สึกของประวัติและการยอมรับบรรทัดฐานทางสังคม (Preece, 2000)

3.5 ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory)

การเรียนรู้คือการกระทำที่ทำให้คนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความคิด คนสามารถเรียนรู้ได้จากการได้ยิน การสัมผัส การอ่าน การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ของเด็กและผู้ใหญ่จะต่างกัน เด็กจะเรียนรู้ด้วยการเรียนในห้อง การซักถาม ผู้ใหญ่มักเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ที่มีอยู่ แต่การเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ผู้สอนนำเสนอ โดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้ที่สร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ที่จะให้เกิดขึ้น เป็นรูปแบบใดก็ได้ เช่น ความเป็นกันเอง ความเข้มงวดกวดขันหรือความไม่มีระเบียบวินัย สิ่งเหล่านี้ผู้สอนจะเป็นผู้สร้างเงื่อนไขและสถานการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ดังนั้นผู้สอนจะต้องพิจารณาเลือกรูปแบบการสอนรวมทั้งการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน

3.5.1 การเรียนรู้ตามทฤษฎีของ Bloom (Bloom's Taxonomy)

Bloom ได้แบ่งการเรียนรู้เป็น 6 ระดับ

ความรู้ที่เกิดจากความจำ (knowledge) ซึ่งเป็นระดับล่างสุด ความเข้าใจ (Comprehend) การประยุกต์ (Application) การวิเคราะห์ (Analysis) สามารถแก้ปัญหา ตรวจสอบได้ การสังเคราะห์ (Synthesis) สามารถนำส่วนต่างๆ มาประกอบเป็นรูปแบบใหม่ได้ให้แตกต่างจากรูปเดิมเน้นโครงสร้างใหม่ การประเมินค่า (Evaluation) วัดได้และตัดสินได้ว่าอะไรถูกหรือผิดประกอบการตัดสินใจบนพื้นฐานของเหตุผลและเกณฑ์ที่แน่ชัด

3.5.2 การเรียนรู้ตามทฤษฎีของเมเยอร์ (Mayor)

ในการออกแบบสื่อการเรียนการสอน การวิเคราะห์ความจำเป็นสิ่งสำคัญ และตามด้วยจุดประสงค์ของการเรียน โดยแบ่งออกเป็นย่อยๆ 3 ส่วนด้วยกันคือ 1) พฤติกรรม ควรชี้ชัดและสังเกตได้เงื่อนไข 2) พฤติกรรมสำเร็จได้ควรมีเงื่อนไขในการช่วยเหลือมาตรฐาน 3) พฤติกรรมที่ได้นั้นสามารถอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด

3.5.3 การเรียนรู้ตามทฤษฎีของไทเลอร์ (Tyler)

ความต่อเนื่อง (Continuity) หมายถึง ในวิชาทักษะต้องเปิดโอกาสให้มีการฝึกทักษะ ในกิจกรรมและประสบการณ์ย่อยๆ และต่อเนื่องกัน

การจัดช่วงลำดับ (Sequence) หมายถึง การจัดสิ่งที่มีความง่ายไปสู่สิ่งที่มีความยาก ดังนั้นการจัดกิจกรรมและประสบการณ์ให้มีการเรียงลำดับก่อนหลังเพื่อให้ได้เรียนเนื้อหาที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

บูรณาการ (Integration) หมายถึง การจัดประสบการณ์จึงควรเป็นในลักษณะที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เพิ่มพูนความคิดเห็นและได้แสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกัน เนื้อหาที่เรียนเป็นการเพิ่มความสามารถทั้งหมดของผู้เรียนที่จะได้ใช้ประสบการณ์ได้ในสถานการณ์ต่างๆ กัน ประสบการณ์การเรียนรู้จึงเป็นแบบแผนของปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างผู้เรียนกับสถานการณ์ที่แวดล้อม

3.5.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ 8 ขั้น ของกาเย่ (Gagne)

- การจูงใจ (Motivation Phase) การคาดหวังของผู้เรียนเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้
- การรับรู้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ (Apprehending Phase) ผู้เรียนจะรับรู้สิ่งที่สอดคล้องกับความตั้งใจ
- การปรุงแต่งสิ่งที่รับรู้ไว้เป็นความจำ (Acquisition Phase) เพื่อให้เกิดความจำระยะสั้นและระยะยาว
- ความสามารถในการจำ (Retention Phase)
- ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว (Recall Phase)
- การนำไปประยุกต์ใช้กับสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว (Generalization Phase)
- การแสดงออกพฤติกรรมที่เรียนรู้ (Performance Phase)
- การแสดงผลการเรียนรู้กลับไปยังผู้เรียน (Feedback Phase) ผู้เรียนได้รับทราบผลเร็ว จะทำให้มีผลดีและประสิทธิภาพสูง

องค์ประกอบที่สำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ จากแนวคิดนักการศึกษา กาเย่ (Gagne) คือ

- ผู้เรียน (Learner) มีระบบสัมผัสและระบบประสาทในการรับรู้
- สิ่งเร้า (Stimulus) คือ สถานการณ์ต่างๆ ที่เป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
- การตอบสนอง (Response) คือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้

การสอนด้วยสื่อตามแนวคิดของกาเย่ (Gagne)

เร้าความสนใจ มีโปรแกรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เช่น ใช้การ์ตูนหรือกราฟิกที่ดึงดูดสายตา ความอยากรู้อยากเห็นจะเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน การตั้งคำถามก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งบอกวัตถุประสงค์ ผู้เรียนควรทราบถึงวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนเพื่อให้ทราบวัตถุประสงค์เกี่ยวกับอะไร กระตุ้นความจำผู้เรียน สร้างความสัมพันธ์ในการโยงข้อมูลกับความรู้ที่มีอยู่ก่อนเพราะสิ่งนี้สามารถทำให้เกิดความทรงจำในระยะยาวได้เมื่อได้โยงถึง ประสบการณ์ผู้เรียน โดยการตั้งคำถามเกี่ยวกับแนวคิดหรือเนื้อหาอื่นๆ

เสนอเนื้อหา ขั้นตอนนี้จะเป็นการอธิบายเนื้อหาให้กับผู้เรียนโดยใช้สื่อชนิดต่างๆ ในรูปกราฟิกหรือเสียง วิดีโอการยกตัวอย่าง การยกตัวอย่างสามารถทำได้โดยยกกรณีศึกษา การเปรียบเทียบ เพื่อให้เข้าใจได้ซาบซึ้ง การฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดทักษะหรือพฤติกรรมเป็นการวัดความเข้าใจว่าผู้เรียนได้เรียนถูกต้อง เพื่อให้เกิดการอธิบายซ้ำเมื่อรับสิ่งที่ผิด การให้คำแนะนำเพิ่มเติม เช่น การทำแบบฝึกหัด โดยคำแนะนำการสอบเพื่อวัดระดับความเข้าใจการนำไปใช้กับงานที่ทำ ในการทำสื่อควรมีเนื้อหาเพิ่มเติมหรือหัวข้อต่างๆ ที่ควรจะมีเพิ่มเติม

สำหรับการวิจัยครั้งนี้จะได้นำเอาแนวคิดการเรียนรู้ข้างต้นมาเป็นแนวทางในการออกแบบระบบการเรียนรู้ออนไลน์ต่อไป

4. ขอบเขตของโครงการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร ประชากรที่ทำการศึกษาข้อมูลได้แก่
 - 1.1 อาจารย์และเจ้าหน้าที่คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 - 1.2 บุคลากรสำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 - 1.3 นักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (สุ่มตัวอย่าง)

2. ขอบเขตการวิเคราะห์องค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมที่จะศึกษาเป็นข้อมูลที่ถูกจัดเก็บไว้แล้วมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน จากสถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง คือ คณะวิศวกรรมศาสตร์ หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และสำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม

3. ขอบเขตการพัฒนากระบวนการข้อมูลดิจิทัล การสร้างข้อมูลดิจิทัลหมายถึงการได้มาของข้อมูลดิจิทัลจากข้อมูลที่มีอยู่แล้ว หรือเผยแพร่อยู่แล้วทั้งที่เป็นดิจิทัลอยู่แล้วหรืออยู่ในสื่ออื่นและการสร้างข้อมูลขึ้นใหม่

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีปรากฏอยู่หรือเผยแพร่อยู่แล้ว ทั้งที่แบบมีโครงสร้าง เช่น คลังข้อมูล พจนานุกรม และแบบไร้โครงสร้างเช่น จากเว็บงานเขียนที่ตีพิมพ์ ที่เป็นดิจิทัลแล้วรวบรวมทั้งข้อมูลภาพ เสียง ภาพ เคลื่อนไหว

3.2 การสร้างข้อมูลดิจิทัลขึ้นใหม่ เช่น จากสิ่งพิมพ์ ไมโครฟิล์ม ภาพถ่าย สิ่งของ

5. วิธีการดำเนินงานวิจัย

5.1 ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ เป็นข้อมูลที่รวบรวมได้จากการศึกษาเอกสาร หนังสือ วารสาร สิ่งพิมพ์ต่างๆ บทความวิชาการ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในครั้งนี้ จากการศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ โดยได้ศึกษาจากข้อมูล คณะวิศวกรรมศาสตร์ สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และเทคโนโลยีการเรียนรู้ออนไลน์ และการออกแบบเว็บไซต์

5.2 ศึกษาข้อมูลปฐมภูมิ จากการสำรวจข้อมูลการออกแบบเว็บไซต์ด้านศิลปวัฒนธรรม สำรวจความต้องการจากกลุ่มเป้าหมาย (ผู้เรียน)

5.3 วิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนาระบบการเรียนรู้ออนไลน์

5.4 สรุปผลการวิจัย

6. ผลการเรียนรู้

6.1 ขอบข่ายการเรียนรู้

6.1.1 ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเชียงใหม่

ประกอบด้วย

1. ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อและศาสนา

ชาวเชียงใหม่เชื่อมั่นในพระพุทธศาสนา เชื่อว่าทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่วผูกพันกับขนบธรรมเนียม ประเพณีของท้องถิ่นถือปฏิบัติตามฮีตสิบสอง ประเพณีสิบสองในล้านนาไทย นอกจากนี้ยังมีความเชื่อเกี่ยวกับนับถือผีบรรพบุรุษ ผีปู่ย่าและ ผีผด ผีเม้ง ผีเมือง สำหรับการทำบุญเมือง รวมถึงผีปู่ย่า

2. ภาษาและวรรณกรรม

ภาษาและวรรณกรรมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เพราะใช้สื่อสารถ่ายทอดความรู้สึกร่วมกัน ชาวเชียงใหม่มีภาษาพูดที่ใช้ติดต่อสื่อสารเรียกว่า “ภาษาคำเมือง” ในการดำเนินชีวิตประจำวัน มีอักษรที่นิยมใช้ในอดีต คือ อักษรตัวเมือง ปัจจุบันมีผู้ใช้และ ศึกษาอยู่น้อยมาก สำหรับวรรณกรรมจะเป็นประเภท คำว่ ซอ ซาต ก ขาด ก ขาด ก ขาด

3. ศิลปกรรมและโบราณคดี

ศิลปกรรมและโบราณคดีเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อความงามหรือเพื่อประโยชน์ใช้สอย รวมทั้ง สิ่งต่างๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อความเชื่อของกลุ่มชน ศิลปกรรม โบราณสถานและโบราณวัตถุที่สำคัญของภาคเหนือ มีดังนี้

- ศิลปกรรม เป็นงานที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อความงาม จรรโลงใจ และเพื่อประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ศิลปหัตถกรรม

- จิตรกรรม คือ ภาพเขียน เช่น ภาพจิตรกรรมเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาที่ฝาผนัง อุโบสถ การเขียน ลวดลายบนผิวหนัง เป็นต้น

- ประติมากรรม คือ การปั้น หรือการแกะสลัก พระพุทธรูปด้วยวัสดุต่างๆ การปั้นหรือแกะสลัก ลวดลาย เพื่อประดับตกแต่ง เป็นต้น

- สถาปัตยกรรม คือ การก่อสร้างอาคารที่พัก

อาศัย เรือนโบราณ เรือนกาแล อุโบสถ หอไตร เป็นต้น

- ศิลปหัตถกรรม คือ เป็นเครื่องมือที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน เช่น การหล่อโลหะ เครื่องปั้นดินเผา การทอผ้า เครื่องจักสาน

- โบราณคดี ได้แก่ โบราณสถาน เช่น เวียงเชียงใหม่ เวียงกุมกาม เวียงเจ็ดลิน โบราณวัตถุ ที่มีอายุตั้งแต่ร้อยปีขึ้นไป และ กรมศิลปากรได้ขึ้นทะเบียนไว้เรียบร้อยแล้ว

4. การละเล่น ดนตรีและนาฏศิลป์

การละเล่น เป็นกิจกรรมที่ชาวบ้านในท้องถิ่นแสดงความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการที่มี ความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น การละเล่นต่างๆ จะสอดคล้องกับสภาพของท้องถิ่นทั้งที่เป็นสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสภาพสังคมวัฒนธรรม ส่วนดนตรีพื้นบ้านจะจำแนกออกตามลักษณะของการบรรเลงคือ ดิด สี ตี เป่า และนาฏศิลป์ พื้นบ้าน คือศิลปะการเล่นไหวต่างๆ ของร่างกาย เช่น ดนตรีพื้นบ้าน วงสะล้อซอซึง

5. ชีวิตความเป็นอยู่และวิทยาการ

กิจกรรมการดำเนินชีวิตของชาวเหนือเพื่อสร้างเสริมความเป็นอยู่ให้ดีขึ้นที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน มีหลายประการด้วยกัน คือ

การแต่งกาย การแต่งกายพื้นบ้านของชาวเชียงใหม่ เช่นชุดพื้นเมือง

อาหาร อาหารคาวที่เป็นที่รู้จักกันดี คือ ลาบ น้ำพริกอ่อง แคหมู แกงแค เป็นต้น

ที่อยู่อาศัย นิยมปลูกบ้านเรือนรวมกันเป็นกลุ่มๆ ไม่นิยมปลูกแยกย้ายไปเป็นเอกเทศ ญาติพี่น้องร่วมตระกูลเดียวกันจะปลูกบ้านที่อยู่อาศัยใกล้ติดกัน

การรักษาโรค ใช้ยาสมุนไพร การนวด การจับเส้น การเป่าคาถาควบคู่กับ ยาสมุนไพร

6.1.2 ข้อมูลแหล่งข้อมูล คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และสำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะวิจิตรศิลป์

ก่อตั้งขึ้นเพื่อเป็นศูนย์กลางการศึกษา ค้นคว้า วิจัย อนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นภาคเหนือ โดยเปิดสอนหลักสูตร ที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม คือ สาขาวิชาศิลปะไทย ศึกษาเกี่ยวกับ ก) ความรู้ ความเข้าใจ ทางศิลปวัฒนธรรมไทย ล้านนา อนุภูมิภาคลุ่มน้ำโขง และสากล ข) การอนุรักษ์และพัฒนาทั้งในเชิงสร้างสรรค์หรือจัดการทางศิลปวัฒนธรรมของล้านนา และของประเทศไทยให้ยังคงร่วมสมัยในวิถีชีวิตปัจจุบัน ค) งานปฏิบัติทางด้านจิตรกรรมไทย แบบประเพณี

สาขาวิชาภาพพิมพ์ จิตรกรรม และ ประติมากรรม ศึกษาเกี่ยวกับ ก) ความรู้ความเข้าใจ ศิลปวัฒนธรรมไทยและสากล ข) การสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยที่มีความคิดริเริ่ม มีประเด็นทางวิชาด้านภาพพิมพ์เฉพาะบุคคล และสอดคล้องกับความต้องการของสังคมไทยและสากล นอกจากนี้คณะวิจิตรศิลป์ยังมี หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม เพื่อใช้สำหรับนำเสนอผลงานด้านศิลปวัฒนธรรม

จากการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นสำหรับข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมที่ได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ของคณะวิจิตรศิลป์ (www.finearts.cmu.ac.th) มีดังต่อไปนี้

- 1) ผลงานวิจัยด้านศิลปวัฒนธรรม
- 2) ผลงานนิทรรศการศิลปะ
- 3) บทความวารสารด้านศิลปวัฒนธรรม
- 4) เอกสารประกอบการสอน
- วิชา Exhibition & Display Design
- วิชา ชีวิตกับสุนทรียะ
- วิชา Folk Art and Handicrafts
- วิชา Folk Art
- วิชา เครื่องจักสานไทย
- วิชา สถาปัตยกรรมไทยและพิธีกรรม

5) รายชื่อและประวัติคณาจารย์ศิลปะ

6) สุจิบัตร

สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ก่อตั้งขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ ในอันที่จะทำนุบำรุง และอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมที่มีอยู่แล้ว กล่าวคือ การ ค้นคว้า รวบรวมข้อมูลพื้นฐาน และให้บริการข้อมูล แก่ นักวิชาการและผู้สนใจทั่วไป พร้อมทั้งจัดประชุม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อทำความเข้าใจ กับปัญหา การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม แสวงหารูปแบบ และ แนวทางในการประยุกต์องค์ความรู้ ทางวิชาการมาใช้ ในการอนุรักษ์วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ ยังจัดทำโครงการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม เช่น โครงการ อนุรักษ์คัมภีร์โบราณล้านนา และมีบทบาทในการเสนอแนะนโยบายการวิจัย ด้านวัฒนธรรม และการอนุรักษ์ ศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งร่วมมือประสานงานกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งในระดับท้องถิ่น คือ ศูนย์วัฒนธรรม จังหวัดต่างๆ ในภาคเหนือ และระดับชาติคือ สำนักงาน คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ และองค์กรเอกชน นอกจากนี้ยังทำหน้าที่ เผยแพร่ความรู้ทางศิลปวัฒนธรรม ในรูปของสิ่งพิมพ์นิทรรศการ และการแสดงทางด้าน ศิลปวัฒนธรรม

จากการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นสำหรับข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมที่ได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ของ สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (<http://art-culture.chiangmai.ac.th>) มีดังต่อไปนี้

- 1) บทความ วารสารเชิงวิชาการ ด้านศิลปวัฒนธรรม
- 2) วัฒนธรรม/ประเพณีวิถีชีวิต/พิธีกรรม : สถาปัตยกรรมล้านนา, ตัวอักษรล้านนา
- 3) หนังสือตำราเกี่ยวกับล้านนาศึกษา
- 4) พิพิธภัณฑ์เรือนโบราณ
- 5) กระดาษสนทนาด้านศิลปวัฒนธรรม

6.1.3 สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในปัจจุบัน

ในงานวิจัยครั้งนี้ได้เลือกใช้โมเดล R2D2 (Read, Reflect, Display and Do) เป็นแนวทางในการพัฒนางานระบบการเรียนรู้ออนไลน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง : แสดงความหมาย กิจกรรม และ เทคโนโลยีใน R2D2 โมเดล (Curtis J. Bonk | Ke Zhang)

ลำดับการเรียนรู้ของผู้เรียน	การเรียนรู้และกิจกรรม	ตัวอย่างเทคโนโลยี แหล่งข้อมูลและเครื่องมือ
Read : Auditory and verbal learners	Auditory and verbal learners prefer words, sounds, and spoken or written explanations.	Podcasts, online PDF documents, sound or audio files, PowerPoint presentations, online portals, course announcements, help systems, FAQs, Webquests, online newsletters, e-books, and online journals
Reflect : Reflective and observational learners	Reflective and observational learners prefer to reflect, observe, view, and watch learning; they make careful judgments and view things from different perspectives, including reflection, including reflection, self-testing, review, and reflective summary writing.	Blogs, synchronous chats, online exams, writing aids, electronic portfolios, asynchronous discussion, reflective writing tools, online review and self-testing aids, expert video or performances
Display : Visual	Visual learners prefer diagrams, concept maps, flowcharts, timelines, pictures, films, and demonstrations.	Concept mapping and timeline tools, interactive news, video-streamed content, online videos, virtual field trips and tours, animations, whiteboards, videoconferencing, online videos, interactive news media, online charts and graphs and visualizations tools, video blogs
Do: Tactile and kinesthetic learners	Tactile and kinesthetic learners prefer role play dramatization, cooperative games, simulations, scenarios, creative movement and dance, multi-sensory activities, manipulatives, and hands-on projects.	Simulations, online games, wikis, digital storytelling and movie making, real-time cases, video scenarios, survey research, continuous stories, groupware and collaborative tools, role play and debate tools

จากข้อมูลโมเดลดังกล่าว งานวิจัยครั้งนี้ได้เลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาดังนี้คือ

Read เทคโนโลยีที่เลือกใช้ได้แก่ online PDF documents, sound or audio files, PowerPoint presentations, online portals, e-books and online journals

Reflect เทคโนโลยีที่เลือกใช้ได้แก่ Blogs, portfolios, asynchronous discussion, online review

Display เทคโนโลยีที่เลือกใช้ได้แก่ online videos

Do เทคโนโลยีที่เลือกใช้คือ wikis, survey research

6.2 ข้อมูลปฐมภูมิ

6.2.1 ศึกษาข้อมูลจากเว็บไซต์ตัวอย่างด้าน

ศิลปวัฒนธรรม

จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบองค์ประกอบ เว็บไซต์ศิลปวัฒนธรรมที่มีอยู่แล้วทั้งของไทยและของต่างประเทศโดยใช้วิธีการสืบค้นจากคำสำคัญ "ศิลปวัฒนธรรม" และ "art and culture" บนเว็บไซต์ google.com ได้เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง 6 อันดับ ประกอบไปด้วย

1. www.artandculture.com
2. www.artculture.com
3. www.artcyclopedia.com
4. www.bacc.or.th
5. www.ocac.go.th
6. www.lanna-corner.net

เมื่อนำมาวิเคราะห์ตามคุณลักษณะของเว็บไซต์ประกอบไปด้วยด้านการออกแบบทัศนศิลป์, ตัวแปรด้านการออกแบบ และตัวแปรด้านเทคโนโลยี

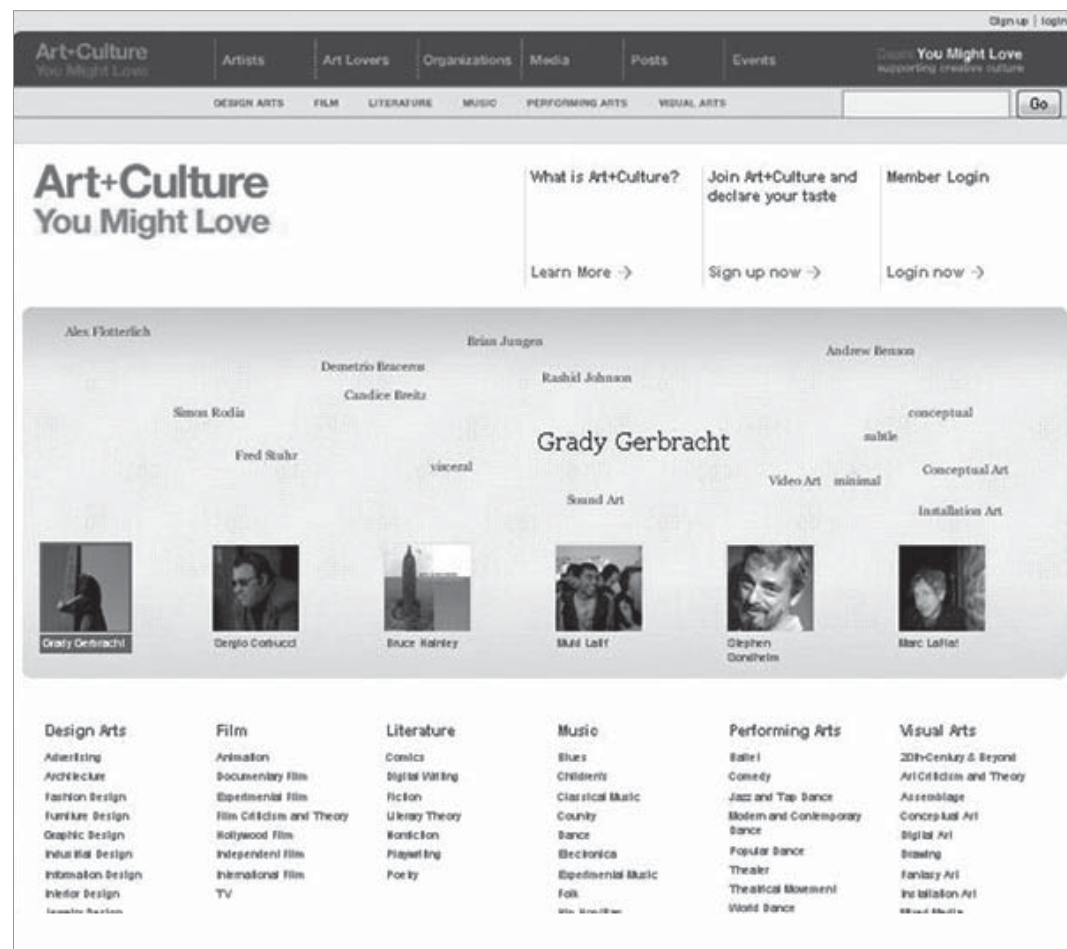
ตารางที่ 2 วิเคราะห์องค์ประกอบของเว็บไซต์เพื่อนำเสนอข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ

คุณลักษณะของเว็บไซต์	1	2	3	4	5	6
<u>Visual Design</u>						
1. มีการเชื่อมโยงข้อมูลไป-กลับเป็นลำดับขั้น	●			●		
2. มีรูปแบบ บุคลิกที่ชัดเจน เหมือนกันทุกหน้าเว็บเพจ	●	●	●	●	●	●
3. มีความสม่ำเสมอของ Navigation (Interface family) คือมีลักษณะเหมือนเดิมในทุกเว็บเพจ ไม่ให้ผู้ใช้หลงทาง	●	●	●	●	●	●
4. จัดวางหน้าเว็บเป็นระเบียบ ไม่แน่นเกินไป แบ่งหัวข้ออย่างเป็นระบบ	●	●		●	●	
5. ใช้กราฟิกอย่างเหมาะสม ไม่มาก-น้อยเกินไป	●	●		●	●	
<u>ตัวแปรด้านการออกแบบ</u>						
1. Navigation System						
- ลักษณะ Navigation Menu แบบ Menu Bar	●	●	●	●	●	●
- ตำแหน่ง Navigation Menu						
- แนวนอน อยู่ด้านบน	●	●		●	●	●
- แนวตั้ง อยู่ด้านซ้าย			●		●	●
- Navigation เสริมแบบ Hyperlink (ลิงค์ด้วยภาพ)	●	●	●	●	●	●

ตารางวิเคราะห์องค์ประกอบของเว็บไซต์เพื่อนำเสนอข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ (ต่อ)

คุณลักษณะของเว็บไซต์	1	2	3	4	5	6
- ทุกเว็บเพจมีลิงค์ไปยังหน้าแรก	●	●	●	●	●	●
- มีการแสดงตำแหน่งปัจจุบันของผู้ใช้ ด้วยการเปลี่ยนสีหรือลักษณะหัวข้อที่เข้าชมแล้วให้ต่างจากหัวข้ออื่นๆ			●	●	●	●
2. Layout						
- โครงสร้างเว็บเพจแบบแนวตั้ง พอดีหน้า						
- โครงสร้างเว็บเพจแบบแนวตั้ง มี Scroll Bar	●	●	●	●	●	●
3. Image						
- ภาพส่วนใหญ่เป็นภาพถ่าย และมีภาพกราฟิกเสริม	●	●	●	●	●	●
- ภาพสามารถคลิกข้อมูลได้	●	●		●	●	●
4. Font						
- ตัวอักษรที่เป็นหัวข้อมีบุคลิกแบบไม่เป็นทางการ				●		
- ตัวอักษรในเนื้อหาแบบ HTML มีลักษณะเป็นทางการ	●	●	●	●	●	●
- การจัดตัวอักษรแบบชิดซ้าย	●	●	●	●	●	●
5. Background						
- ใช้พื้นสีเรียบๆ	●	●	●	●	●	●
- ใช้พื้นสีอ่อน ควบคู่กับตัวอักษรสีเข้ม	●	●	●	●	●	●
6. Color scheme						
- สีสด แสดงความทันสมัย					●	●
- สีหม่นหรือสีสบายตา แสดงความเป็นธรรมชาติ	●	●	●	●	●	●
7. Gimmick						
- Animation	●			●	●	
- Icon Effect	●	●	●	●	●	
ตัวแปรด้านเทคโนโลยี						
1. มี Search box	●	●	●	●	●	
2. Target						
- มีการแสดงผลข้อมูลใหม่ในหน้าต่างเดิม	●	●	●	●	●	●
3. มี Intro page เพื่อสื่อภาพพจน์ของเว็บไซต์					●	●
4. Access time						
- เวลา download หน้าเว็บเพจไม่เกิน 35 วินาที	●	●	●	●	●	●
- มีการฝึกแก้ความคับหน้าในการ download						

แล้วพบว่าเว็บไซต์ที่มี องค์ประกอบที่เหมาะสมตามหลักการวิเคราะห์คุณลักษณะ ได้แก่ www.artandculture.com ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาคุณลักษณะของเว็บไซต์ดังกล่าวเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างเว็บไซต์ในงานวิจัยต่อไป



เว็บเพจหน้าแรกของ www.artandculture.com

6.2.2 ศึกษารวบรวมข้อมูลความต้องการจากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน นักศึกษา และ ประชาชนทั่วไป ทำการรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามแบบปลายเปิดและปลายปิด โดยทำการรวบรวม ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 500 คนในจังหวัดเชียงใหม่ ประกอบด้วยคณาจารย์ และนักเรียน / นักศึกษาในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รวมทั้งบุคคลทั่วไปที่ได้เดินทางมาเยี่ยมชมผลงานศิลปะใน บริเวณหอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ แสดงดังตาราง

ตารางที่ 3 แสดงข้อมูลที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการให้มีในเว็บไซต์ศูนย์กลางด้านศิลปวัฒนธรรม เรียงลำดับจาก 1 – 12 (มากที่สุด – น้อยที่สุด)

ข้อมูลที่ต้องการให้มีในเว็บไซต์ศูนย์กลางด้านศิลปวัฒนธรรม	ค่าเฉลี่ย
1. บทเรียนออนไลน์เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม	8.86
2. blog เพื่อแบ่งปันความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม	8.48
3. e-book ด้านศิลปวัฒนธรรม	7.93
4. link website อื่นเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม	7.45
5. Artist Portfolio	7.11
6. ทำเนียบศิลปิน	6.90
7. บทความศิลปะ	6.31
8. นิทรรศการศิลปะออนไลน์	6.03
9. สุจิบัตรศิลปะ	5.72
10. วัฒนธรรม/ประเพณีวิถีชีวิต/พิธีกรรม	5.48
11. ผลงานวิจัยเกี่ยวกับศิลปะ	4.64
12. ภาพ, สิ่งพิมพ์ และผลงานศิลปะ	2.97

จากตารางพบว่าข้อมูลที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการให้มีในเว็บไซต์ศูนย์กลางศิลปวัฒนธรรมมากที่สุดคือ ภาพ, สิ่งพิมพ์ และผลงานศิลปะ รองลงมาคือ ผลงานวิจัยเกี่ยวกับศิลปะ, วัฒนธรรม/ประเพณีวิถีชีวิต/พิธีกรรม, สุจิบัตรศิลปะ, นิทรรศการศิลปะออนไลน์, บทความศิลปะ และทำเนียบศิลปิน ตามลำดับ ส่วนข้อมูลที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการให้มี

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของรายละเอียดในเว็บไซต์ศูนย์กลางด้านศิลปวัฒนธรรม (ด้านเนื้อหา) ที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการ เรียงลำดับตามความต้องการมากที่สุด-น้อยที่สุด

รายละเอียดในเว็บไซต์ศูนย์กลางด้านศิลปวัฒนธรรม	ระดับความต้องการ				
ด้านเนื้อหา	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่สำคัญ
1. มีความชัดเจน ถูกต้อง และน่าเชื่อถือ	297 (59.4%)	162 (32.4%)	40 (8.0%)	1 (0.2%)	- -
2. การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอนและต่อเนื่อง อ่านเข้าใจง่าย	249 (49.8%)	186 (37.2%)	59 (11.8%)	6 (1.2%)	- -
3. ปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับหน้าเว็บเพจแต่ละหน้า	244 (48.8%)	179 (35.8%)	71 (14.2%)	4 (0.8%)	2 (0.4%)
4. มีการจัดหมวดหมู่ให้ง่ายต่อการค้นหาและทำความเข้าใจ	230 (46.0%)	198 (39.6%)	65 (13.0%)	7 (1.4%)	- -
5. ปริมาณเนื้อหาไม่เพียงพอกับความต้องการ	180 (36.0%)	259 (51.8%)	60 (12.0%)	1 (0.2%)	- -
6 เนื้อหาทั้งภาพมีความสอดคล้องกัน	202 (40.4%)	206 (41.2%)	88 (17.6%)	4 (0.8%)	- -
7. มี blog สำหรับให้ผู้เชี่ยวชาญ ศิลปิน และบุคคลทั่วไปได้ร่วมแบ่งปันประสบการณ์ และความรู้	158 (31.6%)	212 (42.4%)	114 (22.8%)	15 (3.0%)	1 (0.2%)
8. มีพื้นที่สำหรับนำเสนอผลงานศิลปะสำหรับศิลปินรุ่นใหม่	166 (33.2%)	191 (38.2%)	128 (25.6%)	15 (3.0%)	- -
9. มีการแสดงกิจกรรม(Activity) ทางศิลปวัฒนธรรม	155 (31.0%)	205 (41.0%)	127 (25.4%)	12 (2.4%)	1 (0.2%)
10. มีการจัดประกวดผลงานศิลปะ	157 (31.4%)	206 (41.2%)	114 (22.8%)	21 (4.2%)	2 (0.4%)
11. มี E-learning บทเรียนทางด้านศิลปวัฒนธรรม	133 (26.6%)	224 (44.8%)	123 (24.6%)	16 (3.2%)	4 (0.8%)
12. มีการรวบรวมชื่อองค์กรทางด้านศิลปวัฒนธรรม	127 (25.4%)	229 (45.8%)	125 (25.0%)	16 (3.2%)	3 (0.6%)
13. มีระบบการขายงานศิลปะ	163 (32.6%)	172 (34.4%)	122 (24.4%)	36 (7.2%)	7 (1.4%)
14. มีระบบสมาชิก	120 (24.0%)	187 (37.4%)	140 (28.0%)	26 (5.2%)	27 (5.4%)

จากตารางที่ 4 พบว่ารายละเอียดในเว็บไซต์ศูนย์กลางด้านศิลปวัฒนธรรม (ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบของเว็บไซต์) ที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการมากที่สุดคือ มีความเรียบง่าย เน้นการใช้งาน รองลงมาคือ มีความเร็วในการโหลดภาพ, มีการออกแบบโดยใช้รูปภาพสัญลักษณ์ที่เข้าใจง่ายในชีวิตจริง, ใช้สีพื้นหลังและสีตัวอักษรมีความเหมาะสม และมีการจัดรูปแบบในเว็บไซต์ง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน ส่วนรายละเอียดในเว็บไซต์ศูนย์กลางด้านศิลปวัฒนธรรม(ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบของเว็บไซต์) ที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการน้อยที่สุดคือ มีการนำเสนอผลงานที่ได้รับความนิยม และมีการนับจำนวนผู้เข้าชมเว็บไซต์มีความถูกต้องแม่นยำ

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละของรายละเอียดในเว็บไซต์ศูนย์กลางด้านศิลปวัฒนธรรม (ด้านประโยชน์และการนำไปใช้) ที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการ เรียงลำดับตามความต้องการมากที่สุด-น้อยที่สุด

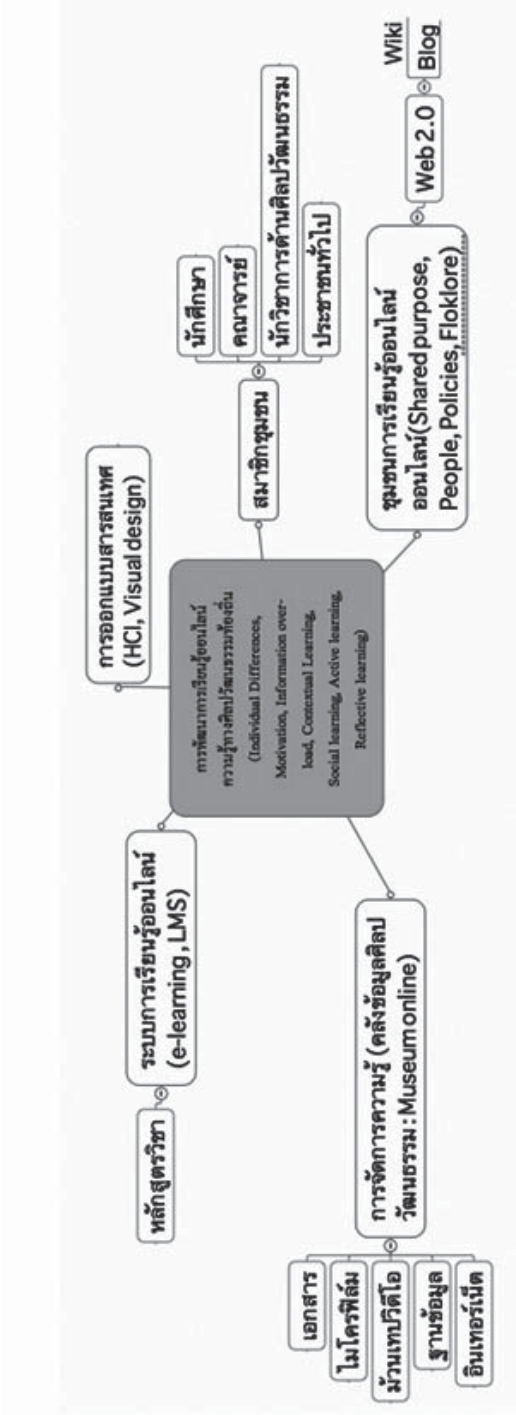
รายละเอียดในเว็บไซต์ศูนย์กลางด้านศิลปวัฒนธรรม	ระดับความต้องการ				
ด้านประโยชน์และการนำไปใช้	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่สำคัญ
1. สามารถเป็นแหล่งความรู้ได้ และนำไปอ้างอิงในงานวิจัยชิ้นอื่นๆได้	234	192	64	8	2
	(46.8%)	(38.4%)	(12.8%)	(1.6%)	(0.4%)
2. เป็นสื่อเพื่อใช้เผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ผลงานวิจัย/งานศิลปะได้	194	219	79	7	1
	(38.8%)	(43.8%)	(15.8%)	(1.4%)	(0.2%)
3. เป็นแหล่งแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม	197	204	87	12	-
	(39.4%)	(40.8%)	(17.4%)	(2.4%)	-
4. เป็นพื้นที่แสดงผลงานของศิลปิน	168	211	107	10	4
	(33.6%)	(42.2%)	(21.4%)	(2.0%)	(0.8%)
5. เป็นที่สะสมผลงานศิลปะ	165	201	106	19	9
	(33.0%)	(40.2%)	(21.2%)	(3.8%)	(1.8%)
6. เป็นตลาดขายผลงานศิลปะ	139	194	131	24	12
	(27.8%)	(38.8%)	(26.2%)	(4.8%)	(2.4%)

จากตารางพบว่ารายละเอียดในเว็บไซต์ศูนย์กลางด้านศิลปวัฒนธรรม (ด้านประโยชน์และการนำไปใช้) ที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการมากที่สุดคือ สามารถเป็นแหล่งความรู้ได้ และนำไปอ้างอิงในงานวิจัยชิ้นอื่นๆ ได้รองลงมาคือเป็นสื่อเพื่อใช้เผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ผลงานวิจัย/งานศิลปะได้ ส่วนรายละเอียดในเว็บไซต์ศูนย์กลางด้านศิลปวัฒนธรรม (ด้านประโยชน์และการนำไปใช้) ที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการน้อยที่สุดคือ เป็นตลาดขายผลงานศิลปะ

นอกจากนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามยังมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสำหรับการจัดทำเว็บไซต์แหล่งรวมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมล้านนา ดังนี้

1. เว็บไซต์ควรมีความทันสมัย เนื้อหาที่ update ตลอดเวลา
2. ควรมีการออกแบบให้แสดงถึงความเป็นศิลปวัฒนธรรมล้านนา เพื่อความเป็นเอกลักษณ์และมีความดึงดูดต่อผู้ชม
3. ควรมีให้ครบทุกแขนงของศิลปะล้านนา
4. อยากให้เว็บเป็นศูนย์กลางในการพบปะพูดคุยของบรรดาศิลปิน, ศิลปินรุ่นใหม่สามารถเข้ามาขอคำปรึกษาจากรุ่นพี่ได้, อยากให้ศิลปินสามารถประชาสัมพันธ์งาน นิทรรศการต่างๆได้, ไม่แบ่งแยกศิลปะในการนำเสนอภายในเว็บ
5. อยากให้เน้นข้อมูลเชิงลึกเพราะข้อมูลเชิงกว้างนั้นหาได้ทั่วไปและข้อมูลเชิงลึกสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้ง่ายและมีคุณภาพกว่าข้อมูลเชิงกว้าง
6. ถ้ามีเว็บไซต์ๆ แบบนี้ควรเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ควรมีการทำสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่ดี

7. กรอบแนวคิดการพัฒนาระบบ



กรอบการพัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

สรุป แนวทางการออกแบบการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม

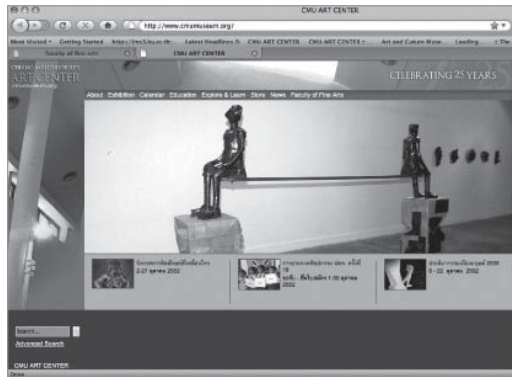
หัวข้อ	แนวทางการออกแบบ
ด้านเนื้อหา	- ความรู้ทั่วไปด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น - ความรู้ศิลปวัฒนธรรมทางวัตถุ เช่น สถาปัตยกรรมล้านนา เรือนโบราณ เจดีย์ โบสถ์ วิหาร ดนตรีล้านนา ผลงานศิลปะ - ความรู้ศิลปวัฒนธรรมทางจิตใจ เช่น ประเพณี พิธีกรรม ท้องถิ่น - บทเรียนออนไลน์ด้านศิลปวัฒนธรรม เช่น ดนตรีและการแสดงศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น - งานวิจัยทางด้านศิลปวัฒนธรรม - บทความด้านศิลปวัฒนธรรม - เนื้อหาด้านศิลปวัฒนธรรม สามารถใช้อ้างอิงได้
ด้านเทคโนโลยีที่เลือกใช้	- Online PDF documents, sound or audio files, PowerPoint presentations, online portals, e-books and online journals - Blogs, portfolios, asynchronous discussion, online review - Online videos - Wikis, survey research - Learning Management System : LMS (Moodle System)
ด้านการออกแบบ	มีการออกแบบกราฟิกอย่างเหมาะสม เรียบง่าย สบายตาเป็นธรรมชาติ เน้นการใช้งาน มีระบบนำทางที่ดี ไม่ทำให้สับสนเวลาใช้งาน มีความเร็วในการเรียกใช้ มีระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ ออกแบบให้เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น ออกแบบการนำเสนอข้อมูลให้เหมาะสมกับการรับรู้ของผู้ใช้และตรงกับความต้องการ จัดเตรียมข้อมูลให้ครบถ้วน เป็นข้อมูลเชิงลึกที่สามารถอ้างอิงได้ ออกแบบให้ดึงดูดสายตาตาม นำใช้งาน

8. สรุปผลการศึกษา

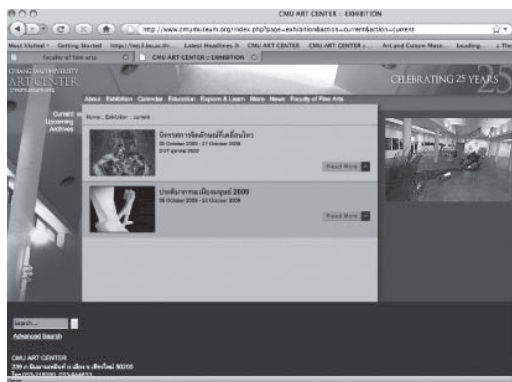
การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้น ต้องทำความเข้าใจถึงความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมให้เป็นอย่างดีก่อน ทั้งความรู้ที่ถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น เอกสาร หนังสือ และ ความรู้ที่อยู่ในผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน เกิดจากการเรียนรู้และการสั่งสมประสบการณ์ โดยคำนึงถึงความถูกต้อง และต้องเข้าใจถึงวัฒนธรรมของการสืบทอดภูมิปัญญา การเรียนการสอนด้านศิลปวัฒนธรรม เพราะความรู้ศิลปวัฒนธรรมมีความละเอียดอ่อน และที่สำคัญคือ ต้องเข้าใจถึงความต้องการของผู้เรียนที่ต้องการความถูกต้อง สามารถนำความรู้ไปอ้างอิงได้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันได้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

จากการวิจัย การพัฒนาระบบการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ทำให้ทราบถึงการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัย ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เรื่องศิลปวัฒนธรรมที่เป็นเรื่องสำคัญต่อการดำเนินชีวิต ที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้โดยไม่จำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ เป็นวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย ผู้วิจัยได้ออกแบบระบบโดยการสำรวจข้อมูลจากหลายๆ ด้านเพื่อความครบถ้วนขององค์ประกอบในการออกแบบ โดยสำรวจจากแหล่งข้อมูลที่มีอยู่จริงที่สามารถเพิ่มเติมปรับปรุงข้อมูลได้โดยตลอด สำรวจความต้องการของผู้ใช้หรือผู้เรียนโดยตรง ที่ทำให้ทราบถึงแนวทางการออกแบบระบบที่จะทำให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ และ พัฒนาระบบตามเทคโนโลยีที่มีความสะดวกและคล่องตัวต่อการใช้งานในปัจจุบัน ดังนั้นจึงได้ระบบที่ค่อนข้างสมบูรณ์สามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้แบบออนไลน์ได้จริง

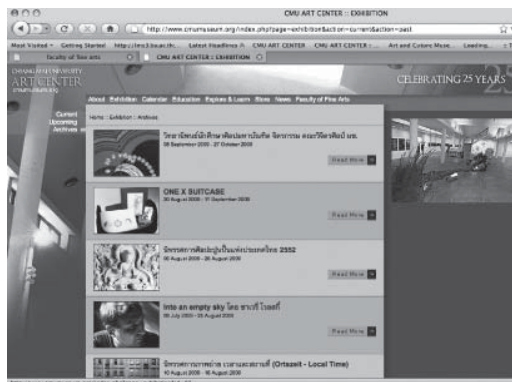
9. เว็บไซต์ต้นแบบที่ทดลองออกแบบ



แสดงหน้าแรกของเว็บไซต์
แสดงผลงานนิทรรศการที่กำลังแสดง



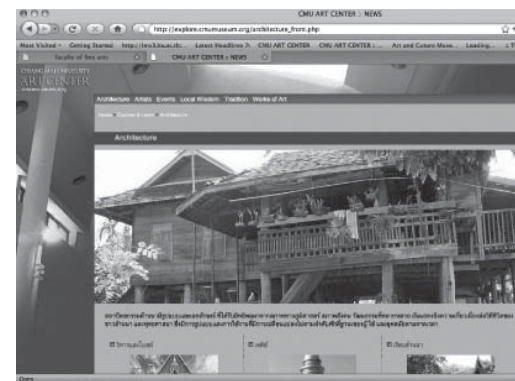
แสดงรายการนิทรรศการที่กำลัง
แสดงในปัจจุบัน (Current)



แสดงรายการนิทรรศการ
ที่ผ่านมาจัดแสดงมาแล้ว (Archives)



การจัดการจัดเก็บข้อมูล
สถาปัตย์ ศิลปิน ประเพณี



แสดงการจัดเก็บข้อมูล
สถาปัตยกรรม



แสดงการจัดเก็บข้อมูล
ภูมิปัญญาท้องถิ่น



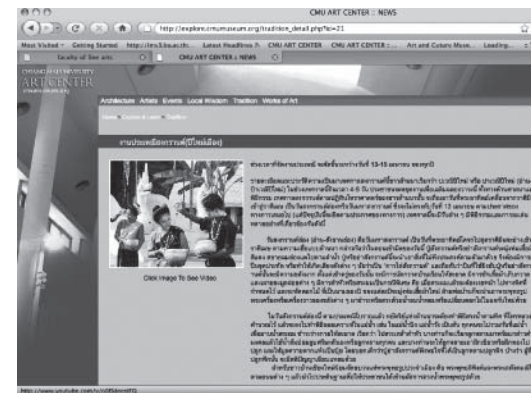
แสดงแผนที่ที่ตั้งของสถานที่ผลิตสินค้าจากภูมิปัญญา



แสดงข้อมูลและวิถีการสาธิตผลิตสินค้าหัตถกรรมจากภูมิปัญญา



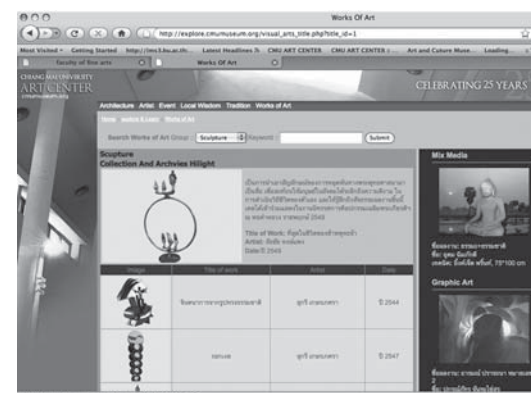
แสดงรายการประเพณีและพิธีกรรมสำคัญของจังหวัดเชียงใหม่



แสดงรายการประเพณีและพิธีกรรมสำคัญของจังหวัดเชียงใหม่



แสดงรายการการเก็บข้อมูลงานด้านศิลปกรรม



แสดงรายการงานด้านประติมากรรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม. **ความหมายของวัฒนธรรม**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.culture.go.th/knowledge/mean/02.htm> (วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2552).

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม. **ความรู้เรื่องวัฒนธรรม**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.culture.go.th/knowledge/mean/01.htm> (วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2552).

ภาษาอังกฤษ

Elspeth McKay RMIT, Australia. **Enhancing Learning Through Human Computer interaction**

Kjell Erik Rudestam, Judith Schoenholtz-Read, **Handbook of Online Learning**

Ken W.White | Jason D. Baker, **The Student Guide to SUCCESSFUL online Learning**.

Lazar, J. and Preece, J. (2002) **Social Considerations in Online Communities: Usability, Sociability, and Success Factors**.

In H. van Oostendorp, **Cognition in the Digital World**. Lawrence Erlbaum Associates Inc. Publishers. Mahwah: NJ. (in press)

Scott D. Johnson, Steven R. Aragon. **An Instructional Strategy Framework for Online Learning Environments**.

Development of Online Learning in Local Art and Culture Knowledge

Chiang Mai is an cultural tourism city that the domestic tourists and abroad would like to more income. However, utilizing of the original art and culture leads to many emerged problems such as gaining inadequate knowledge when adapting them and the wrong use which might be the cause of the limitation of the proper wisdom reserve,

Nowadays, online technology takes very important role to lifestyle of people in the community, especially in the area education. The problems, dealing with technology, that emerge in Thai society is the different culture of utilization, particularly the use of technology and art and culture. These are all delicate topic but need the balance for adaptive and proper use.

The research, the development of online learning on local art and cultural knowledge, is to form the pattern of online learning specializing on local art and cultural knowledge in Chiang Mai. The research concerns about the right management of local art and cultural knowledge which might suit with the present learning process. The proper forming of local art and cultural learning system via online system, both environmental design and the interaction between users will approve beneficial for the right act of cultural learning and leads to the new creativity, both for learning community and creative business.

The result of the research reveals that art and cultural knowledge learned online consists of tradition, culture, believes, religious, language, literature, fine arts and archeology, music and performance plus life style. The design process for online learning, from the result of the research, must be composed of the deep art and cultural fundament with right reference, contributing proper cultural lessons and specially can define local identity and easy for utilizing.

The results depict that this can be the right forming online learning media. Art and culture knowledge will be used properly and urge the interchanged knowledge and eternal progress of learning to occur.

Weeraphan Chanhom