

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานในศตวรรษที่ 21 The 21st century art education in Museums-based Learning.

อนิวัฒน์ ทองสีดา¹

Aniwat Tongseeda¹

Received: August,18 2022 Revised: August,18 2022 Accepted: November,24 2022

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาภายใต้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในสาระทัศนศิลป์ ให้ผู้เรียนสามารถคิด วิเคราะห์ วิพากษ์ และวิจารณ์ผลงานทัศนศิลป์ได้ สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งสร้างความเป็นพลเมืองที่มองเห็นคุณค่า เข้าใจให้ความสำคัญกับความแตกต่าง และความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรม แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ยังมีเป้าหมายการจัดการศึกษา เพื่อให้คนไทยคนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพดำรงชีวิตอย่างมีความสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 ในขณะเดียวกัน การศึกษาอนาคตของพิพิธภัณฑ์และการศึกษาขององค์กรพันธมิตรพิพิธภัณฑ์อเมริกา (American Alliance of Museum) ยังระบุถึง บทบาทด้านการศึกษาของพิพิธภัณฑ์อย่างชัดเจนว่า จะต้องเป็นไปเพื่อสนับสนุนการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ความคิดวิจารณ์ญาณ การสังเคราะห์ข้อมูล ศักยภาพในการสร้างนวัตกรรมและการคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Kratz & Merritt, 2011) การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน จึงถือเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม และสอดคล้องกับเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี ผู้เขียนจึงขอเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอกรณีศึกษา และแนวทางในการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาที่ส่งเสริมต่อทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา สำหรับผู้เรียนในช่วงวัย ต่าง ๆ ได้ ผ่านการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และกรณีศึกษา วิเคราะห์สาระสำคัญ และนำเสนอในหัวข้อ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน กรณีศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน และแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน, ศิลปศึกษาศตวรรษที่ 21

¹ หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

Art Education Faculty of Education Bansomdejchaopraya Rajabhat University

¹ Corresponding author Email: aniwat.to@bsru.ac.th

Abstract

Art education Under the Basic Education Core Curriculum, B.E. 2551, the learning standards are set. Art learning subject group in the visual arts to enable students to think, analyze, critique, and critique works of visual art. This is in line with the 21st century learner's key skills development approach that aims to create citizenship that sees values, understands, and values differences and cultural diversity. The National Education Plan 2017-2036 also has the goal of providing education for all to receive quality education and lifelong learning, live happily in line with the philosophy of sufficiency economy and changing the world in the 21st century. A study on the future of museums and education of the American Alliance of Museums also clearly identifies the role that museums play in education. It must be to support the development of learners' skills in the 21st century, including critical thinking. Data synthesis the potential for innovation and creativity and the ability to work with others. Art education in Museum-based Learning it is considered an appropriate learning management approach. And it is in line with the important goals of student development in the 21st century as well. Therefore, the author would like to present a case study. And guidelines for the management of art education that promote the skills of learners in the 21st century by applying in art education learning management for learners of various ages through the study of concepts, Theories and case studies, analysis of the essence and presented on the topic Features of 21st Century, Museum-Based Learning, Management Case study of museum-based learning management and approaches to art education in Museums-based Learning.

Keywords: Learning Management, Museum-based, Learning 21st Century, Art Education

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชม ความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียน มีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อในระดับการศึกษาที่สูงขึ้น หรือสามารถประกอบอาชีพได้ โดยมุ่งเน้นพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระ ในศิลปะแขนงต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ สาระทัศนศิลป์ ที่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งสร้างความเป็นพลเมือง ที่มองเห็นคุณค่า เข้าใจ ให้

ความสำคัญกับความแตกต่าง และความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ โดยระบุมาตรฐานการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ดังนี้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย และสากล

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาภายใต้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงถือเป็นโอกาสและความท้าทายให้ครูผู้สอนทุกคน ที่จะต้องพัฒนา การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาที่ยังคงรักษาสาระสำคัญของการเรียนรู้ไปพร้อมกับการพัฒนาคุณลักษณะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจากการศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาจากอดีตถึงปัจจุบัน พบว่ายังคงประสบปัญหาด้านการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และยังไม่สามารถสร้างคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างชัดเจน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาส่วนใหญ่ มุ่งเน้นเพียงการปฏิบัติทักษะทางศิลปะเท่านั้น ทำให้ไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันได้ การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในปัจจุบัน จึงต้องพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นการสร้างความรู้ความเข้าใจ ผ่านการรับรู้ให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นคุณค่าของศิลปะ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างสร้างสรรค์

จากการศึกษาแนวทางในการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในศตวรรษที่ 21 พบว่า การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ รวมทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการสื่อสาร การวิพากษ์วิจารณ์ การแสดงออก และการตัดสินใจ ด้านสุนทรียภาพ (Radaideh B., 2012) การเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน (Museum-based Learning) ยังสามารถสร้างประสบการณ์ตรงให้กับผู้เรียน เปิดโอกาสให้ใช้ความคิด จินตนาการ และเชื่อมโยง สิ่งต่าง ๆ รอบตัว เกิดความรู้ความเข้าใจจากการสะสมประสบการณ์ เป็นจุดเริ่มต้น การเปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์ ภายใต้แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม คือ การร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การสื่อสารติดต่อ (Communication) และความคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และยังสามารถสร้างรูปแบบการเรียนรู้ได้หลากหลาย ซึ่งในประเทศไทยเองก็เริ่มนำวิธีการเรียนรู้แบบใหม่นี้มาใช้บ้าง แต่เป็นเพียงลักษณะการไปทัศนศึกษา ยังไม่มีการออกแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ผู้เขียนจึงขอเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน เพื่อนำเสนอกรณีศึกษา และแนวทางในการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาที่ส่งเสริมต่อทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเริ่มต้นจากการนำเสนอคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21

คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21

ทักษะพื้นฐานจำเป็นของผู้เรียนในการอ่าน เขียน และคิดคำนวณ เป็นตัวการที่ทำให้ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 รู้จักใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการสืบค้น รวมความรู้ ใช้กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณให้เกิดการหาข้อสรุปสารสนเทศ ได้อย่างชาญฉลาด ไม่ถูกชวนเชื่อ เกิดเป็นแรงบันดาลใจ สร้างจิตนาการ อยากรพัฒนา สร้างผลิตภัณฑ์ หรือนวัตกรรมขึ้น เพื่อการดำรงชีวิตในสังคม และนำไปแลกเปลี่ยนกับสังคมอื่น เกิดเป็นรายได้บนเวทีฐานเศรษฐกิจ ทักษะการดำรงชีวิตของคนในศตวรรษที่ 21 จึงถูกหล่อหลอมให้ตกผลึก เป็นผู้ที่สามารถนำทางชีวิตตนเองได้อย่างมีคุณภาพชีวิต และเกิดเป็นคุณลักษณะของคนในศตวรรษที่ 21 คือ เป็นนักคิดวิเคราะห์ นักแก้ปัญหา นักสร้างสรรค์ นักประสานความร่วมมือ รู้จักใช้ออมูลและข่าวสาร เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตระหนักกับรู้สถานะของโลก เป็นพลเมืองที่ทรงคุณค่า และมีพื้นฐานความรู้เศรษฐกิจและการคลัง สามารถสรุปคุณลักษณะได้ 3 ด้าน ดังนี้

1. คุณลักษณะด้านการทำงาน ได้แก่ การปรับตัว และความเป็นผู้นำ
2. คุณลักษณะด้านการเรียนรู้ ได้แก่ การขี้นำตนเอง การตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเอง
3. คุณลักษณะด้านศีลธรรม ได้แก่ ความเคารพผู้อื่น ความซื่อสัตย์ สำนึกพลเมือง

ภายใต้คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 การจัดการศึกษาจึงกำหนดระบบส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อสนับสนุนการพัฒนาผู้เรียน ประกอบด้วย ระบบมาตรฐานการเรียนรู้ ระบบการประเมินผลทักษะการเรียนรู้ ระบบหลักสูตรและวิธีการสอน ระบบการพัฒนางานอาชีพ และระบบแหล่งเรียนรู้และบรรยากาศการเรียนรู้ การพัฒนาการจัด การเรียนรู้ศิลปศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงอาศัยหลักการในการพัฒนาหลักสูตรและ การจัด การเรียนรู้ตามระบบหลักสูตรและการสอนในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายของการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ระบบหลักสูตรและการสอนในศตวรรษที่ 21 (21st Century Curriculum & Instruction) ประกอบไปด้วย 4 จุดเน้น เพื่อเป็นหลักในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ (สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ. 2559) ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นจัดการเรียนรู้เชิง สหวิทยาการของวิชาแกนหลัก โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมกันค้นคว้า ศึกษาในสิ่งที่สนใจ และมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการบูรณาการระหว่างรายวิชา สร้างโอกาสในการประยุกต์ทักษะเชิงบูรณาการข้ามเนื้อหาสาระ และสร้างการเรียนรู้ที่เน้นสมรรถนะเป็นฐาน (Competency-based) รวมทั้งจัดการเรียนรู้โดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based) เพื่อสร้างทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2. สร้างโอกาสที่จะประยุกต์ทักษะเชิงบูรณาการ และสร้างระบบการเรียนรู้ที่เน้นสมรรถนะเป็นฐาน (Competency-based) โดยการนำสาระความรู้ในศตวรรษที่ 21 และสาระความรู้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มาจัดการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างทักษะการปฏิบัติในสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์จริง มุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการปฏิบัติภายใต้เงื่อนไข การใช้เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์ที่กำหนดไว้เป็นมาตรฐาน ตามเกณฑ์การปฏิบัติ (Performance Criteria) และมีร่องรอย

หลักฐาน การปฏิบัติรวมทั้งมีการประเมินผลการเรียนรู้ที่สร้างการมีส่วนร่วมที่หลากหลาย และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3. สร้างนวัตกรรมและการจัดการเรียนรู้ในเชิงบูรณาการที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวเกื้อหนุน อาศัยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ผู้เรียนและครูจะร่วมกันกำหนดปัญหาเป็นโจทย์ตั้งต้นในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการผสมผสานองค์ความรู้จากสาขาวิชาต่าง ๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล หรือการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการแก้ไขปัญหา ที่นำไปสู่กระบวนการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์ เครื่องมือการแก้ไขปัญหา ที่อาจเป็นสิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม หรือแนวคิดในการจัดการปัญหาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

4. การบูรณาการแหล่งเรียนรู้ (Learning Resources) นอกเหนือจากแหล่งข้อมูลสารสนเทศ และประสบการณ์ที่สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนแล้ว แหล่งเรียนรู้ทางสังคม ยังเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ และคุณลักษณะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี ด้วยในพื้นที่แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ถูกจัดการ และคัดสรรองค์ความรู้ที่น่าสนใจ สามารถสร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตั้งคำถาม และเรียนรู้ที่จะหาคำตอบจากประสบการณ์ต่าง ๆ ในแหล่งเรียนรู้นั้นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม หอศิลป์ หรือพิพิธภัณฑ์

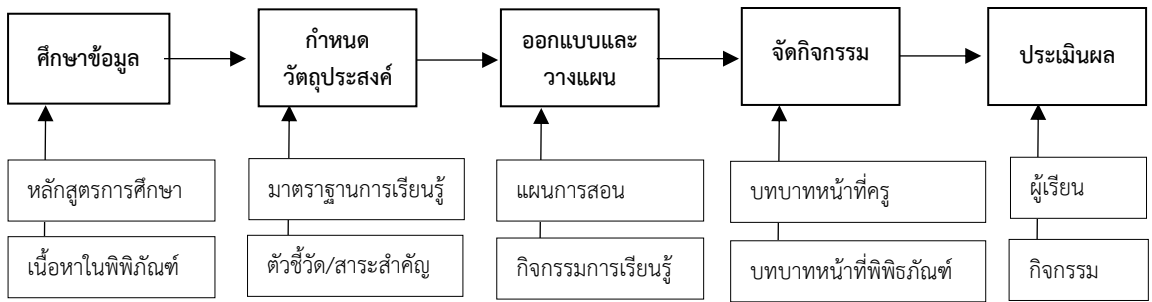
จากหลักการในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ ภายใต้ระบบหลักสูตรและการสอนในศตวรรษที่ 21 ทำให้เห็นถึงโอกาสในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถส่งเสริมให้เกิดคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน จึงเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมต่อการพัฒนาคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน (Museum-based Learning)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่อาศัยผลิตภัณฑ์ โบราณวัตถุ สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม หรืองานศิลปะในแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ กระตุ้นและส่งเสริมกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ช่วยส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียนได้ โดยจะต้องอาศัย ความเข้าใจในเนื้อหา แนวคิด และสาระสำคัญที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์ ก่อนนำไปออกแบบกิจกรรม และจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ แตกต่างจากการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ทั่วไป ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน มีวัตถุประสงค์สำคัญ เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระสำคัญที่กำหนดขึ้น ไม่ได้เป็นเพียงการเข้าไปเยี่ยมชมเพื่อความเพลิดเพลินเท่านั้น แต่จะต้องมีกระบวนการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสิ่งที่จัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์ โดยอาศัยการทำงานร่วมกันระหว่างสถานศึกษา และพิพิธภัณฑ์ (Khabour, 2021)

กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน จะดำเนินการผ่านการทำงานร่วมกันระหว่างครูผู้สอน สถานศึกษา และพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้สามารถดำเนินการได้จนครบองค์ประกอบในการเรียนรู้ ผู้เขียนได้ทำการศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน วิเคราะห์ และสังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้และนำเสนอ ดังนี้



ภาพที่ 1 กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑเป็นฐาน
(ที่มา : อนิวัฒน์ ทองสีดา, 2565)

1. ศึกษาข้อมูล เป็นกระบวนการเริ่มต้นที่ครูผู้สอน ต้องศึกษาความเป็นไปได้ในการบูรณาการ เนื้อหาและสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรการศึกษา กับสาระสำคัญของพิพิธภัณฑ เพื่อให้สามารถดำเนินการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นไปตามเป้าหมายทางการศึกษา และสอดคล้องกับพันธกิจของพิพิธภัณฑได้ โดย จะต้องคำนึงถึงเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาแกนกลาง พัฒนาการของ ผู้เรียนในแต่ละระดับ สามารถนำมาบูรณาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย มีความเหมาะสม และ ส่งผลดีต่อการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ

2. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เมื่อศึกษาเนื้อหาสาระสำคัญของการเรียนรู้ได้แล้ว จะต้อง กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน เพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรม และวางแผนการดำเนินงาน ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑเกิดประโยชน์ ต่อผู้เรียนมากที่สุด ซึ่งวัตถุประสงค์การ เรียนรู้จะต้องสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดในหลักสูตรการศึกษา โดยมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนา ผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะ และทักษะสำคัญของศตวรรษที่ 21 วัตถุประสงค์การเรียนรู้จึงไม่ควรกำหนดเพียงให้ ได้ความรู้ เกิดทักษะ และเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เท่านั้น แต่จะต้องให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ ที่ได้ไปใช้ในสถานการณ์จริง โดยมุ่งหวังให้เกิดความซาบซึ้ง มองเห็นคุณค่า และสามารถประยุกต์ใช้ได้ ใน ชีวิตประจำวัน

3. ออกแบบและวางแผน ครูผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในทุกขั้นตอนอย่างเป็น ระบบ ด้วยการประสานความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและ เกิดประโยชน์สูงสุด การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ควรใช้ใบงาน หรือชุดแบบฝึก ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหา คำตอบจากประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ ออกแบบชิ้นงาน วัสดุอุปกรณ์ เส้นทางกิจกรรมนิทรรศการ และการ ประเมินผลอย่างเป็นระบบ รวมทั้งกำหนดบทบาทในการจัดกิจกรรมอย่างชัดเจน

4. จัดกิจกรรม ในกระบวนการนี้ครูผู้สอน จะต้องแบ่งบทบาทหน้าที่ของตนเองให้ชัดเจน ว่าใคร ดูแลรับผิดชอบเรื่องใด ในขั้นตอนใด เพื่อการจัดกิจกรรมนั้นเกิดการเรียนรู้กับผู้เรียนมากที่สุด โดย ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ร่วมกันวางแผนจากต้นจนจบกระบวนการอย่างต่อเนื่อง ให้ ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่ดีจากกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการกระตุ้นให้เกิด การเรียนรู้มากที่สุด และยังเป็นการสร้างแบบอย่างที่ดีในการทำร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์อีกด้วย

5. **ประเมินผล** เป็นกระบวนการตรวจสอบการจัดการเรียนรู้ ครอบงำแบบวิธีการและเครื่องมือ การประเมินผลอย่างเป็นระบบ โดยกำหนดให้มีการประเมินผลก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่ง เครื่องมือในการวัดประเมินผลนั้นจะต้องออกแบบให้ครอบคลุมกับการวัดผลการเรียนรู้ ประเมิน คุณลักษณะสำคัญของผู้เรียน และประเมินผลการจัดกิจกรรม โดยสร้างการมีส่วนร่วมในการประเมินผล ให้ครบทุกองค์ประกอบ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง ประเมินเพื่อนร่วมชั้น และประเมิน ครูผู้สอน

กรณีศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน

ประเทศสิงคโปร์ เป็นประเทศหนึ่งในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ให้ความสำคัญกับศิลปะ โดยรัฐบาลได้นำทรัพยากรทางศิลปะมาเป็นเครื่องมือในการสร้างและพัฒนาประเทศ พร้อมทั้งสร้างวิสัยทัศน์ใหม่ ๆ ให้กับประชาชนในสังคม โดยการพัฒนาด้านวัฒนธรรมในประเทศ เพื่อเปลี่ยนให้สิงคโปร์กลายเป็นเมืองศิลปะระดับโลก ด้วยเหตุนี้จึงได้เกิดสถาปัตยกรรมแห่งชาติสิงคโปร์ขึ้น เพื่อทำหน้าที่ส่งเสริมศิลปะทุกแขนงในประเทศ รวมไปถึงการส่งเสริมอัตลักษณ์ของกลุ่มเชื้อชาติต่าง ๆ ในสังคมที่อยู่ร่วมกันในประเทศสิงคโปร์ (รัฐชญา สายะสิญจน, 2563)

ภายใต้นโยบายด้านศิลปวัฒนธรรม และการพัฒนาการศึกษา ประเทศสิงคโปร์จึงพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้โดยการใช้แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ในสังคม เป็นฐานในการออกแบบหลักสูตรการศึกษา เพื่อสร้าง ความรู้ทางศิลปวัฒนธรรม และส่งเสริมการเรียนรู้ตามศักยภาพของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ผู้เขียนจึงขอ นำเสนอกรณีศึกษาจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติประเทศสิงคโปร์ (National Museum of Singapore) ที่มี แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานที่เชื่อมโยงกับหลักสูตรการศึกษาแกนกลางของประเทศ เป็นกรณีศึกษาที่ดี ต่อการนำมาปรับประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในประเทศไทย

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสิงคโปร์ เป็นพิพิธภัณฑ์ที่เก่าแก่ที่สุดของประเทศสิงคโปร์ที่มีความคิด ก้าวหน้า เป็นสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรมในประเทศสิงคโปร์ที่มีจัดกิจกรรมและงานวัฒนธรรมตลอดทั้งปี รวมทั้งเทศกาลศิลปะที่ดึงดูด ตลอดจนการแสดงและการฉายภาพยนตร์ และพื้นที่ศูนย์ทรัพยากรที่มีสิ่งพิมพ์ ด้านการศึกษาวัฒนธรรม การออกแบบ และประวัติศาสตร์ ซึ่งในปี พ.ศ. 2561 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ สิงคโปร์ และกระทรวงการศึกษาได้ร่วมมือกันพัฒนารูปแบบ และกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็น ฐาน ส่งผลให้เกิดประสบการณ์ที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นอย่างดี เพิ่มขีดความสามารถของ ผู้เรียน ผ่านการใช้สมุดนำชม ใบบาน และกิจกรรมที่ดึงดูดให้เข้าห่านักการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ และ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสนทนาเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ ด้วยคำถามและเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับ ประเด็นร่วมสมัย (Min Li, 2018)



ภาพที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสิงคโปร์
(ที่มา : National Museum of Singapore, 2022)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสิงคโปร์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สำรวจเรื่องราวต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์ ได้สัมผัสกับพื้นที่จัดแสดง สำรวจโบราณวัตถุ ร่วมกับนักการศึกษาพิพิธภัณฑ์ เชื่อมประสบการณ์ชีวิต สร้างแรงบันดาลใจและจุดประกายความอยากรู้อยากเห็น กิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เป็นการเข้ามามีประสบการณ์ร่วม เพื่อการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากประสบการณ์ในสถานศึกษา เพราะมีความอิสระในการเลือกสิ่งที่น่าสนใจ จากการกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถาม และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ครูผู้สอน และนักการศึกษาของพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสิงคโปร์ ใช้สมุดบันทึกกิจกรรม (Passport) เป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ ภายในพิพิธภัณฑ์ โดยได้ออกแบบให้สมุดบันทึกนี้เป็นทั้งแผนที่ ใบความรู้ และแบบฝึกหัด ให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถาม และหาคำตอบด้วยตนเองจากวัตถุ จัดแสดง ภาพถ่าย วิดีทัศน์ ป้ายนิทรรศการ ข้อมูล และนักการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ต้องผ่านกระบวนการเตรียมความพร้อมสำหรับครูผู้สอน และผู้เรียน เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และวัยของผู้เรียน ในด้านการจัดทำแผนการจัดกิจกรรม ออกแบบเส้นทางการเยี่ยมชม ศึกษาวัตถุจัดแสดง ตั้งคำถามที่กระตุ้นต่อการคิดและการหาคำตอบที่สร้างสรรค์ และจะต้องให้ผู้เรียนรู้จักมารยาทในการเข้าพิพิธภัณฑ์ที่จำเป็น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสิงคโปร์ มีการทดลองกระบวนการเรียนรู้ ในปี พ.ศ. 2561 โดยการรับสมัครสถานศึกษาที่สนใจเข้าร่วมโครงการส่งครูผู้สอนมาเข้าร่วมการฝึกอบรมร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ตั้งแต่เดือนมกราคมถึงเดือนเมษายน และดำเนินการจัดกิจกรรมในเดือนพฤษภาคม จากนั้นดำเนินการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนจากการเลือกโรงเรียน 4 แห่ง จากพื้นที่ที่แตกต่างกันในเดือนพฤศจิกายน เพื่อประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากกิจกรรม พบว่า 1) มากกว่าร้อยละ 90 ของผู้เรียนเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานเป็นไปในเชิงบวก สร้างการมีส่วนร่วม เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และควรเสนอรูปแบบการเรียนรู้นี้ให้กับโรงเรียนอื่น ๆ 2) ร้อยละ 100 ของครูผู้เข้าร่วมกิจกรรม เห็นด้วยอย่างยิ่งว่ากิจกรรมเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ และจะแนะนำกิจกรรมเหล่านี้ให้กับโรงเรียนอื่น รวมทั้งร้อยละ 90 เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าสมุดบันทึกกิจกรรม (Passport) ช่วยส่งเสริมการ

เรียนรู้ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนสามารถสะท้อนความรู้สึกรู้สึกของตนเอง มีอิสระในการเรียนรู้ และสร้างการมีส่วนร่วมในประสบการณ์ในการเรียนรู้ (Min Li, 2018)

นอกจากนี้ยังพบว่าครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการสร้างการมีส่วนร่วมใน การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนกับหลักสูตรการศึกษา และผลการประเมินยังแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน ถือเป็นกรณีศึกษาสำคัญสำหรับการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งกฎแห่งความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้นี้คือการให้ความสำคัญกับการบูรณาการและการสร้าง การมีส่วนร่วมระหว่างสถาบันการศึกษาและแหล่งเรียนรู้ทางสังคม

จากกรณีศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐานในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ สิงคโปร์ ทำให้เห็นถึงแนวทางในการประยุกต์และการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ศิลปะศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน และเพื่อให้เห็นตัวอย่างที่มีความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาแกนกลาง ผู้เขียนจึงขอนำเสนอกรณีศึกษาพิพิธภัณฑสถานศิลปะแห่งประเทศสิงคโปร์ (Singapore Art Museum : SAM) เพิ่มเติม เพื่อให้เห็นถึงโอกาส และแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐานอย่างเป็นรูปธรรม

กรณีศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน พิพิธภัณฑสถานศิลปะแห่งประเทศสิงคโปร์ (Singapore Art Museum : SAM)

พิพิธภัณฑสถานศิลปะแห่งประเทศสิงคโปร์ เป็นพิพิธภัณฑสถานศิลปะร่วมสมัยแห่งแรกของประเทศสิงคโปร์ ที่มีชื่อเสียงในด้านการจัดการศึกษา เพื่อการเรียนรู้ในหลักสูตรการศึกษาของประเทศผ่านนิทรรศการ และผลงานศิลปะ โดยร่วมมือกับกระทรวงการศึกษาพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน ในโครงการ Think Contemporary สำหรับนิทรรศการ Once Upon This Island ขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมโยงหลักสูตรการศึกษาแกนกลางของประเทศ

โครงการ Think Contemporary จึงเป็นการพัฒนากิจกรรมนำชมนิทรรศการศิลปะให้สามารถบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบสหวิทยาการด้านศิลปะ มนุษยศาสตร์ และภาษาอังกฤษ รวมทั้งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณการสร้างความเป็นพลเมือง และคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 โดยจัดทำเป็นเอกสารคู่มือให้ครูผู้สนใจได้ศึกษา และนำไปประยุกต์ใช้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) ใบความรู้และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะ 3) แบบฝึกหัด และ 4) รายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น คู่มือการยาทาในการเข้าชมพิพิธภัณฑสถาน ข้อเสนอแนะสำหรับการเตรียมความพร้อมการทำกิจกรรม

คู่มือการจัดการกิจกรรมภายใต้โครงการ Think Contemporary ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เป็นหลักสูตรระยะสั้น โดยใช้ผลงานศิลปะของพิพิธภัณฑสถานเป็นหลักในการบูรณาการเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 กิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความเป็นพลเมืองสิงคโปร์ จากเนื้อหาพื้นฐานในชีวิตประจำวัน ไปจนถึงการเป็นครอบครัวชาวสิงคโปร์ ซึ่งในแต่ละกิจกรรมจะประกอบด้วยภาพผลงานศิลปะ แผนการจัดการเรียนรู้โดยละเอียด และแบบฝึกหัดสำหรับผู้เรียน เพื่อให้ครูผู้สอนและฝ่ายการศึกษาของพิพิธภัณฑ

สามารถทำงานร่วมกันภายใต้วัตถุประสงค์เรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาได้ ทั้งยังสะดวกต่อการเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนอีกด้วย



ภาพที่ 3 ตัวอย่างภาพผลงาน และแบบฝึกหัดในคู่มือ Think Contemporary (ที่มา : Singapore Art Museums, 2016)

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้เห็นถึงรายละเอียดต่าง ๆ สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน โดยระบุถึงหน่วยการเรียนรู้ ช่วงวัยของผู้เรียน ระยะเวลาในการทำกิจกรรม สารสำคัญในการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้ ผลลัพธ์การเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ทั้งครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมร่วมกับพิพิธภัณฑ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกเหนือจากแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ยังมีการกำหนดขั้นตอนในการจัดกิจกรรมโดยละเอียด นอกจากนั้นแล้วยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเองผ่านแบบประเมินที่มีรูปแบบสวยงาม และเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน ซึ่งหากผู้อ่านสนใจที่จะศึกษาคู่มือการจัดกิจกรรมเพิ่มเติม สามารถศึกษาได้จากสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งชาติสิงคโปร์ได้เผยแพร่ไว้ในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (<https://www.singaporeartmuseum.sg>)

กรณีศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานในประเทศไทยปทุมมา บำเพ็ญทาน (2560) ศึกษากระบวนการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและพัฒนารูปแบบการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และศึกษาผลการใช้รูปแบบการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ศิลปะในพิพิธภัณฑ์ พบว่า รูปแบบกิจกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ 1) รวบรวมข้อมูล 2) พิจารณารายละเอียดข้อมูล 3) วิเคราะห์และจำแนกข้อมูล 4) สรุปและตีความโดยใช้เหตุผล และ 5) ประเมินและตัดสินใจโดยใช้เหตุผล เชื่อมโยงกับมิติการคิด 3 ด้าน คือ ด้านองค์ประกอบศิลป์ มโนทัศน์ และประวัติศาสตร์ศิลปะ ผ่านกระบวนการทำความเข้าใจศิลปะ อภิปรายแสดงความคิดเห็น และสร้างงานศิลปะ โดยเน้นพฤติกรรมกรรมการแสดงออก 6 ข้อ คือ อธิบาย ตีความผลงาน เปรียบเทียบผลงาน แสดงมุมมองของตนเอง เข้าใจมุมมองของผู้อื่น และสร้างงานศิลปะ โดยมีปัจจัยสนับสนุนคือ วิทยากร ครูผู้สอน นักเรียน สื่อ และบรรยากาศการเรียนรู้ ซึ่งกลไกสนับสนุนประกอบด้วย การพัฒนาการเข้าถึง การพัฒนาความรับผิดชอบ และการพัฒนาความร่วมมือ

การทดลองใช้รูปแบบการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โดยการใช้คู่มือการจัดกิจกรรม ใบงาน คู่มือการเรียนรู้ แบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน แบบสัมภาษณ์ครูและนักเรียนที่เข้าร่วม กิจกรรม และแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยใช้หอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานครเป็นพื้นที่ในการทดลอง พบว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยภาพรวมของกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับการคิดที่มีสมรรถนะ โดยทักษะการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบ โดยนักเรียนมีความรู้สึกทางบวกกับศิลปะ และจะนำความรู้ที่ได้ไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

การสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการทดลองใช้รูปแบบ พบว่า การจัดกิจกรรมการศึกษาตามรูปแบบการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เป็นประโยชน์ในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ศิลปะ กิจกรรมและใบงานช่วยให้นักเรียนสังเกตงานศิลปะในมิติต่าง ๆ รวมทั้งเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนร่วมชั้น และประสบการณ์ของตนเอง เป็นการฝึกทักษะการคิดเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินงานศิลปะโดยใช้เหตุผล

กรณีศึกษาที่กล่าวมาในขั้นต้นทั้งในประเทศสิงคโปร์ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศไทย สนับสนุนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน สามารถส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งหากวิเคราะห์ความสอดคล้องของการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน กับการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษา จะพบประเด็นที่น่าสนใจ และโอกาสในการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน ดังนี้

1. มาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในสาระทัศนศิลป์ กำหนดเป้าหมายให้ผู้เรียนสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย และสากล สอดคล้องกับคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม คือ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และการแก้ปัญหา (Problem Solving) การสื่อสาร (Communication) และความร่วมมือ (Collaboration) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และนวัตกรรม (Innovation)

2. การจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษากำหนดเนื้อหาเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น มีความอิสระในการออกแบบ ครูผู้สอนจึงสามารถเลือกดำเนินการได้ตามความเหมาะสม โดยผู้เขียนสรุปสาระสำคัญของเนื้อหาการเรียนรู้ในระดับต่าง ๆ ได้ดังนี้

- 2.1 ระดับปฐมวัย มุ่งเน้นการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เนื้อหาการเรียนรู้ศิลปะศึกษาจึงมุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว ด้วยกิจกรรมศิลปะที่ง่ายต่อการปฏิบัติ

- 2.2 ระดับประถมศึกษาตอนต้น เนื้อหาการเรียนรู้กำหนดให้เรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว เปรียบเทียบลักษณะและรูปแบบที่เกิดจากธรรมชาติ กับสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น และการฝึกพื้นฐานการใช้วัสดุอุปกรณ์ศิลปะ

2.3 ระดับประถมศึกษาตอนปลาย มีความพร้อมทั้งทางร่างกาย และสติปัญญา เนื้อหาการเรียนรู้จึงกำหนดให้ฝึกการคิด และสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกของผู้เรียนผ่านทัศนศิลป์ และองค์ประกอบทางศิลปะขั้นพื้นฐาน

2.4 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เนื้อหาการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียน เข้าใจหลักการออกแบบ การนำความรู้ทางศิลปะไปใช้ในชีวิตประจำวัน รู้จักประเภทงานทัศนศิลป์ วิพากษ์วิจารณ์ผลงานทัศนศิลป์ ตามหลักการและทฤษฎีพื้นฐานได้

2.5 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มุ่งเน้นการเรียนรู้เรื่องความเป็นงาน ประวัติศาสตร์ศิลป์ การมองเห็นคุณค่าทางศิลปะ รู้จักอาชีพทางศิลปะ เพื่อการต่อยอดในระดับอุดมศึกษา หรือการประกอบอาชีพ

3. รูปแบบ วิธีการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา ไม่ได้กำหนดรูปแบบที่แน่ชัด ครูผู้สอนสามารถปรับปรุง แก้ไข หรือเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

4. เป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ มีสุนทรียภาพในการเรียนรู้ และการดำรงชีวิต

5. พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมในประเทศ กระจายอยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วประเทศ ถึงแม้ไม่ใช่พิพิธภัณฑสถานศิลปะโดยตรง แต่ก็ยังมีวัตถุประสงค์จัดแสดง ของสะสม และข้อมูลความเป็นมาที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม

จากการนำเสนอความสอดคล้องของการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา ทำให้เห็นถึงแนวทางในการพัฒนารูปแบบ และกระบวนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 ได้

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน (Art Education Museum-based Learning)

การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และกรณีศึกษาในชั้นตอน นำไปสู่การศึกษาแนวทางในการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน พบว่า การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน มีรากฐานจากแรงผลักดันมาตั้งแต่ในศตวรรษที่ 19 ภายใต้ความเชื่อว่า ศิลปวัฒนธรรมมีพลังในการพัฒนาบุคคลและสังคมได้ เพราะเป็นประโยชน์ทางปัญญา อารมณ์ จริยธรรม สามารถยกระดับสนิยม และเป็นพื้นที่อุดมคติเพื่อการพัฒนาตนเอง ซึ่งในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 มีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานอย่างแพร่หลาย ทำให้ผู้เยี่ยมชมได้รับประโยชน์สูงสุด จากการเรียนรู้วิธีการชื่นชมผลงานศิลปะ และการได้รับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และกระบวนการสร้างสรรค์ (Emily Pringle, 2018)

ในขณะเดียวกันการศึกษากระบวนการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษาในประเทศอินโดนีเซียและมาเลเซีย ยังแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ครูผู้สอนส่วนใหญ่มีทัศนคติเชิงบวกต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน โดยเสนอความคิดเห็นว่า เป็นการเรียนรู้จากข้อเท็จจริงที่เป็นรูปธรรม สามารถสร้างบรรยากาศใหม่ที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจที่ดีขึ้น ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของทั้งผู้เรียนและครูผู้สอน ในด้านความเข้าใจและแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ และเพิ่มความหลากหลาย ในการเรียนรู้ของผู้เรียน (Puji Astuti E. et al. 2020)

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา จึงควรพัฒนาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน ด้วยเป็นรายวิชาสำคัญที่จะสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ที่จะนำไปสู่การพัฒนาความเป็นพลเมืองที่ดีได้

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา จึงต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ และกำหนดเป้าหมายสำคัญในการเรียนรู้ใหม่ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างแท้จริงจากกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) ได้แก่ การมีประสบการณ์และการปฏิบัติจริงอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ที่นำไปสู่ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome) ทั้งทางด้านความรู้ความเข้าใจในสาระต่าง ๆ ความสามารถในการกระทำ การใช้ทักษะกระบวนการ รวมทั้งเจตคติอันเป็นผล ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ (ปรณัฐกิจรุ่งเรือง และคณะ, 2564) โดยอาศัยความร่วมมือจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งในปัจจุบันมีแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมที่สามารถบูรณาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ผู้เขียนจึงขอเสนอผลการวิเคราะห์แนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน ดังนี้

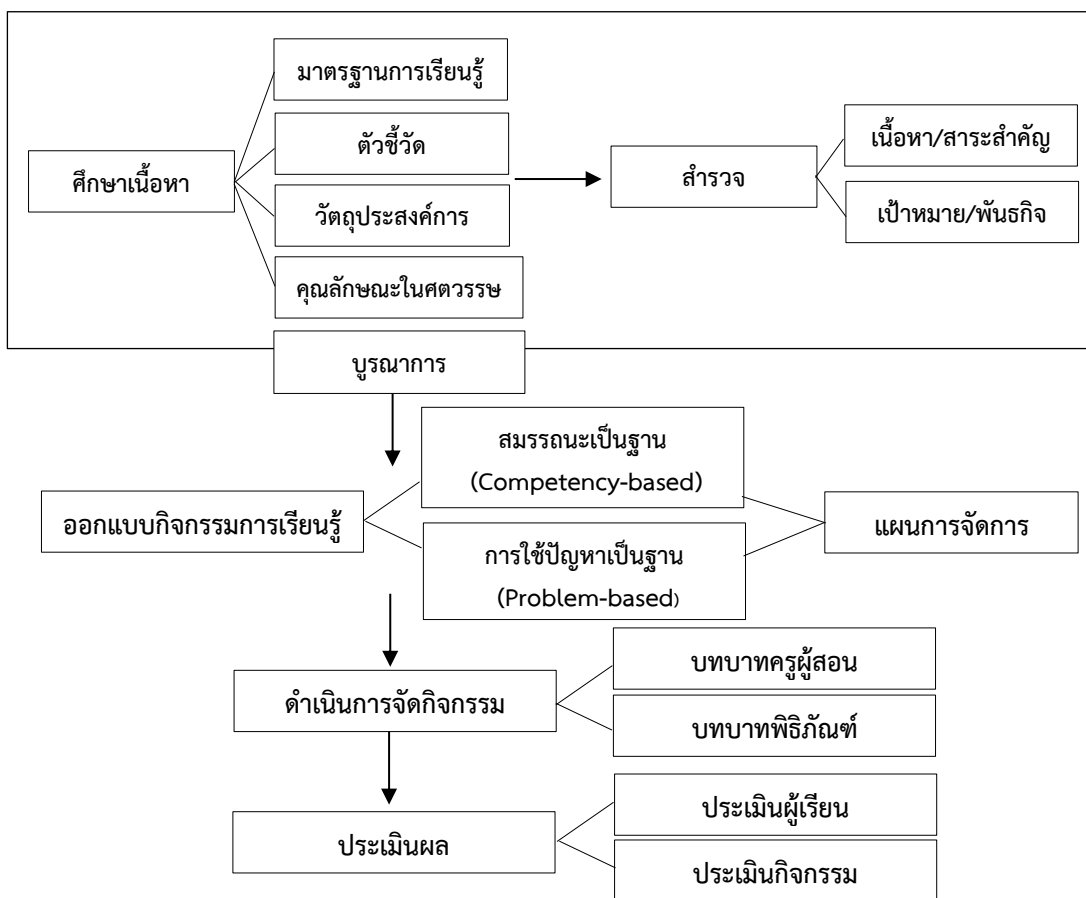
ตารางที่ 1 แนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน

สาระสำคัญ	การจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน	การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน
เนื้อหา	ข้อมูลพิพิธภัณฑสถาน วัตถุจัดแสดง	ข้อมูลพิพิธภัณฑสถาน วัตถุจัดแสดง และหลักสูตรการศึกษาแกนกลาง
วัตถุประสงค์	ความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติที่ดี การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถาน	มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดศิลปศึกษาและคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21
รูปแบบกิจกรรม	สร้างการมีส่วนร่วมกับทุกคนที่เกี่ยวข้อง	บูรณาการสหวิทยาการ เน้นสมรรถนะเป็นฐาน (Competency-based) และจัดการเรียนรู้โดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based)
การวางแผนและการออกแบบ	สอดคล้องกับระยะเวลาสถานที่ และสร้างการมีส่วนร่วมกับทุกคนที่เกี่ยวข้อง	สร้างการมีส่วนร่วม และมุ่งเน้นการได้รับประสบการณ์ตรง ภายใต้บรรยากาศที่ส่งเสริมต่อสุนทรีย์ภาพ
ประเมินผล	ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องของประเมินผล วัตถุประสงค์ และความพึงพอใจ	ประเมินผลการเรียนรู้ คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเอง เพื่อนร่วมชั้นเรียนและ กิจกรรม และครูผู้สอน

จากตารางที่ 1 การนำแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน ทำให้เห็นถึงรูปแบบในการจัดการเรียนรู้ ที่ครูผู้สอนสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 ได้ โดยอาศัยแนวคิด และสาระสำคัญจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน พัฒนาเป้าหมายการเรียนรู้ผ่านการกำหนดวัตถุประสงค์ ภายใต้รูปแบบกิจกรรมที่มุ่งเน้นสมรรถนะ เรียนรู้โดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน สร้างมีส่วนร่วมในบรรยากาศ และสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเอง เพื่อนร่วมชั้นเรียนและ กิจกรรม และครูผู้สอน

แนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน เป็นโอกาสทางการศึกษาที่ครูผู้สอน ควรพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาให้เกิดขึ้นได้ โดยอาจกำหนดเป็นหน่วยการเรียนรู้ หรือกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ และยังสามารถบูรณาการร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกัน หรือข้ามศาสตร์กันได้ ผู้เขียนจึงขอนำเสนอ แนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐานจากการสังเคราะห์ข้อมูลและกรณีศึกษา เพื่อให้ครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองได้ขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 4 แนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน
(ที่มา : อนิวัฒน์ ทองสีดา, 2565)

จากภาพที่ 4 แนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน สามารถดำเนินการตามขั้นตอนต่าง ๆ ได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา โดยศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดของระดับการศึกษาของผู้เรียนที่จะดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ทราบถึงสาระสำคัญ

วัตถุประสงค์การเรียนรู้ และคุณลักษณะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ซึ่งอาจเชื่อมโยงสาระการเรียนรู้ และ บูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ไปสู่รายวิชาต่าง ๆ ได้ ผ่านการดำเนินงานร่วมกันอย่างเป็นทีมในทุกชั้นตอน

ขั้นตอนที่ 2 สำรวจพิพิธภัณฑ หรือแหล่งเรียนรู้ ครูผู้สอนจะต้องลงพื้นที่เข้าไปสำรวจเนื้อหา สาระสำคัญ วัตถุจัดแสดง หรือผลงานศิลปะ ภายในพิพิธภัณฑ เพื่อพิจารณาสิ่งที่สามารถเชื่อมโยงและ บูรณาการกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่จะใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ ซึ่งอาจไม่จำเป็นต้องจัดกิจกรรมในพื้นที่พิพิธภัณฑทั้งหมด สามารถเลือกสิ่งที่น่าสนใจ หรือหยิบยก ผลงานที่มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ได้ นอกจากนี้ครูผู้สอนควรคำนึงถึงสถานการณ์ในการจัด กิจกรรม ให้ผู้เรียนเกิดประทับใจให้มากที่สุด และรู้สึกถึงความปลอดภัยในการเข้าชมพิพิธภัณฑ หรือหอ ศิลป์ ซึ่งครูผู้สอนอาจเริ่มต้นจากการค้นหาพิพิธภัณฑ ในบริเวณใกล้เคียงสถานศึกษา หรือเข้าไปศึกษาชุด กิจกรรมการศึกษาของพิพิธภัณฑ ผ่านช่องทางการประชาสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑในรูปแบบต่าง ๆ

ขั้นตอนที่ 3 บูรณาการเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้และพิพิธภัณฑ หลังจากการสำรวจพิพิธภัณฑ แล้ว ครูผู้สอนจะต้องดำเนินการบูรณาการเนื้อหาที่เหมาะสมต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการดำเนินงาน ร่วมกับพิพิธภัณฑ สร้างการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ ร่วมกัน ภายใต้มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งอาจมีการปรับให้สอดคล้องกับ พันธกิจของพิพิธภัณฑได้ แต่ยังคงสาระสำคัญในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนไว้

ขั้นตอนที่ 4 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนและพิพิธภัณฑ ควรร่วมกันออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ และจัดทำเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นสร้างการเรียนรู้ที่เน้นสมรรถนะเป็น ฐาน (Competency-based) และจัดการเรียนรู้โดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based) วางแผน และออกแบบกิจกรรมในทุกชั้นตอน และทุกองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง ตั้งแต่การกำหนดงบประมาณที่ จำเป็น การเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมในพิพิธภัณฑ การเดินทาง ขั้นตอนการ จัดการเรียนรู้ จุดเน้น สาระสำคัญ ข้อคำถาม วัสดุอุปกรณ์ หรือแม้แต่บทบาทของผู้จัดกิจกรรมทุกคน กำหนดบทบาท และความรับผิดชอบของครูผู้สอนและพิพิธภัณฑอย่างชัดเจน เพื่อให้สามารถดำเนิน กิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนมากที่สุด

ขั้นตอนที่ 5 ดำเนินการจัดกิจกรรม ขั้นตอนนี้มีความสำคัญกับผู้เรียนมากที่สุด เพราะเป็นการ ได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่มีความหมาย จึงต้องให้ความสำคัญกับการดำเนินงานตามแผนการ จัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้ โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียนทุกคน มุ่งเน้นให้ได้รับประสบการณ์ตรง รับรู้ และมีส่วนร่วมในกิจกรรม ให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนฝึกการสังเกต และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ ความรู้เดิมในห้องเรียนกับข้อเท็จจริง ที่นำเสนอในพิพิธภัณฑ (Puji Astuti E. et al. 2020) ซึ่งอาจต้องมีการปรับปรุง หรือแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในกรณีที่ได้ถึงแม้จะวางแผนมาเป็นอย่างดีแล้วก็ตาม ประสบการณ์ของครูผู้สอน และพิพิธภัณฑจึงมีผลต่อการดำเนินงานในขั้นตอนนี้เป็นอย่างมาก หากมี ประสบการณ์น้อย ควรมีการทดลองก่อนการจัดกิจกรรมจริง การทดลองนำชม จับเวลา ทดสอบระบบต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ

ขั้นตอนที่ 6 ประเมินผล สำหรับการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑเป็นฐาน ควรมี การประเมินผลให้ครอบคลุมในทุกองค์ประกอบ โดยการมีส่วนร่วมระหว่างครูผู้สอน นักเรียน และ พิพิธภัณฑ ดังนี้

1. ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นประเมินพัฒนาการ และทักษะของผู้เรียน ภายใต้วัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม ผ่านการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเครื่องมือในการประเมินผลการเรียนรู้ และให้ผู้เรียนได้รับโอกาสในการประเมินตนเอง และประเมินเพื่อนในชั้นเรียน

2. ประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียน ครูผู้สอน และพหุภาคี ประเมินกระบวนการต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรม เพื่อการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พหุภาคีเป็นฐาน ซึ่งควรคำนึงถึงสาระสำคัญในการประเมินผลดังนี้

- 2.1 กิจกรรมการเรียนรู้บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ อย่างไร
- 2.2 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับผู้เรียนหรือไม่ อย่างไร
- 2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 หรือไม่ อย่างไร
- 2.4 กิจกรรมการเรียนรู้สร้างการมีส่วนร่วมของสถานศึกษาและพหุภาคีที่ได้จริงหรือไม่ อย่างไร
- 2.5 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในกิจกรรมการเรียนรู้มีความพึงพอใจ และมีความคิดเห็นอย่างไรกับกิจกรรม

จากแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พหุภาคีเป็นฐานที่ได้นำเสนอนี้ เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้ตามความเหมาะสม โดยควรคำนึงถึงสาระสำคัญในการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พหุภาคีเป็นฐาน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้อย่างสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดองค์ความรู้ทางศิลปะไปพร้อมกับการพัฒนาคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 ได้ ดังนี้

สาระสำคัญในการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พหุภาคีเป็นฐาน

มาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน 4 แกนหลัก คือ 1) การปฏิบัติทักษะทางศิลปะ 2) ประวัติศาสตร์ศิลป์ 3) ศิลปวิจารณ์ และ 4) สุนทรียศาสตร์ การจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พหุภาคีเป็นฐาน จึงจะต้องคำนึงผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ผู้เขียนจึงขอเสนอสาระสำคัญในการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พหุภาคีเป็นฐาน ดังนี้

1. **การปฏิบัติทักษะทางศิลปะ** ครูผู้สอนสามารถดำเนินการได้ จากการสำรวจวัตถุดิบแสดงหรือผลงานศิลปะในพหุภาคี โดยให้ความสำคัญกับวิธีการสร้างสรรค์ วัสดุอุปกรณ์ และเครื่องมือในการสร้างสรรค์เป็นหลัก ให้ผู้เรียนศึกษากระบวนการปฏิบัติจากรายละเอียดของผลงานนั้น ๆ อาจเริ่มต้นจากสังเกตวัสดุที่ปรากฏในผลงาน สีที่ใช้ วิธีการระบายสี วิธีการปั้น หรือการแกะสลัก ซึ่งหลังจากการศึกษาแล้วสามารถให้ผู้เรียนได้ทดลองปฏิบัติตามศิลปินผู้สร้างสรรค์ เพื่อให้เข้าใจถึงทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ แต่ควรคำนึงถึงความยากง่ายที่เหมาะสมต่อพัฒนาการทางศิลปะของผู้เรียน

2. **ประวัติศาสตร์ศิลป์** สามารถดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ จากการศึกษาข้อมูลเนื้อหา และที่มาของวัตถุดิบแสดง หรือผลงานศิลปะ โดยให้ความสำคัญกับบริบททางสังคมในช่วงเวลาที่สร้างสรรค์ผลงาน เชื่อมโยงประวัติศาสตร์ทางสังคม ให้เห็นพัฒนาการในการส่งรับวัฒนธรรม และอิทธิพลจากการเคลื่อนที่ของศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความเป็นมาของรูปแบบ และแนวทางการสร้างสรรค์ รับรู้ถึงอิทธิพลทางศิลปะที่มีความสัมพันธ์กัน ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงทางศิลปวัฒนธรรมมากกว่าการท่องจำระยะเวลา หรือ การจดจำเฉพาะชิ้นงานที่มีความสำคัญเท่านั้น ซึ่งอาจบูรณาการไป

พร้อมกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ทางสังคมได้อีกด้วย เพราะไม่อาจปฏิเสธได้ว่า โลกบันทึกประวัติศาสตร์ผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะ

3. ศิลปวิจารณ์ ในประเด็นนี้เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง ที่ครูผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้รับโอกาสในการแสดงความคิดเห็นของตนเองที่มีต่อผลงานศิลปะ ซึ่งอาจกำหนดองค์ประกอบในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะได้ดังนี้

3.1 กายภาพของผลงาน เป็นการสังเกตภาพที่ปรากฏด้วยการมองเห็นภาพรวมของผลงานศิลปะ โดยสังเกตวิธีการสร้างสรรค์ วัสดุที่ใช้ การจัดองค์ประกอบศิลป์ จุดเด่น จุดรอง หรือจุดที่น่าสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนรับรู้รายละเอียดของผลงานเบื้องต้น และใช้เป็นองค์ประกอบในการประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะ ซึ่งผลงานศิลปะที่ดีนั้นจะต้องแสดงถึงทักษะในการสร้างสรรค์ และการจัดองค์ประกอบที่มีเอกภาพ

3.2 เนื้อหาสาระ หรือประเด็นทางความคิด วิเคราะห์จากสัญลักษณ์ รูปร่าง รูปทรง และทัศนธาตุ ที่ปรากฏ เพื่อค้นหาความหมาย สาระสำคัญ หรือประเด็นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ โดยให้ผู้เรียนฝึกการตีความจากการสืบค้นที่มาของการสร้างสรรค์ และวิเคราะห์ภาพที่ปรากฏว่าสามารถนำเสนอในประเด็นที่ศิลปินต้องการได้หรือไม่ อย่างไร หากเป็นผลงานที่ดี ก็จะสามารถชี้ชวน หรือตั้งคำถามกับผู้ชมให้ได้เรียนรู้สาระสำคัญจากผลงานได้ ซึ่งในประเด็นนี้สามารถให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นของตนเอง ทั้งที่แตกต่างกัน ชัดแย้งกัน และสอดคล้อง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย สร้างการมีส่วนร่วม และสร้างวิจรณ์ญาณทางความคิดให้กับผู้เรียน

3.3 สุนทรียภาพของผลงาน ครูผู้สอนสามารถสร้างการรับรู้ถึงความสวย และความงามทางศิลปะได้โดยการสังเกต และศึกษาภาพที่ปรากฏ อาจเริ่มจากคำถามว่า นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้ ผลงานชิ้นนี้ มีความสวย หรือมีความงามหรือไม่ อย่างไร ภาพที่ปรากฏทำให้นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง หรือ นักเรียนชื่นชอบผลงานชิ้นนี้หรือไม่อย่างไร ซึ่งปัจจัยสำคัญในการสร้างสุนทรียภาพนี้คือ เวลา และสถานที่ที่เหมาะสม รวมทั้งบรรยากาศแวดล้อมที่นำไปสู่การรับรู้ถึงสุนทรียภาพทางศิลปะ การจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะจึงถือเป็นสถานที่ที่เหมาะสมที่สุด

4. สุนทรียภาพ ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับความสวยงาม เป็นภาพสะท้อนทางความรู้สึกที่ได้รับจากผลงานศิลปะ ซึ่งอาจทำให้คล้อยตาม ชัดแย้ง หรือเห็นถึงความสวย ปราณีต วิจิตร บรรจง ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนั้น ๆ เช่น ผลงานรูปแบบเหมือนจริงนำเสนอความงามของวัตถุหรือบุคคล ก็จะแสดง ความงาม ความถูกต้องตามหลักกายวิภาค หรือแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกของผลงานได้อย่างชัดเจน ครูผู้สอนสามารถพัฒนาสุนทรียภาพให้กับผู้เรียนได้ด้วยการฝึกวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง จากการสัมผัส รับรู้ความงามทางศิลปะ ซึ่งอาจอาศัยปัจจัยแวดล้อมในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมต่อการเกิดสุนทรียภาพของผู้เรียน เพราะเป็นกระบวนการสร้างความคิดที่ลึกซึ้ง นำไปสู่การเกิดความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้

สาระสำคัญในการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน ถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ศิลปศึกษาอย่างครบถ้วน ตามองค์ประกอบที่หลักสูตรได้กำหนดไว้ และสามารถเกิดความริเริ่มสร้างสรรค์ได้ เนื่องจากการเรียนรู้ด้วยกระบวนการที่มุ่งเน้นการสร้างแรงจูงใจ ใน

สภาพแวดล้อม และกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะด้านต่าง ๆ รวมทั้งยังเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ภายใต้ความต้องการ และศักยภาพที่หลากหลาย เพราะไม่ได้มุ่งเน้นไปที่ผลงานศิลปะ หรือการปฏิบัติทักษะทางศิลปะเท่านั้น แต่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ การรับรู้ ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานความคิดของผู้เรียน นำไปสู่การคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ และมีวิจารณญาณในการสังเคราะห์องค์ความรู้ต่าง ๆ

อย่างไรก็ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐานที่ได้นำเสนอในขั้นต้น สามารถปรับประยุกต์ใช้ได้ตามความเหมาะสมและบริบทของสถานศึกษา แต่ต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ที่ส่งเสริมต่อคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนมากที่สุด ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน คือการเตรียมความพร้อม และการวางแผนอย่างเป็นระบบ

บทสรุป

จากการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน สรุปได้ว่าสามารถส่งเสริม ให้ผู้เรียนเกิดสุนทรียภาพ สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการคิดอย่างสร้างสรรค์ มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและอุปสรรค สร้างสรรค์ตนเองและสิ่งแวดล้อมได้อย่างเหมาะสม มีความเป็นพลเมืองโลกในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างสมบูรณ์ การจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน จึงถือเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 ได้ โดยอาศัยการมีส่วนร่วมระหว่างสถาบันการศึกษาและพิพิธภัณฑสถาน ซึ่งมีได้เจาะจงเพียงพิพิธภัณฑสถานเท่านั้น แต่หมายรวมถึงพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทางสังคม ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าไปเรียนรู้จากข้อมูล วัตถุจัดแสดง นิทรรศการ หรือกิจกรรม ที่ครูผู้สอนเป็นผู้คัดสรรให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา และมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ให้ความสำคัญกับสมรรถนะของผู้เรียน (Competency-based) หรือการเรียนรู้โดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based) ซึ่งสามารถดำเนินการได้ใน 6 ขั้นตอน คือ 1) ศึกษาเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษา 2) สำรวจพิพิธภัณฑสถานหรือแหล่งเรียนรู้ 3) บูรณาการเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้และพิพิธภัณฑสถาน 4) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ 5) ดำเนินการจัดกิจกรรม และ 6) ประเมินผล โดยให้ความสำคัญกับการประเมินพัฒนาการของผู้เรียนมากกว่าผลสำเร็จของชิ้นงาน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ และทักษะการดำรงชีวิตในโลกศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนุสสทรรณการเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ. (2558). *แนวทางการจัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะสาขาวิชาชีพ*. จาก <http://www.thaischool1.in.th>

- รัฐชนา สายะสิญจน. (2563). *บทบาทสภาศิลปะแห่งชาติสิงคโปร์กับแผนการยกระดับความสุขในสังคมด้วยศิลปะ กรณีศึกษา : ละครเวที*. (ภาคนิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา). คณะศิลปศาสตร์ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ประณัฐ กิจรุ่งเรือง และคณะ. (2564). *ปรับกระบวนการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อสร้างเสริมทักษะสำคัญของผู้เรียนยุคประเทศไทย 4.0*. วารสารครุศาสตร์สาร, 15(2), 16-30.
- ปทุมมา บำเพ็ญทาน. (2560) *รูปแบบการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา)*. คณะครุศาสตร์ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิเชษฐ ยิ่งตรง และคณะ. (2560). *กลยุทธ์การพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ในศตวรรษที่ 21*. สุทธิปริทัศน์, 31(100), 1-12.
- Puji Astuti E. et al. (2020). *Teachers' Perceptions of Museum-Based Learning and Its Effects on Creativity: A Preliminary Study*. Proceedings of the 4 th International Conference on Arts and Arts Education (ICAAE 2020) (pp. 215-221).
- Pringle E.(2018).*Teaching and Learning in the Art Museum*. from <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.399>.
- Khabour A. (2021). *Museum Based Learning*. Retrieved from https://www.academia.edu/49202741/Museum_Based_Learning.
- Min Li F. 2018. *Artefactually Speaking: A New Museum-based Learning Programme at the National Museum of Singapore*. BEST PRACTICE 8: A tool to improve museum education internationally. International Council of Museums (ICOM).
- Radaideh B. (2012). *The Contribution of Art Museum to Art Education*. Journal of Social Sciences, 2012, 8 (4), 505-511.