

บทบาทของพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์
ในฐานะแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปศึกษา
Role of Museums and Art Galleries
as a Learning Center for Art Education

อนิวัฒน์ ทองสีดา / Aniwat Tongseeda^๑

Received: Jun 23, 2021 Revised: May 5, 2021 Accepted: Jun 9, 2021

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่อง บทบาทของพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ในฐานะแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปศึกษา เขียนขึ้นเพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ โดยศึกษาจากวรรณกรรม แนวคิด ทฤษฎี และกรณีศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ เพื่อนำเสนอเป็นข้อมูลตัวอย่างในการบริหารจัดการด้านการศึกษาศิลปะในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ เพื่อให้สอดคล้องตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่ระบุไว้ในหลักสูตรการศึกษาแกนกลางที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้จักการวิเคราะห์ ประเมินคุณค่า เข้าใจบริบทความเป็นมาบทบาทของศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ตอบสนองแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่สนับสนุนให้สร้างรูปแบบ หรือพัฒนาแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) อันประกอบด้วยทักษะสำคัญ ๔ ด้าน คือ ๑) การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ๒) การสื่อสาร (Communication) ๓) การร่วมมือ (Collaboration) และ ๔) ความคิดสร้างสรรค์

^๑ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

(Creativity) ซึ่งถือเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญที่มนุษย์ในศตวรรษที่ ๒๑ ทุกคนต้องเรียนรู้ เพื่อเตรียมความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และความซับซ้อนของสังคมโลก อีกทั้งยังเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาศักยภาพส่วนบุคคล การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ ยังเป็นการสร้างบทบาทสำคัญให้กับพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ในฐานะแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปศึกษาที่จะส่งผลต่อการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมให้ขยายวงกว้างไปสู่สถาบันการศึกษา ซึ่งหากมีการบริหารจัดการด้านการศึกษาศิลปะที่ดีระหว่างสถาบันการศึกษาพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์แล้ว จะส่งผลให้สามารถยกระดับคุณภาพทางการศึกษา ต่อยอดไปสู่การดำรงรักษาศิลปวัฒนธรรมของชาติในโลกร่วมสมัยได้อย่างยั่งยืน ประกอบกับพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ในปัจจุบันมีการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย จึงถือเป็นช่วงเวลาสำคัญที่จะใช้โอกาสนี้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนและเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป

คำสำคัญ : ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ แหล่งเรียนรู้ศิลปศึกษา

Abstract

The article on the Role of Museums and Art Galleries as a Learning Center for Art Education aimed to present the concept of art education management in museums and art galleries. Various interesting issues from literature, concepts, theories, and case studies were analyzed and synthesized and were proposed as example information for the management of art education in museums and art galleries to comply with the learning standards specified in the education core curriculum which emphasizes learners' ability to analyze, evaluate, and understand the context, background, role of art and culture, and local wisdom. The study

responds to learning management in the 21st century that focuses on creating models or developing approaches to learning management which reinforces learners' learning and innovation skills including 4 key skills: 1) Critical Thinking, 2) Communication, 3) Collaboration, and 4) Creativity. They are fundamental skills which are necessary for humans in the 21st Century to be prepared for the rapid change and complexity of the global society. They are also the basis for personal development. Organizing art education in museums and art galleries also creates an important role for museums and art galleries as a learning center for art education. The organization will benefit the dissemination of art and culture knowledge by expanding it to educational institutions. If there is proper management of art education among educational institutions, museums, and art galleries, the quality of education will be furthered towards sustainable preservation of national art and culture in the contemporary world. Moreover, current museums and art galleries develop and promote learning in various ways. Therefore, this is the opportunity to develop art education learning management in accordance with the objectives to benefit learners and become the cornerstone of national development.

Keyword : Art education in museum, Art galleries, Learning center for art education

บทนำ

ศิลปศึกษา เป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาศักยภาพส่วนบุคคลในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านความคิด เริ่มต้นจากจินตนาการนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งกระบวนการบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์นี้ จำเป็นอย่างยิ่งที่

จะต้องอาศัยการเรียนรู้ และประสบการณ์ทางสุนทรียะที่ได้จากการเรียนศิลปะ ในรูปแบบต่าง ๆ นอกจากนั้นแล้วการเรียนศิลปะยังช่วยให้สามารถพัฒนา ทักษะที่จำเป็นต้องใช้กับสาขาวิชาการอื่น ๆ โดยเฉพาะการอ่านและ คณิตศาสตร์ การเรียนรู้ศิลปศึกษาจึงมีความสำคัญสำหรับผู้เรียนในทุกช่วงวัย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ระบุว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มุ่งเน้นพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑) ประกอบกับ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ หมวด ๔ มาตรา ๒๔ กำหนดให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัด กระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ สามารถคิดเป็น ทำเป็น มีการประยุกต์ความรู้มาใช้ เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา โดยใช้สื่อการเรียนการสอน และแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ ทุกเวลา ทุกสถานที่ ให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนฝึกประสบการณ์ให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้ ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งได้กำหนดมาตรฐานด้านคุณภาพผู้เรียนไว้ในมาตรฐานที่ ๔ คือ ผู้เรียนมี ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์มีวิจารณญาณ มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง มีวิสัยทัศน์ มองโลกในแง่ดีและมีจินตนาการ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๔๒) สอดคล้องกับทักษะเพื่อดำรงชีวิตในศตวรรษ ที่ ๒๑ ที่สนับสนุนให้สร้างรูปแบบหรือพัฒนาแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ประกอบด้วย ๑) การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ๒) การสื่อสาร (Communication) ๓) การร่วมมือ (Collaboration) และ ๔) ความคิด สร้างสรรค์ (Creativity) ทักษะพื้นฐานสำคัญที่มนุษย์ในศตวรรษที่ ๒๑ ทุกคน ต้องเรียนรู้ เพื่อเตรียมความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งหากพิจารณามาตรฐานและตัวชี้วัดที่ระบุในหลักสูตรการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ จะพบว่า มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ คิดริเริ่ม วิเคราะห์ ประเมินคุณค่า

เข้าใจบริบท ความเป็นมา บทบาทของศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดการเรียนรู้ศิลปะในรูปแบบเดิม จึงอาจไม่สามารถส่งเสริมให้เกิดทักษะ หรือสร้างกระบวนการการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อสังคมในปัจจุบันที่กำลังเผชิญหน้ากับการแข่งขัน และการเปลี่ยนแปลง ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โดยไม่หยุดนิ่ง

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ จึงต้องอาศัยแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อช่วยในการพัฒนา การจัดการเรียนการสอนให้เกิดทักษะสำคัญต่อผู้เรียน สอดคล้องกับความต้องการของสังคมโลกในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งในปัจจุบัน พิพิธภัณฑสถานและหอศิลป์มีการกำหนดบทบาทของตนเองในฐานะองค์กรผู้ให้การศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรม ผ่านกิจกรรม และวัตถุจัดแสดง ภายใต้อาณัติของการจัดการนิทรรศการต่าง ๆ และยังกำหนดให้มีฝ่ายวิชาการหรือฝ่ายการศึกษา บริหารงานด้านการจัดการศึกษา ซึ่งในประเทศไทยมีพิพิธภัณฑสถานและหอศิลป์ ทั้งภาครัฐและเอกชนจำนวนมากที่พร้อมสนับสนุนให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ ศิลปศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ เพื่อทำให้บทบาทของพิพิธภัณฑสถานและหอศิลป์ เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปศึกษามีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ต่อการศึกษา อันเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป จึงถือเป็นเรื่องสำคัญและเร่งด่วนที่จะต้องร่วมกันพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑสถานและหอศิลป์ให้เกิดขึ้นได้จริงอย่างเป็นรูปธรรม

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

สังคมโลกปัจจุบันและอนาคตก้าวเข้าสู่สังคมโลกาภิวัตน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ความเชื่อ ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องทำความเข้าใจในความหลากหลายที่เกิดขึ้น การพัฒนาทักษะ สำหรับโลกในศตวรรษที่ ๒๑ ส่งผลให้การศึกษาต้องปรับตัว เพื่อบ่มเพาะและพัฒนาผู้เรียนที่จะเติบโตเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนา มีทักษะในการดำเนินชีวิต และมีความพร้อมในการปรับตัวเข้าสู่สังคมสหวิทยาการ ภายใต้อิทธิพลของวัฒนธรรมที่หลากหลาย คณะกรรมการมานาชาตว่าด้วยการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ แห่งยูเนสโก

(UNESCO, 1973) ได้สรุปแนวทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นรายงานเรื่อง Learning : The Treasure Within หรือการเรียนรู้ : ชุมทรัพย์ในตน กล่าวถึงสี่เสาหลักทางการศึกษา ประกอบด้วยการเรียนรู้ ๔ แบบ ได้แก่ การเรียนรู้เพื่อรู้ (Learning to know) การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้ (Learning to do) การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน (Learning to live together) และการเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to be) ซึ่งสามารถขยายความการเรียนรู้แต่ละแบบได้ ดังนี้ (วิชัย วงศ์ใหญ่, ๒๕๕๗)

๑. การเรียนรู้เพื่อรู้ หมายถึง การเรียนที่มุ่งพัฒนากระบวนการคิด การแสวงหาความรู้ของผู้เรียน เพื่อให้สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตลอดชีวิต กระบวนการเรียนรู้เน้นการฝึกสติ สมาธิ ความจำ ความคิด ผสมผสานกับสภาพจริง และประสบการณ์ในการปฏิบัติ

๒. การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้ หมายถึง การเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาความสามารถและความชำนาญ รวมทั้งสมรรถนะทางด้านวิชาชีพ สามารถปฏิบัติงานเป็นหมู่คณะ ประยุกต์องค์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติงานและประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม กระบวนการเรียนรู้จะเป็นการบูรณาการระหว่างความรู้ภาคทฤษฎี และการฝึกปฏิบัติที่เป็นประสบการณ์ต่าง ๆ ของสังคม

๓. การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน หมายถึง การเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างมีความสุข มีความตระหนักในการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน การแก้ปัญหาความขัดแย้งด้วยสันติวิธี เคารพสิทธิและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และความเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม ประเพณีและความเชื่อของแต่ละบุคคลในสังคม

๔. การเรียนรู้เพื่อชีวิต หมายถึง การเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านจิตใจ ร่างกาย และปัญญา ให้มีความสำคัญกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ภาษาและวัฒนธรรม เพื่อพัฒนามนุษย์ที่สมบูรณ์มีความรับผิดชอบ ต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ศีลธรรม สามารถปรับตัวและปรับปรุงบุคลิกภาพของตน เข้าใจตนเองและผู้อื่น

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ จึงต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ได้เรียนในสภาพที่ใกล้เคียงชีวิตจริงมากที่สุด เพื่อให้เกิดการสังสมประสบการณ์ใหม่สามารถนำมาโต้แย้งความเชื่อหรือค่านิยมเดิม ทำให้ละจากความเชื่อเดิมหันมายึดถือความเชื่อค่านิยมใหม่หรือกระบวนการทัศนใหม่ ทำให้เป็นคนที่มีความคิดเชิงกระบวนการทัศนที่ชัดเจน และเกิดการเรียนรู้ใหม่ได้ จึงต้องมีความสามารถในการรับรู้ข้อมูลและหลักฐานใหม่ เพื่อนำมาสังเคราะห์เป็นความรู้เชิงกระบวนการทัศนใหม่ และสิ่งสำคัญสำหรับการเรียนรู้จะต้องเกิดประเด็นคำถามอยากรู้อีกก่อนจึงจะอยากเรียน ไม่ใช่ครูอยากสอนเพียงฝ่ายเดียว สถานการณ์การเรียนรู้ จึงควรใช้สภาพแวดล้อมที่นักเรียนคุ้นเคย ซึ่งก็คือครอบครัวและชุมชนของผู้เรียน คำถามอยากรู้อของผู้เรียนจะทำให้เห็นความแตกต่างของพื้นฐานความรู้และประสบการณ์เป็นรายบุคคล (สำนักบริหารงานกรมมัธยมศึกษาตอนปลาย, ๒๕๕๘) นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่ตรงต่อความต้องการและพัฒนาศักยภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการสร้างทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

การสร้างทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ควรจัดกระบวนการเรียนรู้ Project-Based Learning : PBL โดยเริ่มจากการนำบริบท สภาพแวดล้อมเป็นตัวการสร้างแรงกดดันให้นักเรียนตั้งคำถาม อยากรู้อให้มากตามประสบการณ์พื้นฐานความรู้ และตั้งสมมติฐานคำตอบที่ไม่มีถูกหรือผิด ซึ่งจะนำไปสู่การแลกเปลี่ยนประเด็นความคิดเห็นกับกลุ่มเพื่อน เพื่อสรุปหาสมมติฐานที่มีความน่าจะเป็นให้ได้มากที่สุด โดยการพิสูจน์และยืนยันสมมติฐานคำตอบจากการไปสืบค้น รวบรวมความรู้จากแหล่งอ้างอิงที่เชื่อถือได้มาสนับสนุนหรือโต้แย้งเป็นคำตอบที่เรียกว่าองค์ความรู้ เป็นการเรียนรู้แก่นวิชา ไม่ใช่การจดจำ สามารถเชื่อมโยงกับวิชาอื่น ๆ เกิดแรงบันดาลใจอยากพัฒนางานสร้างสรรค์ ผลงานที่เกี่ยวกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต ความคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยนำทฤษฎีความรู้มาสร้างกระบวนการและผลิตผลงานใหม่ หรือพัฒนานวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อบุคคลและสังคม ซึ่งประกอบด้วยทักษะสำคัญ ๔ ด้าน ดังนี้

๑. การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) เป็นการสร้างทักษะการคิดในแบบต่าง ๆ

๑.๑ แบบเป็นเหตุเป็นผล ทั้งแบบอุปนัย (Inductive) และแบบอนุมาน (Deductive)

๑.๒ แบบใช้การคิดกระบวนการระบบ (Systems Thinking) โดยวิเคราะห์ปัจจัยย่อยว่ามีปฏิสัมพันธ์กันอย่างไร จนเกิดผลในภาพรวม

๑.๓ แบบใช้วิจารณญาณและการตัดสินใจที่สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลหลักฐานการโต้แย้ง การอ้างอิง และความน่าเชื่อถือ วิเคราะห์เปรียบเทียบและประเมินความเห็นประเด็นหลัก ๆ สังเคราะห์และเชื่อมโยงระหว่างสารสนเทศกับข้อโต้แย้ง แปลความหมายของสารสนเทศและสรุปพื้นฐานการวิเคราะห์ ตีความ และทบทวนอย่างจริงจังในด้านความรู้ และกระบวนการ

๑.๔ แบบแก้ปัญหาในรูปแบบการฝึกแก้ปัญหาที่ไม่คุ้นเคยหลากหลาย ในแนวทางที่ยอมรับกันทั่วไป และแนวทางที่แตกต่างจากการยอมรับรูปแบบการตั้งคำถามสำคัญที่ช่วยทำความเข้าใจในมุมมองต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่ทางออกที่ดีกว่า

๒. การสื่อสาร (Communication) ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล และเทคโนโลยีการสื่อสาร (Digital and Communication Technology) ทำให้โลกในศตวรรษที่ ๒๑ ต้องการทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจนตั้งแต่การเรียบเรียงความคิดและมุมมอง (Idea) สื่อสารเข้าใจง่าย ในหลายรูปแบบทั้งการพูด เขียน และกิริยาท่าทาง การฟังอย่างมีประสิทธิภาพ นำไปถ่ายทอด สื่อสารความหมายและความรู้ แสดงคุณค่า ทักษะคิดและความตั้งใจ การสื่อสารเพื่อการบรรลุเป้าหมายการทำงาน การสื่อสารด้วยภาษาและสภาพแวดล้อมที่หลากหลายอย่างได้ผล

๓. ความร่วมมือ (Collaboration) ทักษะความร่วมมือกับผู้อื่น ตั้งแต่การทำงานให้ได้ผลราบรื่น เคารพและให้เกียรติผู้ร่วมงาน มีความยืดหยุ่นและ

ช่วยเหลือประนีประนอม เพื่อการบรรลุเป้าหมายร่วมกัน มีความรับผิดชอบ และเห็นคุณค่าของบทบาทต่อผู้ร่วมงาน

๔. ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)

ทักษะทางด้านนี้เป็นเรื่องการนำจินตนาการมาสร้างขั้นตอนและกระบวนการ โดยอ้างอิงจากทฤษฎีความรู้ เพื่อนำไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ เกิดเป็นนวัตกรรมที่ใช้ตอบสนองความต้องการในการดำรงชีวิตที่ลงตัว และนำไปสู่การเป็นผู้ผลิตและผู้ประกอบการต่อไป ซึ่งทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมนี้ ได้แก่

๔.๑ การคิดอย่างสร้างสรรค์ที่สร้างมุมมองอย่างหลากหลาย มีการสร้างมุมมองที่แปลกใหม่ อาจเป็นการปรับปรุงพัฒนาเพียงเล็กน้อยหรือทำให้แหวกแนวโดยสิ้นเชิง เปิดกว้างทางความคิดที่ร่วมกันสร้างความเข้าใจ ปรับปรุงวิเคราะห์ และประเมิน เพื่อพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดอย่างสร้างสรรค์

๔.๒ การทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ในการพัฒนา ลงมือปฏิบัติ และสื่อสารมุมมองใหม่กับผู้อื่นอยู่เสมอ มีการเปิดใจและตอบสนองมุมมองใหม่ ๆ รับฟังข้อคิดเห็น และร่วมประเมินผลงานจากกลุ่มคณะทำงาน เพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนา ทำงานด้วยแนวคิดหรือวิธีการใหม่ ๆ และเข้าใจข้อจำกัดของโลกในการยอมรับมุมมองใหม่ และมองความล้มเหลวเป็นโอกาสในการเรียนรู้

๔.๓ การประยุกต์สู่นวัตกรรมที่มีการลงมือปฏิบัติตามความคิดสร้างสรรค์ให้ได้ผลสำเร็จที่เป็นรูปธรรม (สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย, ๒๕๕๘)

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม สามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ศิลปศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะความคิดสร้างสรรค์ เพราะธรรมชาติการเรียนรู้ศิลปศึกษาจะส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรคจากจินตนาการของผู้เรียน เช่น ครูผู้สอนกำหนดให้นักเรียนออกแบบรถยนต์พลังงานไฟฟ้าที่มีความสวยงาม มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม สิ่งที่เกิดขึ้นคือผู้เรียนจะต้องจินตนาการถึงรูปแบบรถยนต์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่พบเห็นใน

ชีวิตประจำวัน และนำมาพัฒนาให้เกิดนวัตกรรมขึ้นใหม่ โดยอาศัยโจทย์ที่ได้รับเป็นตัวกำหนดประโยชน์ใช้สอยพื้นฐาน ซึ่งนักเรียนอาจคิดและสร้างสรรค์มากไปกว่าที่โจทย์กำหนดให้ หากลองปรับวิธีการสอนให้นักเรียนร่วมกันทำงานเป็นกลุ่มก็จะช่วยส่งเสริมให้เกิดทักษะการสื่อสารและความร่วมมือระหว่างผู้เรียน และนำไปสู่การคิดไตร่ตรอง คิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นฐานสำคัญของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

การศึกษาการประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ศิลปะสมัยใหม่ และร่วมสมัยของไทยในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ พบว่า สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ศิลปะด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะ โดยรายการความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ การให้ผู้เรียนวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการเรียนรู้ และพบว่าลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยในพิพิธภัณฑ์ศิลปะมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เนื่องจากการเรียนรู้ศิลปะจำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากผลงานศิลปะพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ซึ่งเป็นแหล่งเก็บรักษา เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดงผลงานศิลปะการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ จึงมีความสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนรู้ศิลปะ (ปทุมมา บำเพ็ญทาน และคณะ, ๒๕๖๑) ทำให้เห็นว่าพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์มีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ อย่างยิ่ง ซึ่งสอดคล้องกับ UNESCO ที่ได้ระบุบทบาทด้านการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ไว้ในเอกสาร Museum, Imagination and Education (1973) ว่า พิพิธภัณฑ์มีบทบาทในการให้ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์ และการชื่นชมงานศิลปะ ให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ ให้ความรู้เชิงสหวิทยาการและมานุษยวิทยาและให้ความรู้เชิงสังคม

บทบาทของพิพิธภัณฑ์ และหอศิลป์ด้านการศึกษา

นอกจากพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์จะมีบทบาทสำคัญในการนำเสนอผลงานด้านศิลปวัฒนธรรมที่ได้รับการคัดเลือกจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้ว UNESCO ยังได้ระบุบทบาททางการศึกษาที่คาดหวังจากพิพิธภัณฑ์ และหอศิลป์ไว้ดังนี้

๑. การให้ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์และการชื่นชมงานศิลปะ

๑.๑ ต้องสามารถช่วยยกระดับและสร้างความสุนทรียภาพแก่ชีวิตด้วยความรู้ ความเข้าใจคุณค่า และความงามทางศิลปะ

๑.๒ ต้องจัดให้ความรู้ทางศิลปะแก่ผู้ชม เพื่อเป็นพื้นฐานในการปรับใช้ในวิถีชีวิตอย่างมีคุณค่า

๑.๓ ควรวางแผนการให้ความรู้และเสริมความรู้ทางศิลปะ สำหรับนักเรียนนักศึกษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาในระบบ

๒. การให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ศิลปะ

๒.๑ ควรให้ความรู้ ความเข้าใจถึงคุณค่า และความสำคัญของศิลปะ ที่ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและมนุษยชาติ

๒.๒ ควรกระตุ้นให้เกิดความภาคภูมิใจในตัวศิลปินที่เป็นบรรพชนผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ

๒.๓ มีการจัดแสดงเรื่องราวความเป็นมา และให้ความรู้ความเข้าใจถึงพัฒนาการศิลปะ วัฒนธรรมประเพณี และอิทธิพลของลัทธิต่าง ๆ โดยผ่านงานศิลปะ

๒.๔ จัดให้ความรู้เชิงประเมินคุณค่างานศิลปะ เช่น คุณค่าทางประวัติศาสตร์ คุณค่าทางความงาม คุณค่าเชิงวัฒนธรรม คุณค่าทางเชื้อชาติ และคุณค่าทางปรัชญา

๓. การให้ความรู้เชิงสหวิทยาการและมานุษยวิทยา

๓.๑ เป็นแหล่งให้ความรู้เชิงสหวิทยา เป็นการใช้ข้อมูลความรู้หลายทาง เพื่อให้ความรู้เข้าใจ คุณค่าและความสำคัญในงานศิลปะ เช่น ความรู้เชิงหลักการศิลปะผสมกับความคิดของศิลปิน ความรู้ทางประวัติศาสตร์ผสม

กับคติความเชื่อของศิลปิน อิทธิพล รูปแบบศิลปะกับความก้าวหน้าทาง
วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี

๓.๒ เป็นแหล่งที่มีงานศิลปะที่มีคุณค่า ถือเป็นศูนย์กลางแห่ง
การศึกษาอย่างผสมผสาน ความรู้ คุณค่าทางประวัติศาสตร์ ความงาม
สุนทรียศาสตร์ และความชื่นชมงานศิลปะ

๔. การให้ความรู้เชิงสังคม

๔.๑ ให้ความสำคัญและถือว่าประชาชนและสังคม คือ ศูนย์กลาง
ที่จะต้องพัฒนามาตรฐานคุณภาพในวิถีชีวิตลักษณะประสานสัมพันธ์

๔.๒ มีนโยบายที่จะปลูกฝังเรื่องเกี่ยวกับศิลปะเข้าไปอยู่ร่วมในสังคม
เพื่อพัฒนาและยกระดับคุณภาพชีวิตบุคคล ชุมชน และสังคม

๔.๓ มีบทบาทที่ประสานกับโรงเรียน ชุมชน เพื่อความร่วมมือใน
การจัดการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ เพื่อพัฒนาตัวนักเรียนและ
สร้างพื้นฐานการศึกษา (UNESCO, 1973)

บทบาทของพิพิธภัณฑ์ต่อการศึกษาในปัจจุบันมีมากขึ้น มหาวิทยาลัย
หลายแห่งได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ และได้จัดตั้งขึ้นคู่กับห้องสมุด
เพื่อเป็นแหล่งค้นคว้าของนักศึกษา รวมทั้งเปิดให้ประชาชนภายนอกเข้ามาศึกษา
หาความรู้ได้ จึงได้ดำเนินการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ขึ้น เพื่อนำเสนอ
องค์ความรู้และวัตถุต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการสอน เช่น มหาวิทยาลัย
ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาดำเนินการจัดทำแหล่งเรียนรู้กรุงเทพมหานคร
รวบรวมข้อมูลและหลักฐานทางศิลปวัฒนธรรมมาจัดแสดง เพื่อส่งเสริม
การเรียนรู้และการเห็นคุณค่าทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ซึ่งนอกจากจะเกิดประโยชน์
ต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยแล้ว ยังเป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับ
โรงเรียน สถานศึกษา และชุมชนท้องถิ่นด้วย

การเปลี่ยนแปลงขอบเขตการปฏิบัติงานของพิพิธภัณฑ์ในต้นศตวรรษ
ที่ ๒๑ ทำให้เกิดกระบวนการที่สร้างสรรค์ กระตุ้นให้ผู้ชมเรียนรู้จากศิลปะ
สร้างความท้าทายต่อการปฏิบัติงานของพิพิธภัณฑ์เป็นอย่างยิ่ง การฝึกฝนตามทฤษฎี
และเงื่อนไขที่ถูกกำหนดโดยสถาบันการศึกษาด้านพิพิธภัณฑ์ที่ระบุถึง

พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ ปรัชญา หลักการสอน ความท้าทาย และโอกาสที่สนับสนุนต่อการเรียนรู้ในฐานะสาขาวิชาการศึกษาศิลปะพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ยังคงมีความเชื่อว่าประสบการณ์มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงาน เพื่อให้พิพิธภัณฑ์มีบทบาทที่ชัดเจนด้านการศึกษาศิลปะภายในพิพิธภัณฑ์ศิลปะมากขึ้น (Emily Pringle, 2018) การดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์จึงต้องคำนึงถึงบทบาทและหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ (Museum Functions) ในฐานะสถาบันของประชาชนที่เป็นศูนย์กลางที่ให้บริการด้านการศึกษแก่ชุมชน และเป็นกลไกสำคัญที่ส่งเสริมต่อการศึกษาศิลปะทั้งในและนอกระบบการศึกษา จึงทำให้เห็นถึงโอกาสและประโยชน์จากการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา และพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ระบุว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ภูมิปัญญา คุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ พร้อมทั้งได้ระบุถึงเป้าหมายการเรียนรู้ในวิชาทัศนศิลป์ว่าผู้เรียนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทักษะการสร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิควิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัย คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งนำไปสู่การกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้
ในวิชาทัศนศิลป์ คือ

มาตรฐาน ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และ
ความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอด
ความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้
ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ ๑.๒ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์
และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา
ท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

หากพิจารณาและวิเคราะห์สาระสำคัญของมาตรฐานการเรียนรู้ในวิชา
ทัศนศิลป์ จะพบว่ามีคุณสมบัติคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้พหุศิลปศึกษา
เชิงแบบแผน (Discipline-based Art Education) ซึ่งพัฒนาแกนสำคัญ
ในการสอน ๔ แกน ดังนี้ ๑) แกนประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History)
๒) แกนสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ๓) แกนศิลปะวิจารณ์ (Art criticism) และ
๔) แกนศิลปะสร้างสรรค์ (Art Production) ทำให้เป้าหมายทางการเรียนรู้
ศิลปศึกษาจึงไม่ได้มุ่งเน้นแต่เพียงการฝึกทักษะในการสร้างสรรค์เท่านั้น
แต่ยังระบุให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการคิดอย่าง
มีวิจารณญาณ ผ่านกระบวนการทางสุนทรียะที่ได้จากประสบการณ์การเรียนรู้
ศิลปศึกษานี้จะเป็นพื้นฐานสำคัญที่ส่งผลให้เกิดทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์

การเชื่อมโยงหลักสูตรศิลปศึกษา ภายใต้แนวคิดพหุศิลปศึกษาเชิง
แบบแผน (DBAE) กับพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ เป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการจัดการเรียนรู้
ในพิพิธภัณฑ์ โดยพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (DBAE) เป็นหลักสูตรการจัดการ
เรียนรู้การสอนศิลปะใน ๔ แกนความรู้ คือ

๑. สุนทรียศาสตร์ เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความงามที่จำเป็นต้องสร้าง
ผ่านประสบการณ์ตรงที่ได้รับจากการสัมผัสในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งสามารถใช้

ประเด็นหลากหลายนำมาสู่การเชื่อมโยงกับพิพิธภัณฑสถานและหอศิลป์ และข้อคำถามทางสุนทรียศาสตร์ที่นำมาใช้นั้น ควรมาจากการสำรวจสิ่งที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑสถาน เช่น คิดเห็นอย่างไรกับพิพิธภัณฑสถานศิลปะ ทำไมบางพิพิธภัณฑสถานถึงมีการรวบรวมงานศิลปะที่เป็นรูปแบบเฉพาะเท่านั้น ทำไมงานศิลปะถึงมีคุณค่า ตัวอย่างคำถามเหล่านี้ สามารถเชื่อมโยงถึงการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษากับการเที่ยวชมพิพิธภัณฑสถานได้ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และตัดสินใจจากสิ่งที่รับรู้ได้

๒. ศิลปะปฏิบัติ เป็นรูปแบบการเรียนรู้จากกระบวนการทำงานรูปแบบ และการสร้างสรรค์งานศิลปะของศิลปิน เช่น

๒.๑ การใช้วัสดุที่เหมือนหรือคล้ายกันกับกระบวนการสร้างสรรค์ของผลงานศิลปิน เช่น เมื่อผู้เรียนได้สังเกตงานศิลปะที่จัดแสดงไว้ ผู้จัดกิจกรรมสามารถแนะนำวิธีการสร้างสรรค์งาน ด้วยกระบวนการเดียวกันกับที่ศิลปินสร้างสรรค์ไว้ได้

๒.๒ การสร้างสรรค์งานศิลปะที่คล้ายคลึงกับงานศิลปะที่จัดแสดง เช่น เมื่อได้ชมภาพวาดสีน้ำของศิลปิน ให้ผู้เรียนวาดภาพสีน้ำของพวกเขา โดยพิจารณาในรายละเอียดของการใช้สี รูปแบบ และเทคนิคของศิลปิน

๒.๓ การสร้างสรรค์งานศิลปะจากการได้เห็น ได้เรียนรู้ความหลากหลายของงานศิลปะในพิพิธภัณฑสถาน ฝึกการตีความหมายของผลงาน จดบันทึกแนวคิดของผลงาน และหากเป็นไปได้อาจจะทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลที่ปรากฏ จากการที่ผู้เรียนได้แสดงออกถึงการตอบสนอง การรับรู้ต่องานศิลปะในทิศทางอื่น ๆ เช่น แนวความคิด รูปแบบ หรือวัสดุ ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกสิ่งเหล่านี้ไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

๓. ประวัติศาสตร์ศิลป์ การจัดแสดงงานศิลปะในพิพิธภัณฑสถาน มีศักยภาพมากที่จะใช้เป็นวิธีการสอนเพื่อเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ศิลป์กับพิพิธภัณฑสถาน เพราะไม่ได้เป็นเพียงแค่จัดแสดงผลงานศิลปะเท่านั้น แต่ยังสามารถกำหนดเป้าหมายจากผลงานศิลปะที่จัดแสดงได้ ยิ่งไปกว่านั้นอาจจะใช้การเรียนรู้จาก

นิทรรศการด้วยการเรียนรู้จากความเป็นมาของการจัดแสดง สะท้อนด้วยการทดสอบความเป็นตัวตน และคุณค่าของผลงานศิลปะนั้น ๆ ดังวิธีการต่อไปนี้

๓.๑ จัดนิทรรศการ จากการเลียนแบบรูปแบบของนิทรรศการศิลปะตามความสนใจของผู้เรียน

๓.๒ ให้ผู้เรียนจัดทำป้ายข้อมูลเฉพาะสำหรับผลงานที่สามารถบ่งบอกถึงแรงบันดาลใจของศิลปินที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

๓.๓ แบ่งกลุ่มในการเลือกผลงานศิลปะหรือศิลปิน เพื่อสืบหาข้อมูลและสร้างเป็นเส้นทางที่แสดงถึงการสืบค้นของผลงานศิลปะ

๓.๔ สืบหาข้อเท็จจริงของบริบททางวัฒนธรรมจากการสร้างสรรคงานของศิลปินหรือพื้นฐานในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

๔. ศิลปวิจารณ์ สร้างขึ้นได้จากการเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ โดยมีแนวทางการจัดกิจกรรม ดังนี้

๔.๑ ให้อธิบายจากการถามคำถาม การตีความ และตัดสินใจเกี่ยวกับงานศิลปะในระหว่างการชม

๔.๒ อ่านนิยายสารหรือหนังสือพิมพ์ โดยพูดถึงผลงานศิลปะหรือนิทรรศการศิลปะ จากนั้นให้พิจารณาเปรียบเทียบในสิ่งที่สังเกตเห็นและแสดงความคิดเห็น

๔.๓ สร้างความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างจุดมุ่งหมายของศิลปิน และการตีความหมายของงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้น เป็นการช่วยฝึกให้เด็กและเยาวชนอธิบายเกี่ยวกับงานศิลปะ และรู้จักตีความหมายใหม่จากเดิมได้ เปรียบเทียบสิ่งที่ได้ตีความ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในสิ่งที่อาจเป็นไปได้จากเหตุผลของความแตกต่างหรือเหมือนกัน

๔.๔ ก่อนไปเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ ชักชวนให้เขียนแสดงความคิดเห็นถึงงานศิลปะที่จะได้เห็นสามารถแสดงความคิดเห็นเปรียบเทียบในเบื้องต้นจากการเห็นผลงานด้วยตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่การคิด วิเคราะห์ ข้อดี ข้อเสีย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการวิจารณ์ศิลปะ (Denise L. Stone, 2001)

การเข้าถึงกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์มีวิธีการอย่างหลากหลาย โดยสามารถสร้างความร่วมมือกันในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ และวางแผนการมีส่วนร่วมสำหรับการจัดการเรียนรู้ศิลปะในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งโดยปกติแล้วพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ส่วนใหญ่จะมีแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น ๒ ลักษณะ คือ

๑. กิจกรรมศิลปะที่เชื่อมโยงเนื้อหาสาระจากนิทรรศการ โดยออกแบบกิจกรรมร่วมกับภัณฑารักษ์และศิลปิน เป็นกิจกรรมระยะสั้น ไม่ได้มีการออกแบบเพื่อการเรียนรู้ระยะยาวเชิงหลักสูตร แต่มุ่งเน้นการสร้างความรู้ ความเข้าใจในงานศิลปะที่จัดแสดงในนิทรรศการ ณ ขณะนั้น

๒. กิจกรรมศิลปะที่เป็นนโยบายในการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ เช่น ฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร จะวางแผนการดำเนินงานกิจกรรมศิลปะที่มุ่งเน้นให้เกิดความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย โดยออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับศักยภาพและความต้องการของผู้ที่สนใจ จัดทำเป็นโครงการต่อเนื่องในระยะยาว โดยการดำเนินงานร่วมกับโรงเรียนและสถาบันศึกษาต่าง ๆ เช่น โครงการพาน้องท่องหอศิลป์ โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับครูศิลปะ ฯลฯ (หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, ๒๕๖๒)

โครงการพาน้องท่องหอศิลป์ถือเป็นตัวอย่างการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ที่ดี โดยเริ่มต้นการดำเนินงานกับครูผู้สอนศิลปะในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน ๒๐ โรงเรียน ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินงาน ดังนี้

๑. ศึกษาความต้องการของครูศิลปะ โดยการสำรวจความต้องการและข้อคิดเห็น

๒. ศึกษาเนื้อหาสาระสำคัญของผลงานศิลปะ และสิ่งที่มีอยู่ในนิทรรศการ เพื่อสำรวจความเป็นไปได้จากความต้องการ และข้อคิดเห็นจากครูศิลปะ

๓. กำหนดวัตถุประสงค์จากมาตรฐานและตัวชี้วัด จากหลักสูตร การศึกษาแกนกลาง ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ แบ่งบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบร่วมกันกับครูศิลปะ

๔. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะในพื้นที่หอศิลป์

๕. ประเมินผลการจัดกิจกรรมจากนักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

๖. สรุปผลการเรียนรู้ ความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม

ผู้เขียนขอเสนอตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปศึกษาจาก นิทรรศการ ร้อยริ้วสรรพสี่สรร เพื่อเป็นตัวอย่างในการออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้ศิลปศึกษา ดังนี้

๑. วัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม

๑.๑ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จากศิลปิน (มาตรฐาน ศ ๑.๑)

๑.๒ ได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียะ จากการชมผลงานศิลปะในพื้นที่ หอศิลป์ (มาตรฐาน ศ ๑.๒)

๒. สาระสำคัญการเรียนรู้ คือ องค์ประกอบศิลป์

๓. กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน ๑๐๐ คน

๔. การจัดกิจกรรม

๔.๑ นำนักเรียนเข้าชมนิทรรศการ ร้อยริ้วสรรพสี่สรร ชวนคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และชวนสังเกตภาพผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นผลงานของ คุณประเทือง เอมเจริญ ศิลปินแห่งชาติ สาขาจิตรกรรม ผู้สร้างสรรคงานศิลปะ รูปแบบนามธรรม (สร้างทักษะการสื่อสาร การคิดอย่างมีวิจารณญาณ)

๔.๒ แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ จำนวน ๕ - ๖ คน เปิดโอกาสให้ชมผลงานด้วยตนเอง และร่วมกันเลือกภาพผลงานที่ชื่นชอบมากที่สุด (สร้างทักษะความร่วมมือ)

๔.๓ ให้แต่ละกลุ่มเขียนคำใบ้ภาพที่กลุ่มเลือก จำนวน ๓ ประโยค เช่น พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นสีแดง จากนั้นให้แลกเปลี่ยนระหว่างกลุ่ม (สร้างทักษะ การสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ)

๔.๔ ทุกกลุ่มตามหาภาพตามคำใบ้ เมื่อพบแล้วให้ถ่ายภาพ และนำมาเฉลยในกลุ่มใหญ่ รวมทั้งแสดงความคิดเห็นถึงความสวยงามของภาพ ผลงานศิลปะ (สร้างทักษะการสื่อสาร และคิดอย่างมีวิจารณญาณ)

๔.๕ ผู้จัดกิจกรรมสรุปสาระสำคัญเรื่อง องค์ประกอบศิลป์จากทัศนธาตุ ที่เห็นได้จากงานศิลปะ

เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการจัดกิจกรรม พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ส่วนใหญ่ชื่นชอบกิจกรรม เนื่องจากได้รับประสบการณ์จากการชมผลงานศิลปะจริง ในหอศิลป์ รวมทั้งครูผู้สอนยังสะท้อนถึงผลการเรียนรู้เรื่ององค์ประกอบศิลป์ว่า นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจเรื่ององค์ประกอบศิลป์มากขึ้น แม้ไม่ได้ลงมือปฏิบัติงานศิลปะ อาศัยเพียงการสังเกต และชมผลงานศิลปะเท่านั้น และยังสนับสนุนให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ ต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ศิลปะที่มีคุณภาพต่อผู้เรียน ทั้งยังส่งผลให้เกิดทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ ด้วย



ภาพที่ ๑ ภาพกิจกรรมศิลปะในโครงการพาน้องท่องหอศิลป์

(ก) กิจกรรมการเขียนคำใบ้จากภาพ

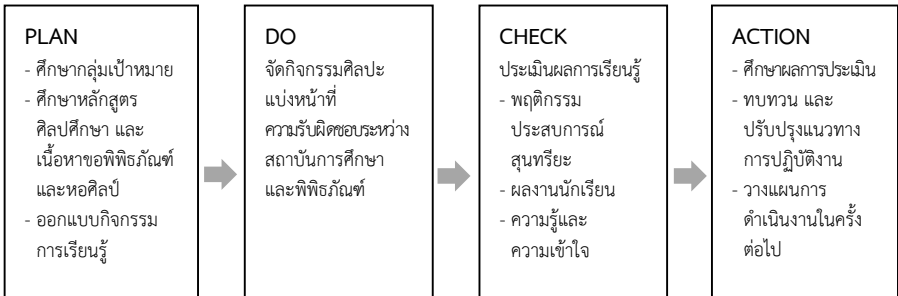
(ข) การตามหาภาพจากคำใบ้ และถ่ายภาพ

(ที่มา: หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, ๒๕๖๑)

บทบาทของพิพิธภัณฑ์ และหอศิลป์ในฐานะแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปศึกษา

พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ควรมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ เป็นศูนย์กลางการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญ เข้าถึงชุมชนที่หลากหลาย และมุ่งมั่นที่จะปฏิบัติอย่างยั่งยืน ซึ่งพิพิธภัณฑ์ทั่วโลกแสดงให้เห็นว่าการศึกษามีบทบาทสำคัญในการบรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ได้ ดังนั้นสิ่งที่จำเป็น คือ การรับรู้ถึงคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมที่มีมาอย่างยาวนานนี้ สนับสนุนให้เกิดการพัฒนาทางปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ จากทุกภาคส่วน สถาบันการศึกษา ผู้ให้ทุนและผู้กำหนดนโยบาย เพื่อสร้างบทบาทของพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ในฐานะแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปศึกษา (Emily Pringle, 2018)

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ต้องอาศัยความร่วมมือจากพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ และสถาบันการศึกษา ร่วมกันวางแผนการทำงานร่วมกันในระยะยาว โดยอาศัยมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรการศึกษาแกนกลาง ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตามความถนัดและบริบทในการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งจากตัวอย่างที่กล่าวมาในขั้นต้นผู้เขียนจึงขอเสนอแนวทางในการวางแผนและจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ ภายใต้หลักการวงจรเดมมิง (PDCA) ไว้ดังนี้



ภาพที่ ๒ แผนภาพแนวทางการวางแผนและจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา
ในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์
(ที่มา: อนิวัฒน์ ทองสีดา, ๒๕๖๓)

ขั้นตอนการวางแผน (Plan)

ครูผู้สอนหรือสถาบันการศึกษาจะต้องวางแผนการดำเนินงานร่วมกับ พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ โดยคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

๑. กลุ่มเป้าหมายในการจัดกิจกรรมครั้งนี้เป็นใคร อายุเท่าไร มีลักษณะ การเรียนรู้อย่างไร และมีพัฒนาทางศิลปะมากน้อยแค่ไหน และมีจำนวนกี่คน เพื่อให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การเลือกลำดับ ความยากง่ายของเนื้อหาจากหลักสูตรและเนื้อหาจากพิพิธภัณฑ์

๒. ศึกษาสาระสำคัญ วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย โดยศึกษาร่วมกับเนื้อหา ผลงานศิลปะ วัตถุจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ เพื่อเชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะศึกษาร่วมกัน เพื่อไม่ให้เกิดการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาในพิพิธภัณฑ์เป็นเพียงแค่การทัศนศึกษา

๓. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษา โดยระบุรายละเอียดต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ระยะเวลา วิธีการจัด กิจกรรม วัสดุ อุปกรณ์ เงื่อนไข และวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกัน

ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ (Do)

พิพิธภัณฑ์และครูผู้สอนจะกำหนดบทบาทหน้าที่ของกันและกัน อย่างชัดเจน และปฏิบัติตามแผนการจัดกิจกรรมที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งอาจกำหนด บทบาทหน้าที่ตามความถนัดและบริบทของพื้นที่ได้ดังนี้

๑. พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ เป็นผู้ดำเนินกิจกรรม เพื่อสร้างการเรียนรู้ ที่แปลกใหม่ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ อีกทั้งพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ยังมีความชำนาญในการนำผู้เรียนเคลื่อนย้ายไปยังจุดต่าง ๆ

๒. ครูผู้สอน เตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน สร้างแรงบันดาลใจ และสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความอยากรู้ อยากรเรียนก่อนการจัดกิจกรรมใน พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ และในขณะที่จัดกิจกรรมครูผู้สอนมีหน้าที่ในการเป็น ผู้ช่วยในการจัดกิจกรรม กระตุ้นให้ผู้เรียนตอบคำถาม เตรียมอุปกรณ์ และสรุป การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

ขั้นตอนการประเมินผลการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ (Check)

การประเมินผลการเรียนรู้มีความสำคัญสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ ซึ่งสามารถประเมินผลการเรียนรู้ได้ ๒ ลักษณะ

๑. ประเมินผลจากพฤติกรรมและประสบการณ์ทางสุนทรียะ ซึ่งได้จากการสังเกตผู้เรียน ทั้งจากการสังเกตแบบมีโครงสร้าง คือ การออกแบบและจัดทำแบบสังเกตจากแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ หรือการสังเกตพฤติกรรม การแสดงออก ความสนใจ หรือความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ได้รับจากกิจกรรมศิลปศึกษา

๒. ประเมินผลการเรียนรู้หรือผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ อาจประเมินจากผลงานสร้างสรรค์จากกิจกรรม แบบวัดผลสัมฤทธิ์ หรือแบบทดสอบที่สร้างขึ้นตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ได้กำหนดไว้ในขั้นต้น

ขั้นตอนการปรับปรุง และพัฒนากิจกรรม (Action)

๑. ศึกษาผลการประเมินผลการเรียนรู้ ความพึงพอใจจากนักเรียน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมและครูศิลปะที่มีส่วนร่วมในการดำเนินการตั้งแต่นั้น

๒. ทบทวน และปรับปรุง แนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะ จากปัญหา และข้อค้นพบจากผลการประเมินที่ได้จากผู้จัดกิจกรรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม

๓. วางแผน และพัฒนา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะในครั้งต่อไป การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ จะเกิดขึ้นได้อย่างสมบูรณ์หรือไม่นั้น ต้องอาศัยความร่วมมือ และระยะเวลาในการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง การจัดกิจกรรมเพียง ๑ ครั้ง อาจไม่ส่งผลให้การเรียนรู้ศิลปศึกษาประสบผลสำเร็จมากนัก แต่ประสบการณ์สุนทรียะที่ได้จากการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจ จุดประกายและปลูกฝัง การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

บทสรุป

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในโลกศตวรรษที่ ๒๑ จำเป็นต้องตอบสนองต่อความต้องการ ภายใต้การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วรูปแบบการศึกษาแบบดั้งเดิมไม่อาจสร้างทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตได้ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยียังส่งผลต่อลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน การสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ สามารถทำได้ง่ายและรวดเร็ว แม้กระทั้งการเรียนรู้ศิลปะก็สามารถฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเอง การเรียนในสถาบันการศึกษาเพียงอย่างเดียว จึงไม่สามารถส่งเสริมให้เกิดทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในโลกอนาคตได้

พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ จึงมีบทบาทอย่างยิ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปศึกษา และจำเป็นต้องเร่งพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยอาศัยความร่วมมือจากสถาบันการศึกษา รวมทั้งปรับนโยบายด้านการศึกษาจากการตั้งรับเป็นการทำงานเชิงรุก เข้าถึงสถาบันการศึกษาและชุมชนท้องถิ่น เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งสร้างสุนทรียภาพในการเรียนรู้ให้กับสังคม กระตุ้นให้สังคมหันมาสนใจ และมองเห็นคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานสำคัญของมนุษยชาติ ในขณะเดียวกันสถาบันการศึกษาควรส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและกัน อาศัยความชำนาญของแต่ละคน ร่วมกันสร้างแนวทาง และกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ให้เป็นรูปธรรม

อย่างไรก็ตาม บทบาทของพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ในฐานะแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปศึกษา ยังคงเป็นบทบาทสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้ศิลปศึกษามีคุณภาพ โดยอาศัยความร่วมมือกับสถาบันการศึกษา ซึ่งในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ หันมาปฏิบัติภารกิจและปรับนโยบายด้านการศึกษาที่เอื้อประโยชน์ต่อการเรียนรู้ศิลปศึกษามากขึ้น การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาจึงไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป เพียงแต่ต้องการสร้างความสัมพันธ์ที่นำไปสู่การเกิดเครือข่ายทางการศึกษาที่ร่วมมือกันพัฒนาการจัดการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบและยั่งยืน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีสุนทรียภาพ เป็นประโยชน์ในการยกระดับคุณภาพ

ทางการศึกษา ที่มุ่งเน้นพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศ ภายใต้การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในโลกศตวรรษที่ ๒๑

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๔๒). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕. กรุงเทพฯ: พริกหลานกราฟฟิค.
- _____ (๒๕๕๑). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ปทุมมา บำเพ็ญทาน, อภิชาติ พลประเสริฐ และดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ. (๒๕๖๑). การประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณในการเรียนรู้ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ. *Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร*, ๑๑ (๑), ๑,๘๓๙-๑,๘๕๓.
- วิชัย วงศ์ใหญ่. (๒๕๕๗). *สี่เสาหลักของการศึกษา*. [ออนไลน์]. สืบค้น ๘ มกราคม ๒๕๖๓. จาก [www.curriculumandlearning.com /upload/สี่เสาหลักทางการศึกษา.pdf](http://www.curriculumandlearning.com/upload/สี่เสาหลักทางการศึกษา.pdf).
- สำนักบริหารงานกรมมัธยมศึกษาตอนปลาย (๒๕๕๘). *แนวทางการจัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่เน้นสมรรถนะสาขาวิชาชีพ*. [ออนไลน์]. สืบค้น ๘ มกราคม ๒๕๖๓. จาก http://www.thaischool1.in.th/_files_school/27012005/document/27012005_0_20150512-093836.pdf
- หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร. (๒๕๖๑). *รายงานผลการดำเนินงานโครงการพำนักท่องหอศิลป์ ประจำปี ๒๕๖๑*. กรุงเทพฯ: ฝ่ายการศึกษา หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร.
- _____ (๒๕๖๒). *รายงานประจำปีหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- Pringle, E. (2018). *Teaching and Learning in the Art Museum*. [Online] Retrieved January 8, 2021. From <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.399>

Stone D. L. (2001). **Using the Art Museum.** Massachusetts: Davis
Publication

UNESCO. (1973). **Museum, Imagination and Education.** Switzerland:
Art Graphiques Coop Suisse.