

รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน*

THE PARTICIPATORY THAI ART EXHIBITION MODEL TO PROMOTE THE APPLICATION OF THAI ART IN DAILY LIFE FOR YOUTH

วนาลี ชามรังศรี*, อภิชาติ พลประเสริฐ

Wanalee Charangsrī*, Apichart Pholprasert

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Department of Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: Wanalee.chan36@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้
ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน เป็นการวิจัยและพัฒนา มีกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ใช้ศึกษาข้อมูลเพื่อพัฒนา
รูปแบบนิทรรศการฯ คือ ผู้เชี่ยวชาญ 15 คน ได้จากการเลือกแบบเจาะจง เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์
สังเกตการณ์การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทยและสังเกตการณ์จัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม กลุ่มที่ 2 ทดลอง
ใช้รูปแบบนิทรรศการฯ คือ เยาวชนอายุ 18 - 25 ปี ที่เข้าชมนิทรรศการฯ 53 คน และเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ
32 คน โดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบอาสาสมัคร เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับพื้นที่การ
เรียนรู้นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยใน
ชีวิตประจำวัน และแบบประเมินความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยจากผลงาน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วย
วิธีการตอบแบบสอบถาม และการประเมินผลงานศิลปะโดยผู้ทรงคุณวุฒิ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ยเลข
คณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการ
ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน ใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT โดย
นิทรรศการมี 2 ส่วน คือ 1) พื้นที่การเรียนรู้นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม และ 2) พื้นที่จัดกิจกรรม
สร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ผลการทดลองใช้รูปแบบนิทรรศการ พบว่า เยาวชนมีความคิดเห็นและพึง
พอใจต่อรูปแบบนิทรรศการในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, $SD = 0.28$) ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมสร้างสรรค์
ผลงานศิลปะไทยในชีวิตประจำวันอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$, $SD = 0.15$) ผลการประเมินงานศิลปะที่มีการ
ประยุกต์ใช้ศิลปะไทยเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 13$, $SD = 0.29$)

คำสำคัญ: ศิลปะไทย, นิทรรศการศิลปะไทย, การมีส่วนร่วม, การประยุกต์ใช้

Abstract

This research aimed to Develop the participatory Thai art exhibition model to encourage
the use of Thai art in daily life. This research is Research and Development technique. There are
2 sample groups: The first group is used to study information to develop a participatory Thai art
exhibition. These sample group are experts has been selected with purposive sampling method.
Data were collected through interviews and observations of Thai art activities and participatory

exhibitions. The second group was used to experiment with a participatory Thai art exhibition model, including 53 of 18 - 25 years old youths who visited the exhibition with and participated in the creative activities. 32 Participants were selected by voluntary selection. The tools used to collect data included commentary surveys on learning spaces of participatory Thai art exhibition, feedback surveys on creative Thai art activities in daily life, evaluation of the ability to apply Thai art. Data Analysis using mathematical averages, standard differences, and data analysis. The results of the research were a formation of a model for a participatory Thai art exhibition to promote the daily application of Thai art for young people. This research has developed the exhibition principles by using the learning management method according to the 4 MAT learning cycles. The exhibition consists of 2 parts: 1) is a learning area for participatory Thai art exhibitions. and 2) is the space for creative Thai art activities. The results of a participatory art exhibition experiment showed that young people had the highest level of opinion and satisfaction about the exhibition ($\bar{X} = 4.86$, $SD = 0.28$). Young people had their highest levels of opinion, satisfaction with the art activities ($\bar{X} = 4.83$, $SD = 0.15$). The evaluation of the work from the application of Thai art found that the average youth's application of Thai art scores was very good, ($\bar{X} = 13$, $SD = 0.29$)

Keyword: Thai Art, Thai Art Exhibition, Participatory, Application

บทนำ

ด้วยความสำคัญของศิลปะไทย กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในขณะที่แผนการศึกษาแห่งชาติฉบับ พ.ศ. 2560 - 2579 ได้วางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตามศักยภาพ โดยมีเป้าหมายเพื่อความเท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษา และตอบโจทย์บริบทที่เปลี่ยนแปลง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) แต่ด้วยการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของโลกจะทำให้ทักษะและความรู้ที่มีหมดอายุเร็วขึ้น ทำให้ห้องความรู้ที่ได้จากการศึกษาภาคบังคับหรือในระดับอุดมศึกษาอาจไม่เพียงพอที่จะใช้ตลอดช่วงชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะที่เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม พบว่า เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นศิลปะปฏิบัติ มีการจัดกิจกรรมบูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ กิจกรรมที่จัดขึ้นมีคู่มือการทำกิจกรรม มีการให้ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาและมีสื่อการเรียนรู้ (สุภรัตน์ เบญญาภาจ, 2562); (เรีตี พลฤกษ์อุดม, 2560); (ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้, 2562) ซึ่งอัจฉรา ทองพลาย ได้เสนอแนะวิธีถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยผ่านการจัดกิจกรรมได้แก่ ใช้ภาพและวัสดุของจริงมาสอน จัดนิทรรศการและป้ายนิเทศด้านศิลปวัฒนธรรมไทย การจัดตั้งชุมนุมหรือศูนย์ส่งเสริมวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้เกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมไทยได้ด้วยตนเองมากขึ้น (อัจฉรา ทองพลาย, 2530)

การศึกษาในปัจจุบันจึงมีแนวโน้มในการเปลี่ยนวิธีการเรียนจากการเรียนตามผู้สอนเป็นเรียนตามที่ตนต้องการ ผู้เรียนจะต้องได้ทดลองและลงมือทำ เนื่องจากการสนใจระยะยาวของผู้เรียนจะเกิดจากการเห็นคุณค่าหรือเกิดความหมายต่อตนเองผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (วิจารณ์ พานิช, 2562) สำนักการเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ยังได้กล่าวถึง แนวทางการนำภูมิปัญญาไทยเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยต้องมีหลักการการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้น



การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ที่มีแนวคิดที่มนุษย์ต้องสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านทางประสบการณ์ เพื่อทำให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม เป็นการสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมายจากประสบการณ์ ที่ทำให้เกิดความรู้ที่ตนเองเข้าใจและเป็นความรู้ที่คงทน (Piaget, J., 1972) โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ในนิตยสารศิลปศึกษาแบบมีส่วนร่วมตามรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT ซึ่งอธิบายว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ของ 2 มิติ คือ การรับรู้และกระบวนการจัดการกระทำข้อมูล ซึ่งการรับรู้ของบุคคลเกิดจากช่องทางที่เป็นรูปธรรม คือ ประสบการณ์และผ่านช่องทางที่เป็นนามธรรม คือ ทางความคิดรวบยอด ทำให้เกิดเป็นแนวทางการใช้คำถามหลัก 4 คำถาม คือ ทำไม อะไร อย่างไร และถ้า (McCarthy, B., 1980); (Huitt, W., 2009) ในการออกแบบกิจกรรมการมีส่วนร่วมในนิตยสารศิลปศึกษาและนิตยสารศิลปศึกษา จากแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าว จึงนำมาสู่การวิจัยพัฒนารูปแบบนิตยสารศิลปศึกษาแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มคนสำคัญที่เติบโตมาพร้อมเทคโนโลยีการสื่อสารพร้อมต่อการเรียนรู้และรับประสบการณ์ใหม่ ๆ สนใจกิจกรรมที่อยู่ในกระแสสังคม มีความคิดสร้างสรรค์ชอบเรียนรู้และแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง เป็นวัยที่เริ่มเข้าใจและมองเห็นคุณค่าของวัฒนธรรม ต้องการพื้นที่แสดงออกและต้องการยอมรับจากสังคม ซึ่งความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในช่วงวัยนี้จะเป็นรากฐานความสนใจหรือความมุ่งหมายในชีวิต (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2557); (บึงอร ศิริสัตยลักษณ์, 2560); (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549)

การวิจัยนี้จึงจะเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้เยาวชนได้มีโอกาสศึกษาศิลปะไทยในบริบทที่ใกล้ตัวมากขึ้น เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจรวมถึงความสามารถในการออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยได้ เพื่อให้เกิดการนำศิลปะไทยไปใช้จริงในชีวิตประจำวันได้มากขึ้น โดยนิตยสารแบบมีส่วนร่วมเป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้ในการจัดการศึกษาตามอรรถศาสตร์ อันเป็นพื้นที่เรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นต่อการเรียนรู้ ทำให้ผู้ชมนิตยสารได้มีส่วนร่วมและเกิดประสบการณ์ตรง สามารถนำองค์ความรู้ไปพัฒนาต่อยอดได้ ทั้งนี้ การจัดการศึกษาในรูปแบบการจัดการนิตยสารแบบมีส่วนร่วมจะเป็นวิธีการที่จะช่วยเผยแพร่ความรู้และปลูกฝังความรักในศิลปะไทย อีกทั้งยังเป็นการให้ความรู้เรื่องการนำศิลปะมาประยุกต์ใช้ผ่านการชมนิตยสารและการลงมือปฏิบัติจริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนารูปแบบนิตยสารศิลปศึกษาแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้เทคนิควิธีการเชิงปริมาณและคุณภาพ

1. กลุ่มตัวอย่างและวิธีการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง

1.1 กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ ในการให้ข้อมูลและตรวจสอบรูปแบบเพื่อการพัฒนา นิตยสารศิลปศึกษาแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิตยสาร และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ด้านละ 3 คน รวม จำนวน 15 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างสำหรับทดลองรูปแบบนิตยสารศิลปศึกษาแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน คือ เยาวชนไทย อายุ 18 - 25 ปี ได้มาโดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบอาสาสมัคร

(Voluntary Selection) เข้าชมนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม จำนวน 53 คน โดยกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวยังเป็นกลุ่มตัวอย่างที่อาสาสมัครเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ จำนวน 32 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

2.1 เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลมาพัฒนาารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 2) แบบสังเกตการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย และ 3) แบบสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

2.2 เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลผลการทดลองใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน 1) แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับพื้นที่การเรียนรู้นิทรรศการศิลปะไทยฯ 2) แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยฯ และ 3) แบบประเมินความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยจากผลงาน

กำหนดคุณสมบัติผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจสอบเครื่องมือ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC) จำนวน 3 ท่าน โดยเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ด้านศิลปะและการสอนศิลปะ เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี ผลการตรวจสอบ พบว่า มีค่าอยู่ในช่วง 0.67 - 1.00 ซึ่งเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะให้ปรับใช้ภาษาในข้อคำถาม และเพิ่มข้อคำถามให้ครอบคลุมประเด็นการสัมภาษณ์ ซึ่งผู้วิจัยแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปใช้จริง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการดำเนินงานวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

3.1 ระยะที่ 1 (R1) ระยะการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะไทย การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยและข้อมูลสำหรับการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม โดยเก็บข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นในการพัฒนานิทรรศการแบบมีส่วนร่วมจากผู้เชี่ยวชาญ และเก็บข้อมูลจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะไทยและการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

3.2 ระยะที่ 2 (D1) ระยะพัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน โดยนำข้อมูลจากระยะที่ 1 มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร แล้วนำมาออกแบบรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักร 4 MAT

3.3 ระยะที่ 3 (R2) ระยะทดสอบคุณภาพรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม โดยดำเนินการจัดนิทรรศการและเก็บข้อมูลจากการทดลองใช้รูปแบบนิทรรศการจากเยาวชนด้วยแบบสอบถาม จากนั้น เก็บข้อมูลการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยจากผลงานซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญการสอนศิลปะที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง โดยมีประสบการณ์การสอนศิลปะ เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 2 คน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต และแบบสอบถาม ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล คือ 1) แบบตรวจสอบรายการ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ 2) แบบเติมค่า วิเคราะห์ข้อมูลโดยการจัดหมวดหมู่ข้อมูล หาค่าความถี่ ค่าร้อยละ และ 3) แบบมาตราประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert's Scale) วิเคราะห์ข้อมูลโดยการให้ค่าคะแนนของคำตอบแต่ละข้อ จากนั้น จึงหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) แล้วนำเสนอในรูปแบบความเรียง

4.2 แบบประเมินความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยจากผลงาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูปรีคแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic Scoring rubric) โดยพิจารณาคุณภาพของชิ้นงานที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย เป็นรายองค์ประกอบหรือรายมิติที่มีการบรรยายคุณลักษณะลดหลั่นตามระดับคุณภาพ



ผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ตามระยะการวิจัย

1. ผลการศึกษาข้อมูลสำหรับการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

1.1 สรุปผลข้อมูล จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การเก็บข้อมูลจากการสังเกต และการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบพัฒนานิทรรศการฯ โดยสามารถสรุปข้อมูล ได้ดังนี้ 1) ประเภทของศิลปะไทย คือ จิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย สถาปัตยกรรมไทย และทัศนศิลป์ไทย นับตั้งแต่ในสมัยรัชกาลที่ 3 ได้รับอิทธิพลจากประเทศจีนเนื่องจากมีการค้าขาย จึงถือเป็นการเริ่มต้นเข้าสู่ความร่วมมือ 2) การจัดการศึกษาศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน เป็นระบบการศึกษาที่สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างยืดหยุ่น ผู้เรียนเลือกศึกษาได้ตามอัธยาศัย ทั้งนี้การที่จะทำให้ศิลปะไทยคงอยู่ในวิถีชีวิตจะต้องมีการประยุกต์ใช้ให้เข้ากับบริบทสังคมปัจจุบันได้ ซึ่งมีขั้นตอนในการออกแบบ คือ เลือกลักษณะไทยที่จะนำมาออกแบบแล้วนำมาตัดทอนหรือเพิ่มองค์ประกอบ จากนั้นใส่สีและสร้างสรรค์ให้สมบูรณ์เพื่อให้ผลงานแสดงลักษณะของศิลปะไทยได้อย่างโดดเด่นและสอดคล้องกับความสนใจของคนในปัจจุบัน 3) การจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม มีประเภทของกิจกรรม ได้แก่ การสาธิต เกมส์ การอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น องค์ประกอบในการจัดนิทรรศการและจัดกิจกรรม คือ คู่มือการทำกิจกรรม เนื้อหาและกิจกรรม วัสดุ - อุปกรณ์ สื่อการเรียนรู้ และแบบประเมินผลนิทรรศการ และ 4) การจัดการเรียนการสอนตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT ที่พบว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ และความคิดรวบยอด ทำให้เกิดแนวทางการสอนโดยใช้คำถามหลัก 4 คำถาม ได้แก่ ทำไม (Why) การสร้างและวิเคราะห์ประสบการณ์ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าความสำคัญของเรื่องที่เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนตอบได้ว่าทำไมจึงต้องเรียนรู้เรื่องนี้ อะไร (What) การพัฒนาประสบการณ์เป็นแนวคิดจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ตอบได้ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้ คืออะไร อย่างไร (How) ผู้เรียนนำความรู้มาปฏิบัติผ่านการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ดังนั้น ในขั้นนี้ต้องตอบได้ว่าเราจะสร้างสรรค์อย่างไร และ ถ้า (If) วิเคราะห์และร่วมกันอภิปรายเพื่อนำการเรียนรู้ไปเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

1.2 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ พบว่า การเรียนการสอนศิลปะไทย ต้องทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวที่จะได้เรียน สร้างบรรยากาศโดยใช้ภาพและเสียงเพื่อให้เกิดความคล้อยตาม ทำให้ศิลปะไทยเป็นเรื่องใกล้ตัว ใช้สื่อการเรียนการสอนทั้งผลงานจริง ตัวอย่างจำลอง สื่อวัสดุอุปกรณ์ สื่อขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเน้นการสาธิตปฏิบัติให้ดูเป็นตัวอย่าง นอกจากนี้ยังควรคัดเลือกชิ้นตอนให้เข้าใจง่ายและแสดงวิธีการที่ชัดเจน ในด้านการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ ควรให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของงานที่จัดแสดง มีกิจกรรมให้ทำ มีพื้นที่ให้จับหรือเล่นกับนิทรรศการ ทดลองทำได้ โดยส่วนสำคัญ คือ วัสดุอุปกรณ์และวิธีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ ต้องมีป้ายข้อมูลทุกชิ้นงาน คำอธิบายต้องกระชับ ส่วนคู่มือการชมนิทรรศการต้องมีขนาดเล็ก แสดงให้เห็นภาพผลงานที่ชัดเจน มีเนื้อหาสั้นกระชับ มีพื้นที่ให้บันทึก

1.3 ข้อมูลจากการสังเกตการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย พบว่า การเตรียมการจัดกิจกรรมมีการจัดโต๊ะที่นั่งในรูปแบบกลุ่ม ระดับตกแต่งพื้นที่จัดกิจกรรมด้วยผลงานศิลปะ วางวัสดุอุปกรณ์ไว้บนโต๊ะก่อนเริ่มกิจกรรม สื่อการเรียนรู้มีการใช้สื่อสไลด์นำเสนอภาพถ่ายและตัวอย่างผลงาน นำเข้าสู่กิจกรรมโดยการอธิบายรายละเอียดภาพรวมกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น แล้วจึงสาธิตขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเริ่มลงมือทำ จากการสังเกต พบว่า พฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสนใจสื่อการเรียนรู้เป็นอย่างดี สังเกตจากการถามคำถามและการดูตัวอย่างผลงานในระยะใกล้ มีการสอบถามขั้นตอนเป็นระยะ

1.4 ข้อมูลจากการสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม พบว่า พื้นที่ในการจัดนิทรรศการ มีการเรียงลำดับเนื้อหาตามตำแหน่งของห้องและตามเส้นทางการเดินชมโดยเรียงลำดับเริ่มตั้งแต่ห้องแรกไปถึงห้องสุดท้ายซึ่งเป็นทางออกนิทรรศการ จัดแสดงผลงานโดยการติดประดับรอบผนัง และมีแท่นแสดงงานบริเวณกลาง

ห้องที่ทำให้เดินชมผลงานได้โดยรอบ ผู้ชมส่วนมากมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมที่ใช้มือสัมผัสกับสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการ เช่น การเปิดหรือพลิกแผ่นป้ายเพื่อหาคำตอบ มีการเดินชมผลงานในระยะใกล้ชิด

จากผลการศึกษาทำให้ได้ข้อมูลที่สามารถนำมาออกแบบรูปลักษณ์นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

2. รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

แบ่งพื้นที่นิทรรศการเป็น 2 ส่วน คือ พื้นที่จัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม และพื้นที่จัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

2.1 นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม

2.1.1 เนื้อหานิทรรศการ แบ่งเป็น 3 ส่วน ส่วนที่ 1 นิทรรศการส่วนศิลปะไทยประเพณี (เรียนรู้รูปแบบและประวัติศาสตร์) แสดงข้อมูลลำดับเหตุการณ์ยุคสมัยของศิลปะไทย จัดแสดงผลงานจำลองงานศิลปะไทย โดยแสดงเนื้อหา คติความเชื่อ รูปแบบลักษณะผลงานประเภทต่าง ๆ วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีกิจกรรมการมีส่วนร่วม จำนวน 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมแต้มสี แต่งภาพ เรียนรู้วิธีการลงสีงานจิตรกรรมไทย และกิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย เรียนรู้การลงรักปิดทองตลายรดน้ำ ส่วนที่ 2 นิทรรศการส่วนศิลปะไทยร่วมสมัย (เรียนรู้การปรับเปลี่ยน) จัดแสดงผลงานศิลปะไทยร่วมสมัย โดยมีรายละเอียด คือ เนื้อหา คติความเชื่อ รูปแบบ วัสดุอุปกรณ์และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน กิจกรรมการมีส่วนร่วม ได้แก่ กิจกรรมกระแหนะลาย แต้มแต่ง ด้วยการกระแหนะลายไทย นำมาลงสี แล้วนำไปประดับงานประติมากรรมไทย และกิจกรรมประดับกระจกสี ลีลาแสง ติดกระจกสีประดับลวดลายดอกพุดตานขนาดใหญ่ และ ส่วนที่ 3 นิทรรศการส่วนการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน (เรียนรู้วิธีการนำไปใช้) จัดแสดงผลงานผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวันที่มีลักษณะไทย โดยมีรายละเอียดที่มา รูปแบบลักษณะผลงาน วัสดุ อุปกรณ์ ขั้นตอนวิธีการออกแบบ มีกิจกรรมการมีส่วนร่วม คือ สร้างสรรค์ผลงานที่นำศิลปะไทยประเพณีมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมลายลิ่ม พิมพ์หมึก สร้างสรรค์โปสเตอร์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ โดยใช้ลวดลายจากลายคำล้านนา

2.1.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้ในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมใช้หลักการทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT ออกแบบการเรียนรู้ผ่านเนื้อหาและสื่อปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจะสร้างประสบการณ์รูประธรรมและกระบวนการรับรู้อย่างไตร่ตรองด้วยกระบวนการเรียนรู้ คือ 1) ทำไม (Why) สร้างประสบการณ์ ให้รู้ เข้าใจ เห็นความสำคัญของการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ สะท้อนความคิดผ่านการทำกิจกรรมกับสื่อปฏิสัมพันธ์ในนิทรรศการทั้ง 5 กิจกรรม 2) อะไร (What) พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด กระตุ้นให้คิดกว้างขวางขึ้นจากแหล่งเรียนรู้ในนิทรรศการ สามารถคิดแนวทางในการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ได้ 3) อย่างไร (How) พัฒนาความรู้คิดจากแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมมีส่วนร่วมในนิทรรศการ พัฒนาสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะไทยแบบประยุกต์ใช้ด้วยการลงมือทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม และ 4) ถ้า (If) แสดงความคิดและเห็นวิเคราะห์แนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ผ่านสื่อนิทรรศการและการตอบแบบสอบถาม

2.1.3 องค์ประกอบของนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม มี 5 องค์ประกอบ 1) เนื้อหาและกิจกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะไทย คติ ความเชื่อ รูปแบบลักษณะ วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน และจัดกิจกรรมให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับนิทรรศการผ่านการลงมือทำ 2) คู่มือชมนิทรรศการ มีลักษณะเป็นแผ่นพับ มีภาพถ่ายที่แสดงให้เห็นภาพผลงานที่ชัดเจน ใช้ภาพกราฟิกตกแต่งให้ดูสวยงาม มีเนื้อหาที่สั้นกระชับ ชัดเจน ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีพื้นที่ให้จดบันทึกและทำกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับนิทรรศการ 3) วัสดุ - อุปกรณ์ แบ่งได้เป็น วัสดุ - อุปกรณ์ติดตั้งผลงานศิลปะ สื่อการเรียนรู้ และวัสดุ - อุปกรณ์ที่

ใช้ในการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม 4) สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ตัวอย่างผลงานจริง ตัวอย่างสื่อจำลอง ภาพถ่าย วัสดุ อุปกรณ์โบราณและวัสดุสมัยใหม่ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทย สื่อกราฟิกแสดงเนื้อหาข้อมูลของนิทรรศการ และ 5) แบบประเมินผลนิทรรศการ

2.2 กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

เป็นพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมศิลปะอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) โดยให้นำความรู้จากการชมนิทรรศการมาลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะไทยด้วยตนเอง มีจำนวน 3 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรมปักกุญแจ พกพาหิมพานต์ สร้างสรรค์ลายสัตว์หิมพานต์บนกระเป๋าดำด้วยเทคนิคการปักพรม เป็นการนำสัตว์หิมพานต์ในศิลปะไทยมาออกแบบเป็นลวดลายบนกระเป๋าดำ ด้วยการลดทอนรายละเอียดของลายไทยให้มีรายละเอียดน้อยลง เพิ่มความโค้งมนในส่วนปลายหรือมุมของลาย แต่ยังคงโครงสร้างเดิมของลายไว้เพื่อให้ง่ายต่อการนำมาใช้งานในชีวิตประจำวัน 2) กิจกรรมร้อยลาย เรียงมงคล สร้างสรรค์สร้อยข้อมือลายประจำยาม โดยใช้สีและหินที่มีความหมายมงคล เป็นการนำโครงสร้างของลายประจำยาม ซึ่งเป็นแม่แบบของลายไทยมาประยุกต์ใช้รวมทั้งปรับเปลี่ยนวัสดุในการปักจากปูนดำที่ใช้ในงานศิลปะไทยประเพณีมาใช้วัสดุดินโพลีเมอร์ในการสร้างสรรค์ผลงาน และ 3) กิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลวดลาย วาดภาพลงสีกระดาษดินเผา ด้วยลวดลายจากพระปรารักษ์ วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร เป็นการคัดลอกลวดลายกระเบื้องเคลือบที่ติดประดับตกแต่งพระปรารักษ์มาประยุกต์ใช้ โดยนำออกแบบจัดวางประกอบกับลวดลายอื่น ๆ และเลือกจับคู่สีมาใช้ให้ดูมีความเรียบง่าย สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้มากยิ่งขึ้น

กระบวนการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยออกแบบกระบวนการทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดและนำไปสู่การลงมือทดลองปฏิบัติจริง โดยนำความรู้จากการชมนิทรรศการมาใช้ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย มีกระบวนการในการจัดการเรียนรู้ คือ 1) ทำไม (Why) ทบทวนรูปแบบและวิเคราะห์ลักษณะเด่นของศิลปะไทยที่จะนำมาประยุกต์ใช้จากนิทรรศการ 2) อะไร (What) ขึ้นออกแบบ พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด ผ่านการคิดและวางแผนการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในคู่มือทำกิจกรรม 3) อย่างไร (How) ขึ้นปฏิบัติงาน ศึกษาวิธีการและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน และพัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยแบบประยุกต์ของตนเอง และ 4) ถ้า (If) ขึ้นสรุปแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ผลงานที่สร้างสรรค์ แนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในลักษณะอื่น ๆ

เมื่อได้รูปแบบของนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำรูปแบบไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

3. ผลการใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชนไปใช้ โดยการจัดแสดงนิทรรศการ แปลงไทย TRADI - TRENDY ณ ห้องจัดแสดงงานศิลปะ ชั้น 3 Art4C, Gallery and Creative Learning Space มีผลการทดลองใช้ดังต่อไปนี้

3.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการ “แปลงไทย TRADI - TRENDY”

3.1.1 ผู้เข้าชมนิทรรศการ มีจำนวนผู้เข้าชมทั้งหมด 94 คน โดยมีเยาวชนอายุ 18 - 25 ปี เข้าชมนิทรรศการ จำนวน 53 คน (56.31 %)

3.1.2 ประสบการณ์การชมนิทรรศการและการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในนิทรรศการ ส่วนพื้นที่นิทรรศการศิลปะไทยประเพณีมากที่สุด จำนวน 21 คน (39.62 %) กิจกรรมมีส่วนร่วมในนิทรรศการที่มีส่วนร่วมมากที่สุด คือ กิจกรรม เช็ดรัก ปิดทอง ต่อลาย จำนวน 53 คน (100 %) โดยกิจกรรมมีส่วนร่วมกิจกรรมที่ชื่นชอบมากที่สุด คือ กิจกรรมการมีส่วนร่วม ลายลิ่ม พิมพ์หมึก มากที่สุด จำนวน 27 คน (50.94 %)

3.1.3 ความคิดเห็นที่มีต่อนิทรรศการ พบว่า เมื่อเฉลี่ยรวมคำตอบทุกด้านแล้วเยาวชนมีความคิดเห็นและพึงพอใจต่อรูปแบบนิทรรศการในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, $SD = 0.28$) โดยแบ่งความคิดเห็นและความพึงพอใจได้เป็น 5 ด้าน 1) ด้านเนื้อหาและกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$, $SD = 0.39$) 2) ด้านประสบการณ์ที่ได้รับจากการชมนิทรรศการฯ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$, $SD = 0.21$) 3) ด้านคู่มือการชมนิทรรศการอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, $SD = 0.52$) 4) ด้านสื่อการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.96$, $SD = 0.15$) และ 5) ด้านระยะเวลาและสถานที่อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.99$, $SD = 0.07$)

3.1.4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม แบ่งได้เป็น 3 ประเด็น คือ 1) การนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ แบ่งได้เป็นด้านกระบวนการ (Process) ซึ่งช่วยพัฒนาสมาธิ ช่วยบำบัดจิตใจ และฝึกความคิดสร้างสรรค์ได้ และด้านผลิตภัณฑ์ (Product) นำไปออกแบบเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ สินค้าตกแต่งบ้าน ผลิตภัณฑ์ ของใช้ 2) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหากมีการจัดนิทรรศการครั้งต่อไป ต้องการให้จัดนิทรรศการให้มีความใหญ่ขึ้น ใช้สถานที่ที่คนเห็นได้มากขึ้น ต้องการให้เพิ่มจำนวนกิจกรรมมากขึ้น ขยายเวลาการจัดนิทรรศการให้นานขึ้น และอยากให้จัดนิทรรศการในลักษณะนี้ขึ้นอีก และ 3) ความคิดเห็นอื่น ๆ เยาวชนมีความเห็นว่าเป็นกิจกรรมที่สนุก ได้เรียนรู้อะไรใหม่ ๆ ได้รับประสบการณ์ดี ๆ เนื้อหาและกิจกรรมของนิทรรศการดี ถ่ายทอดออกได้ดี ทำให้เข้าใจง่าย สามารถทำได้จริงและทำให้ศิลปะไทยดูน่าสนใจและเข้าถึงง่ายขึ้น

3.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย “แปลงไทย Workshop”

3.2.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เป็นเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ จำนวน 32 คน (100 %)

3.2.2 ประสบการณ์การชมนิทรรศการ พบว่า เยาวชนทุกคนเข้าชมนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยมาก่อนทำกิจกรรม (100 %) โดยจำแนกจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะทั้ง 3 กิจกรรม ได้ดังนี้ กิจกรรมร้อยลาย เรียงมงคล จำนวน 14 คน (34 %) เข้าร่วมกิจกรรมปักกุษา พกพาหิมพานต์ จำนวน 14 คน (34 %) และกิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลวดลาย จำนวน 13 คน (33 %)

3.2.3 ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม พบว่า เยาวชนมีระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$, $SD = 0.15$) เยาวชนมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.88$, $SD = 0.11$) มีความพึงพอใจต่อด้านการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$, $SD = 0.15$) โดยมีระดับความคิดเห็นในประเด็นฉันทักพอใจที่ได้ทำกิจกรรมนี้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, $SD = 0.00$)

3.2.4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม แบ่งเป็น 2 ประเด็น คือ การนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ แบ่งได้เป็นด้านกระบวนการ (Process) คือ นำไปใช้ในการสอนในระดับชั้นต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนนักศึกษาเข้าใจศิลปะไทยมากขึ้นหรือทำเป็นงานอดิเรกเพื่อฝึกสมาธิด้านผลิตภัณฑ์ (Product) นำไปออกแบบเป็นงานประดิษฐ์ชนิดอื่น ๆ เป็นของที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทำผลิตภัณฑ์สร้างรายได้ และใช้ในงานออกแบบสถาปัตยกรรม เช่น ฟาซาดสำหรับบังแสงอาคาร โดยมีการเสนอแนะเพิ่มเติมเรื่องการขยายที่นั่งในการทำกิจกรรม และให้ความคิดเห็นว่าชอบกิจกรรมมาก สนุก อยากให้เพิ่มจำนวนและรอบการจัดกิจกรรม

3.3 ประเมินการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ระดับคะแนนการประยุกต์ใช้ของเยาวชนทั้ง 3 กิจกรรมอยู่ในระดับดีมาก คือ 13 คะแนน ($\bar{X} = 13$, $SD = 0.29$) สามารถเรียงลำดับคะแนนการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยเฉลี่ยของกิจกรรมจากมากไปน้อย ได้ดังนี้ กิจกรรมร้อยลาย เรียงมงคลอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 14$, $SD = 0.10$) ลำดับรองลงมา คือ กิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลวดลายอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 13$, $SD = 0.40$) และกิจกรรมปักกุษาพกพาหิมพานต์ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 12$, $SD = 0.30$)



ภาพที่ 1 นิทรรศการ “แปลงไทย TRADI - TRENDY”



ภาพที่ 2 กิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย “แปลงไทย Workshop”

อภิปรายผล

นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมฯ ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 พื้นที่การเรียนรู้ในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม เนื้อหาแบ่งเป็น 3 ประเด็น คือ 1) ศิลปะไทยประเพณี 2) ศิลปะไทยร่วมสมัย และ 3) การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน นิทรรศการที่พัฒนาขึ้นเป็นพื้นที่เรียนรู้ศิลปะไทยผ่านการชมผลงานศิลปะและเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมผ่านสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบของกิจกรรมศิลปะ นับเป็นการสร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง และส่วนที่ 2 พื้นที่จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน เป็นการนำความรู้จากการชมนิทรรศการมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT (McCarthy, B., 1980) คือ 1) ขั้นทบทวน สร้างประสบการณ์ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะไทย 2) ขั้นออกแบบ พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอดและออกแบบผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย 3) ขั้นปฏิบัติลงมือสร้างสรรค์ผลงาน และ 4) ขั้นสรุป แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์แนวทางการนำไปใช้ กล่าวได้ว่า หลักการจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมฯ ต้องจัดให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) (Piaget, J., 1972) อันเป็นฐานทฤษฎีสำคัญในการต่อยอดทฤษฎีต่าง ๆ ที่เน้นสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองมาจนถึงปัจจุบัน สอดรับกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักร 4 MAT ที่นับว่าเป็นทางเลือกของรูปแบบการเรียนรู้ให้กับการจัดนิทรรศการที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนที่เป็นวัยแห่งการเรียนรู้ เพราะเป็นพื้นที่ส่งเสริมให้เยาวชนได้แสดงออกอย่างเหมาะสมเนื่องจากเยาวชนมีลักษณะอยู่ในช่วงการเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ทั้งในทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นวัยที่มีความสนใจด้านวัฒนธรรม เข้าใจและมองเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมได้ อีกทั้งมีความสนใจในการทำกิจกรรมแปลกใหม่และมีประโยชน์ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) ซึ่งจะช่วยให้เยาวชนมีความเข้าใจและเกิดความภาคภูมิใจกับศิลปะไทย สามารถอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปะไทยได้ตามวิธีการและความคิดความสามารถของตัวเองได้อย่างเต็มตามศักยภาพ สามารถคิดนวัตกรรมแห่งภูมิปัญญาที่เชื่อมโยงศิลปะไทยเข้ากับโลกร่วมสมัยได้อย่างสง่างาม สอดคล้องกับประเสริฐ ศิลรัตน ที่ให้ความเห็นว่านิทรรศการทางการศึกษาก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ชม คือ 1) นำความรู้ไปสร้างประสบการณ์ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงและเกิดความมั่นใจที่ได้เรียนรู้ 2) เกิดความเจริญงอกงามทางสติปัญญา ร่างกายและอารมณ์ ส่งผลให้ดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข สอดคล้องกับข้อเสนอแนะเพิ่มจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ให้ความเห็นไว้ว่า การเรียนรู้ในนิทรรศการมีประโยชน์ คือ พัฒนาสมาธิได้ ทำให้ใจเย็น ช่วยบำบัดจิตใจและฝึกความคิดสร้างสรรค์ได้ 3) สามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่

ตนเองและสังคม และ 4) เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ได้รับจากประสบการณ์การชมนิทรรศการ (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2549)

ทั้งนี้รูปแบบนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมจากงานวิจัยนี้มีทิศทางเดียวกันกับ ผลจากงานวิจัยของ Bernarduzz, L. F. ที่มีผลการวิจัยที่พบว่า การจัดการศึกษาของโรงเรียนและพิพิธภัณฑ์ควรจัดให้มีความสอดคล้องและควบคู่กันผ่านการทำกิจกรรมศิลปะ (Bernarduzz, L. F. , 2015) โดยผลการวิจัยของ Hoffding, S. ยังพบว่า พิพิธภัณฑ์ศิลปะควรจัดแสดงผลงานและจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด และจะเป็นแรงบันดาลใจและเป็นปรากฏการณ์ที่สำคัญต่อผู้ชมซึ่งทำให้เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียะ (Hoffding, S. , 2019) ในด้านของการนำรูปแบบการเรียนรู้ตามวัฏจักร 4 MAT ไปใช้ในการจัดการศึกษาพบว่า ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT มีความคงทนในการเรียนรู้ที่สูงขึ้น (พิริยา สร้อยแก้ว และคณะ, 2562) นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบ 4 MAT มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (นงนารถ รมย์เย็น และคณะ, 2561) แสดงให้เห็นว่ากระบวนการเรียนรู้แบบ 4 MAT ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ดีขึ้น อันสอดคล้องกับผลการวิจัยในครั้งนี้ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้เรียนรู้ศิลปะไทยตามวัฏจักร 4 MAT มีผลการประเมินงานศิลปะที่มีการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก

องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัยทำให้ได้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นการจัดการศึกษาตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT ที่ก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยด้วยการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์จากสื่อที่จัดแสดงในนิทรรศการ โดยผู้เข้าชมนิทรรศการจะได้เรียนรู้ตั้งแต่ลักษณะศิลปะไทยประเพณี การพัฒนาลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานจนเกิดเป็นศิลปะไทยร่วมสมัย รวมไปถึงวิธีการคิด การออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม และหลังจากได้เรียนรู้ในนิทรรศการแล้ว ผู้ชมจะได้นำความรู้จากการชมนิทรรศการมาปฏิบัติจริงผ่านการทำกิจกรรมศิลปะออกแบบผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะไทย เพื่อให้สามารถนำผลงานมาใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจและเห็นคุณค่าของศิลปะไทย เป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์สืบสานศิลปะไทยให้อยู่ร่วมสมัยได้

สรุปและข้อเสนอแนะ

ผลจากการวิจัยพบว่า เยาวชนมีความคิดเห็นและพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้าน ทั้งในด้านรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ด้านกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน และผลการประเมินงานศิลปะที่มีการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยของเยาวชนก็มีระดับคะแนนการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยเฉลี่ยทั้ง 3 กิจกรรมอยู่ในระดับดีมาก นอกจากนี้ยังมีข้อสังเกตว่าค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นในทุกด้านมีความใกล้เคียงกันในระดับมากที่สุด และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าการกระจายของข้อมูลน้อย กล่าวได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามเกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจศิลปะไทย สามารถเรียนรู้จากการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมแบบมีปฏิสัมพันธ์ได้ รวมทั้งสามารถคิดแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในจากการวิจัย ดังนี้ 1) ควรเพิ่มเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเยาวชน โดยแบ่งเป็นกลุ่มที่มีความถนัดทางด้านศิลปะ และกลุ่มที่ไม่มีความถนัดทางด้านศิลปะ เพื่อศึกษาในเชิงลึกมากขึ้น 2) ควรมีการพัฒนารูปแบบนิทรรศการรวมทั้งสื่อการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบออนไลน์และในรูปแบบออนไซต์ควบคู่ไปด้วยกัน เพื่อเป็นพื้นที่รวบรวมสื่อการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ และ 3) กิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ควรเพิ่มการเขียนแนวคิดของผลงาน สำหรับเก็บข้อมูลเชิงลึกในด้านกระบวนการย้อนกลับ เพื่อเป็นการประเมินความเข้าใจในศิลปะไทยและการเลือกวาดลายศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ที่เหมาะสมของกลุ่มตัวอย่าง



กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนมหาบัณฑิต วช. ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2565 จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) และขอขอบคุณทุนอุดหนุนการศึกษา สำหรับนิสิตระดับปริญญาเอกและโทที่เข้าศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย จากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). แนวทางนำภูมิปัญญาไทยเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). สมอชั่งใจว่ามีค่ามากกว่าที่คิด. เรียกใช้เมื่อ 16 กันยายน 2564 จาก <http://www.onec.go.th/index.php/book/BookView/1747>
- ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา. ใน วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉีติ พุกษ์อุดม. (2560). การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้สำหรับเยาวชน. ใน วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงนารถ ร่มเย็น และคณะ. (2561). ผลสัมฤทธิ์และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ สาขามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์, 10(1), 81-95.
- บังอร ศิริสัญลักษณ์. (2560). ทุนมนุษย์ของเจนเนอเรชันซีกับความพร้อมในการอยู่ร่วมในสังคมผู้สูงอายุ. วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต, 5(1), 36-45.
- ประเสริฐ ศีลรัตน์. (2549). การออกแบบนิทรรศการ (ฉบับกระเป๋า). กรุงเทพมหานคร: หจก. เอมี เทรดตั้ง.
- พิริยา สร้อยแก้ว และคณะ. (2562). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT. วารสารครุศาสตร์, 47(1), 251-271.
- วิจารณ์ พานิช. (2562). เป้าหมายของการเรียนรู้คือเปลี่ยนแปลงสมอง. เรียกใช้เมื่อ 23 กันยายน 2564 จาก <https://thepotential.org/2019/11/11/vijarn-panich02/>
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2557). สังคม 4 เจเนอเรชัน. เรียกใช้เมื่อ 21 กันยายน 2564 จาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/24492->
- สุภรัตน์ เบญญาภาจ. (2562). แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมสันติวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนไทย. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ Veridian มหาวิทยาลัยศิลปากร, 12(5), 1173-1189.
- อัจฉรา ทองพลาย. (2530). บทบาทของครูในการส่งเสริมวัฒนธรรมพื้นบ้านในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 6. ใน วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสารัตถศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bernarduzz, L. F. . (2015). Cross Fertilization Between Museums and Schools, Science and Art, History and Multimedia. Journal Interchange, 46(1), 73-94.
- Hoffding, S. . (2019). Participation and Receptivity in the Art Museum - A Phenomenological Exposition. Journal of Museum Education, 42(4), 376-384.

- Huitt, W. (2009). Individual differences: The 4MAT system. In Educational Psychology Interactive. Valdosta: Valdosta State University.
- McCarthy, B. (1980). The 4 MAT system: Teaching to learning styles with right/left techniques. Chicago: Excel.
- Piaget, J. (1972). Intellectual evolution form adolescence to adulthood. Journal Human Development, 15(1), 1-12.