



สื่อการเรียนรู้สำหรับพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

สื่อการเรียนรู้สำหรับพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น



โดย  
นางสาวเมธาวี กิตติอาภรณ์พล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THAI ART MUSEUM EDUCATIONAL MATERIALS FOR EARLY ELEMENTARY  
STUDENTS.



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Master of Fine Arts (Art Theory)  
Department of Art Theory  
Graduate School, Silpakorn University  
Academic Year 2017  
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	สื่อการเรียนรู้สำหรับพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็ก
	ประถมศึกษาตอนต้น
โดย	เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล
สาขาวิชา	ทฤษฎีศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ ดร. ปรมพร ศิริกุลชยานนท์

---

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

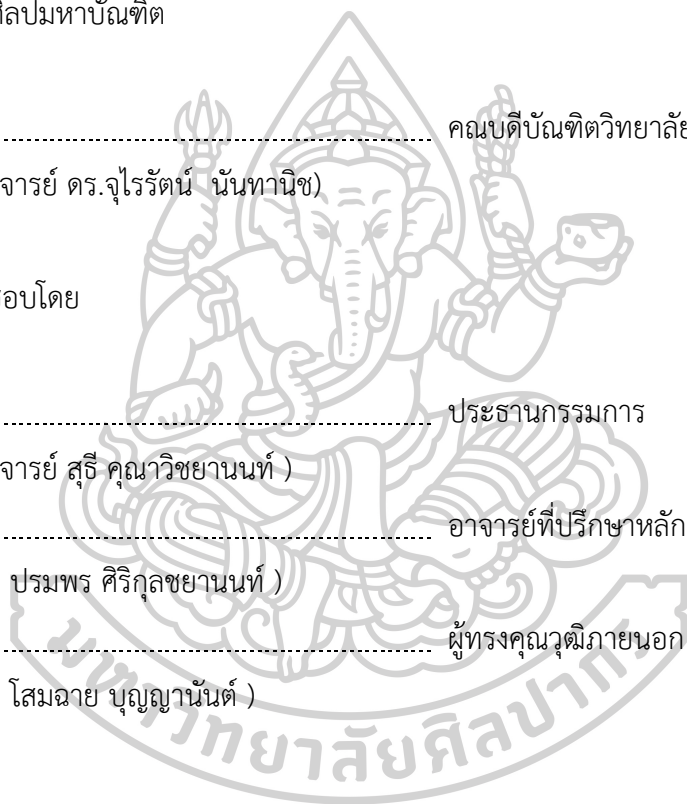
..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์ )

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(อาจารย์ ดร. ปรมพร ศิริกุลชยานนท์ )

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก  
(อาจารย์ ดร. โสมฉาย บุญญานันต์ )



56005212 : ทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : การจัดการศึกษา, หอศิลป์, สื่อโบราณ, ศิลปะร่วมสมัยไทย, พิพิธภัณฑ, วิทยานิพนธ์

นางสาว เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล: สื่อการเรียนรู้สำหรับพิพิธภัณฑศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ ดร. ประมพร์ ศิริกุลชยานนท์

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มุ่งนำเสนอแนวทางการจัดทำสื่อโบราณสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้นในบริบทของพิพิธภัณฑศิลปะหรือหอศิลป์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชนในบริบทดังกล่าว โดยนำเสนอทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) นิยามและทฤษฎีด้านการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง 2) ทฤษฎีการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ 3) แนวคิดการเรียนรู้ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ในบริบทของพิพิธภัณฑศิลปะหรือหอศิลป์จากต่างประเทศ 4) พฤติกรรมเด็กประถมศึกษาตอนต้น (อายุ 7 - 9 ปี) 5) วัตถุประสงค์ 6) วิธีดำเนินงานวิจัย ได้แก่ สรุบทฤษฎีและการค้นคว้าตัวอย่างสื่อโบราณ ศึกษาข้อมูลนิทรรศการที่ทดลองใช้สื่อโบราณ พร้อมคัดเลือกผลงานที่ใช้ประกอบโบราณ จัดทำสื่อโบราณจากผลสรุบทฤษฎีและตัวอย่างสื่อโบราณที่ได้ศึกษามา โดยนำสื่อโบราณให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและปรับปรุงแก้ไขสื่อโบราณตามคำแนะนำ โดยยึดตามความเหมาะสมการใช้สื่อโบราณในบริบทพิพิธภัณฑศิลปะและหอศิลป์ จากนั้นจึงนำไปใช้จริงกับเด็กกลุ่มตัวอย่าง โดยสังเกตพฤติกรรมผ่านการใช้สื่อโบราณของเด็กกลุ่มตัวอย่างเพื่อวิเคราะห์ผลจากพฤติกรรมการใช้สื่อโบราณ 7) สรุปผลแนวทางการจัดทำสื่อโบราณสำหรับเด็กในบริบทของพิพิธภัณฑศิลปะหรือหอศิลป์ 8) อภิปรายผลและข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาต่อไปในอนาคต เมื่อทดลองใช้สื่อโบราณที่พัฒนาและนำไปใช้เพื่อสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย สามารถสรุปได้ว่า แนวทางในการออกแบบสื่อโบราณนี้โดยสังเขป คือ ควรดึงความสนใจจากเด็ก มีการออกแบบที่เหมาะสม ทั้งด้านเนื้อหา ผลงานจัดแสดงที่เลือกใช้และกิจกรรม กำหนดวัตถุประสงค์ของสื่อไว้ชัดเจน คำนึงถึงระดับภาษาที่ใช้และพื้นฐานความรู้ของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก ควรปรับใช้ได้กับเด็กที่มาพร้อมครอบครัวและโรงเรียนเพื่อเป็นส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระ มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์เดิม ควรเน้นกิจกรรมที่เป็นเกมและมีกิจกรรมที่หลากหลาย และได้รับการออกแบบสำหรับเด็กโดยเฉพาะ

56005212 : Major (Art Theory)

Keyword : Education program, museum, art gallery, contemporary art, school age, worksheet

MISS METHAWEE KITTIAPORNPHOL : THAI ART MUSEUM EDUCATIONAL MATERIALS FOR EARLY ELEMENTARY STUDENTS. THESIS ADVISOR : PARAMAPORN SIRIKULCHAYANONT, Ph.D.

The objective of this study was aimed to present a guideline for the preparation of worksheets for elementary school children in the context of art museums or art galleries in promoting the learning of youth in such context. The relevant theories and concepts include 1) definition and related learning theories, 2) learning theory in museum, 3) the concept of learning through the printed media in the context of the international art museums or art galleries, 4) behavior of elementary school children (aged 7-9 years), 5) objectives, 6) methodology, comprising a summary of theory and research and sample worksheets, investigating the information on exhibition in the trial use of worksheets, and selection of the works supporting the worksheets, the preparation of the worksheets based on the summary of the theory and sample worksheets studied. The content validity was performed by the experts to check the appropriateness and revision on the worksheets as recommended with respect to the appropriateness of applying the worksheets in the context of art museums and galleries. Afterward, it is applied to the samples of the actual experiment. The behavioral observation was conducted using the worksheets for the sample elementary school children to analyze the behavior of worksheets application, 7) summarizing the guidelines for the preparation of worksheets for elementary school children in the context of museums or art galleries, 8) discussion for future development. The outcomes of the trial use of the worksheets and behavioral observation in the target group, it could be summarized regarding the design of the worksheets as follows; it should draw attention of the children, design must be suitable regarding the content and chosen exhibitions and activities, the objective of the media must be definite, the appropriate level of language used and the basic knowledge of the target groups, adaptive for children with families and schools to promote

independent learning, content must be related to the prior experience, focus on a variety of games and activities and designed specifically for children.



## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี จากการให้ความช่วยเหลือแนะนำของ อ.ดร.ปรมพร ศิริกุลชยานนท์ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาที่ให้คำแนะนำข้อคิดเห็นตรวจสอบ และแก้ไขร่างวิทยานิพนธ์ รวมถึงเป็นกำลังใจให้มาโดยตลอด ผู้เขียนจึงขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้เขียนขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์ ที่กรุณาให้เกียรติเป็นประธาน โดยมี อ.ดร.โสภณฉาย บุญญานันต์ เป็นกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้กรุณาตรวจแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมถึงผู้เชี่ยวชาญที่ให้คำปรึกษาแนะนำเป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณหอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อน และครอบครัวสำหรับกำลังใจที่มีให้เสมอมา



เมธาวี กิตติอาภรณ์พล



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
บทที่ 2 งานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	5
ศิลปะร่วมสมัย.....	5
ศิลปะไทยร่วมสมัย.....	7
คำนิยามและบทบาทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์.....	8
บทบาทของพิพิธภัณฑ์และการศึกษาในพิพิธภัณฑ์.....	10
การศึกษาตลอดชีวิตและการเรียนรู้ตลอดชีวิต.....	12
ทฤษฎีการเรียนรู้การสอน.....	13
ทฤษฎีการเรียนรู้การสอนในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20.....	13
ทฤษฎีการเรียนรู้การสอนแบบร่วมสมัย.....	16
นวัตกรรมที่เป็นแนวคิด รูปแบบ และกระบวนการจัดการเรียนรู้.....	17
พัฒนาการและลักษณะของเด็กในวัย 7 – 9 ปี หรือประถมศึกษาตอนต้น.....	19
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ.....	32
ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กในพิพิธภัณฑ์.....	33
ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์.....	34

บทที่ 3 การเรียนรู้และการใช้สื่อสำหรับเด็กในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์.....	47
การจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ของประเทศไทย.....	48
สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กในรูปแบบสิ่งพิมพ์.....	49
ตัวอย่างสื่อใบงานจากต่างประเทศ.....	59
การสร้างสื่อการเรียนรู้.....	78
การออกแบบกราฟิกพื้นฐาน.....	79
หลักการพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สีในการจัดทำสื่อใบงานสำหรับเด็ก.....	81
หลักการเลือกสื่อการเรียนการสอน.....	88
บทที่ 4 วิธีดำเนินการวิจัย.....	92
ขั้นตอนในการดำเนินงาน.....	92
สรุปทฤษฎีและการค้นคว้าตัวอย่างสื่อใบงาน เพื่อหาแนวทางที่จะจัดทำสื่อใบงาน.....	92
ศึกษาข้อมูลนิทรรศการที่ใช้ในการจัดทำใช้สื่อใบงาน พร้อมคัดเลือกผลงานที่ใช้ประกอบใบงาน.....	94
จัดทำสื่อใบงานโดยใช้แนวทางจากทฤษฎีและตัวอย่างสื่อใบงานที่ได้ศึกษามา.....	99
นำสื่อใบงานให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสม.....	103
สรุปการออกแบบที่นำไปใช้ในการพัฒนาสื่อใบงาน.....	107
นำไปใช้ในสถานการณ์จริงกับเด็กกลุ่มตัวอย่าง พร้อมเก็บข้อมูลพฤติกรรมผ่านการใช้สื่อใบงานของเด็กกลุ่มตัวอย่าง.....	120
สรุปและวิเคราะห์ผลที่ได้จากการทำกิจกรรมในสื่อใบงานของเด็ก.....	127
สรุปผล.....	132
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	134
ภาคผนวก ก.....	143
ภาคผนวก ข.....	148
ภาคผนวก ค.....	151

รายการอ้างอิง ..... 153

ประวัติผู้เขียน ..... 158



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงความแตกต่างเรื่องความชอบสี ระหว่างเด็กชาย - หญิง อายุ 7 – 9 ปี และผู้ใหญ่ อายุ 18-22ปี.....	82
ตารางที่ 2 เปรียบเทียบขนาดตัวอักษรที่เหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน.....	86
ตารางที่ 3 สรุปลักษณะแตกต่างของสื่อใบงานฉบับร่างและฉบับที่ผ่านการปรับปรุงโดยข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ.....	119



## สารบัญภาพ

	หน้า
รูปที่ 1 ภาพแสดงลักษณะภาพพับกลาง .....	28
รูปที่ 2 ภาพแสดงลักษณะภาพโปรงใส .....	28
รูปที่ 3 แผนภูมิแสดงถึงการสำรวจการรับรู้จากความหมายที่เกี่ยวข้องในวัตถุ 1 ชิ้น .....	36
รูปที่ 4 แผนภูมิแสดงการพิจารณาและวิเคราะห์ข้อมูล ในขั้นที่สองของวัตถุจัดแสดง .....	37
รูปที่ 5 แผนภูมิแสดงการสังเคราะห์ความรู้จากการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ .....	38
รูปที่ 6 แผนภูมิแสดงให้เห็นถึงการจำแนกความรู้หลายมิติจากวัตถุที่จัดแสดง .....	38
รูปที่ 7 แผนภาพ ทฤษฎีและแนวทางการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ .....	41
รูปที่ 8 แผนภาพ 5P Model แสดงปัจจัยการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ของผู้เข้าชมที่แตกต่างกัน .....	45
รูปที่ 9 แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณนิทรรศการ Toulouse-Lautrec พิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa ประเทศสหรัฐอเมริกา .....	59
รูปที่ 10 แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณต้อนรับ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์ .....	60
รูปที่ 11 แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณต้อนรับ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์ .....	60
รูปที่ 12 แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณต้อนรับ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์ .....	61
รูปที่ 13 แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณต้อนรับ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์ .....	61
รูปที่ 14 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์ ของพิพิธภัณฑ์ Whitney ประเทศสหรัฐอเมริกา .....	62
รูปที่ 15 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์ ของพิพิธภัณฑ์ Whitney ประเทศสหรัฐอเมริกา .....	62



รูปที่ 31 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์	70
รูปที่ 32 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์	71
รูปที่ 33 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery of Art Washington	71
รูปที่ 34 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery of Art Washington	72
รูปที่ 35 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa	72
รูปที่ 36 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa	73
รูปที่ 37 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa	73
รูปที่ 38 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์	74
รูปที่ 39 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ	75
รูปที่ 40 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ	75
รูปที่ 41 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ ที่มา : ฝ่ายกิจกรรมการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ	76
รูปที่ 42 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ ที่มา : ฝ่ายกิจกรรมการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ	76
รูปที่ 43 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ ที่มา : ฝ่ายกิจกรรมการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ	77
รูปที่ 44 Hallock, Joe. "Favorite Color by Age Group" Bar Graph March 07, 2003:	83
รูปที่ 45 แสดงการจำแนกสีที่ชื่นชอบตามช่วงอายุ	84
รูปที่ 46 ภาพผลงาน“วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” โดย นางสาว ภิญจิรา ไชยแก้ว	95
รูปที่ 47 ภาพผลงาน“บทสนทนาในร้านน้ำชาปัดตานี” โดย นางสาวกุชชัชวณิช นีป้อชา	96
รูปที่ 48 ภาพผลงาน“ความงามของชีวิตสัตว์เลี้ยง” โดย นางสาวจุฬารัตน์ แพงคำ	97

รูปที่ 49 ภาพผลงาน “ทำลายกำแพงทั้ง 4 หมายเลข 1” โดย นางสาวพัชรพรรณ ธรรมสุนทรี.....	98
รูปที่ 50 สื่อใบงาน กิจกรรมจากภาพผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” .....	101
รูปที่ 51 สื่อใบงาน กิจกรรมจากภาพผลงาน “บทสนทนาในร้านน้ำชาปัตตานี” และ “ทำลาย กำแพงทั้ง 4 หมายเลข 1” .....	102
รูปที่ 52 สื่อใบงาน กิจกรรมจากภาพผลงาน “ความงามของชีวิตสัตว์เลี้ยง” .....	103
รูปที่ 53 แสดงขนาดกระดาษต่างๆ.....	108
รูปที่ 54 ลักษณะและขนาดของฟอนท์ สนามเด็กเล่น ขนาด 22 พอยต์และ ขนาด 18 พอยต์.....	108
รูปที่ 55 ภาพผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” โดย นางสาว ภัญจิรา ไชยแก้ว .....	110
รูปที่ 56 ภาพสื่อใบงานหน้าที่ 1 แสดงกิจกรรมลากเส้นตามรอยประและสีหาชื่อผลงาน โดยใช้ภาพ ผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” ที่ตัดทอนรายละเอียดแล้ว.....	111
รูปที่ 57 ภาพผลงาน “ลมหายใจสั่งตาย” โดย นางสาว พัชชลัยย์ อินทรสุด.....	111
รูปที่ 58 ภาพสื่อใบงานหน้าที่ 2 แสดงกิจกรรมจับผิดภาพ โดยใช้ภาพผลงาน “ลมหายใจสั่งตาย” ที่ ตัดแปลงรายละเอียดแล้ว .....	112
รูปที่ 59 ภาพผลงาน ”ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก” โดย นาย กฤษณ์ ศรีสูงเนิน .....	113
รูปที่ 60 ภาพสื่อใบงานหน้าที่ 3 แสดงกิจกรรมเรียนรู้สุภาษิตและต่อเติมลวดลายในตัวปลาโดยใช้ ภาพผลงาน “ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก” ที่ตัดทอนรายละเอียดแล้ว .....	114
รูปที่ 61 ภาพสื่อใบงานหน้าที่ 4 แสดงกิจกรรมวาดภาพที่ตนเองชอบจากนิทรรศการ .....	115
รูปที่ 62 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น กำลังเตรียมเข้าชมนิทรรศการ .....	121
รูปที่ 63 คณะนักเรียนเข้าชมนิทรรศการก่อนเริ่มทำกิจกรรมสื่อใบงาน .....	122
รูปที่ 64 นักเรียนบางส่วนจากกลุ่มตัวอย่าง ในระหว่างทำกิจกรรมด้วยสื่อใบงาน .....	123
รูปที่ 65 นักเรียนบางส่วนจากกลุ่มตัวอย่าง ในระหว่างทำกิจกรรมด้วยสื่อใบงาน .....	124
รูปที่ 66 อุปกรณ์ที่ใช้ในระหว่างทำกิจกรรมด้วยสื่อใบงาน.....	124
รูปที่ 67 นักเรียนบางส่วนจากกลุ่มตัวอย่าง ในระหว่างทำกิจกรรมด้วยสื่อใบงาน .....	126
รูปที่ 68 นักเรียนบางส่วนจากกลุ่มตัวอย่าง ในระหว่างทำกิจกรรมด้วยสื่อใบงาน .....	126



รูปที่ 69 ภาพผลงาน “The Memories” โดย นายภูริธิป สุริยภัทรพันธ์ เทคนิคแม่พิมพ์หิน ที่มา :  
 หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ..... 127

รูปที่ 70 สื่อใบงานภาพผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมแล้ว..... 129

รูปที่ 71 สื่อใบงานภาพผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมแล้ว..... 129

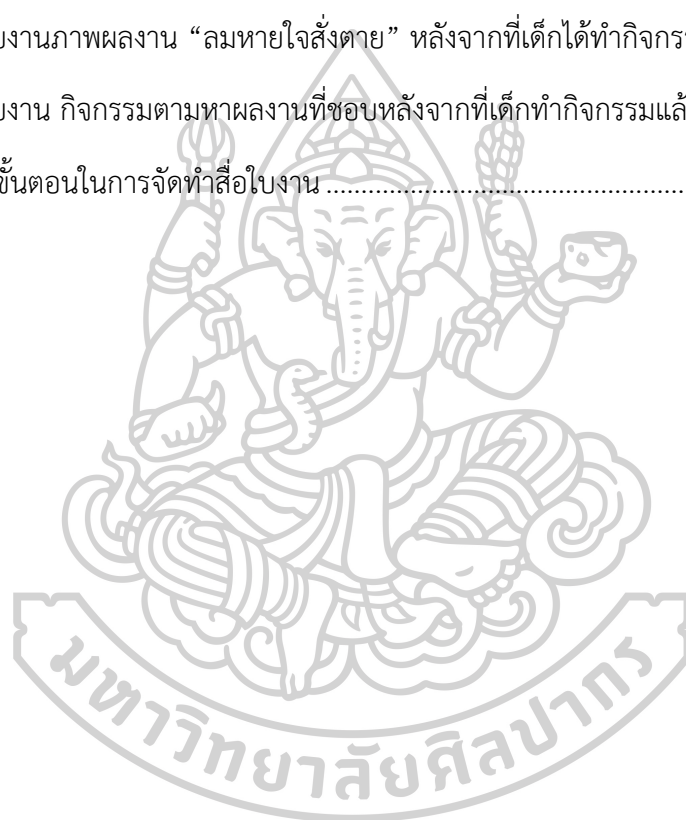
รูปที่ 72 สื่อใบงานภาพผลงาน “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก” หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมแล้ว..... 130

รูปที่ 73 สื่อใบงานภาพผลงาน “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก” หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมแล้ว..... 130

รูปที่ 74 สื่อใบงานภาพผลงาน “ลมหายใจสิ่งตาย” หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมแล้ว..... 131

รูปที่ 75 สื่อใบงาน กิจกรรมตามหาผลงานที่ชอบหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมแล้ว ..... 131

รูปที่ 76 สรุปลำดับขั้นตอนในการจัดทำสื่อใบงาน ..... 140



## บทที่ 1

### ที่มาและความสำคัญ

#### 1. ชื่อหัวข้อวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ

ภาษาไทย สื่อการเรียนรู้สำหรับพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น

ภาษาอังกฤษ Thai art museum educational materials for early elementary students.

#### 2. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมทั่วโลกมีความตื่นตัวและการพัฒนาในด้านต่างๆเพื่อนำไปสู่ความเจริญก้าวหน้า ที่ทัดเทียมกับประเทศอื่นๆ โดยเฉพาะเศรษฐกิจ ศิลปะวัฒนธรรมและการศึกษา ประเทศไทยเองก็ได้มีการปฏิรูปการศึกษา การเรียนรู้ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในทุกด้าน ส่งผลให้ทุกภาคส่วนให้ความสนใจแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยหอศิลป์ (Art Gallery) หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะ (Museum of Art) ก็คือรูปแบบหนึ่งของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สามารถอำนวยความสะดวกให้กับบุคคลทุกเพศทุกวัย มีบทบาทที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของการปฏิรูปการศึกษาที่พัฒนาการของสังคมไทย โครงสร้างของสังคมไทย วิถีทางวัฒนธรรม ของสังคมไทยและกระบวนการจัดการศึกษา

จากการศึกษาพบว่ามาตรฐานปฏิญญา UNESCO Recommendation 1997 ในบทบัญญัติของสมาคมพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศหรือ ICOM (International Council of Museums) พบว่าในยุโรป อเมริกาและประเทศที่พัฒนาในเอเชีย ให้ความสำคัญและสนับสนุนเพื่อส่งเสริมแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกด้านรวมถึงหอศิลป์อย่างจริงจังและเป็นระบบ เพื่อพัฒนาประชากรในทุกวัย ทั้งในและนอกระบบการศึกษา อย่างไรก็ตาม สังคมไทยที่ผ่านมาไม่เอื้อต่อการทำให้หอศิลป์เป็นสิ่งที่จำเป็นหรือมีศักยภาพเพียงพอสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียกร้องจากรัฐให้เกิดหอศิลป์เพื่อเป็นการเรียนรู้ที่เป็นนวัตกรรมด้านการศึกษาจึงไม่ประสบความสำเร็จมาโดยตลอด<sup>1</sup>

หอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยกำลังประสบปัญหาด้านสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมของเยาวชน เช่น ไม่เพียงพอต่อความต้องการหรือมีปัญหาในด้านการผลิตและจ้างบุคลากร การเรียนรู้ในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยปัจจุบันมักจะเป็นรูปแบบของการนำชมบรรยายหรือทำกิจกรรมร่วมกันในระยะเวลาที่กำหนดโดยมิวิทยากรเป็นสื่อบุคคลคอยให้ความรู้ ซึ่งหากมิได้เข้าชมเป็นหมู่

---

<sup>1</sup> อำนาง เย็นสบาย. รายงานการวิจัย การจัดการของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต:หอศิลป์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดีการพิมพ์, 2548. ไม่ปรากฏเลขหน้า.

คณะหรือเข้าชมในเวลาที่กำหนดรอบการบรรยายก็จะทำได้เพียงชมงานศิลปะด้วยตัวเองเท่านั้น ประกอบกับบางหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะไม่มีบุคลากรเพียงพอสำหรับหน้าที่นี้

นอกจากนี้ค่านิยมหรือความเข้าใจเกี่ยวกับการเข้าหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะสำหรับบุคคลทั่วไปยังเป็นปัญหา กล่าวคือ มักจะเข้าใจกันว่าเป็นสถานที่ที่น่าเบื่อ และสามารถเข้าใจได้ยากและการเรียนรู้ของเยาวชนในหอศิลป์ของประเทศไทยยังมีปัญหาด้านสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม เมื่อนำความรู้ที่มีอยู่มาถ่ายทอดด้วยวิธีการที่ไม่เหมาะสมก็ย่อมทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและส่งผลในระยะยาวต่อทัศนคติการเรียนรู้ของเยาวชน

โดยทั่วไปการสอนหรือการเรียนรู้ศิลปะในระดับชั้นประถมศึกษาซึ่งถือเป็นเยาวชนในวัยที่สำคัญและมีผลกระทบต่อการใช้ชีวิต มีได้มีเป้าหมายที่จะให้ผู้เรียนมีอาชีพในทางศิลปะ แต่เพื่อปลูกฝังให้เกิดความรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ รู้จักนำเอาความรู้ไปบูรณาการประยุกต์กับการศึกษาวิชาอื่น ๆ ส่งเสริมศิลปศึกษาหรือความซาบซึ้งในคุณค่าศิลปะ ตลอดจนการปรับปรุงชีวิตในอนาคตให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ในการศึกษาชั้นนั้น มิใช่เพียงแต่สอนให้ทำในภาคปฏิบัติเท่านั้น แต่ควรต้องอบรมให้มีความซาบซึ้งในศิลปะทั่วๆ ไป นับตั้งแต่ความมุ่งหมายของวิชาศิลปศึกษา อิทธิพลของศิลปวัฒนธรรม ศิลปะกับชีวิตประจำวัน ตลอดจนคุณค่าของศิลปะ วัฒนธรรมประจำชาติและศิลปะสากล โดยประโยชน์ของการศึกษาศิลปะในเด็กวัยประถมศึกษานั้นสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายด้าน เช่น ทางด้านสติปัญญา (Intellectual Growth) ทางด้านร่างกาย (Physical Growth) ทางด้านสังคม (Social Growth) ทางด้านอารมณ์ (Emotional Growth) เป็นต้น<sup>2</sup>

สื่อการเรียนรู้เป็นเรื่องที่ผู้เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ควรให้ความสนใจและก้าวให้ทันความเปลี่ยนแปลงที่ไม่หยุดนิ่งในขณะนี้ เพราะมีอิทธิพลสูงในการให้ผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สามารถเชื่อมโยงแหล่งความรู้ที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียนมาสู่การเรียนรู้ของผู้เรียนได้ในเวลาอันรวดเร็วและไม่จำกัด และยังเอื้ออำนวยต่อการศึกษาดตามอัธยาศัยของผู้เรียนอีกด้วย<sup>3</sup> ดังนั้นจึงสามารถช่วยและแก้ปัญหาด้านการเรียนรู้ของหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะได้

งานวิจัยชิ้นนี้จึงมีจุดประสงค์ คือ พัฒนารูปแบบสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะสำหรับพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่เหมาะสมสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นวัยที่มีความสามารถในการอ่านและทำความเข้าใจในระดับพื้นฐาน โดยมุ่งเน้นที่บริบทของหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยเป็นหลัก

<sup>2</sup> วิรุณ ตั้งเจริญ. ศิลปศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2539. 69.

<sup>3</sup> กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท., 2544. 6.

### 3. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนารูปแบบสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะสำหรับพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น

### 4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะสำหรับพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาศิลปะนอกห้องเรียนสำหรับเด็กและสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีในการเรียนรู้ศิลปะ

### 5. ขอบเขตการศึกษา

งานวิจัยชิ้นนี้จะศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะสำหรับพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์เท่านั้น จะศึกษาสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น (อายุ 7 – 9 ปี) ในรูปแบบต่างๆ โดยจะรวบรวมข้อมูลเพื่อวิเคราะห์และสร้างเป็นตัวอย่างผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษาและการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์

### นิยามศัพท์

- พิพิธภัณฑ์ศิลปะ (Museum of Art) คือ องค์กรที่มีพื้นที่สำหรับการจัดการคลังสะสม (Collection) รวบรวมผลงานศิลปะ แสดงผลงานศิลปะ เผยแพร่ความรู้ศิลปะด้วยสื่อและกลวิธีต่างๆ ตลอดจนการดำเนินการเพื่อจำหน่าย การประมูลผลงาน การสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรต่างๆ ทั้งชุมชน ภายในประเทศและนานาชาติ
- หอศิลป์ (Art Gallery) มีความหมายเช่นเดียวกันกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะในงานวิจัยชิ้นนี้
- สื่อการเรียนรู้ในความหมายของกระทรวงศึกษาธิการ คือ เครื่องมือช่วยถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพการคิด เสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมแก่ผู้เรียน โดยสามารถแบ่งจำแนกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้<sup>4</sup>
  1. สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง หนังสือเอกสารและสิ่งพิมพ์ต่างๆ ซึ่งได้แสดงหรือจำแนก หรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่างๆ โดยใช้หนังสือที่เป็นตัวเขียนหรือตัวพิมพ์เป็นสื่อเพื่อแสดงความหมาย

<sup>4</sup> กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท., 2544. 7.

2. สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้ควบคู่กับเครื่องมือโสตทัศนวัสดุ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
3. สื่ออื่นๆ หมายถึง สื่อที่อำนวยความสะดวกในท้องถิ่นที่ขาดแคลนการพิมพ์หรือเทคโนโลยี เช่น สื่อบุคคล สื่อกิจกรรม สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สื่อวัสดุอุปกรณ์

#### 6. ขั้นตอนของการศึกษา

1. ศึกษาทฤษฎีและแนวความคิดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์
2. ศึกษาด้านพัฒนาการ ลักษณะและการเรียนรู้ศิลปะของเด็กประถมศึกษาตอนต้น (อายุ 7 – 9 ปี)
3. เก็บข้อมูลสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมในรูปแบบต่างๆ
4. สัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษาและด้านการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาประกอบและวิเคราะห์
5. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปแนวทางการจัดทำสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะสำหรับพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น
6. นำรูปแบบสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนามาจัดทำเป็นตัวอย่างโดยใช้เนื้อหาจิตรกรรม ศิลปะที่เหมาะสม
7. นำเสนอรูปเล่ม

#### 7. วิธีการศึกษา

เก็บข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ประกอบการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำข้อมูล ที่ได้มาวิเคราะห์และสรุปผลหารูปแบบที่เหมาะสมและจัดทำตัวอย่างสื่อการเรียนรู้โดยใช้เนื้อหาหรือผลงานจากจิตรกรรมศิลปะที่เหมาะสม

#### 8. แหล่งข้อมูล

1. เอกสารทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2. ตัวอย่างสิ่งพิมพ์ประกอบนิทรรศการของต่างประเทศ
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษาและการจัดนิทรรศการ

## บทที่ 2

### งานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยชิ้นนี้ต้องการศึกษาแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะในพิพิธภัณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น จึงสำรวจแนวคิดและทฤษฎีในประเด็นพิพิธภัณฑ์กับการศึกษา แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อการเรียนรู้ ประเภทใบงาน รวมถึงพัฒนาการทางศิลปะของเด็กประถมศึกษาตอนต้นและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ศิลปะร่วมสมัยและศิลปะไทยร่วมสมัย
2. ค่านิยมและบทบาทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์
3. การศึกษาตลอดชีวิตและการเรียนรู้ตลอดชีวิต
4. ทฤษฎีการเรียนการสอน
  - 4.1 ทฤษฎีการเรียนการสอนในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20
  - 4.2 ทฤษฎีการเรียนการสอนแบบร่วมสมัย
  - 4.3 นวัตกรรมที่เป็นแนวคิด รูปแบบ และกระบวนการจัดการเรียนรู้
5. พัฒนาการ ลักษณะ และการสอนศิลปะเด็กในวัย 7 – 9 ปี หรือประถมศึกษาตอนต้น
6. สารและมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ
7. ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กในพิพิธภัณฑ์
8. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์

#### ศิลปะร่วมสมัย

คำว่า ศิลปะร่วมสมัย ได้มีการให้คำนิยามโดยองค์กรศิลปะของสากลไว้มากมาย และเป็นไปในทำนองเดียวกัน ดังนี้

พิพิธภัณฑ์ศิลปะเทต (Tate Gallery) ได้ให้คำนิยามไว้ว่า “คำว่าศิลปะร่วมสมัยนั้นใช้กันอย่างหลวมๆเพื่ออธิบายถึง ศิลปะที่น่าเสนอเรื่องราวในปัจจุบันหรืออดีตที่เพิ่งผ่านพ้นไปไม่นานผ่านนวัตกรรมใหม่ๆหรือการทดลองสร้างสรรค์”<sup>5</sup> และยังได้อธิบายเพิ่มเติมว่าแต่ละสถาบันได้นิยามช่วงเวลาที่ใช้แบ่งแตกต่างกันออกไป เช่น The Institute of Contemporary Art in London

<sup>5</sup> Tate Gallery. **Online Resources :Glossary of Art Item.** accessed April 29, 2016. available from <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/c/contemporary-art>

กำหนดว่าศิลปะร่วมสมัยเริ่มตั้งแต่ศตวรรษที่ 1947 ในขณะที่ The New Museum of Contemporary Art ในเมืองนิวยอร์กเริ่มต้นที่ศตวรรษที่ 1977<sup>6</sup>

ภาควิชาศิลปะและอาชีพเกี่ยวกับศิลปะ ซึ่งอยู่ภายใต้สังกัดมหาวิทยาลัยนิวยอร์ก (NYU Steinhardt School of Culture, Education, and Human Development- Department of Art and Arts Professions) ได้ให้ความหมายไว้ว่า

“...ศิลปะร่วมสมัย คือศิลปะแห่งปัจจุบัน สร้างสรรค์โดยศิลปินที่มีชีวิตในช่วงยุคศตวรรษที่ 21 ศิลปะร่วมสมัยเปิดโอกาสให้งานศิลปะเป็นสื่อสะท้อนสังคมและแง่มุมที่เกี่ยวกับมนุษย์และทุกสิ่งรอบๆ ศิลปินที่ทำงานศิลปะร่วมสมัยมักจะทำการสร้างสรรค์ผลงานโดยได้รับแรงบันดาลใจจาก ความแตกต่างทางวัฒนธรรม โลกในปัจจุบัน ผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อโลก ผลงานศิลปะของพวกเขาเป็นการผสมผสานวัสดุ แนวคิด วิธีการ เข้าด้วยกันอย่างหลากหลาย และมีเรื่องราวที่ท้าทายขอบเขตเดิมและเกิดการตีความให้กระชับยิ่งกว่า<sup>7</sup> ...”

ฝ่ายการศึกษาแห่งพิพิธภัณฑสถานศิลปะเจ. พอล. เกตตี ได้ระบุในคำแนะนำสำหรับครูที่นำนักเรียนจากสถานศึกษามาเข้าชมพิพิธภัณฑสถานว่า

“...ศิลปะร่วมสมัย หมายถึงผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์โดยศิลปินที่ยังมีชีวิตอยู่ในช่วงปัจจุบัน มีแนวความคิดที่แฝงอยู่เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในโลกในแง่ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ความล้ำสมัยของเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมผลงานศิลปะเกิดจากวัสดุหลากหลายชนิด ศิลปินมักสะท้อนหรือวิจารณ์สังคมสมัยใหม่ ผู้ชมมักตั้งคำถามว่า “ศิลปะชิ้นนี้ดีหรือไม่” หรือ “ศิลปะชิ้นนี้ทำให้เกิดสุนทรียะหรือไม่” มากกว่าที่จะคิดตั้งคำถามว่าศิลปะชิ้นนี้ “ท้าทาย” หรือ “น่าสนใจ” อย่างไรก็ตาม ขอบธรรมเนียมเดิมว่าด้วยเรื่องนิยามของศิลปะ องค์ประกอบของศิลปะ

<sup>6</sup> Tate Gallery. **Online Resources :Glossary of Art Item**. accessed April 29, 2016. available from <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/c/contemporary-art>

<sup>7</sup> NYU Steinhardt - Department of Art and Arts Professions , **Definitions**. accessed April 29, 2016. available from <http://steinhardt.nyu.edu/art/education/definitions>

หรือแม้กระทั่งวิธีการ โดยเปรียบเทียบกับ การเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกิดขึ้นก่อนหน้า<sup>8</sup>...”

กฤตยา กาวีวงศ์ และมนุพร เหลืองอร่าม กล่าวไว้ว่า

“...ศิลปะร่วมสมัยเป็นกระบวนการเคลื่อนไหวที่เกี่ยวกับ “ที่นี่ เวลาที่นี่” พูดถึงความ เป็นปัจจุบันและอ้างอิงถึงศิลปินที่ยังมีชีวิตอยู่ในปัจจุบัน มีจุดเริ่มต้น ช่วงปลายศตวรรษที่ 19 เป็นศิลปะที่ทำทลาย ขวอนให้ตั้งคำถามขบคิด และ วิจัยรณสังคม ตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมที่มีความเป็นพหุวัฒนธรรม มีความ ก้าวหน้าและหลากหลายทางเทคนิคในการนำเสนอ ศิลปินร่วมสมัย มักตั้งคำถามกับค่านิยมและความเป็นสถาบันของศิลปะ ศิลปินมักปฏิเสธ แนวคิดของกระแสหลักและตอบรับแนวความคิดเกี่ยวกับศิลปะแบบพหุ นิยม<sup>9</sup>...”

### ศิลปะไทยร่วมสมัย

คำจำกัดความและจุดเริ่มต้นของศิลปะร่วมสมัยไทย ยังไม่มีข้อสรุปหรือคำนิยามที่แน่ชัด ทั้งนี้ ปรากฏว่ามีผู้ให้ความหมายที่มีใจความที่เป็นไปในทำนองเดียวกัน มีรายละเอียดที่แตกต่างกันเล็กน้อย เท่านั้น

ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กล่าวถึง คำว่า “ศิลปะไทยร่วมสมัย” โดยให้ความหมายว่า เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัยที่อุดมไปด้วย ความเป็นไทย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับศิลปินและลักษณะการแสดงออกที่ต่างกันออกไป<sup>10</sup>

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยได้นิยามความหมายของคำว่าศิลปะร่วมสมัยไว้ว่า “งาน ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยคืองานศิลปะที่เกิดจากความคิดพัฒนาและสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ในยุคปัจจุบัน

<sup>8</sup> The J. Paul Getty Museum. **About Contemporary Art :For the Classroom**, accessed April 29, 2016. available from [www.getty.edu/education/teachers/classroom\\_resources/curricula/contemporary\\_art](http://www.getty.edu/education/teachers/classroom_resources/curricula/contemporary_art)

<sup>9</sup> กฤตยา กาวีวงศ์ และ มนุพร เหลืองอร่าม. รายงานโครงการรวบรวมบทความและบทวิจารณ์เกี่ยวกับ ศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้. กรุงเทพฯ : สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วม สมัย กระทรวงวัฒนธรรม, 2558. 26-27.

<sup>10</sup> สุรศักดิ์ เจริญวงศ์. “ศิลปะไทยกับกระแสสังคมปัจจุบัน” นิทรรศการศิลปะไทย. กรุงเทพฯ: ภาควิชา ศิลปะไทย. คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์. 2542. ไม่มีเลขหน้า.



โดยคำนึงถึงเนื้อหาทางวัฒนธรรมเป็นพื้นฐานการสร้างสรรค์ผสมผสานศิลปวัฒนธรรมเก่ากับใหม่ให้เกิดผลงานใหม่ที่เหมาะสมกับคนในสังคม”<sup>11</sup>

### คำนิยามและบทบาทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์

สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Council of Museums : ICOM) เป็นสถาบันที่องค์การศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ UNESCO ได้สนับสนุนให้จัดตั้งขึ้นตั้งแต่ปีพ.ศ.2489 เพื่อใช้เป็นศูนย์กลางการแลกเปลี่ยนความรู้และข้อมูลต่างๆระหว่างผู้ดำเนินการพิพิธภัณฑ์ทั่วโลก ได้ให้คำจำกัดความของพิพิธภัณฑ์ไว้ว่า

“...พิพิธภัณฑ์หรือMuseum เป็นสถาบันถาวรที่จัดตั้งขึ้นโดยไม่แสวงหาผลกำไร เพื่อให้บริการแก่สังคมและเพื่อพัฒนาสังคม และเปิดโอกาสให้สาธารณชนเข้าใช้บริการโดยพิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่ในการรวบรวม สงวนรักษา สื่อสารเนื้อหา และจัดแสดงนิทรรศการ เพื่อวัตถุประสงค์ในการค้นคว้าวิจัย สันทนาการ วัตถุทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติกับสิ่งแวดล้อม...” (ICOM, 1994, p.239)

และยังได้จำแนกประเภทของพิพิธภัณฑ์ออกเป็นสาขาต่างๆ 9 สาขา ดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์สถานทางศิลปะ (Museum of Arts)
2. พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะร่วมสมัย (Museum of Contemporary Arts)
3. พิพิธภัณฑ์สถานทางธรรมชาติวิทยา (Natural History Museum)
4. พิพิธภัณฑ์สถานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Museum of Science and Technology)
5. พิพิธภัณฑ์สถานทางมานุษยวิทยาและชาติพันธุ์วิทยา (Museum of Anthropology and Ethnology)
6. พิพิธภัณฑ์สถานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี (Museum of History and Archaeology)
7. พิพิธภัณฑ์สถานประจำเมืองหรือท้องถิ่น (Regional Museum/City Museum) เป็นพิพิธภัณฑ์สถาน que แสดงเรื่องราวของท้องถิ่น

<sup>11</sup> สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. 2547. 19.

8. University Museum พิพิธภัณฑ์ประเภทนี้ จัดตั้งขึ้นโดยสถาบันการศึกษา มีวัตถุประสงค์เฉพาะตามความต้องการของสถาบันการศึกษานั้นๆ<sup>12</sup>

นิคม มุสิกคามะ ได้ให้คำนิยามของพิพิธภัณฑ์สถานศิลปะ ว่า เป็นสถาบันที่รวบรวมผลงานศิลปะที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ควรค่าแก่การเก็บรักษา มีเป้าหมายเพื่อให้บุคคลทั่วไปได้ชื่นชมและเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียะ เพื่อศึกษาค้นคว้าประวัติศาสตร์ศิลปะ และยังมีภาระให้ความหมายของพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย ว่า เป็นสถานที่เก็บรักษาผลงานศิลปะที่อยู่ในปัจจุบัน เป็นตัวกลางเชื่อมความเข้าใจระหว่างผลงานของศิลปินและผู้คนในสังคม เป็นสถานที่ที่สนับสนุนให้สังคมเกิดความเข้าใจอันดี<sup>13</sup>

จากบทความเรื่อง หอศิลป์ โดย วิโชค มุกดามณี ได้ให้นิยามคำว่าหอศิลป์ไว้ว่า

“...หอศิลป์ (Art Gallery) คือ สถานที่เก็บ รวบรวมสะสมผลงานศิลปกรรมของศิลปินในแต่ละ ยุคสมัย และมีหน้าที่ดูแลรักษาผลงาน จัดแสดง นิทรรศการผลงานด้านศิลปวัฒนธรรม เพื่อการศึกษา ค้นคว้า เผยแพร่ ให้ความรู้และความเพลิดเพลินแก่สาธารณชน<sup>14</sup>...”

ราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้คำแปลและความหมายของคำว่า Gallery ว่า “หอศิลป์ คือห้องห้องโถง หรืออาคารสำหรับแสดงผลงานศิลปะ เช่น ประติมากรรม จิตรกรรม ภาพถ่าย หรือผลงานศิลปะประเภทอื่นๆ อาจใช้เป็นทีละสม จำหน่ายหรือประมูลผลงานศิลปะด้วย เช่น หอศิลป์แห่งชาติ (National Gallery)”<sup>15</sup> และยังให้ความหมายของคำว่า Museum ว่า “พิพิธภัณฑ์สถาน เป็นที่เก็บรวบรวมศิลปวัตถุ เพื่อการศึกษา ค้นคว้าและเพื่อระเืองปัญญาและอารมณ์”<sup>16</sup>

<sup>12</sup> กรมทรัพยากรธรณี, แผนแม่บทการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ภายใต้สังกัดกรมทรัพยากรธรณี ปี พ.ศ. 2558 - 2561 2557. กรุงเทพฯ:กองอนุรักษ์และจัดการทรัพยากรธรณี กรมทรัพยากรธรณี, 2557. 3.

<sup>13</sup> นิคม มุสิกคามะ. คู่มือ : การปฏิบัติงานของภัณฑารักษ์ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2536. 13-14.

<sup>14</sup> วิโชค มุกดามณี. หอศิลป์. เข้าถึงเมื่อ 8 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก [http://kanchanapisek.or.th/kp6/Ebook/BOOK37/pdf/book37\\_2.pdf](http://kanchanapisek.or.th/kp6/Ebook/BOOK37/pdf/book37_2.pdf)

<sup>15</sup> ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน, 2541.

<sup>16</sup> ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน, 2541.

ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความหมายของพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ว่าเป็นสิ่งเดียวกัน คือ เป็นสถานที่นำเสนอสาระความรู้หรือสุนทรียะทางศิลปะให้แก่สาธารณชนผ่านวัตถุจัดแสดง และยังทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตนอกโรงเรียนอีกด้วย

### บทบาทของพิพิธภัณฑ์และการศึกษาในพิพิธภัณฑ์

กรมศิลปากร ยังได้กำหนดภารกิจของพิพิธภัณฑ์ไว้ว่า คือ การแสวงหารวบรวม อนุรักษ์ วิจัย สื่อสารและจัดแสดงวัตถุที่เป็นหลักฐานของมนุษย์และสิ่งแวดล้อม เพื่อจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ให้ การศึกษาหา ความเพลิดเพลิน และเพื่อพัฒนาสังคมในที่สุด ดังนั้น สามารถแยกแยะภารกิจของ พิพิธภัณฑ์ให้ชัดเจนได้ดังนี้

1. การเสาะแสวงหา เก็บรวบรวม (Collecting) วัตถุที่เป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ และ สิ่งแวดล้อมซึ่งการกำหนดว่าวัตถุที่พิพิธภัณฑ์นั้นจะรวบรวมเป็นประเภทใด ก็ ขึ้นอยู่กับนโยบายของพิพิธภัณฑ์ นั้นๆ ที่สำคัญคือการดำเนินการในข้อนี้ ต้องคำนึงถึง หลักในการอนุรักษ์ คือไม่ดำเนินการโดยวิธีที่จะทำลาย หลักฐานทางประวัติศาสตร์ เหล่านี้ทั้งในด้านการอนุรักษ์ และทางด้านวิชาการ
2. การอนุรักษ์ (Conservation) วัตถุที่แสวงหาและรวบรวมมานั้น โดยกรรมวิธีและ กระบวนการ ทั้งทางวิทยาศาสตร์และด้วยกระบวนการแห่งภูมิปัญญา เพื่อให้วัตถุ ต่างๆ นั้นคงความเป็นหลักฐานของมนุษย์ ต่อไปได้ในอนาคต
3. การศึกษา ค้นคว้า วิจัย (Research) เพื่อให้ได้มาซึ่งเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัตถุที่อยู่ใน ความ ดูแล เพื่อนำมาประกอบเป็นหลักฐาน เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และ สิ่งแวดล้อม ในแง่มุมที่พิพิธภัณฑ์นั้น กำหนดความรับผิดชอบไว้
4. การบันทึกข้อมูล (Record) และการจัดทำทะเบียนวัตถุ (Registration) เพื่อประโยชน์ ใน การดูแลรักษา และเพื่อการศึกษา ค้นคว้า วิจัย ซึ่งในการดำเนินงานขั้นตอนนี้ จำเป็นต้องใช้ทั้งความรู้ทาง วิชาการที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประเภทนั้นๆ และ ความสามารถทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้ข้อมูลนั้น สามารถบริการเป็น วิทยากรแก่บุคคลทั่วไปได้
5. การจัดแสดง (Exhibition) หรือการนำเสนอเนื้อหาทางวิชาการที่นักวิชาการของ พิพิธภัณฑ์นั้นๆ ได้ศึกษา ค้นคว้า วิจัย แล้วนำมาประกอบกับตัววัตถุที่เป็นหลักฐาน สำคัญ ผสมผสานกับเทคนิควิธีการทางด้าน การออกแบบนิทรรศการการเพิ่มเติม โสตทัศนูปกรณ์ต่างๆ เข้าไป เพื่อให้ได้เป็นนิทรรศการที่จะเผยแพร่ เพื่อให้ ประชาชน ได้รับความรู้ และความเพลิดเพลิน

6. การบริการการศึกษา และการประชาสัมพันธ์ (Education and Public Relations) คือ การถ่ายทอดความรู้ต่างๆ ที่พิพิธภัณฑสถานรวบรวมมาเป็นองค์ความรู้ให้กับสาธารณชน ด้วยการสื่อสารที่เพิ่มเติมไปจาก นิทรรศการ เพื่อสร้างความเข้าใจให้เกิดขึ้นโดยง่าย และเพื่อสร้างสัมพันธ์ระหว่างสาธารณชนกับพิพิธภัณฑสถานให้มีความใกล้ชิดกัน นอกจากนี้ยังต้องคิดค้นนวัตกรรมใหม่ๆ ในการบริการการศึกษา และในการประชาสัมพันธ์ เพื่อให้สาธารณชนมีความสนใจในกิจการของพิพิธภัณฑสถานอยู่ตลอดเวลาด้วย<sup>17</sup>

นอกจากบทบาททางการบริการการศึกษาของพิพิธภัณฑสถานจะปรากฏเป็นหนึ่งในหัวข้อหลักของภารกิจข้างต้นแล้ว ยังปรากฏในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวดที่ 4 มาตรา 25 มีใจความที่แสดงให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของพิพิธภัณฑสถานในฐานะที่เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งควรได้รับการส่งเสริมจากทั้งรัฐและเอกชน ดังนี้

“มาตรา 25 รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุก รูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑสถาน หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูล และแหล่งการเรียนรู้อื่นอย่างพอเพียง และมีประสิทธิภาพ”<sup>18</sup>

อำนาจ เย็นสบาย กล่าวในรายงานการวิจัย การจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต : หอศิลป์ ว่า

“หอศิลป์ ควรสร้างบทบาทและสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีความเคลื่อนไหว มีชีวิตชีวา ทั้งด้านนิทรรศการ การส่งเสริมงานวิจัย การเผยแพร่ นวัตกรรมการเรียนรู้ การให้การศึกษาแก่กลุ่มเป้าหมายต่างๆ อย่างมียุทธวิธี”<sup>19</sup>

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า บทบาทการเผยแพร่ความรู้ของพิพิธภัณฑสถานถือเป็นหัวใจสำคัญและเกิดประโยชน์แก่ผู้เยี่ยมชม และควรได้รับความเข้าใจและความร่วมมือในการวางแผนจากหลายฝ่าย

<sup>17</sup> กรมทรัพยากรธรณี. แผนแม่บทการบริหารจัดการพิพิธภัณฑสถานภายใต้สังกัดกรมทรัพยากรธรณี ปี พ.ศ. 2558 - 2561 2557. กรุงเทพฯ: กองอนุรักษ์และจัดการทรัพยากรธรณี กรมทรัพยากรธรณี, 2557.5.

<sup>18</sup> กระทรวงศึกษาธิการ. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.moe.go.th/main2/plan/p-r-b42-01.html>

<sup>19</sup> อำนาจ เย็นสบาย. รายงานการวิจัย การจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต : หอศิลป์. กรุงเทพฯ : สกศ. ศธ., 2548. 92.

เช่น เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานศึกษา รวมไปถึงองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน

### การศึกษาตลอดชีวิตและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Education) และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) คือหน้าที่หรือรูปแบบการให้ความรู้ที่เกิดขึ้นในพิพิธภัณฑสถาน โดยสองคำนี้เป็นคำที่มักปรากฏอยู่คู่กันและมีความหมายที่สอดคล้องไปในทำนองเดียวกัน

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล ได้อธิบายว่า การศึกษาตลอดชีวิต เป็นรูปแบบหนึ่งของการศึกษาที่มีแนวคิดหลักคือการที่บุคคลได้เรียนตามศักยภาพและพัฒนาศักยภาพของตน โดยผ่านการบูรณาการศาสตร์ต่างๆไว้ด้วยกัน เพื่อให้บุคคลทุกกลุ่มและทุกช่วงอายุได้เรียนรู้สิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม และปรับใช้ให้เท่าทันกับบริบทของโลก และยังได้สรุปแนวคิดสำคัญเพิ่มเติมว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตเริ่มต้นจากสถาบันครอบครัวซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่สำคัญและทำให้เข้าใจบทบาทของตนเอง อีกทั้งยังมีการเรียนรู้ในชุมชนที่ทำให้เรียนรู้บทบาทในบริบทของสังคม เรียนรู้การปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ลักษณะเด่นของการศึกษาแบบนี้คือความยืดหยุ่นที่เอื้อต่อผู้เรียนในด้านเนื้อหา กระบวนการ และระยะเวลา เป็นการเรียนรู้ที่นำเอาทฤษฎีหรือหลักการเรียนรู้ต่างๆมาผสมผสานกัน เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาและปรับแนวคิดของบุคคลให้มีความสมบูรณ์และมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น การจัดการศึกษาตลอดชีวิตที่ดีแสดงให้เห็นถึงประชาธิปไตยที่ทุกคนมีสิทธิ์ในการเข้าถึงความรู้อย่างเท่าเทียมกัน<sup>20</sup>

สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา ได้อ้างถึงพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ มาตรา 4 ปีพ.ศ. 2542 และได้ให้ความหมายของการศึกษาตลอดชีวิตไว้ว่า เป็นการศึกษาที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อให้บุคคลสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต<sup>21</sup>

ปฐม นิคมานนท์ แจกแจงหลักการสำคัญของการศึกษาตลอดชีวิตสำหรับเจ้าหน้าที่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องไว้ว่า การปฏิบัติตามแนวคิดของการศึกษาตลอดชีวิต ประกอบด้วย 4 ประการ<sup>22</sup> ได้แก่

1. การส่งเสริมให้บุคคลแสวงหาความรู้และพัฒนาตนเองตลอดเวลา

<sup>20</sup> สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต : คำจำกัดความ แนวคิดและการศึกษา การเรียนรู้ตลอดชีวิต. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท. 2557.

<sup>21</sup> กระทรวงศึกษาธิการ. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.moe.go.th/main2/plan/p-r-b42-01.html>

<sup>22</sup> ปฐม นิคมานนท์. การศึกษานอกระบบโรงเรียน. กรุงเทพฯ : อักษรบัณฑิต. 2522.

2. สร้างความเป็นเอกภาพและต่อเนื่องในการจัดการศึกษา โดยสามารถเกิดจากการประสานทั้ง 3 ฝ่ายด้วยกัน ได้แก่ การศึกษาในระบบโรงเรียน นอกโรงเรียน และตามอัธยาศัย ให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของบุคคล
3. ขยายขอบเขตการศึกษาให้ครอบคลุมไปยังประชาชนทุกกลุ่มให้มากที่สุด
4. มุ่งพัฒนาชีวิตและสังคมส่วนรวม พัฒนาทั้งมนุษย์และสังคมในทุกแง่มุม

สุนทร สุนันท์ชัย อธิบายว่า นอกจากนี้ยังได้อธิบายถึง การศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Education) ไว้ว่า เป็นการจัดการให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ประกอบด้วยหลักการต่อไปนี้

1. เกิดขึ้นตลอดชีวิตของบุคคล
2. มีการวางแผนการให้เกิดความรู้ ทักษะ เจตคติ ที่มีบทบาทต่อความเปลี่ยนแปลงในชีวิต เพื่อให้บุคคลได้พัฒนาตนเองอย่างเต็มที่
3. เกิดจากแรงจูงใจของผู้เรียนเอง
4. ใช้แหล่งเรียนรู้ได้ทุกประเภท ทั้งในระบบ (Formal) นอกโรงเรียน (Non-formal) และตามอัธยาศัย (Informal)

ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่า การศึกษาตลอดชีวิตและการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา มีการผสมผสานทฤษฎีการศึกษาหลายอย่าง เกิดจากแรงจูงใจอยากเรียนรู้ของบุคคลเองและเกิดขึ้นอย่างอิสระ มิได้อิงกับระบบการศึกษาตามหลักสูตรโรงเรียนเท่านั้น ซึ่งแนวคิดดังกล่าวนี้เป็นการสนับสนุนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในบริบทของพิพิธภัณฑ์ด้วย

### ทฤษฎีการเรียนการสอน

การทำความเข้าใจบทบาทการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์ จำเป็นต้องเข้าใจหลักทฤษฎีการเรียนการสอนทั่วไปที่มีลักษณะเกี่ยวข้อง เพื่อนำไปประยุกต์และพัฒนาแนวทางการจัดการศึกษาหรือศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์หรือผู้ชมอย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีการเรียนการสอนในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 และแบบร่วมสมัย รวมถึงนวัตกรรมการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

### ทฤษฎีการเรียนการสอนในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20

จากการศึกษา พบว่าทฤษฎีการศึกษา (Learning theories) ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในสากลคือแนวคิดของนักจิตวิทยาที่เกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนการสอนในช่วงคริสต์ศตวรรษที่

20 มี ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่ามีทฤษฎีที่สามารถปรับใช้กับการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ได้ ดังนี้

### กลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้ปัญญานิยม (Cognitive theory)

นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้จะมุ่งความสนใจไปยัง โครงสร้างทางปัญญา (cognitive structure) ซึ่งมีผลต่อความจำ การรับรู้และการหาวิธีแก้ปัญญาของผู้เรียน การกระทำใดๆ ของผู้เรียนนั้นเกิดจากตนเอง ไม่ได้เกิดจากเงื่อนไขหรือสภาพแวดล้อมเป็นหลัก แต่สภาพแวดล้อมเป็นเพียงส่วนช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ก็ต่อเมื่อมันมีลักษณะที่เหมาะสมกับผู้เรียนรายบุคคล และประสบการณ์หรือความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่แล้วก็มีผลต่อการเรียนรู้ในปัจจุบันเช่นกัน ผู้วิจัยจะขอกล่าวถึงนักจิตวิทยาที่มีชื่อเสียงในกลุ่มนี้บางส่วน ได้แก่ เพียเจต์ และบรูเนอร์

ทฤษฎีที่น่าสนใจในกลุ่มแนวคิดนี้ ได้แก่ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ เชื่อว่าความคิดและตรรกะของเด็กและผู้ใหญ่มีการให้เหตุผลไปตามลำดับขั้นที่แน่นอน แต่อาจแตกต่างกันไปในรายบุคคล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม เน้นที่ความเข้าใจธรรมชาติและพัฒนาการของเด็ก เพียเจต์ยังได้แบ่งขั้นตอนการเรียนรู้ของเด็กตามช่วงอายุเป็น 4 ขั้น<sup>23</sup> ดังนี้

1. ขั้นรับรู้ทางประสาทสัมผัส (sensorimotor period) คือ วัยแรกเกิดจนถึงอายุ 2 ปี ทารกในวัยนี้จะเรียนรู้ผ่านการสัมผัส สำรวจและสร้างความเข้าใจต่อสิ่งรอบตัวโดยการเคลื่อนไหวอย่างมีแบบแผน ควบคุมการเคลื่อนไหวตามต้องการได้ สนใจเฉพาะสิ่งที่ตนมองเห็น ยังไม่สามารถแยกแยะตัวเองกับสิ่งแวดล้อมออกจากกันได้จนถึงช่วงปลาย จะมีพัฒนาการในการแยกแยะและเข้าใจเรื่องเวลา สถานที่ ความคิดมากขึ้น
2. ขั้นก่อนปฏิบัติการ (preoperational period) อายุ 2-7 ปี เริ่มพัฒนาด้านความคิด เพื่อนำไปสู่การกระทำมากขึ้น มีพัฒนาการทางภาษาอย่างรวดเร็ว เริ่มเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์แก้ปัญหาจากสิ่งที่เห็น มองสิ่งต่างๆ เพียงด้านเดียวไม่สามารถคิดย้อนกลับได้ มีการใช้จินตนาการและการเลียนแบบ แต่ยังไม่สามารถให้เหตุผลทางการเปลี่ยนแปลงหรือจำแนกและวิเคราะห์สิ่งต่างๆ ด้วยเหตุผล และยัง

<sup>23</sup>ทีศนา แจมมณี. ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

(พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2550. 65.

- สามารถแบ่งการใช้ภาษาได้อีก 2 ชั้น ได้แก่ ชั้นก่อนเกิดความคิดรวบยอด (อายุ 2 – 4 ปี) และชั้นการคิดด้วยความเข้าใจของตนเอง (อายุ 4 - 7 ปี)
3. ชั้นปฏิบัติการอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรม (Concrete Operational Period) อายุ 7-11 ปี มีการคิดอย่างเป็นเหตุผลมากขึ้น มีความเข้าใจเรื่องวัตถุและการเปลี่ยนแปลง ภายภาพของวัตถุ สามารถจำแนกหมวดหมู่สิ่งของได้จากลักษณะ เข้าใจการจัดลำดับ คัดย้อนกลับและสร้างความเชื่อมโยงและเข้าใจความสัมพันธ์ต่างๆได้ มีความสามารถในการใช้ตรรกะแต่ยังต้องอาศัยอุปกรณ์รูปธรรมอื่นๆช่วยสร้างความเข้าใจ
  4. ชั้นการคิดอย่างเป็นทางการเป็นเหตุผล (Formal Operational Period) อายุ 12 ปีจนถึงวัยผู้ใหญ่ หรือบางตำราอาจนิยามว่าช่วงอายุ 11-15ปี เด็กบางคนอาจไม่สามารถพัฒนาจนมาถึงขั้นนี้ได้ เป็นชั้นที่สามารถสร้างความคิดแบบรูปธรรมเพื่อนำไปสู่เชิงนามธรรม ผู้เรียนสามารถหาเหตุผลและแก้ปัญหาได้เองตามหลักเชิงวิทยาศาสตร์

นอกจากนี้เพียเจต์ยังได้อธิบายถึงกระบวนการทางสติปัญญาว่า ประกอบไปด้วยสองส่วน ได้แก่ การซึมซับ (Assimilation) หมายถึงการเก็บสะสมข้อมูลและประสบการณ์ต่างๆ และการปรับและจัดระบบ (Accommodation) คือการปรับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่กับประสบการณ์ใหม่ที่เพิ่งพบเจอให้เกิดความสมดุล หากไม่สำเร็จจะเกิดเป็นความขัดแย้งทางปัญญา<sup>24</sup>

ทฤษฎีนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการเรียนการสอน คือ จัดกิจกรรมประสบการณ์เรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการรายบุคคล เช่น ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ ค้นพบความรู้ด้วยตนเองหรือเรียนรู้ผ่านสื่อ มีการใช้สิ่งที่เด็กมีประสบการณ์มาก่อนแล้วในการนำเสนอ สอนภาพรวมก่อนจากนั้นจึงสอนส่วนย่อย เปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระและเรียนรู้ตามความสามารถของตน ใช้สื่อที่เป็นรูปธรรมมากกว่าการเล่าหรือบรรยายด้วยคำพูด

บรูเนอร์ ได้หยิบยกแนวคิดของเพียเจต์มาพัฒนาเพิ่มอีกว่า มนุษย์เลือกรับรู้สิ่งที่ตนเองสนใจ และสามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านกระบวนการค้นพบด้วยตัวเอง (Discovery Learning) การจัดหลักสูตรและโครงสร้างทางปัญญาที่เหมาะสมกับความพร้อมของเด็กจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการคิดแบบหยั่งรู้ (Intuition) ยังเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพราะเป็นการหาเหตุผลอย่างอิสระ บรูเนอร์ยังได้เสนอว่าทฤษฎีพัฒนาการของสติปัญญา แบ่งได้เป็น 3 ชั้น ดังนี้

<sup>24</sup> ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : บริษัท แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชั่น. 2552. 38.



1. ชั้นเรียนรู้ผ่านการกระทำ (Enactive Stage) เน้นการใช้ประสาทสัมผัสและสนับสนุนให้เด็กได้เป็นผู้ลงมือกระทำด้วยตนเอง
2. ชั้นเรียนรู้จากความคิด (Iconic Stage) เด็กสามารถสร้างมโนภาพในใจได้และเข้าใจการเรียนรู้ผ่านภาพแทน
3. ชั้นเรียนรู้จากสัญลักษณ์และนามธรรม (Symbolic Stage) เรียนรู้สิ่งที่เป็นนามธรรมได้จากแนวคิดของบรูเนอร์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ คือ จัดการเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือค้นพบด้วยตนเองผ่านประสบการณ์จะได้ผลดียิ่งขึ้น จัดโครงสร้างเนื้อหาให้เหมาะสมควรให้คิดอย่างอิสระเพื่อส่งเสริมจินตนาการ

### ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นทฤษฎีที่เกิดขึ้นหรือพัฒนามาจากทฤษฎีการเรียนรู้การสอนในคริสต์ศตวรรษที่ 20 และมีการนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย โดยอาจประกอบด้วยหลักแนวคิดหลายอย่างรวมกันในการเรียนรู้เพียงครั้งเดียว

### ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

เป็นแนวคิดที่เชื่อว่า ความรู้หรือประสบการณ์เดิมมีส่วนช่วยในการสร้างความรู้ใหม่เป็นกระบวนการที่เกิดภายในผู้เรียนซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้สร้าง (construct) ใช้ความรู้ที่มีอยู่เดิมสร้างความเชื่อมโยงกับสิ่งที่พบเจอใหม่ๆ และความจริงในโลกนี้มีหลากหลาย แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลที่เป็นผู้สร้างความจริงและความหมายขึ้นมาด้วยตัวเองจากประสบการณ์ที่มีอยู่ นักจิตวิทยาเชื่อว่าผู้เรียนในกลุ่มนี้จะมีลักษณะชื่นชอบการเรียนรู้ จึงมุ่งเน้นไปที่การสร้างความรู้โดยผู้เรียนเป็นคนลงมือปฏิบัติเอง มากกว่าที่จะรับความรู้จากผู้อื่น กลุ่มทฤษฎีนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การสร้างความรู้คือกระบวนการทางปัญญาของรายบุคคล (Cognitive Constructivism) พัฒนาจากแนวคิดของเพียเจต์ เชื่อว่าความรู้เกิดขึ้นเมื่อบุคคลเผชิญกับสิ่งแวดล้อมที่แปลกใหม่และสับสน นำไปสู่สภาวะไม่สมดุล (Disequilibrium) ซึ่งผู้เรียนจะมีการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Schema) ที่อยู่ในรูปแบบของเหตุการณ์ วัตถุ ภาพ ภาษา ด้วยกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Process) เพื่อให้เข้าสู่สภาวะสมดุล (Equilibrium) เมื่อประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่สามารถเชื่อมโยงกันได้แล้ว โครงสร้างทางปัญญาก็จะขยายขอบเขตไปด้วย

2. การสร้างความรู้เป็นกระบวนการทางสังคม (Social Constructivism) จากแนวคิดของไวท์ทสกี เชื่อว่ามนุษย์สามารถเรียนรู้จากผู้อื่นในสังคมได้ผ่านการชี้แนะและสามารถบรรลุระดับศักยภาพสูงสุดของตนเองได้

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีพัฒนาการของไวท์ทสกี ซึ่งเชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์มีพื้นฐานจากประสบการณ์ 3 แบบ ได้แก่ ประสบการณ์จากบรรพบุรุษ ประสบการณ์ทางสังคม และประสบการณ์ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม โดยไวท์ทสกีเชื่อว่าการพัฒนาความคิดของมนุษย์มีหลักการเบื้องต้น คือ การใช้สื่อกลางเพื่อพัฒนาความคิด เช่น เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ภาษา กระบวนการทางสังคมและการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมีผลต่อสติปัญญา ผู้เรียนสามารถเพิ่มความสามารถของตนเองผ่านการแนะนำจากผู้ที่มีความรู้มากกว่า ดังนั้น การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ด้วยความร่วมมือของทั้งสองฝ่าย

จากทฤษฎีของไวท์ทสกี สามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ คือ การจัดกลุ่มผู้เรียนในจำนวนน้อย อาจมีผู้สอนเพียง 1 คน และมีผู้เรียนเพียง 1 - 2 คน เนื่องจากผู้เรียนมีพัฒนาการที่ไม่เท่ากันในรายบุคคล ผู้สอนจำเป็นต้องรู้ความสามารถของผู้เรียนก่อนเพื่อวางแผนในการจัดการเรียนรู้ ควรให้ผู้เรียนได้ทำงานอย่างอิสระและสามารถนำไปปรับใช้กับเรื่องอื่น ๆ ได้ ควรมีกิจกรรมที่ใช้ความร่วมมือจากผู้เรียนและผู้สอน และรับฟังความเห็นของผู้เรียนด้วย

ทั้งสองทฤษฎีนี้มีความแตกต่าง คือ เพียเจต์สนใจและให้ความสำคัญกับพัฒนาการและความพร้อมของผู้เรียน แต่ไวท์ทสกีไม่ได้เชื่อว่าสิ่งเหล่านั้นมีผลต่อการใช้ความคิด หากแต่เชื่อว่าปฏิสัมพันธ์ทางภาษาและปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ที่มีความรู้มากกว่า มีผลต่อการเรียนรู้

### นวัตกรรมที่เป็นแนวคิด รูปแบบ และกระบวนการจัดการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนการสอนที่ได้อธิบายข้างต้น สามารถพัฒนาไปสู่นวัตกรรมการศึกษาและวิธีจัดการเรียนรู้ได้หลายแบบ โดยผู้วิจัยได้ศึกษานวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิซึม เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อความหมายและควบคุมการสื่อความหมายในตัวตน (Von Glasersfeld, 1989) มีรากฐานของแนวคิดสองประการ ได้แก่
  - 1.1. รากฐานทางปัญญา หมายถึง การเชื่อว่าความรู้เกิดขึ้นจากความพยายามในการปรับสมดุลของบุคคลเมื่อเผชิญกับประสบการณ์ใหม่ ซึ่งปรัชญาปฏิบัตินิยมกลับเชื่อว่ามีเพียงบางประสบการณ์เท่านั้นที่ถือเป็นความรู้ ได้แก่ ประสบการณ์ที่ผ่านการไตร่ตรองแล้วเท่านั้น

- 1.2. รากฐานทางจิตวิทยาการเรียนรู้ เพียเจต์เชื่อว่ามนุษย์เกิดการเรียนรู้ผ่านการปรับสมดุลเมื่อเจอกับประสบการณ์ใหม่ โดยเกิดกระบวนการดูดซึม ที่ตีความปัญหาพร้อมแก้ไขด้วยวิธีการที่เคยใช้ และการปรับโครงสร้าง ซึ่งเป็นการตีความปัญหาด้วยวิธีใหม่ๆ ทั้งสองประการนี้จะนำไปสู่สภาวะสมดุลในที่สุด

นักการศึกษาที่สำคัญอีกท่าน คือ ออซูเบล (Ausubel) ที่เชื่อว่าผู้สอนควรทราบเสียก่อนว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรมาบ้างในอดีตและเริ่มการสอนจากจุดนั้น

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ ได้สรุปขั้นตอนการสอนแบบคอนสตรัคติวิซึม หรือ CLM (Constructivist learning model) ดังนี้

- 1.1. ขั้นเชิญชวน ได้แก่ สังเกตสิ่งแวดล้อมด้วยความอยากรู้อยากเห็น ถามคำถาม พิจารณาคำตอบที่เป็นไปได้ของคำถามนั้นๆ จดบันทึกปรากฏการณ์นอกเหนือความคาดหมาย จำแนกสถานการณ์ที่ผู้เรียนมีการรับรู้ต่างกัน
- 1.2. ขั้นสำรวจ ได้แก่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมนำเสนอการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ มองหาแหล่งความรู้สารสนเทศ ทดลองโดยใช้อุปกรณ์ สังเกตผลลัพธ์ที่เจาะจง ออกแบบโมเดล รวบรวมข้อมูล ใช้ยุทธวิธีในการแก้ปัญหาและทรัพยากรที่เหมาะสม อธิบายการแก้ปัญหา ประเมินความเป็นไปได้อื่นๆ ออกแบบและดำเนินการทดลอง แสดงความคิดเห็นที่แตกต่างอย่างมีส่วนร่วม ตระหนักถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น มีการวางขอบเขตของการค้นหาความรู้ วิเคราะห์ความรู้
- 1.3. ขั้นนำเสนอคำอธิบายและคำตอบของปัญหา ได้แก่ การแสดงความคิดเห็นและอธิบายสิ่งที่เรียนรู้ พิจารณาและวิจารณ์คำตอบของปัญหา ให้ผู้อื่นประเมินผลกรนำเสนอ รวบรวมคำตอบที่เป็นไปได้และหลากหลายพร้อมกับเสนอคำตอบที่เหมาะสม บูรณาการความรู้ที่ได้และประสบการณ์เดิมที่มี
- 1.4. ขั้นนำไปปฏิบัติ คือ การตัดสินใจ ถ่ายโอนและนำความรู้นั้นไปใช้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตั้งคำถามใหม่ๆ

แนวคิดแบบคอนสตรัคติวิซึมสามารถนำไปปรับใช้ในการสอนได้หลายประการ ได้แก่ การให้นักเรียนถามคำถามและใช้คำถามนั้นในการวางแผนการสอนต่อไป ยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนริเริ่มค้นคว้าสิ่งต่างๆด้วยตนเอง ให้ความสำคัญต่อประสบการณ์และความคิดเห็นของผู้เรียน สนับสนุนที่ให้ผู้เรียนคิดไตร่ตรองเหตุและผล ฟังความคิดของผู้เรียนก่อนเสนอความคิดของผู้สอน สนับสนุนให้ผู้เรียนเสนอความคิดเห็นที่ทำ

ทายกันและกัน เน้นกลยุทธ์ความร่วมมือและแบ่งงานกันทำ สนับสนุนการวิเคราะห์และ  
วิจารณ์สิ่งต่างๆรวมถึงตนเอง

## 2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งข้อมูลเป็นหลัก

เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้มีโอกาสเลือกแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเองในสภาพแวดล้อมที่  
เอื้ออำนวย เช่น พิพิธภัณฑ์ ทัศนศึกษา สิ่งพิมพ์ทางการศึกษา วัตถุจัดแสดง วัตถุจำลอง  
วิทยากร หนังสือ นิตยสาร ฐานข้อมูลต่างๆ และอื่นๆ โดยมีผู้สอนหรือครูเป็นผู้อำนวย  
ความสะดวก เอกลักษณะของการศึกษาจัดการเรียนรู้คือการให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่าง  
สมบูรณ์และได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันและกัน (Saskatchewan resource  
- based learning center, 2000)<sup>25</sup> โดยมุ่งเน้นที่กระบวนการคิด แรงจูงใจภายใน  
ความร่วมมือในการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและผู้เรียนกับผู้สอน มีความยืดหยุ่นของ  
สถานที่และเวลาในการเรียนรู้ มีแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และมีเนื้อหาที่สัมพันธ์กับ  
ความรู้พื้นฐานเดิมที่เหมาะสมกับตนเอง (Fox, 1996)

สรุปความได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบนี้เป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้สร้างองค์  
ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและผู้อื่นอย่างอิสระ

จากทฤษฎีการเรียนรู้และการเรียนการสอนที่ได้สรุปข้างต้น พบว่ามีลักษณะเด่น คือ การให้  
ผู้เรียนได้มีอิสระที่จะเลือกเรียนรู้เรื่องที่ตนเองสนใจ สร้างองค์ความรู้หรือประสบการณ์ด้วยตนเอง  
เปิดโอกาสให้ประเมินความสามารถของตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนทำหน้าที่เป็นเพียงผู้อำนวย  
ความสะดวก และเป็นการเรียนรู้ที่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่และทุกเวลาหากมีสภาพแวดล้อมและสิ่ง  
ที่เหมาะสม ซึ่งมีความสอดคล้องกับนิยามของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและบทบาทการศึกษาของ  
พิพิธภัณฑ์

### พัฒนาการและลักษณะของเด็กในวัย 7 - 9 ปี หรือประถมศึกษาตอนต้น

เพื่อให้สอดคล้องกับการออกแบบและเลือกใช้สื่อที่เหมาะสม จำเป็นต้องศึกษาลักษณะ  
โดยทั่วไปของผู้เรียนเสียก่อน ซึ่งในที่นี้คือเด็กในวัย 7 - 9 ปี หรือประถมศึกษาตอนต้น ทั้งในแง่

<sup>25</sup> ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : บริษัท แด  
เน็กซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชั่น. 2552. 87.

พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ ความสามารถในการเรียนรู้ สติปัญญา และวุฒิภาวะ นักการศึกษาได้อธิบายลักษณะและพัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษาดอนต้นโดยจำแนกเป็นด้านต่างๆ

### 1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย (Physical Development)

เด็กอายุ 6 – 9 ปี เรียกว่า วัยเด็กตอนกลาง จะมีพัฒนาการทางกาย คือ เด็กจะมีความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวมากขึ้นกว่าเดิม เป็นผลของพัฒนาการที่ผ่านมาจากวัยเด็กตอนต้น<sup>26</sup>

เมื่อเด็กอายุย่างเข้าวัย 6 ขวบจะมีพัฒนาการด้านร่างกายช้าลงกว่าเดิมเล็กน้อยแต่จะเป็นไปอย่างสม่ำเสมอ สัดส่วนความสูงและแขนขาจะเพิ่มขึ้น ในช่วง 6 – 10 ปี เด็กชายจะสูงกว่าเด็กหญิงเล็กน้อย เช่นเดียวกับน้ำหนัก กระดูกและระบบอวัยวะภายในจะแข็งแรงขึ้น ยกเว้นระบบที่เกี่ยวข้องกับหัวใจ มีฟันแท้และฟันกราม การประสานระหว่างดวงตาและมือยังไม่สมบูรณ์ดีนัก กล้ามเนื้อของเด็กหญิงพัฒนาได้เร็วกว่าเด็กชาย ชอบทำและเปลี่ยนกิจกรรมไปเรื่อยๆ ยังขาดความระมัดระวัง เคลื่อนไหวร่างกายได้ดี ความแตกต่างระหว่างเพศมีผลต่อการพัฒนาทางร่างกาย เช่น เด็กหญิงพัฒนาไขมัน แต่เด็กชายพัฒนากล้ามเนื้อ ภาวะโภชนาการมีผลต่อร่างกายเพราะกินจุมากขึ้นและมีพลังงานมากจนไม่ชอบอยู่นิ่ง ควรมีกิจกรรมการเล่นที่ได้เคลื่อนไหวเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อและการทรงตัว ในด้านการพัฒนาสมองสามารถทำได้โดยการให้ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น การประดิษฐ์ ทำให้เกิดประสบการณ์และมีความสำเร็จเป็นสิ่งที่เราให้ทำเรื่องที่ยากขึ้น<sup>27</sup>

อย่างไรก็ตามความสามารถในการเคลื่อนไหวของเด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการฝึกฝนหรือโอกาสที่เด็กจะได้เข้าร่วมกิจกรรมตลอดจนความรู้สึกเชื่อมั่นในตัวเอง<sup>28</sup>

### 2. พัฒนาการทางเชาว์ปัญญา (Intellectual Development )

<sup>26</sup> อัสพรสิริ เอี่ยมประชา. เอกสารการสอนรายวิชา GS101จิตวิทยาทั่วไป บทที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี. เข้าถึงเมื่อ 15 มกราคม 2560. เข้าถึงได้จาก [http://www.educ-bkkthon.com/blog/apsornsiri/wp-content/uploads/2014/02/เอกสารGS101-บทที่-3\\_57.pdf](http://www.educ-bkkthon.com/blog/apsornsiri/wp-content/uploads/2014/02/เอกสารGS101-บทที่-3_57.pdf)

<sup>27</sup> วัลนิภา ฉลากบาง. จิตวิทยาและการแนะแนวเด็กประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์. 2535.

<sup>28</sup> ลัดดาวรรณ ลัมภเวช. การศึกษาภาพลักษณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 6-9 ปี. เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2560 เข้าถึงได้จาก [www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Laddawan\\_Lampawed/fulltext.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Laddawan_Lampawed/fulltext.pdf)

เด็กจะเริ่มเรียนรู้และมีประสบการณ์เพิ่มขึ้น รู้จักใช้เหตุผลในการตัดสินใจ เลือกทำในสิ่งที่ตนสนใจ มีความรับผิดชอบมากขึ้น สามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วได้อย่างแม่นยำ สามารถเรียงลำดับตัวเลขไม่มากนักได้ รู้จักแยกแยะสีได้ มากกว่าวัยเด็กตอนต้น<sup>29</sup> พัฒนาการทางเชาว์ปัญญาของเด็กในวัยนี้จะมีความก้าวหน้าขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

เด็กจะมีความคิดที่สลับซับซ้อน มีการใช้เหตุผลมากขึ้นในการตัดสินใจ ลดการยึดตนเองเป็นจุดศูนย์กลางทำให้สามารถคิดแก้ปัญหาในแง่มุมมองของคนอื่นได้มากขึ้น เพียเจต์ (Piaget) เรียกระยะพัฒนาการเด็กในวัยนี้ว่า ระยะแก้ปัญหาด้วยเหตุผล กับสิ่งที่เป็นรูปธรรม (Concrete operations) ซึ่งอยู่ในช่วงอายุ 7 - 11 ปี ระยะนี้เด็กจะสามารถแก้ปัญหา โดยนำประสบการณ์ต่างๆ และเหตุผลมาประกอบเพื่อพิจารณาหาวิธีที่เหมาะสม<sup>30</sup>

พัฒนาการด้านสติปัญญาเป็นส่วนที่พัฒนาควบคู่ไปกับภาษาและความคิด เด็กจะสามารถจำคำศัพท์และพูดเป็นประโยคได้มากขึ้น เด็กหญิงจะมีพัฒนาการด้านภาษามากกว่าเด็กชาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและครอบครัว สามารถใช้ภาษาแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้น เข้าใจคำสั่งและกฎเกณฑ์ต่างๆ มีเหตุผล ทักษะการคิดและแก้ปัญหาต่างๆ ของเด็กก็ขึ้นอยู่กับคำศัพท์ที่มีด้วย ในวัยนี้มีความจำดีขึ้น รู้จักแยกแยะสีได้มากกว่าวันเด็กตอนต้น อย่างไรก็ตามความสามารถในการคิดยังมีขอบเขตที่จำกัด การพัฒนาสติปัญญายังมีปัจจัยที่ส่งเสริม คือ แรงจูงใจ สิ่งเร้า และการได้ลงมือทำ<sup>31</sup>

ความสัมพันธ์ของจินตนาการกับจินตภาพ คือการสร้างภาพในสมอง หรือนึกคิดเป็นภาพ จึงเป็นพัฒนาการที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะเบื้องต้นของความคิดสร้างสรรค์ ส่วนมากการฝึกหัดการพัฒนาการจินตนาการ เน้นความคิดสร้างสรรค์ด้วยถ้อยคำ เป็นการคิดที่ผุดผ่องไป เป้าหมายเพื่อเปลี่ยนทิศทางมากกว่ากรรมวิธีคิด หนังสือแบบฝึกหัดจึงเป็นลักษณะถ้อยคำเป็นส่วนมาก หารูปภาพประกอบ ปรากฏน้อยมาก จนบางทีกลายเป็นการฝึกการแก้ปริศนาและเล่นเกมอัจฉริยะทั้งหมดเป็นเรื่องถ้อยคำโวหารทั้งสิ้น ส่วนมากเป็นการให้แสดงการเปรียบเทียบ หรือเปรียบเทียบของสิ่งหนึ่งไปกับสิ่งอื่น หรือไม่ก็ขยาย

<sup>29</sup> อัสสรสิริ เอี่ยมประชา. เอกสารการสอนรายวิชา GS101จิตวิทยาทั่วไป บทที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี. เข้าถึงเมื่อ 15 มกราคม 2560. เข้าถึงได้จาก [http://www.educ-bkkthon.com/blog/apsornsiri/wp-content/uploads/2014/02/เอกสารGS101-บทที่-3\\_57.pdf](http://www.educ-bkkthon.com/blog/apsornsiri/wp-content/uploads/2014/02/เอกสารGS101-บทที่-3_57.pdf)

<sup>30</sup> ลัดดาวรรณ คุ้มภเวช. การศึกษาภาพลักษณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 6-9 ปี. เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2560. เข้าถึงได้จาก [www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Laddawan\\_Lampawed/fulltext.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Laddawan_Lampawed/fulltext.pdf)

<sup>31</sup> วุฒินิภา ฉลากบาง. จิตวิทยาและการแนะแนวเด็กประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2535.

คุณสมบัติของสิ่งหนึ่งที่มีประโยชน์ เฉพาะไปสู่ประโยชน์อื่นที่เป็นไปได้ เช่นกำหนดประโยชน์อื่นของหมวก ของเครื่องเลาตินสอ หรือของอิฐก่อสร้าง เป็นต้น งานค้นคว้าวิจัยจึงสะท้อนเรื่องของสัญญาหมายรู้ (cognition) มากกว่า

เด็กในวัยนี้จะมีความจำดีขึ้น ใช้การจัดหมวดหมู่สิ่งของเพื่อช่วยให้จำได้ดีขึ้น ความจำจะพัฒนาการดีขึ้นเมื่อมีอายุมากขึ้น อย่างไรก็ตามในเด็กวัยเรียนความจำจะดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ดังนั้นเด็กในวัยนี้สามารถใช้ความจำในการเรียนสูตรทางคณิตศาสตร์ จำโคลงกลอนได้ดีกว่าเด็กวัยอนุบาลเด็กในวัยนี้ยังสามารถมองเหตุการณ์ต่างๆ ได้กว้างมากขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีการรับรู้ดีขึ้นและถูกต้องมากขึ้นความสามารถในการมองสิ่งต่างๆ ได้กว้างขึ้นนำไปสู่ความสามารถในการแก้ปัญหา เด็กวัยนี้จะสามารถแก้ปัญหาได้รอบคอบขึ้นและรู้จักการวิธีแก้ปัญหาที่ดีจากประสบการณ์ของตนเองที่ดีที่สุดมาใช้ในการแก้ปัญหาพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กวัยเรียนจะก้าวหน้าอย่างเห็นได้ชัด เด็กในวัยนี้จะมีความคิดที่กว้างขึ้น มีเหตุผลมากขึ้น มีความคิดรวบยอดพื้นฐานที่จะช่วยให้เข้าใจสิ่งต่างๆ ในสภาพแวดล้อมสามารถเข้าใจจำนวนของตัวเลข การเรียงลำดับของตัวเลข การย้อนกลับของตัวเลข มีความจำดีขึ้น ซึ่งความสามารถเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ การคิดและการแก้ปัญหาต่อไปเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ (ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร 2533: 188-191)

### 3. พัฒนาการทางสังคมและบุคลิกภาพ (Personality and social development)

พัฒนาการทางสังคม เด็กจะลดการยึดตัวเองเป็น ศูนย์กลางแห่งความคิดและการกระทำลง และเริ่มให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อน รักพวกพ้องของตน<sup>32</sup>

พัฒนาการด้านสังคมจะเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านสังคมเนื่องจากพัฒนาการต่างๆ และสภาพแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไป เกิดแรงจูงใจและปัญหาท้าทายเพิ่มขึ้น โรงเรียนเป็นสถานที่สำคัญที่มีส่วนในการพัฒนา เป็นที่ที่เด็กจะเริ่มแยกแยะและใช้กฎระเบียบเพื่ออยู่ร่วมกันในสังคม เช่น การให้ความร่วมมือ การรักษาสีทธิ การแข่งขัน เริ่มมีบุคลิกภาพเฉพาะตัว เช่น ความมั่นใจ ความรู้สึกมีปมด้อย ซึ่งบุคลิกภาพนี้จะหล่อหลอมจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาบุคลิกภาพตามเพศของตน ทั้งนี้สิ่งที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพ คือ ประสบการณ์ที่บ้าน ความสัมพันธ์กับเพื่อนและบทบาทของครูที่โรงเรียน<sup>33</sup>

<sup>32</sup> อัสพรสิริ เอี่ยมประชา. เอกสารการสอนรายวิชา GS101จิตวิทยาทั่วไป บทที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี. เข้าถึงเมื่อ 15 มกราคม 2560. เข้าถึงได้จาก [http://www.educ-bkkthon.com/blog/apsomsiri/wp-content/uploads/2014/02/เอกสารGS101-บทที่-3\\_57.pdf](http://www.educ-bkkthon.com/blog/apsomsiri/wp-content/uploads/2014/02/เอกสารGS101-บทที่-3_57.pdf)

<sup>33</sup> วุฒินิภา ฉลากบาง. จิตวิทยาและการแนะแนวเด็กประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์. 2535

เด็กในวัยเรียนจะเป็นวัยที่เด็กใช้ชีวิตอยู่ในโรงเรียนเป็นส่วนใหญ่ มีปฏิสัมพันธ์กับครู และ กลุ่มเพื่อน เพราะฉะนั้นเด็กจะได้รับอิทธิพลจากครูและกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนสูง ลักษณะพฤติกรรมทางสังคมของ เด็กวัยนี้ คือ การจับกลุ่มเด็กเพศเดียวกันอย่างแน่นแฟ้น และตั้งเป็นกลุ่มสังคมเฉพาะของตน มีแนวคิด กิจกรรม กฎเกณฑ์ต่างๆ ที่ตั้งขึ้นเฉพาะกลุ่ม นักจิตวิทยาเรียกลักษณะทางสังคมของ เด็กวัยนี้ว่า สังคมความลับ (Secret Society) โดยเด็กจะหันหลังให้ผู้ใหญ่และรวมกลุ่มกับเด็ก ด้วยกัน ความลับภายในกลุ่มจะถูกรักษาไว้อย่างเคร่งครัด ไม่มีการบอกผู้ใหญ่เป็นอันขาด เด็กในวัยนี้จะเริ่มคิดเจ็บบๆ มีการตั้งความเชื่อในเรื่องลึกลับต่างๆ ซึ่งเป็นความเชื่อเฉพาะกลุ่มเท่านั้น

Smith (1967) กล่าวว่าอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนจะมีต่อเด็กในวัยนี้มากโดยเฉพาะในวัยนี้เป็นวัยที่เด็กจะชอบ เปรียบเทียบและแข่งขันกันทางสังคม (Social comparison) ซึ่งการชอบเปรียบเทียบกันกับเพื่อนจะส่งผลต่อ ความรู้สึกต่อความมีคุณค่า ในตัวของเด็กเอง

Ruble (1976) พบว่า ความรู้สึกว่าตนมีความสามารถหรือความมี คุณค่าของเด็กจะเกิดจากการที่เด็กได้เปรียบเทียบกับ เพื่อนในขณะที่มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ว่า การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนจะมี ผลต่อพัฒนาการทางบุคลิกภาพของเด็ก เช่น การเกิดแรงจูงใจใฝ่ สัมฤทธิ์ ความรู้สึกมีคุณค่าของ ตนเอง หรือการทำให้เกิดปมด้อยในจิตใจ เป็นต้น นอกจากนั้นการยอมรับและการไม่ยอมรับ จะมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของเด็กมาก โดยเด็กที่ได้รับการยอมรับ จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความเชื่อมั่นในตัวเอง สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมด้วยดี ส่วนเด็กที่ไม่เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนมักจะไม่มีมั่นใจในตัวเองปรับตัวเข้ากับสังคมได้ยาก รวมทั้งการสร้างปมด้อยต่างๆ ในจิตใจอิทธิพลของเพื่อนจะมีต่อบุคลิกภาพของเด็กมาก ทั้งทางด้านความคิด และการกระทำเพราะฉะนั้นการจัดกิจกรรมให้กลุ่มอย่างเหมาะสม เป็นสิ่งที่ควรกระทำอย่างยิ่งกับเด็กใน วัยนี้ พ่อแม่หรือครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกในทางที่เหมาะสม เช่น เปิดโอกาสให้มีการ จัดกลุ่มผู้ดูแลความเรียบร้อยในโรงเรียนกลุ่มผู้บำเพ็ญประโยชน์ ฯลฯ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะช่วยเสริมให้เด็กรู้จักการแข่งสังคม และทำประโยชน์แก่สังคม นอกจากนั้น ยังช่วยสร้างทัศนคติค่านิยมในทางที่ดีต่อสังคมอีกด้วย

#### 4. พัฒนาการทางภาษาและการเรียนรู้ภาษาของเด็ก



โลแกนและโลแกน (เยาวพา เดชะคุปต์. 2528 : 40 ; อ้างอิงมาจาก Logan and Logan.1974:207 Education for young children) ได้แบ่งพัฒนาการทางภาษาออกเป็น 7 ชั้น<sup>34</sup> ดังนี้

1. ระยะเปะปะ อายุแรกเกิดถึง 6 เดือน
2. ระยะแยกแยะ อายุ 6 เดือนถึง 1 ปี
3. ระยะเลียนแบบ อายุ 1-2 ปี
4. ระยะขยาย อายุ 2-4 ขวบ
5. ระยะโครงสร้าง อายุ 4-5 ขวบ
6. ระยะตอบสนอง อายุ 5-6 ขวบ
7. ระยะสร้างสรรค์ อายุ 6 ปีขึ้นไป

โดยงานวิจัยนี้มีเป้าหมายคือกลุ่มเด็กระยะสร้างสรรค์ (อายุ 6 ปีขึ้นไป) เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าสู่โรงเรียน เด็กจะเล่นสนุกกับคำ และหาวิธีสื่อความหมายด้วยตัวเลข เด็กในระยะนี้จะพัฒนา วิเคราะห์ และ สร้างสรรค์ ทักษะการสื่อความหมายโดยใช้ถ้อยคำสำนวน เปรียบเทียบ และภาษาที่พูดเป็นนามธรรมมากขึ้นและเขารู้สึกสนุกกับการแสดงความคิดเห็น โดยการพูดและการเขียน

สามารถสรุปและแบ่งลักษณะพัฒนาการและการเรียนรู้ตามอายุได้ดังนี้<sup>35</sup>

#### **พัฒนาการช่วง 7 ปี วัยประถมเต็มตัว**

หากสนใจสิ่งใดแล้วจะพยายามทำให้สำเร็จ ทั้งยังมีความอยากรู้อยากเห็น เข้าใจ เหตุและผลมากขึ้น สามารถจดจำระยะเวลาหรืออดีตและปัจจุบันได้ จะมีความสนใจในเรื่องที่ทำได้ยาวนานขึ้น แต่ยังไม่สามารถทำอะไรหลายๆ อย่างได้พร้อมกัน

#### **พัฒนาการช่วง 8 ปี วัยแห่งการเรียนรู้**

เด็กวัยประถมจะสนใจและจดจ่อกับงานที่ได้รับมอบหมาย และหมกมุ่นจนกว่าจะทำงานนั้นได้สำเร็จ เข้าใจคำสั่งและหวังให้ชิ้นงานทำคะแนนได้ดีกว่าเดิม เริ่มแยกแยะการ

<sup>34</sup> วลัยรัตน์ จันทร์เสมา. ความสามารถในการสื่อสารแบบวัจนภาษาของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบจิตปัญญา. เข้าถึงเมื่อ 21 มีนาคม 2554. เข้าถึงได้จาก [http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ear\\_Chi\\_Ed/Walairat\\_C.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ear_Chi_Ed/Walairat_C.pdf)

<sup>35</sup> Mothersdigest. บันทึกคุณแม่. เข้าถึงเมื่อ 21 มีนาคม 2554. เข้าถึงได้จาก [www.mothersdigest.in.th](http://www.mothersdigest.in.th)

เล่นกิจกรรม ระหว่างเพศ เช่น เด็กผู้ชายอาจเลียนแบบหุ่นยนต์ ส่วนเด็กผู้หญิงอาจสนใจละคร วาดรูป และการอ่านนิทาน

### **พัฒนาการช่วง 9 ปี ซึมซับความรู้**

วิธีการพูดของเด็กวัยนี้จะเปลี่ยนแปลงไปมีการใช้ภาษาที่ซับซ้อนขึ้น รู้จักถามตอบอย่างมีเหตุผล เต็มไปด้วยความรู้รอบตัว อยากรู้ อยากเห็นสามารถหาคำตอบเองได้จากการสังเกต เด็กวัยนี้ต้องการความเป็นส่วนตัวมากขึ้น มีของสะสมส่วนตัว และเลียนแบบการกระทำของพี่ที่โตกว่า

สามารถสรุปและแบ่งลักษณะจิตวิทยาตามอายุได้ดังนี้<sup>36</sup>

#### **ลักษณะจิตวิทยาอายุ 7 ปี**

เด็กวัยนี้ชอบฟังเรื่องเล่าต่างๆ สนุกไปกับเรื่องเล่าต่างๆ ได้อย่างไม่รู้เบื่อ ครูจึงต้องพยายามตอบสนองต่อความต้องการโดยพยายามที่จะเป็นนักเล่าเรื่องที่ดี วัยนี้ยังเป็นวัยที่ใฝ่ฝัน จิตใจได้ง่ายและเริ่มที่จะยอมรับความคิดของผู้ใหญ่อื่นที่ไม่ใช่พ่อหรือแม่หรือคนในครอบครัวของตน มีความต้องการที่จะรับคำชมเชยสูง

#### **ลักษณะจิตวิทยาอายุ 8 ปี**

ในวัยนี้เหมาะแก่การฝึกอบรมให้มีสำนึกแห่งการรู้จักตนเอง (Self-awareness) ต่อสังคม ความสนใจเกี่ยวกับชีวิตของตนเองและผู้อื่น ที่อยู่รอบข้าง การยอมรับตนเองและความหมายของอิสรภาพ ลักษณะเด่นของเด็กในวัยนี้คือการเข้าสนิทสนมกับกลุ่มเพื่อนสนิทของตนอย่างเหนียวแน่นมาก การเข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อนนี้เป็นโอกาสให้เด็กๆ ได้รับประสบการณ์แห่งคำว่ามีคุณภาพ ยังเป็นการตรวจสอบความสามารถในการเป็นผู้นำหรือผู้ตามการรู้จักทำงานร่วมกันกับผู้อื่นและเป็นการประเมินตนเองในการมีความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ เด็กในวัยนี้ต้องการการยอมรับเข้าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและการประกาศอย่างสาธารณะถึงความสำเร็จหรือการได้รับเกียรติที่เป็น เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ต้องการการสรรเสริญ การชื่นชมจากคนอื่นๆ ในกลุ่มโดยการแสดงออกมาให้เห็นว่าสามารถทำอะไรบางสิ่งได้อย่างดี เด็กในช่วงวัยนี้เริ่มรู้สึก ได้ถึงความแตกต่าง ของผู้คน รอบข้าง อยากรู้ อยากเห็นเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ มากขึ้น คนแปลกหน้า คนต่างชาติ ต่างศาสนา และเผ่าพันธุ์ สนใจ เกี่ยวกับผู้คนต่างๆ สถานที่และสิ่งใหม่ๆ

<sup>36</sup> Mothersdigest. **บันทึกคุณแม่**. เข้าถึงเมื่อ 21 มีนาคม 2554. เข้าถึงได้จาก

### ลักษณะจิตวิทยาอายุ 9 ปี

เด็กวัย 9 ขวบต้องการที่จะเป็นอิสระ แม้ว่าจะยังต้องพึ่งพาผู้ใหญ่อยู่ อาจแสดงออกมาเป็นผู้ใหญ่แล้วและเป็นยังคงเป็นทารกได้ในเวลาเดียวกัน หากถูกดูต่ำกว่ากล่าวอย่างไม่เหมาะสมหรือแสดงความไม่พอใจจะไม่พูดคุ้ยด้วย ต้องการความเคารพและอิสระเพราะมองว่าตนเองโตแล้ว วัยนี้มีลักษณะเด่นอยู่กับการผูกพันอยู่กับกลุ่มเพื่อน การรับอิทธิพลจากเพื่อน นักจิตวิทยาจำนวนมากยอมรับว่า เด็กในวัยนี้สามารถใช้เหตุผลในการตัดสินใจได้แล้ว เริ่มเข้าใจหลักศีลธรรมที่เป็นนามธรรมได้บ้าง โดยจะตัดสินเรื่องคุณธรรม ได้เป็นกรณีๆ ตามสถานการณ์ที่เคยได้รับการเรียนรู้มาแล้ว สามารถตัดสินเรื่อง “ถูก” หรือ “ผิด” ได้ตามเนื้อหาแต่ยังขาดการไตร่ตรองหรือการเชื่อมโยง



### พัฒนาการด้านการเรียนรู้ศิลปะของเด็กอายุ 7 - 9 ปี

ตามทฤษฎีของนักจิตวิทยาการศึกษา วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Victor Lowenfeld) เกี่ยวกับขั้นพัฒนาการของเด็ก ศิลปะเด็กสามารถเกิดขึ้นเมื่อเด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและประสาทสัมผัส เช่น การสัมผัส การลิ้มรส การถ่ายทอด การเห็น การรู้สึก พัฒนาการของเด็กนี้ปรากฏว่ามีทั้งหมด 5 ขั้นด้วยกัน ได้แก่

1. ขั้นขีดเขียน (The scribbling stage) อายุประมาณ 2 - 4 ปี
2. ขั้นก่อนแบบแผน (The pre-schematic stage) อายุประมาณ 4 - 7 ปี
3. ขั้นแบบแผน (The schematic stage) อายุประมาณ 7 - 9 ปี
4. ขั้นเริ่มเหมือนจริง (The dawning realism) อายุประมาณ 9 - 11 ปี
5. ขั้นมีเหตุผล (The stage of reasoning) อายุประมาณ 11 - 13 ปี

สำหรับกลุ่มอายุที่งานวิจัยขั้นนี้ให้ความสนใจ คือ ขั้นแบบแผน หรือบางตำราเรียกว่าขั้นสัญลักษณ์ (Schematic Stage) (7 - 9 ปี) เป็นขั้นที่ขีดเขียนให้คล้ายของจริงและความเป็นจริงจะพิจารณาได้ตามลำดับดังนี้<sup>37</sup>

1. คน ภาพที่วาดออกมาจะมีลักษณะเชิงสัญลักษณ์ มักจะวาดและเน้นเฉพาะส่วนที่คิดว่าสำคัญ เช่น หากเด็กวาดภาพคน อาจเป็นคนที่มีย่าตัว หัว แขนขา มีร่างกายไม่ครบถ้วน สมบูรณ์ และมีขนาดที่ไม่สมส่วนตามความเป็นจริง เช่น หัวโต เท้าโต

<sup>37</sup> ศรียา นิยมธรรม. ศิลปะกับเยาวชน. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์. 2544. ไม่ปรากฏเลขหน้า

2. การใช้สี ใช้สีตรงตามความเป็นจริงและใช้เพียงสีเดียว เช่น พระอาทิตย์มีเพียงสีแดงเท่านั้น ท้องฟ้ามีเพียงสีฟ้าเท่านั้น การมีประสบการณ์มากขึ้นจะทำให้เรียนรู้ว่าสิ่งใดควรมีสีอะไร
3. การใช้ช่องว่าง (Space) มีการใช้เส้นฐาน (based line) จะวาดภาพที่สัมพันธ์กับเส้นฐาน เช่น วาดภาพ บ้านและคน อยู่บนเส้นเดียวกัน ภาพที่ออกมาจะเป็นแบบลำดับเหตุการณ์ ส่วนสูงและขนาดจะยังไม่สัมพันธ์กัน
4. งานออกแบบ ยังไม่ดีเท่าไรนัก ส่วนมากจะเขียนตามที่ต้องการโดยไม่ได้วางแผนก่อน

ทั้งนี้ ชั้นแบบแผนเป็นขั้นตอนที่ปรากฏในวัยเด็กตอนปลาย แต่ก็อาจมีความเหลื่อมล้ำกับพัฒนาการขั้นขีดเขียนในเด็กบางราย ลักษณะที่บ่งชี้ว่าเด็กในขั้นขีดเขียนกำลังเข้าสู่ชั้นแบบแผน ได้แก่ ความสามารถในการใช้เส้นฐาน วาดภาพพับกลาง และวาดภาพโปร่งใส<sup>38</sup>

**1. การใช้เส้นฐาน (base line)** เส้นฐาน หมายถึง เส้นที่ใช้สำหรับรองรับรูปต่างๆ ที่ปรากฏบนภาพ เช่น เส้นนอน เส้นโค้ง เส้นขอบกระดาษ รูปต่างๆ ที่ปรากฏบนเส้นฐานต้องตั้งฉากกับเส้นฐานหรือมีลักษณะที่ใกล้เคียง บางครั้งบนเส้นฐานหนึ่งก็แสดงเหตุการณ์อย่างหนึ่ง การที่เด็กรู้จักใช้เส้นฐานเป็นสิ่งแสดงถึงพัฒนาการทางความคิดว่า เด็กเริ่มเข้าใจความสัมพันธ์ของตนกับสิ่งแวดล้อมได้ดีขึ้น

**2. ภาพพับกลาง** เป็นการวาดภาพที่วางองค์ประกอบต่างๆขนานกัน รูปต่างๆ จะอยู่บนเส้นฐานของแต่ละด้าน ซึ่งคล้ายๆกับตั้งอยู่คนละฝั่งคลองหรือแม่น้ำ ตัวอย่างภาพพับกลาง เช่น ถนนหนทางที่มีบ้านเรือนสองฟากทาง บางครั้งภาพพับกลางไม่จำเป็นต้องเป็นเส้นฐานที่ขนานกันก็ได้ แต่อาจโค้งไปมาจรดกันเป็นรูปร่างกลมแล้วถือเอารูปร่างกลมเป็นเส้นฐานเขียนรูปต่างๆ ทางด้านนอก ให้ตั้งฉากกับเส้นฐานนี้ องค์ประกอบต่างๆปรากฏบนเส้นวงกลม เช่น ดอกไม้ ดวงอาทิตย์ สระน้ำ

---

38 ศรีเรือน แก้วกังวาน. พัฒนาการด้านศิลปะ. เข้าถึงเมื่อ 16 เมษายน 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.healthcarethai.com/พัฒนาการด้านศิลปะ>



รูปที่ 1 ภาพแสดงลักษณะภาพพักกลาง

ที่มา <http://www.healthcarethai.com/พัฒนาการด้านศิลปะ>

**3. ภาพโปร่งใส** คือภาพที่แสดงรายละเอียดต่างๆ ให้ปรากฏอย่างทะลุปรุโปร่ง ซึ่งตามความเป็นจริงแล้วจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้ เช่น ภาพบ้านที่แสดงให้เห็นสิ่งของเครื่องใช้ทุกชิ้นในบ้าน คนในบ้าน ต้นไม้ สัตว์เลี้ยง ทั้งนี้เด็กมิได้คิดถึงความเป็นจริง แต่ใช้จินตนาการของตน



รูปที่ 2 ภาพแสดงลักษณะภาพโปร่งใส

ภาพวาดโดย ดญ.วราดา สุจิพงษ์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2529, หน้า 91

ที่มา <http://www.healthcarethai.com/พัฒนาการด้านศิลปะ>

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ ได้สรุปพัฒนาการด้านศิลปะของเด็กอายุ 7 - 9 ปี ไว้ 11 ประการ<sup>39</sup> ได้แก่

<sup>39</sup> มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. **ทัศนศิลป์ในระดับประถมศึกษาสำหรับครูยุคใหม่**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช. 2545. 9-11.

1. เด็กจะวาดภาพซ้ำๆ แสดงออกถึงการย้ำคิดย้ำทำ เป็นกระบวนการหนึ่งของการพยายามทำความเข้าใจสิ่งที่ตนเองวาด
2. ในช่วงแรกจะวาดภาพตามที่ตนเองรู้ ไม่ใช่ตามที่ตนเองเห็น แต่จะวาดตามที่ตนเองเห็น ในช่วงปลายมากขึ้น
3. ภาพที่วาดมีลักษณะแบน ไม่ค่อยมีมิติทับซ้อน มักจะวาดสิ่งต่างๆ ในเชิง “ต่างคนต่างอยู่” ไม่สัมพันธ์กัน เช่น วาดสิ่งของที่ปลายนิ้วของคน ไม่แสดงว่าจับหรือถือ
4. ภาพที่วาดคือความรู้ของเด็กที่มีเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมต่างๆ
5. รูปที่วาดมักแบ่งเป็นส่วนๆ เช่น มีเส้นฐานอยู่ด้านล่างของภาพ ท้องฟ้าอยู่บนสุด ส่วนกลางเป็นอากาศที่มีคนหรือสิ่งของต่างๆ เรียกว่า ปรากฏการณ์ช่องอากาศ (Air Gap Phenomenon)
6. ในภาพอาจมีเส้นฐานมากเกินไปหนึ่งเส้น เด็กเข้าใจว่าทุกอย่างต้องอยู่บนพื้นและวัตถุไม่สามารถลอยบนอากาศ หากเด็กต้องการแสดงเรื่องราวที่ยืดยาวอาจมีการเพิ่มเส้นฐานในภาพอีก
7. ภาพที่วาดแสดงออกถึงสิ่งที่เด็กมองเห็น คือแสดงออกได้หลายมุมมอง เช่น ด้านบน หรืออาจมีหลายมุมมองในภาพเดียวและอาจมีภาพโปร่งใส
8. เริ่มใส่ใจสัดส่วนของสิ่งต่างๆ แลความสัมพันธ์ของส่วนรวมและส่วนย่อย ตามหลักทัศนียภาพวิทยา
9. ภาพมีรายละเอียดมากขึ้น
10. แสดงการเคลื่อนไหวท่าทางในภาพมากขึ้น แทนที่จะเป็นการยืนที่อๆ เช่น การก้าวเท้า การยกแขน การเคลื่อนไหวเหล่านี้จะแสดงออกผ่านเส้นขีดซ้ำๆ ในวัยนี้เด็กจะมีพัฒนาการสมองซีกซ้ายมากขึ้น ทำให้คิดเป็นเหตุเป็นผลได้มากขึ้น
11. เด็กวัยนี้จะสามารถเข้าใจตรรกะที่ซับซ้อนขึ้น เป็นความเข้าใจในเชิงรูปธรรมเสียส่วนใหญ่ สามารถเปรียบเทียบความสวยหรือไม่สวยได้ ซึ่งส่งผลให้เด็กขาดความมั่นใจในการวาดภาพอย่างที่เคยมี เด็กอาจหันไปพัฒนาด้านอื่นแทนและลดการสร้างสรรคศิลป์ลง หากไม่ได้รับการสนับสนุน

สำหรับการตอบรับเชิงสุนทรีย์ (การตัดสินว่าชอบหรือไม่ชอบ) ของเด็กวัย 5 - 11 ปี สามารถแบ่งเป็น 4 ชั้น<sup>40</sup> ดังนี้

---

<sup>40</sup> มะลีนัตร์ เอื้ออานันท์. *ทัศนศิลป์ในระดับประถมศึกษาสำหรับครูยุคใหม่*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช. 2545. 13.

1. เด็กเล็กจะเริ่มจากการตัดสินผลงานศิลปะว่าชอบหรือไม่ชอบจากรสนิยม ความคิดเห็น และประสบการณ์ส่วนตัว
2. จากนั้นจึงพัฒนาไปสู่ขั้น สัจนิยมเชิงสุนทรีย์ คือการตัดสินผลงานนั้นที่ความสามารถในการถ่ายทอดได้เหมือนจริง การใช้สีได้เหมือนจริง
3. จากนั้นจึงพัฒนาสู่ขั้นที่สามารถตัดสินได้จากความแปลกใหม่ ให้ความสำคัญที่ความคิดริเริ่ม มีเอกลักษณ์
4. เมื่อโตขึ้น เด็กจะสามารถตัดสินโดยใช้เกณฑ์มากกว่าแบบเดียวได้ เช่น การพิจารณาการทำงานของศิลปิน ความมุ่งหมายที่ต้องการจะสื่อ การจัดองค์ประกอบ การใช้เส้นและสี การตีความ ความสอดคล้องของผลงาน

วิกเตอร์ โลเวนเฟลด์ ยังได้เสนอว่าการให้เด็กได้เรียนศิลปะมีผลประโยชน์ต่อการพัฒนาการของเด็กทั้ง 7 ด้าน ดังนี้<sup>41</sup>

1. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา  
การแสดงผลงานทางศิลปะ เช่น การวาดภาพระบายสี แสดงให้เห็นถึงสติปัญญา เด็กที่มีความเจริญด้านสติปัญญาจะสามารถสร้างสรรค์งานที่มีความประณีต มีรายละเอียดและความซับซ้อนทางรูปทรงได้
2. พัฒนาการทางด้านอารมณ์  
เด็กที่มีความเจริญทางอารมณ์ จะแสดงออกในการวาดภาพระบายสี เช่น การลากเส้นที่หนักแน่น การควบคุมตนเองให้ระบายสีในพื้นที่ที่กำหนด นอกจากนี้เมื่อเด็กให้ความสำคัญต่อสิ่งใดจะวาดสิ่งนั้นให้มีขนาดใหญ่กว่าสัดส่วนตามความจริง
3. พัฒนาการทางด้านสังคม  
การที่เด็กใส่รายละเอียดลงไปงานศิลปะ แสดงให้เห็นว่าเด็กได้สร้างความสัมพันธ์กับสิ่งรอบตัวและสังคม มีการคำนึงถึงจุดเด่นของภาพก่อนแล้วจึงค่อยใส่ส่วนประกอบต่างๆ เสริมเข้าไป
4. พัฒนาการทางด้านร่างกาย  
การวาดภาพระบายสีใช้ความสามารถด้านการควบคุมอวัยวะและความนึกคิดของตนเอง
5. พัฒนาการทางด้านสุนทรีย์ภาพ

---

<sup>41</sup> พดุงศักดิ์ คชสำโรง. แนวคิดในการทำงานศิลปะเพื่อการพัฒนาเด็ก. เข้าถึงเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.ot-freeland.com/wp-content/uploads/2015/01/14-แนวคิดการทำงานศิลปะเด็ก.pdf>

เด็กจะนำเอาประสบการณ์ของตนเองมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้สวยงาม โดยใช้เส้น สี พื้นผิว

#### 6. พัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์

เด็กที่มีความสร้างสรรค์จะทำงานอย่างอิสระ ไม่ต้องเลียนแบบผลงานของผู้อื่น มีความเป็นตัวของตัวเอง แสดงออกถึงความแปลกใหม่ มีเรื่องราวในภาพและสามารถตั้งชื่อผลงานของตนเองได้

#### 7. พัฒนาการทางการรับรู้

เด็กจะถ่ายทอดสิ่งต่างๆออกมาได้ตามความเป็นจริง เช่น ขนาดวัตถุ การจัดระยะใกล้ไกล

### การสอนศิลปะเด็กในวัย 7 – 9 ปี หรือประถมศึกษาตอนต้น

เด็กในวัยประถมศึกษาตอนต้น สามารถแบ่งออกตามระดับชั้นได้คือ ประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง 3 โดยมีความใกล้เคียงกันในด้านการเรียนรู้ศิลปะ แต่ก็ยังมีข้อแตกต่างบางประการ<sup>42</sup> ดังนี้

#### ประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2

เด็กในชั้นนี้มีความสนใจระยะสั้น หากมีกิจกรรมที่ใช้เวลานาน เด็กจะเบื่อได้ง่าย ชอบเขียนภาพเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองมีประสบการณ์มาแล้ว ชอบความสนุกสนาน ชอบวาดภาพเรขาคณิต แสดงออกสิ่งที่ตนรู้มากกว่าภาพที่เห็น ใช้สีตามอารมณ์ ผลงานจึงแสดงออกจินตนาการมากกว่าเลียนแบบจากของจริง ควรเน้นกิจกรรมที่ได้ใช้มือเพื่อเสริมพัฒนาการร่างกาย เนื่องจากกล้ามเนื้อและสายตายังไม่สัมพันธ์กันดีนัก ขาดความแม่นยำในการวาดภาพ เด็กชอบที่จะได้รับการยอมรับและคำชม

#### ประถมศึกษาปีที่ 3

มีพัฒนาการกล้ามเนื้อและสายตาที่สัมพันธ์กันมากขึ้น ใช้อุปกรณ์ได้หลากหลายมากขึ้น ใส่ใจรายละเอียดมากขึ้น เริ่มมองโลกและวาดภาพตามความเป็นจริง อธิบายผลงานของตนเองได้ เข้าใจคุณค่าผลงานของตน งานที่กำหนดให้เด็กทำควรมีขนาดใหญ่ เพื่อให้ใส่รายละเอียดต่างๆได้เพียงพอ ผู้สอนควรสนับสนุนให้เด็กทำงานให้เต็มพื้นที่ที่มีให้ ให้เขียนภาพที่เด็กคิดว่าสำคัญก่อน จากนั้นจึงเพิ่มเติมรายละเอียดลงไป

<sup>42</sup> ชนิตา บัณณะสฤษฐ. การนำเสนอแนวทางจัดห้องเรียนศิลปะในโรงเรียนประถมศึกษา. เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2560. เข้าถึงได้จาก <http://thesis.grad.chula.ac.th/readfile1.php?fn=ab5283327527.doc>



## สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ

เนื่องจากการวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายในการเชื่อมโยงการชมนิทรรศการศิลปะในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์กับประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมของกลุ่มเป้าหมาย จึงมีความจำเป็นที่จะต้องทราบว่ามีความรู้ด้านศิลปะอย่างไรบ้าง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้มีการกำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้แบ่งสาระการเรียนรู้ศิลปะ ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ โดยกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ ทัศนศิลป์สำหรับทุกระดับชั้นไว้ว่า

“...มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทาง ทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่า งานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน<sup>43</sup> ...”

และยังกำหนดคุณภาพผู้เรียนในแต่ละระดับช่วงชั้น โดยงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นไปที่ผู้เรียนจบชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ในสาระวิชาทัศนศิลป์หรือศิลปะ ซึ่งมีการกำหนดคุณภาพผู้เรียนที่เกี่ยวข้องไว้ว่า

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรง และจำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ มีทักษะพื้นฐานการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงานวาดภาพระบายสี โดยใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นผิว ภาพปะติด และงานปั้น งานโครงสร้าง เคลื่อนไหวอย่างง่าย ๆ ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกจากเรื่องราว เหตุการณ์ ชีวิตจริง สร้างงานทัศนศิลป์ตามที่ตนชื่นชอบ สามารถแสดงผลและวิธีการในการปรับปรุงงานของตนเอง

---

<sup>43</sup> สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก [http://www.cvk.ac.th/download/หลักสูตรแกนกลาง51/หลักสูตร51\(แกนกลาง\)ทุกสาระ/สาระการเรียนรู้ศิลปะ.doc](http://www.cvk.ac.th/download/หลักสูตรแกนกลาง51/หลักสูตร51(แกนกลาง)ทุกสาระ/สาระการเรียนรู้ศิลปะ.doc)

2. รู้และเข้าใจความสำคัญของงานทัศนศิลป์ในชีวิตประจำวัน ที่มาของงานทัศนศิลป์ ในท้องถิ่น ตลอดจนการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

### ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กในพิพิธภัณฑ์

สุภาวดี หาญเมธี และสุจิตรา วุฒิดำรง กล่าวว่า ระบบการเรียนรู้ของเด็กมีความแตกต่างจากผู้ใหญ่ ดังนั้น หลักการเกี่ยวกับเด็กและพิพิธภัณฑ์จึงไม่ใช่การจัดแสดงวัตถุและจัดข้อความวิชาการให้เด็ก แต่ควรเน้นที่กระบวนการเรียนรู้ ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลาย เช่น วัฒนธรรม อายุ การศึกษา พื้นฐาน วิธีการทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ หากเจ้าหน้าที่การศึกษาของพิพิธภัณฑ์เข้าใจจิตวิทยาและพฤติกรรมของเด็กจะทำให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จิตวิทยาการเรียนรู้ลักษณะของเด็ก<sup>44</sup> ได้แก่

เด็กมักตั้งคำถาม ควรให้เด็กตั้งคำถามได้อย่างอิสระ การขีดขวางไม่ให้เด็กตั้งคำถามจะสร้างผลเชิงลบต่อการเรียนรู้ของเด็ก การเรียนรู้จะเป็นไปอย่างราบรื่นเมื่อเด็กมีความสุขและเพลิดเพลิน สภาวะทางอารมณ์เป็นเรื่องสำคัญต่อมนุษย์ เด็กควรได้ซึมซาบประสบการณ์ที่ประทับใจระหว่างการทำกิจกรรม มิเช่นนั้นจะทำให้เด็กหมดความสนใจที่จะเรียนรู้ และกฎหรือข้อบังคับเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ของเด็ก

การเรียนรู้โดยการให้เด็กได้ลงมือทำคือการเรียนรู้ที่ดีที่สุด เด็กจะเรียนรู้และจดจำผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพื่อนำไปพัฒนาต่อเองได้

Barbara Piscitelli, Michele Everett และ Katrina Weier อธิบายว่าพิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่ที่เสนอการเรียนรู้ให้เด็กและสนับสนุนให้สร้างองค์ความรู้ต่อยอดจากสิ่งที่รู้อยู่ก่อนแล้ว เจ้าหน้าที่การศึกษาจึงต้องทำความเข้าใจและสรรหาวิธีที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม โดยทั่วไปเมื่อเด็กเข้ามายังพิพิธภัณฑ์จะส่งผลให้เด็กมีความกระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็น อยากสำรวจสิ่งใหม่ อยากเล่น เต็มไปด้วยคำถามและแนวคิดใหม่ๆ ช่างพูดและกล้าแสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์ มี

44 สุภาวดี หาญเมธี และสุจิตรา วุฒิดำรง. จิตวิทยาเพื่อการพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก. เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก [http://smc.ssk.ac.th/intranet/sac.or.th/Subdetail/may\\_article/old\\_article/children/children.html](http://smc.ssk.ac.th/intranet/sac.or.th/Subdetail/may_article/old_article/children/children.html)

ความเชื่อมั่นในตนเอง นอกจากนี้ยังมีการตอบสนองการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส พยายามสร้างหลักการหรือทฤษฎีของตัวเอง<sup>45</sup>

### ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์ควรมีการวางแผนหรือนโยบายด้านการจัดการศึกษาสำหรับผู้มาใช้บริการให้สอดคล้องกับรูปแบบของนิทรรศการหรือเป้าหมายของพิพิธภัณฑ์ เพื่อสนับสนุนประสบการณ์ที่ผู้ชมพึงได้รับการชมนิทรรศการให้มากที่สุด การจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ควรเกิดจากความร่วมมือเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์หลายฝ่าย มิใช่เฉพาะเจ้าหน้าที่ฝ่ายการศึกษา ควรมีการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นกันอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เยี่ยมชมนิทรรศการมากที่สุด โดยเฉพาะการศึกษาของนิทรรศการถาวร<sup>46</sup> มีทฤษฎีหรือแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์จากหลายๆแหล่งซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่เกิดจากการทดลองปฏิบัติจริง ดังนั้นจึงมีความแตกต่างกันไปตามบริบทของประเทศและรูปแบบของพิพิธภัณฑ์เหล่านั้น ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเฉพาะทฤษฎีที่ไม่อิงกับบริบทใดๆและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยเท่านั้น

จากการศึกษาพบว่ามีทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และได้มีการนำมาปรับใช้ในบริบทของการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ ดังนี้

Eilean Hooper-Greenhill อธิบายว่าการเรียนรู้คือการมีประสบการณ์ร่วม เป็นการกระทำที่มนุษย์ทำเพื่อเข้าใจปรากฏการณ์ของโลก อาจเกี่ยวข้องกับความสามารถเชิงทักษะ ความเข้าใจ ความรู้ คุณค่า ความรู้สึก เจตคติหรือผลกระทบต่างๆ การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงและความต้องการที่จะเรียนรู้เพิ่มเติม<sup>47</sup>

แม้ว่าจะมีงานวิจัยหลายฉบับที่เกี่ยวข้องกับลักษณะเฉพาะของการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ แต่ก็ยังขาดแคลนข้อสรุปที่แน่ชัด Eilean Hooper-Greenhill จึงได้อธิบายถึงลักษณะเฉพาะดังกล่าวด้วยคำว่า การให้บริการความบันเทิงควบคู่กับสาระความรู้ (Edutainment) ซึ่งเป็นการนำเอาการศึกษา

<sup>45</sup> Barbara Piscitelli, Michele Everett and Katrina Weier. **Enhancing Young Children's Museum Experiences: A Manual for Museum Staff**. accessed 5 April 2017. available from [www.qm.qld.gov.au/~media/.../enhancing-childrens-museum-experiences.pdf](http://www.qm.qld.gov.au/~media/.../enhancing-childrens-museum-experiences.pdf)

<sup>46</sup> Hooper-Greenhill Eilean. **The Educational Role of the Museum**. London: Routledge, 1999.

<sup>47</sup> Winitzky and Kauchak, Hooper-Greenhill, Eilean. **Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance (Museum Meanings)**. London: Routledge, 2007. 32.

และความบันเทิงรวมไว้ด้วยกัน แม้ว่าจะจะเป็นสองสิ่งที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง เป็นการนำเสนอความรู้ในรูปแบบที่ผ่อนคลายและสร้างความเพลิดเพลินในบริบทของพิพิธภัณฑ์

Eilean Hooper-Greenhill อ้างอิงถึง Claxton ว่า “มนุษย์เรียนรู้สิ่งต่างๆมากมายและรับเอามาเป็นความคิดเห็นส่วนตัว ความรู้สำหรับสร้างสิ่งต่างๆ การตัดสินใจ เข้าใจบทบาทและแง่มุมต่างๆและการเรียนรู้เชิงอารมณ์” รวมไปถึงการตัดสินใจคุณค่า ทักษะเชิงลึกต่างๆ การพัฒนาเจตคติและความเป็นปัจเจกส่วนบุคคล การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ไม่ได้เป็นการรับความรู้เพียงทางเดียวจากผู้สอน แต่เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เอาประสบการณ์ความรู้ในอดีตมาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ที่ได้รับ เพื่อสร้างความหมายใหม่ให้กับประสบการณ์นั้นๆด้วยตัวเอง แม้ว่าผู้สอนจะมีบทบาทอย่างไรก็ตาม<sup>48</sup> ดังนั้นผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้ คือ ความรู้ (knowledge) ที่ไม่ได้มีลักษณะเป็น ข้อเท็จจริง (facts) ผู้เรียนจะได้รับความรู้และประสบการณ์ที่แตกต่างกันไปในลักษณะที่เป็นส่วนบุคคล

และยังอธิบายถึงการเรียนรู้จากวัตถุจัดแสดงทางประวัติศาสตร์ว่า เป็นวิธีหนึ่งในการใช้ประโยชน์ด้านการเรียนรู้จากคลังสะสม(collection) โดยเริ่มจากการตั้งคำถามในแง่มุมต่างๆเมื่อเห็นวัตถุนั้น เช่น รูปร่างลักษณะ ส่วนประกอบต่างๆ แหล่งที่มาดั้งเดิม ใครเป็นผู้สร้าง สร้างเพื่ออะไร เพื่อใคร เกิดอะไรขึ้นกับวัตถุนั้นบ้าง มันเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร หรือ ความหมายเดิมของมันเมื่อเปรียบเทียบกับบริบทปัจจุบัน<sup>49</sup>

การมองวัตถุด้วยวิธีนี้ ยังสามารถนำมาปรับใช้กับงานศิลปะที่มีลักษณะสองมิติได้เช่นกัน โดย Eilean Hooper-Greenhill ได้ยกตัวอย่างงานจิตรกรรม ว่าสามารถตั้งคำถามในแง่ต่างๆได้ ดังนี้ ส่วนประกอบต่างๆ เช่น ผ้าใบ การวาดภาพ พื้นหลัง การเคลือบ การเข้ากรอบ วัสดุทางศิลปะต่างๆ นอกจากนี้งานศิลปะยังสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้ดี ผ่านการใช้มุมมอง(point of view) และยังทำหน้าที่เป็นบันทึกเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ในช่วงเวลานั้นๆ งานศิลปะโดยเฉพาะงานจิตรกรรม เป็นวัตถุที่มีความสามารถในการสื่อสารและการแสดงออก แฝงด้วยสารและการตีความ ทั้งนี้วิธีการในแบบเดียวกันนี้ยังสามารถนำไปประยุกต์กับการเรียนรู้จากสถาปัตยกรรม เครื่องแต่งกาย หรือเครื่องเรือน ได้ตามความเหมาะสมอีกด้วย

กระบวนการเหล่านี้จะนำไปสู่การตีความ ซึ่งเป็นประสบการณ์ส่วนบุคคลที่สามารถเกิดขึ้นได้ในกระบวนการเรียนรู้และยังเป็นหัวใจหลักของการเรียนรู้ในบริบทนี้อีกด้วย โดยการตีความของแต่ละบุคคลมีคุณค่าในตัวเอง ผู้ชมบางประเภทจะแสดงออกการตีความส่วนตัวผ่านคำพูด ภาพวาด หรือ

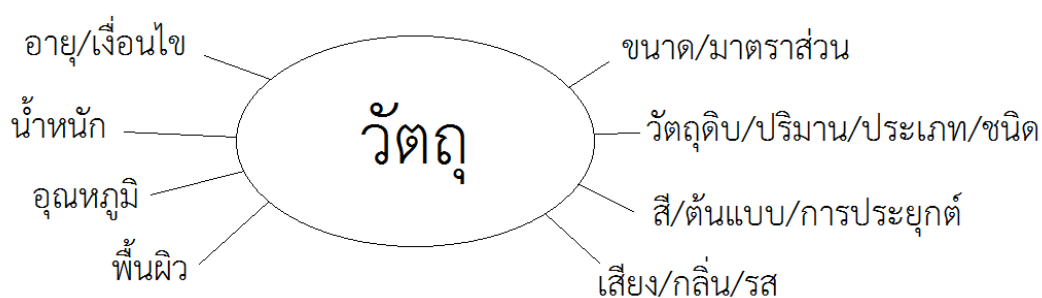
<sup>48</sup> Winitzky and Kauchak, Hooper-Greenhill, Eilean. **Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance (Museum Meanings)**. London: Routledge, 2007. 34.

<sup>49</sup> Eilean Hooper-Greenhill. **Museum and Gallery Education**. Leicester: Leicester University Press.

การแสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งแม้จะเป็นเพียงการแสดงออกที่เล็กน้อยก็ถือว่าได้เกิดการเรียนรู้และตีความแล้วทั้งสิ้น ในทางการศึกษาถือว่าความแม่นยำในการตีความ (Accuracy) เป็นรองจากคุณค่าของการตีความนั้นๆ

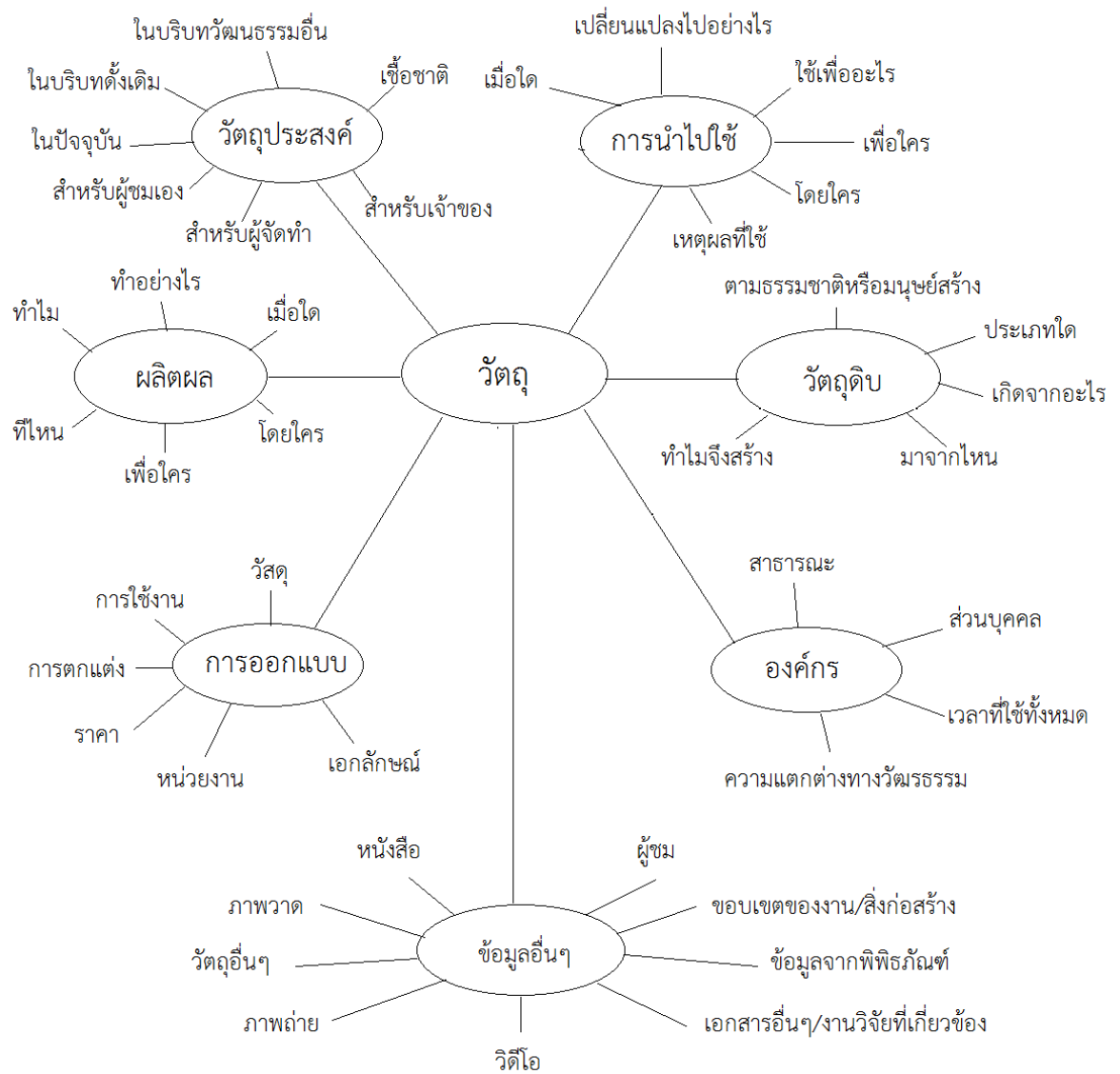
วัตถุจัดแสดงเป็นวัตถุที่ไม่มีการจำกัดอายุไขและอาศัยความรู้เดิมที่มีอยู่แล้วของผู้ชมเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ แรงกระตุ้นที่ได้รับจากวัตถุก็สามารถเกิดได้ในระดับที่เท่ากันแต่ประสบการณ์ที่ได้รับย่อมไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับวุฒิภาวะ ประสบการณ์ชีวิต ความรู้และอื่นๆ แต่ความต้องการที่จะสำรวจและค้นคว้าวัตถุนั้นก็เพียงพอที่จะส่งเสริมให้เกิดการตั้งคำถามและนำไปสู่ความรู้ใหม่ๆเพิ่มเติม และยังนำไปสู่การทบทวนความรู้เดิมของผู้ชมอีกด้วย

การรับรู้วัตถุ สามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่ การมอง การสัมผัส การดมกลิ่น การฟัง และการชิมรส และทางความรู้สึก ทั้งนี้การเรียนรู้มักเกิดจากการรับรู้หลายวิธีในคราวเดียวอย่างไรก็ตาม ผู้ชมส่วนใหญ่ไม่สามารถใช้วิธีการทั้งหมดที่กล่าวมาได้ครบ ดังนั้น วิธีการที่ง่ายที่สุดและอาจเป็นเพียงวิธีเดียวที่สามารถเข้าถึงได้คือ การมอง ซึ่งเป็นวิธีการที่มักเกิดขึ้นบ่อยครั้ง โดยเฉพาะเมื่อไม่มีเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานคอยให้บริการนำชมหรือจัดกิจกรรมทางการศึกษาในพิพิธภัณฑสถาน การมองเห็นและรับรู้นี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์หรือความรู้เดิมที่มี ดังนั้น มนุษย์จะมีการรับรู้แตกต่างกันออกไป เช่น ในการมองวัตถุชนิดเดียวกัน เด็กอาจมองว่าเป็นวัตถุที่น่ากลัวและแปลกประหลาด ในขณะที่ภัณฑารักษ์หรือศิลปินอาจมองเพื่อหาความเชื่อมโยงและแรงบันดาลใจ หลังจากเกิดการรับรู้แล้ว มนุษย์จะมองหาประเด็นอื่นๆที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมด้วย เช่น รายละเอียดต่างๆของวัตถุ ลักษณะการวาง ซึ่งจะนำไปสู่การตั้งคำถามและประเด็นใหม่ๆต่อไป



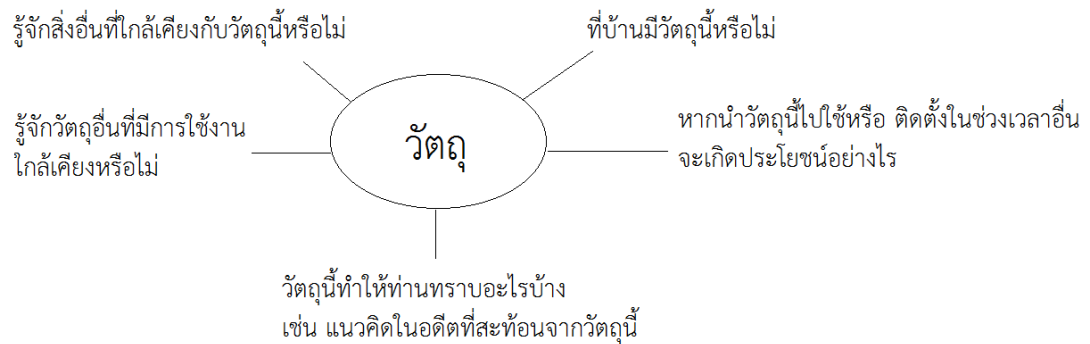
รูปที่ 3 แผนภูมิแสดงถึงการสำรวจการรับรู้จากความหมายที่เกี่ยวข้องในวัตถุ 1 ชิ้น

ที่มา : Eilean Hooper-Greenhill, Museum and Gallery Education. Leicester University Press.



รูปที่ 4 แผนภูมิแสดงการพิจารณาและวิเคราะห์ข้อมูล ในขั้นที่สองของวัตถุจัดแสดง

ที่มา : Eilean Hooper-Greenhill, Museum and Gallery Education. Leicester University Press.



รูปที่ 5 แผนภูมิแสดงการสังเคราะห์ความรู้จากการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ  
 ที่มา : Eilean Hooper-Greenhill, Museum and Gallery Education. Leicester University Press.



รูปที่ 6 แผนภูมิแสดงให้เห็นถึงการจำแนกความรู้หลายมิติจากวัตถุที่จัดแสดง  
 ที่มา : Eilean Hooper-Greenhill, Museum and Gallery Education. Leicester University Press.

ทั้งนี้การเรียนรู้ไม่ได้ประกอบด้วยประสบการณ์ในเชิงบวกเท่านั้น ประสบการณ์ในเชิงลบก็เป็นการเรียนรู้ประเภทหนึ่งเช่นกัน เช่น การรู้สึกหวาดกลัวสิ่งที่เพิ่งพบเจอหรือการเข้าใจผิด แม้ในเวลาที่เราไม่รู้สึกตัวหรือไม่ตระหนัก การเรียนรู้ก็เกิดขึ้นได้ และยังสามารถขยายความว่าปัจจัยของการเรียนรู้ยังประกอบไปด้วยความรู้สองประเภท ได้แก่ ความรู้ที่เราสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาได้ (Verbal knowledge) และความรู้หรือประสบการณ์ที่ติดตัวและไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็น

ภาษาได้ (Tactic knowledge) ซึ่งอย่างหลังนี้ถือเป็นความรู้ที่ทรงพลังที่สุด บุคคลจะนำความรู้นี้ไปพัฒนาความเป็นบุคลิกภาพต่อไป โดยได้ยกตัวอย่างเปรียบเทียบถึงการอ่านหนังสือท่องเที่ยวต่างประเทศ ก็กับการมีประสบการณ์เยือนต่างประเทศด้วยตนเอง

Timothy Ambrose และ Crispin Paine กล่าวถึงพิพิธภัณฑสถานและการจัดการศึกษาว่ามีพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วภายในช่วงปีที่ผ่านมา และยังช่วยให้นักวิทยาศาสตร์ทำความเข้าใจเรื่องการเรียนรู้ของมนุษย์ในสภาวะต่างๆ ได้มากขึ้น พวกเขายังอธิบายว่าการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานนั้นเกิดขึ้นในลักษณะของการเรียนรู้โดยอิสระ (Free choice learning) ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถาน เพราะผู้ชมนิทรรศการสามารถเรียนรู้เรื่องราวที่ตนเองสนใจจริงๆ และเรียนรู้ในอัตราความเร็วที่ตนเองต้องการ กลุ่มแนวคิดปฏิฐานนิยม (Positivism) ในสมัยก่อนมีความเชื่อว่า ความรู้คือสิ่งที่ผู้ชมต้องไปเรียนรู้จากภายนอก แต่แนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) เชื่อว่า ความรู้นั้นสามารถเกิดขึ้นภายในผู้ชมเองได้ และยังได้สรุปใจความสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้ที่หลากหลายไว้ดังนี้<sup>50</sup>

1. Behaviorist เชื่อว่าการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมนิยมเกิดขึ้นจากการลงมือทำ (Practice) และประสบการณ์ เชื่อว่ามนุษย์เพียงตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมจำลองรอบตัว การเรียนรู้แบบนี้ในพิพิธภัณฑสถานคือการทำให้นิทรรศการเป็นสภาพแวดล้อมจำลองและสังเกตว่าจะมีผลอย่างไรต่อผู้ชมนิทรรศการ
2. Cognitive developmental เชื่อว่าการเรียนรู้ของเด็กเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับภายนอก เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างผู้เรียนและสภาพแวดล้อม พบได้ในพิพิธภัณฑสถานที่ใช้กระบวนการอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive) เช่น พิพิธภัณฑสถานวิทยาศาสตร์
3. Discovery learning เชื่อว่าการเรียนรู้ของเด็กมีทั้งหมด 3 รูปแบบด้วยกัน คือ
  - 3.1 การเรียนรู้เกิดจากการกระทำ (Enactive หรือ action-based)
  - 3.2 การเรียนรู้เกิดจากการสร้างโมเดลจากประสบการณ์ของผู้เรียน (Iconic)
  - 3.3 การเรียนรู้เกิดขึ้นในเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic)
4. Multiple Intelligences เสนอว่ามนุษย์ใช้สติปัญญาทั้งหมด 9 อย่างในการเรียนรู้ คือ
  - 4.1 การพูด การเขียน การอ่าน (Linguistic)
  - 4.2 จังหวะ ทำนอง การเล่นดนตรี การขับร้อง (Musical)
  - 4.3 ตัวเลข ระบบ การติดอย่างมีเหตุผล การแก้ปัญหา (Logical mathematical)

<sup>50</sup> Timothy Ambrose and Crispin Paine. **Learning in Museums: Museum Basics**. 3rd edition. New York: Routledge. 2012. 59-61.



- 4.4 พิจารณาลักษณะของสิ่งที่มองเห็น จินตนาการ การสร้างสรรค์ภาพ การใช้พื้นที่ว่าง (Visual spatial)
- 4.5 การลงมือทำ การสร้าง การสัมผัส การเคลื่อนไหว เช่น กีฬา การเต้น (Tactile physical)
- 4.6 การสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ความเป็นมิตร (Intrapersonal)
- 4.7 การรู้จักตนเอง ความเป็นกลางในการแยกแยะ (Interpersonal)
- 4.8 การรับสารข้อมูลที่ไม่เกี่ยวกับความรู้สึก (Intuitive)
- 4.9 การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆหรือแก้ปัญหาด้วยวิธีใหม่ๆ (Creative)
5. Social cognition เชื่อว่าสังคมคือสิ่งที่หล่อหลอมหรือสอนให้เด็กรู้ว่าควรคิดอะไรและคิดอย่างไร เด็กจะเรียนรู้วิถีแก้ปัญหาจากผู้อื่น โดยเฉพาะ ผู้ใหญ่และโรงเรียน
6. Constructivism เสนอว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง ไม่ว่าจะจะเป็นในเชิงปัจเจกหรือเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น แนวคิดนี้มีผลต่อการศึกษาในพิพิธภัณฑ์อย่างมาก ด้วยเหตุว่าพิพิธภัณฑ์คือสถานบันที่เอื้อต่อโอกาสในการให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์กับสภาพแวดล้อมภายนอกและสร้างความรู้ได้อย่างอิสระ

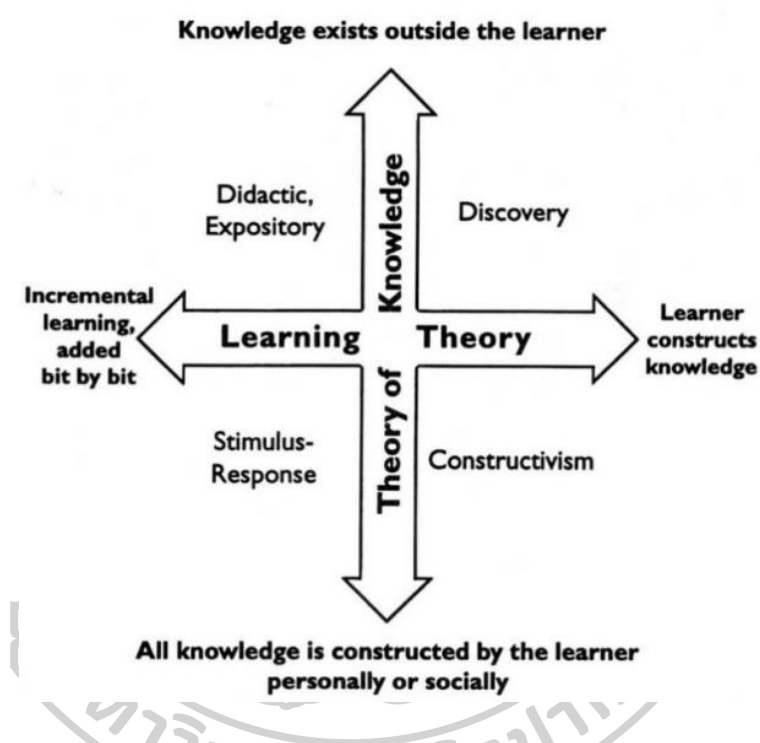
Timothy Ambrose และ Crispin Paine ยังได้เสนอแนะว่า เด็กจะสามารถเรียนรู้ผ่านการเล่นได้ดีที่สุด พิพิธภัณฑ์อาจแฝงกิจกรรมที่ให้แก่เด็กได้ค้นหา สำรวจ เพื่อพัฒนาจินตนาการและฝึกการแก้ปัญหา บางพิพิธภัณฑ์ได้ออกแบบนิทรรศการที่เอื้อต่อการเรียนรู้และนำเอากิจกรรมศิลปะเข้ามาช่วยเพื่อให้ได้ผลลัพธ์เช่นเดียวกับการสอนหรือให้ความรู้ทางตรง<sup>51</sup>

Sam H. Ham ได้ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการรับรู้ของมนุษย์ โดยอธิบายว่าในบริบทที่มีความผ่อนคลาย (leisure setting) จำเป็นต้องอาศัยแนวคิดเรื่อง “เครื่องมือช่วยตีความ” และ “การตีความ” แบบพิเศษเพื่อสื่อสารเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้อย่างสมบูรณ์ โดยแบ่งออกเป็น การนำเสนอการตีความที่น่าสนใจและเพลิดเพลิน (เพราะการนำเสนอการตีความที่มีเนื้อหาจริงจังมากเกินไปไม่เหมาะสมและมักไม่ปรากฏในบริบทนี้) และการนำเสนอที่วางนี้ต้องอยู่ในรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้ง่าย ผู้ชมสามารถประมวลผลทางความคิดต่อได้ด้วยตนเอง ทั้งสองอย่างนี้เป็นส่วนที่ทำให้เกิดความพอใจ (meaningfulness), ความสัมพันธ์ (relevance) และ ระบบความคิดเชิงมโนทัศน์ (conceptual organization) ซึ่งล้วนเป็นเป้าหมายของการเรียนรู้ในบุคคลที่แวดล้อมด้วยบริบท

<sup>51</sup> Timothy Ambrose and Crispin Paine. **Learning in Museums: Museum Basics**. 3rd edition. New York: Routledge. 2012.59-61.

เช่นนี้<sup>52</sup> สามารถสรุปหลักการเกี่ยวกับกระบวนการรับรู้ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับบริบทของพิพิธภัณฑ์ คือ การจัดการเรียนรู้ในบริบทนี้ควรใช้ภาษาที่ง่ายต่อการเข้าใจ ซึ่งจะทำให้เรื่องราวที่นำเสนอไม่น่าเบื่อและได้รับความพึงพอใจ ควรมีการกระตุ้นให้บุคคลนึกถึงประสบการณ์ในอดีตโดยใช้เรื่องราวหรือประสบการณ์ที่เพิ่งนำเสนอไป เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับตัวผู้ชม

George E. Hein ได้จำแนกทฤษฎีและแนวทางการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ออกเป็น 4 ประเภท<sup>53</sup> ได้แก่



รูปที่ 7 แผนภาพ ทฤษฎีและแนวทางการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์

ที่มา : George E. Hein Educational Theory: Learning in the Museum 1998

#### 1. Didactic Expository Education

ผู้สอนมีหน้าที่เตรียมบทเรียนและสอบไปตามลำดับขั้นตอนที่ได้รับมอบหมาย อาจมีการย่ำบางส่วนของเนื้อหาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ผู้สอนในกรณีนี้อาจเป็นหนังสือเรียน

<sup>52</sup> Sam H. Ham. *Cognitive psychology and interpretation: The Educational Role of the Museum*. London: Routledge. 1994.107-116

<sup>53</sup> George E. Hein. *Educational Theory: Learning in the Museum*. 1998. 25-36.

หรือสื่ออื่นๆที่ถูกออกแบบไว้ให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน การสอนในรูปแบบนี้อาจมีได้หลายวิธีที่ผสมผสานกันไป อาจทำได้กับเนื้อหาที่มีความง่ายไปจนถึงความซับซ้อนอย่างมาก เนื้อหาที่เรียนรู้จากนิทรรศการมักเป็นความรู้ที่มีได้เพียงคำตอบเดียว ไม่มีการต่อยอดในลักษณะปลายเปิด ไม่นิยมนำเสนอความเป็นไปได้อื่นให้แก่ผู้ชม

พิพิธภัณฑ์ที่ใช้ทฤษฎีการศึกษานี้จะมีลักษณะนิทรรศการที่ดำเนินเรื่องราวตามลำดับเวลา มีจุดเริ่มที่ชัดเจนและมีจุดจบที่ชัดเจน มีการเรียงลำดับอย่างตั้งใจ มีการกำกับข้อความประกอบนิทรรศการที่อธิบายว่าผู้เรียนควรจะเรียนรู้อะไรจากนิทรรศการนี้ มีการเรียงลำดับความยากง่ายของเนื้อหา มีโปรแกรมการศึกษาสำหรับโรงเรียนที่เรียงตามความยากง่าย มีโปรแกรมการศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายอยู่ที่เนื้อหาที่ผู้เรียนได้รับ

## 2. Stimulus-response Education

เป็นส่วนที่อยู่ทางด้านล่างซ้ายของแผนภูมิ นำเสนอหลักการศึกษามีส่วนคล้ายกับแบบแรก แต่ไม่ได้มีเป้าหมายที่การเรียนรู้ หรือสิ่งที่ผู้เรียนจะได้รับเป็นความรู้ แนวคิดนี้จะมุ่งเป้าหมายไปที่การฝึกฝน เหมาะสมในกรณีที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนรับรู้ผลลัพธ์ในแง่กระบวนการและการและตอบโต้ตามลำดับกระบวนการ ไม่ใช่เนื้อหาหรือองค์ความรู้ เนื้อหานิทรรศการและพิพิธภัณฑ์ที่ใช้หลักการนี้จะสอดคล้องและมีรูปแบบคล้ายกับแบบแรก คือมีข้อความติดกำกับว่าควรจะเรียนรู้อะไรในนิทรรศการและมีการเล่าเรื่องเป็นลำดับขั้นตอนมีจุดเริ่มและจุดจบที่ชัดเจน เป็นไปในทิศทางที่มีจุดประสงค์เพื่อการเรียนรู้หลัก ซึ่งผู้สอนอาจมีการให้รางวัลสำหรับผู้ตอบคำถามได้ถูกต้องซึ่งถือเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้ชมนิทรรศการเกิดการตอบคำถามและการเรียนรู้เช่นหากกดปุ่มคำตอบที่ถูกต้องจะมีข้อความชมเชยขึ้นบนหน้าจอ

อย่างไรก็ตาม มีนักวิจัยหรือผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับพฤติกรรมในพิพิธภัณฑ์ชี้แจงว่าการศึกษาในรูปแบบนี้ไม่ได้มีเป้าหมายให้เรียนรู้ความจริง เพราะว่ามีพิพิธภัณฑ์หลายที่ที่มีจุดหมายทางการเมืองหรือมีการชวนเชื่อ (Propaganda) ชี้นำผู้ชมให้มีความนิยมชมชอบหรือชักจูงไปในแนวคิดใดแนวคิดหนึ่ง

## 3. Discovery Learning

คือตำแหน่งด้านขวาบนจากแผนภูมิ มีความแตกต่างจากแบบอื่นคือมุ่งเป้าความสนใจไปที่ผู้เรียน และเนื้อหาที่เรียน การเรียนรู้ในรูปแบบนี้เป็นทฤษฎีที่อยู่นอกเหนือไปจากการศึกษาปกติทั่วไป เพราะมีความซับซ้อนมากกว่า สภาพแวดล้อมเข้ามามีบทบาทอย่างมาก มหาศาล ผู้เรียนจะสร้างชุดความรู้ผ่านระบบทางความคิดขึ้นมาเอง ซึ่งตรงข้ามกับ

สถานการณ์ที่ผู้เรียนจดจำเนื้อหาที่เรียนเท่านั้น ซึ่งไม่ส่งเสริมให้สร้างความรู้ด้วยตัวเองในอนาคตได้เพียงแต่จดจำเพื่อตอบคำถามที่ได้รับเท่านั้น

การเรียนรู้แบบ ดิสคัฟเวอรีเลอร์นนิ่ง นำหลักการที่ว่าความรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นตลอดเวลา เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์และการลงมือทำกิจกรรมด้วยตัวเอง ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว เน้นการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานเป็นการตอบสนองหรือมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุมากกว่าที่จะซึมซับความรู้เข้าไป เชื่อว่าเมื่อมีการเรียนรู้เกิดขึ้น ความสามารถในการเรียนรู้ก็จะเพิ่มตามไปด้วย

กระบวนการเรียนรู้ที่แนวคิดนี้สนใจ คือ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เช่น การลงมือกระทำ การไขปริศนาโดยใช้วัตถุ การสัมผัสวัตถุ หรือเกิดปฏิสัมพันธ์กับวัตถุโดยตรง (Hands on) พิพิธภัณฑสถานนิยมใช้แนวคิดแบบนี้ ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานเยาวชนและพิพิธภัณฑสถานวิทยาศาสตร์ที่มีกิจกรรมให้ผู้เข้าชมทำการทดลองได้เอง ภายใต้คำแนะนำของเจ้าหน้าที่ อย่างไรก็ตาม แนวคิดนี้ก็เป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีการศึกษาแบบคอนสตรัคติวิซึมด้วยเช่นกัน

พิพิธภัณฑสถานที่ใช้ทฤษฎีการศึกษานี้จะมีการจัดแสดงนิทรรศการที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการสำรวจ รวมถึงมีการอนุญาตให้ผู้ชมเดินชมนิทรรศการอย่างอิสระ ไม่มีการบังคับเส้นทางเดิน มีกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรูปแบบที่หลากหลายเตรียมไว้สำหรับผู้ชม ป้ายข้อมูลประกอบนิทรรศการที่มีคำถามกระตุ้นให้ผู้ชมค้นหาคำตอบ มีการกระตุ้นให้ผู้ชมตีความด้วยตนเอง โน้ตที่แตกต่างไปจากการตีความที่ถูกต้องตามหลักการ หรือตามที่คุณจัดนิทรรศการได้ตีความไว้ก่อนแล้ว มีกิจกรรมสำหรับโรงเรียนที่มีการวางแผนให้ได้ผลลัพธ์ตามที่คุณจัดนิทรรศการต้องการและกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) สำหรับผู้ใหญ่ที่เสนอหลักฐานขั้นสูงหรือหลักฐานในรูปแบบอื่นๆ ประกอบการพิจารณาและไตร่ตรองเพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจวัตถุนั้นได้อย่างแท้จริง

#### 4. Constructivism

แนวคิดคอนสตรัคติวิซึมที่ปรากฏในการเรียนรู้ของผู้เรียนมุ่งเน้นไปที่กิจกรรมของผู้เยี่ยมชม ทั้งการทดลอง การชมวัตถุหรือการสัมผัสวัตถุ การหาคำตอบหรือการคาดคะเนจากประสบการณ์ โดยสามารถมีผลลัพธ์หรือคำตอบได้หลายรูปแบบ ไม่มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงหนึ่งเดียวหรือตายตัว หากคำตอบของผู้เยี่ยมชมนั้นมีเหตุผลรองรับที่เกิดจากประสบการณ์ในพิพิธภัณฑสถาน ในขณะที่แนวคิดการศึกษาตามธรรมเนียมมีการใช้คำว่า “ความเข้าใจผิดของผู้เรียน” แนวคิดแบบคอนสตรัคติวิซึมมักใช้คำว่า “ความคิดที่เชื่อตรง (Naive)” และ “ความคิดเห็นส่วนบุคคล (Personal or Private Conceptions)”

สำหรับ “ข้อผิดพลาด” ในแนวคิดแบบคอนสตรัคติวิซิมมักหมายถึงคำตอบที่ไม่สมเหตุสมผลกับวัตถุหรือข้อมูลที่ได้รับในการเข้าชมเท่านั้น ไม่ได้มีการนำคำตอบนั้นไปเปรียบเทียบกับความรู้ภายนอกอื่นๆแต่อย่างใด ซึ่งแตกต่างกับแนวคิดแบบดิสคัฟเวอรีที่คาดหวังผลลัพธ์หรือคำตอบตายตัว

พิพิธภัณฑ์ที่ใช้ทฤษฎีการศึกษาจะมีลักษณะทางเข้าสำหรับเข้าชมนิทรรศการหลายทาง ไม่มีเส้นทางเดินที่กำกับไว้ ไม่มีจุดเริ่มและจุดสิ้นสุด มีกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรูปแบบที่หลากหลายเตรียมไว้สำหรับผู้ชม นำเสนอมุมมองหลายแบบให้แก่ผู้เข้าชม กระตุ้นให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุจัดแสดงหรือแนวความคิด(Idea) ผ่านทางกิจกรรมและการทดลองโดยมีการนำประสบการณ์ส่วนบุคคลร่วมด้วย นำเสนอกิจกรรมสำหรับโรงเรียนที่อนุญาตให้นักเรียนมีการทดลอง การคาดคะเน และการหาข้อสรุป<sup>54</sup>

ในขณะเดียวกัน George E. Hein ยังได้เสนอทฤษฎีการสอนที่มีความสอดคล้องไปกับทฤษฎีการเรียนรู้ที่กล่าวไปข้างต้น ทั้ง 4 ประการ<sup>55</sup> ดังนี้

1. การสอนแบบ Expository-didactic  
มักเน้นที่เนื้อหา ความท้าทายของการสอนประเภทนี้คือการหาโครงสร้างหลักของเนื้อหาที่จะนำเสนอ และการหาวิธีการนำเสนอที่ง่ายที่สุด
2. การสอนแบบ Stimulus-response  
มีลักษณะการสอนที่แตกต่างกับรูปแบบแรก (ซึ่งให้ความสำคัญกับการที่ผู้สอนตระหนักว่าควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องอะไร) การสอนแบบ Stimulus-response เป็นการสอนที่เน้นไปทางวิธีการ (Method) มีลักษณะคล้ายกับการล้างสมอง (Brainwashing) เหมาะสำหรับการใช้สอนพนักงานหรือนักเรียนที่ไม่ต้องการให้ตั้งคำถามนอกเหนือจากสิ่งที่สอน ใช้หลักการของทฤษฎีการเรียนรู้แบบพฤติกรรมนิยม สร้างสิ่งเร้าเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบสนองตามที่วางแผนไว้
3. การสอนแบบ Discovery learning  
อาศัยหลักการ Active learning ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำการสำรวจ ค้นคว้า หรือทดลองด้วยตนเอง และอาศัยการจัดการสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ที่นำไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ที่ผู้เรียนพึงพอใจ ทั้งนี้ควรให้อิสระแก่ผู้เรียนให้มากที่สุดโดยกำหนดกรอบสิ่งที่ผู้เรียนควรได้เรียนรู้ไว้

<sup>54</sup> George E. Hein. *Educational Theory: Learning in the Museum*. 1998. 25-36.

<sup>55</sup> George E. Hein. *Educational Theory: Learning in the Museum*. 1998. 25-36.

#### 4. การสอนแบบ Constructivism

มีลักษณะคล้ายกับการสอนแบบ Discovery learning แต่เน้นไปที่การสร้างสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงประสบการณ์ความรู้ที่มีอยู่ก่อน หากเปรียบเทียบในแง่ของการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ อาจกล่าวได้ว่า พิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่เป็นสารานุกรมสำหรับค้นคว้านอกเวลา ไม่ใช่หนังสือเรียนตามหลักสูตรบังคับ ดังนั้นผู้เรียนสามารถเลือกเรียนรู้เรื่องที่ตนเองสนใจได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงลำดับขั้นตอนในการเรียนรู้ ไม่ต้องเรียนรู้แบบเป็นเส้นตรง (linear) หลักคิดที่สำคัญอีกประการคือการตระหนักว่าการเรียนรู้อาจเกิดขึ้นได้โดยปราศจากการสอน และประสบการณ์คือผู้สอนที่ดีที่สุด อย่างไรก็ตาม ในการสอนแบบนี้ผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นเพียงผู้จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียน

การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ของผู้เข้าชมนั้นมีปัจจัยที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้อาจรวมถึงบริบทและบทบาทของผู้เข้าชมเอง สามารถสรุปออกมาเป็นรูปแบบที่เรียกว่า 5P Model ได้ ดังนี้<sup>56</sup>



รูปที่ 8 แผนภาพ 5P Model แสดงปัจจัยการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ของผู้เข้าชมที่แตกต่างกัน

ที่มา : Simon J. Knell, Suzanne Maclead and Sheila Watson, Museum revolutions, 2007

##### 1. บุคคล (Person)

บุคคลมีความแตกต่างกันออกไป แม้แต่ในบริบทของพิพิธภัณฑ์ ได้แก่ การเรียนรู้ของแต่ละคน ประสบการณ์และความรู้เดิมที่พวกเขาน่าจะมี ภูมิหลังทางวัฒนธรรมและเพศ รวมไปถึง

<sup>56</sup> Simon J. Knell, Suzanne Maclead and Sheila Watson. **Museum revolutions**. London: Routledge, 2007. 279.

บทบาทในชีวิตประจำวันที่แตกต่างกันไป นอกจากนี้ยังมีเรื่องความสามารถทางการเรียนรู้ หรือการสร้างความหมายด้วยประสบการณ์เดิมที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละคน ในทาง ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ยังมุ่งเน้นและสนับสนุนการสร้างความหมายของแต่ละบุคคลด้วย เช่นกัน พิพิธภัณฑ์ได้รับคำนิยามว่าเป็นสถานที่สำหรับปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสถานที่ สำหรับสร้างความหมายหรือความรู้ใหม่ผ่านสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้อาจเกิดการเรียนรู้ที่ต่างกันออก ขึ้นอยู่กับว่าพิพิธภัณฑ์ได้มอบอะไรให้แก่ผู้ชมบ้างและธรรมเนียมปฏิบัติของกลุ่มคนที่ร่วมเดิน ชมพิพิธภัณฑ์เป็นอย่างไร จากงานวิจัยพบว่า ร้อยละ 82 ของผู้ที่เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ให้ ความสำคัญกับวลีที่ว่า “การสร้างความรู้เพิ่มเติมจากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่” แสดงให้เห็น ว่ามีคนจำนวนมากให้ความสำคัญกับการสร้างความรู้ขึ้นใหม่ การเรียนรู้นี้ คือ การสร้าง ความหมายใหม่จากสิ่งที่อยู่ก่อนแล้วเพื่อหาข้อสรุปหรือทำความเข้าใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากขึ้น

## 2. กลุ่มคน (People)

กลุ่มคนที่แตกต่างกันออกย่อมส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เช่น กลุ่ม ครอบครัว กลุ่มเพื่อน กลุ่มเพื่อนร่วมงาน ครูหรืออาจารย์ นอกจากนี้ยังอาจหมายถึงกลุ่ม เจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์เองด้วย การเรียนรู้จากภายในชุมชนก็จัดอยู่ในประเภทนี้ เช่นเดียวกัน จากการสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่า การเข้าชมนิทรรศการเป็นกลุ่มมีความสำคัญ เพราะการเรียนรู้จะเกิดขึ้นผ่านกลุ่มคนที่มาด้วยกันและในบทบาทที่ต่างกันออกไป การ ตระหนักว่าการเรียนรู้แบบกลุ่มคนนี้จะให้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพถือเป็นเรื่องสำคัญ เมื่อ กล่าวถึงประสบการณ์ ในพิพิธภัณฑ์ของผู้เข้าชมมักจะได้อธิบายว่าพวกเขาเรียนรู้ผ่านการมี ปฏิสัมพันธ์ของคนในกลุ่ม โดยมีการแลกเปลี่ยนความเห็นและความรู้จากนิทรรศการ และ ในขณะที่เดียวกันก็เกิดการเรียนรู้ระหว่างบุคคลกันเองไปด้วย

## 3. กระบวนการ (Process)

กระบวนการการเรียนรู้หลากหลายแบบสามารถเกิดขึ้นได้ในพิพิธภัณฑ์ จากแผนผัง5Pแสดงให้เห็นถึงคำที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้จากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างผู้เข้าชม ตัวอย่าง ได้แก่ การรวบรวมข้อมูล ทักษะ ความรู้ การนำสิ่งเหล่านั้นไปประยุกต์ใช้ การทำความเข้าใจ ต่อยอดความรู้ การซึมซับข้อมูล การมีประสบการณ์ และการค้นคว้า การเรียนรู้ยังสัมพันธ์ กับการเปลี่ยนแปลงและการเชื่อมโยงแนวคิดกับความจริงเข้าด้วยกัน การเรียนรู้ประเภทนี้ คือ กระบวนการทางความคิดที่เกิดขึ้นและรวมไปถึงการได้ลงมือทำ เช่น การที่ผู้เข้าชม นิทรรศการมีการถามตอบกันและใช้ประสบการณ์ที่ได้รับจากนิทรรศการประกอบกับความรู้ เดิมที่มีอยู่ เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปหรือความรู้ใหม่ เป็นการเชื่อมโยงระหว่าง บุคคล กลุ่มคน และ กระบวนการ

## 4. วัตถุประสงค์ (Purpose)

วัตถุประสงคนี้ได้แก่แรงกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ความสนใจส่วนบุคคลด้วย ความเพลิดเพลิน ความต้องการที่จะเรียนรู้และการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง วัตถุประสงคนี้มี ความเกี่ยวข้องกับตัวผู้เข้าชมนเองและแง่มุมกระบวนการในการเรียนรู้เป็น อย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อ นำไปเปรียบเทียบกับการศึกษา education ความ แตกต่างแฝง อยู่ในคำ ว่า”สอน”ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคำว่า”บอก”หรือ”ถูกบอกให้ทำ อะไรบางอย่าง” ใน แ่งของการศึกษา ส่วนคำว่า”เรียนรู้”จะมีนัยยะที่เกี่ยวข้องกับการเลือกที่จะเรียนรู้ส่วนบุคคล และสะท้อนอิสระในการเรียนรู้มากกว่า

#### 5. สถานที่ (Place)

หากการเรียนรู้เกิดขึ้นตามบริบทที่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกสถานที่ของมนุษย์ ดังนั้นสถานที่เองก็ เป็นตัวกำหนดการเรียนรู้บางอย่างหนึ่งเช่นกัน ทั้งการศึกษาในหลักสูตรอย่าง โรงเรียน ห้องสมุด มหาวิทยาลัย และนอกหลักสูตรอย่าง สถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมตาม ธรรมชาติต่างๆ นอกจากนี้ยังมีอินเทอร์เน็ตซึ่งกลายมาเป็นส่วนสำคัญของการศึกษาใน ปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตยังสามารถทำหน้าที่เป็น “พื้นที่เสมือน” (virtual place) สำหรับ นิทรรศการได้อีกด้วย อย่างไรก็ตามยังมีความน่าเชื่อถือน้อยกว่าเอกสารหรือสื่ออื่นๆอยู่ดี

จากทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ทั้งหมดที่อธิบายข้างต้น ทำ ให้เข้าใจถึงหลักการและแนวคิดที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้ของผู้ชมผ่านนิทรรศการและวิธีการแบบต่างๆ เป็นการทำความเข้าใจเป้าหมายและแนวโน้มของการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ที่แพร่หลายและได้รับการ ยอมรับ ทั้งยังเป็นประโยชน์ในการนำไปประยุกต์ใช้ในงานวิจัยอีกด้วย

### บทที่ 3

#### การเรียนรู้และการใช้สื่อสำหรับเด็กในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์

##### 1. การจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ของประเทศไทย



2. สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ในรูปแบบสิ่งพิมพ์
3. การออกแบบกราฟิกพื้นฐาน
4. หลักการเลือกสื่อการเรียนการสอน

### การจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ของประเทศไทย

การให้บริการด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ถือเป็นหน้าที่หลักอย่างหนึ่งที่พิพิธภัณฑ์ควรให้ความสำคัญ จากการศึกษาของผู้วิจัยพบว่า พิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ในประเทศไทยมีการจัดการศึกษาที่เชื่อมโยงกับนิทรรศการจัดแสดงอย่างสม่ำเสมอและเป็นรูปธรรม สามารถจำแนกกิจกรรมการศึกษาที่จัดอย่างแพร่หลายออกได้ ดังนี้

1. กิจกรรมการบรรยายพิเศษหรือเสวนา มักเป็นการบรรยายหรือเสวนาเกี่ยวกับสิ่งที่นิทรรศการหรือพิพิธภัณฑ์นำเสนอ มีเป้าหมายหลักคือทำให้ความรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อาจมีทั้งศิลปินหรือผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้นำการบรรยาย มีทั้งเนื้อหาในระดับพื้นฐานและเนื้อหาที่เป็นประเด็นเจาะจง กลุ่มผู้ชมมักเป็นวัยนักศึกษาหรือวัยผู้ใหญ่ นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีเทคโนโลยีการเผยแพร่หรือบันทึกภาพเข้ามาช่วยให้สามารถกระจายความรู้ไปได้มากกว่าเดิมด้วย

2. กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เป็นรูปแบบกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการสอนหรือสาธิตจากผู้เชี่ยวชาญ เช่น กิจกรรมระบายสีน้ำ กิจกรรมในรูปแบบนี้เหมาะสมกับบุคคลทุกวัย ขึ้นอยู่กับความยากง่ายของเรื่องที่สอน ทั้งนี้ก็มีค่าใช้จ่ายอุปกรณ์ซึ่งอาจเรียกเก็บจากผู้เรียน ซึ่งอาจทำให้คนบางกลุ่มไม่มีโอกาสเข้าถึงและอาจมีการจำกัดจำนวนผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็กๆหรือมีการเปิดสอนในรอบเวลาที่จำกัด

3. กิจกรรมนำชมนิทรรศการ เป็นรูปแบบกิจกรรมที่เกิดขึ้นโดยมีภัณฑารักษ์หรือเจ้าหน้าที่หอศิลป์เป็นผู้ดำเนินการ เป็นการเดินชมนิทรรศการพร้อมด้วยการอธิบายเพื่อให้ได้รับความรู้หรือเข้าใจนิทรรศการและสิ่งจัดแสดงมากขึ้นโดยวิทยากร อาจมีกิจกรรมประกอบการนำชมเล็กน้อย แต่อาจมีการจำกัดจำนวนผู้ชมเป็นกลุ่มเล็กๆหรือมีการเปิดนำชมในรอบเวลาที่จำกัด กิจกรรมในรูปแบบนี้เหมาะสมกับวัยรุ่นและผู้ใหญ่ โดยส่วนมากมักไม่มีค่าใช้จ่ายและเกิดจากการร้องขอการนำชมจากโรงเรียนเมื่อเข้าเยี่ยมชมเป็นหมู่คณะ

ทั้งนี้กิจกรรมข้างต้นเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทางและผ่านการฝึกฝน มีการจำกัดเวลาและจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงจำกัดกลุ่มอายุผู้เข้าร่วม โดยเน้นไปที่วัยรุ่นและผู้ใหญ่เป็นส่วนมาก

## สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กในรูปแบบสิ่งพิมพ์

จากการศึกษาและเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ของต่างประเทศ พบว่านอกเหนือจากกิจกรรมในรูปแบบข้างต้น ได้มีการให้บริการสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กในรูปแบบสิ่งพิมพ์ ซึ่งสามารถหยิบหรือร้องขอได้จากส่วนต้อนรับหรือทางเข้าของพิพิธภัณฑ์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย มีชื่อเรียกที่แตกต่างกันออกไป แต่มีลักษณะและการใช้งานที่ใกล้เคียงกัน บ้างเรียกว่า Worksheet, Kids activity guide, Activity guide หรือ Family guide มีรายละเอียดที่เกี่ยวกับนิทรรศการที่กำลังจัดแสดง มีกิจกรรมศิลปะ เกมหรือคำถามกระตุ้นให้สังเกตวัตถุจัดแสดง โดยเนื่องจากเป็นสื่อที่ออกแบบมาเพื่อใช้กับเด็ก โดยเฉพาะ ส่วนมากมีการใช้คำศัพท์ที่ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย บางฉบับมีการกำหนดอายุผู้ใช้ไว้ชัดเจน เช่น อายุ 6 ปีขึ้นไป มีตั้งแต่ขนาดใหญ่ไปจนถึงขนาดเล็ก อาจเป็นแผ่นพับหรือหนังสือเล่มเล็กขนาดเหมาะสมสำหรับเด็กพกพา มีการออกแบบที่ดึงดูดความสนใจ

หทัยรัตน์ มณฑะเชียร ให้ความเห็นว่า นอกจากไกด์บุ๊กสำหรับผู้ใหญ่แล้ว พิพิธภัณฑ์ควรมีไกด์บุ๊กสำหรับเด็ก<sup>57</sup> ในขณะที่ Timothy Ambrose และ Crispin Paine ยังได้ระบุว่าพิพิธภัณฑ์ควรจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก เพื่ออำนวยความสะดวกต่อตัวเด็กเองและผู้ที่มาเด็กมาพิพิธภัณฑ์ และกล่าวว่าสื่อแผ่นพับที่ดีต้องมีลักษณะที่เชิญชวนให้เด็กได้สังเกตวัตถุจัดแสดง ในกรณีที่เด็กสามารถตอบคำถามในแผ่นพับได้โดยปราศจากการมองไปยังวัตถุ หมายความว่าสื่อชิ้นนั้นไม่ได้รับการออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ คำถามที่มีประโยชน์ควรเป็นคำถามที่ชี้แนะว่าวัตถุจัดแสดงนั้นทำหน้าที่หรือทำหน้าที่มาจากอะไร ซึ่งล้วนได้คำตอบจากการสังเกต<sup>58</sup> รวมถึงมีกิจกรรมวาดภาพ ระบายสี เกมปริศนา ที่ได้รับการออกแบบสำหรับเด็กโดยเฉพาะและมีราคาถูก<sup>59</sup>

Eilean Hooper-Greenhill (Reeve1983) กล่าวว่าพิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่มักจะมีแผ่นพับจัดเตรียมสำหรับผู้ชมที่เป็นวัยเรียน ซึ่งอาจสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ใช้เมื่อมีการออกแบบที่ดี และยังสามารถเสนอลักษณะของแผ่นพับที่ออกแบบไม่ดี กล่าวคือแผ่นพับที่ไม่ได้รับการออกแบบให้ตรงกับอายุของกลุ่มเป้าหมาย ให้ความสำคัญกับข้อมูลประกอบมากกว่าตัววัตถุจัดแสดง ไม่กระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ๆหรือเกิดการสำรวจวัตถุ มีเนื้อหามากเกินไป มีการตั้งคำถามแบบให้เลือกตอบตาม

<sup>57</sup> สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. “Museum inFocus ปี 2 : How to start a MUSEUM?” [วีดิทัศน์]. 29 สิงหาคม 2559. เข้าถึงได้จาก [www.youtube.com/watch?v=LE4frNsQbLI](http://www.youtube.com/watch?v=LE4frNsQbLI)

<sup>58</sup> Timothy Ambrose and Crispin Paine. **Learning in Museums: Museum Basics**. 3rd edition .New York: Routledge. 2012.59-61.

<sup>59</sup> Timothy Ambrose and Crispin Paine. **Learning in Museums: Museum Basics**. 3rd edition .New York: Routledge. 2012.59-61.

ตัวเลือกที่กำหนดให้เท่านั้น ซึ่งเหล่านี้นำไปสู่การกีดขวางการเรียนรู้มากกว่าที่จะส่งเสริมในขณะเดียวกันก็อธิบายถึงแผนพับที่มีการออกแบบที่ดีว่าเป็นแผนพับที่ผ่านการทดสอบใช้งานจริงมาก่อนเพื่อหาความเหมาะสม มีการคำนึงถึงอายุของกลุ่มเป้าหมาย กระตุ้นให้เกิดการคิดแบบนิรนัย มีการนำเสนอเนื้อหาหลักโดยใช้หัวข้อ(theme)หรือบุคคลเป็นหลัก กล่าวถึงวัตถุในจำนวนที่จำกัด มีการใช้ภาพหรือภาพประกอบในทางที่สร้างสรรค์ มีเนื้อหาที่สามารถนำไปสู่การอภิปรายหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ในภายหลังจากการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ และครูสามารถปรับใช้กับการศึกษาในโรงเรียนได้<sup>60</sup>

นักการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ทั้ง 11 แห่งทั่วโลก ได้บอกเล่าประสบการณ์และเสนอข้อเสนอแนะในการพัฒนาสื่อประเภทนี้ไว้ เมื่อปี 2006 ในการประชุมที่จัดโดย National Art Education Association<sup>61</sup> โดยมีรายละเอียดที่น่าสนใจ ดังต่อไปนี้

Johnetta Tinker ผู้ดำรงตำแหน่ง Director of Community Programs แห่ง Isabella Stewart Gardner Museum อธิบายถึงข้อดีของสื่อประเภทนี้ว่า เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยผู้ไม่มีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ได้เรียนรู้ โดยผู้จัดทำหวังว่าสื่อนี้จะเป็นสิ่งเชื่อมโยงงานศิลปะและผู้ชมเข้าด้วยกัน และยังเสนอว่าควรออกแบบมาให้สามารถปรับใช้กับเด็กที่มาพร้อมครอบครัวและโรงเรียน(ทั้งในเวลาเรียนหรือนอกเวลา) ควรใช้คำถามที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่พวกเขาารู้อยู่แล้ว ไม่มีคำตอบที่ถูกต้องหรือผิดอย่างแน่ชัด และคำตอบต้องแฝงอยู่ในสิ่งที่พวกเขาเห็น คาดหวังว่าผู้ชมจะใช้วิธีมอง ตั้งคำถามและวิเคราะห์ผลงานศิลปะทุกชิ้นแบบเดียวกับที่เสนอในสื่อได้ ช่วยกระตุ้นให้พวกเขามองเห็นรายละเอียดของงานศิลปะ ให้ข้อมูลที่น่าสนใจ โดยต้องแน่ใจว่าพวกเขาจะรู้สึกผ่อนคลาย มีความสุข และรู้สึกว่าได้รับการต้อนรับอันดีจากพิพิธภัณฑ์

Jenna Madison และ Julia Forbes ผู้ดำรงตำแหน่ง Coordinator of Museum Interpretation และ Atlanta Head of Museum Interpretation จาก High Museum of Art กล่าวว่า สื่อนี้เป็นส่วนที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมที่มากับครอบครัวเข้าชมนิทรรศการถาวรของพิพิธภัณฑ์ของพวกเขา สื่อควรเสนอกิจกรรมที่สามารถนำไปทำต่อได้หลังจากการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ (วาดภาพ กิจกรรมประดิษฐ์หรือตัดกระดาษ) ควรมีการปรับปรุงสื่อ โดยใช้ข้อความที่น้อยลงและมั่นใจว่ากระชับ เลี่ยงคำถามแบบ “ใช่หรือไม่” เลือกวัตถุที่ดึงดูดเด็ก ใช้กิจกรรมที่อาศัยการสังเกตรายละเอียด

<sup>60</sup> Eilean Hooper-Greenhill. **Museum and Gallery Education**. Leicester: Leicester University Press.2000. 126.

<sup>61</sup> Museum-Ed. **Developing Effective Family Guides**. accessed 23 October 2016. available from <http://www.museum-ed.org/developing-effective-family-guides>

จากผลงานศิลปะ เลี้ยงกิจกรรมที่ใช้การเขียนตัวหนังสือ เน้นกิจกรรมที่เกี่ยวกับการมองและสังเกต ในพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ยังมีการใช้สื่อชนิดนี้ซึ่งได้ออกแบบมาเพื่อเด็กอายุ 7-10 ปีในรูปแบบแผ่นพับขนาดเล็ก แม้ว่าพิพิธภัณฑ์จะเปิดห้องการศึกษาเพิ่มขึ้นเพื่อรองรับกิจกรรม สื่อชนิดนี้ก็ยังคงเป็นที่ต้องการ และมีการร้องขอจากครอบครัวอย่างสม่ำเสมอ

Christine Minkler จาก Nelson-Atkins Museum of Art, Kansas City, Missouri ได้จัดทำการ์ดศิลปะ 12 ใบ บรรจุในซองจดหมาย การ์ดด้านหนึ่งเป็นกิจกรรมหรือคำถามเกี่ยวกับวัตถุจัดแสดง และเมื่อพลิกไปอีกด้านหนึ่งเป็นข้อมูลรายละเอียดของวัตถุจัดแสดงนั้นๆ ใช้กับนิทรรศการถาวรและออกแบบสำหรับเด็กอายุ 8-12 ปี ได้รับผลตอบรับที่ดีจากผู้ใช้งาน ทั้งนี้เธอยังเสนอให้คำนึงถึงการเก็บรักษาในระยะยาว

Ruth Slavin ผู้ดำรงตำแหน่ง Curator of Education จาก University of Michigan Museum of Art อธิบายว่าควรส่งเสริมการกระตุ้นให้เกิดการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับงานศิลปะ ทั้งในขณะที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์และหลังจากกลับไปแล้ว นอกจากนี้ยังเน้นวิธีสังเกตและค้นคว้าเกี่ยวกับงานศิลปะ เพื่อฝึกให้สามารถนำไปปรับใช้กับผลงานชิ้นอื่นๆ ได้หลากหลายวิธี และจากการสัมภาษณ์พบว่าครอบครัวส่วนใหญ่นำสื่อนี้กลับไปทำที่บ้านเพราะพวกเขาได้ใช้เวลาไปกับห้องกิจกรรมไปแล้ว จึงมีการปรับปรุงเป็นฉบับที่เน้นให้นำกลับไปทำที่บ้านได้

Diane Kidd ผู้ทำหน้าที่ Program Assistant จาก Hirshhorn Museum and Sculpture Garden ให้เหตุผลที่จัดทำสื่อนี้ขึ้นเพื่อเป็นอีกทางเลือกสำหรับครอบครัวที่มาร่วมกิจกรรมซึ่งจำกัดจำนวนผู้เข้าร่วม เพื่อเป็นการระบายจำนวนคนสำหรับรอบกิจกรรมในแต่ละวัน และยังพบว่าการใช้สื่อในรูปแบบการ์ด ประสบผลสำเร็จเพราะครอบครัวสามารถออกแบบเส้นการเดินทางและสามารถส่งต่อการ์ดนั้นไปยังสมาชิกคนอื่นๆ ได้ในคราวเดียวกัน ทั้งนี้เนื่องจากการทำในรูปแบบการ์ดมีต้นทุนที่มากกว่าแผ่นพับทั่วไป จึงต้องจำกัดการให้บริการ ในระหว่างการจัดทำสื่อ ได้มีการสุ่มสัมภาษณ์ผู้ใหญ่ว่าต้องการให้ในสื่อนี้มีสิ่งใดบ้าง คำตอบที่ได้คือ ข้อมูลเกี่ยวกับงานชิ้นนั้น ศิลปิน และสิ่งที่สามารถเป็นหัวข้อสนทนาที่เกี่ยวข้องได้ ส่วนเด็กๆตอบเพียงว่าอยากได้เห็นสิ่งต่างๆ มากเท่าที่จะมากได้ มีการกำหนดวัตถุประสงค์ของการ์ดแต่ละใบ เช่น การเปิดโอกาสให้ครอบครัวได้มีการสนทนากัน มีคำถามปลายเปิด ถามคำถามที่เริ่มด้วย "ทำไม" มีโจทย์ที่ให้สังเกตงานศิลปะ ให้เด็กได้ใช้จินตนาการ เช่น เล่านิทานจากภาพ ถามคำถามที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ให้เด็กได้มีประสบการณ์ที่ดีในขณะที่ชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ ในระหว่างการจัดทำ ต้องอาศัยกลยุทธ์การสอนหลายๆแบบ เช่น VTS ทำการค้นคว้าเกี่ยวกับงานศิลปะก่อน มักจะเลี้ยงงานศิลปะจัดวาง

(installation art) เพราะมีความร่วมสมัยมาก มีการแก้ปัญหาเรื่องตำแหน่งวางงานศิลปะโดยการใช้อัฒจันทร์โดยแบ่งเป็น 2 สี คือ สีสำหรับงานภายในอาคารและภายนอกอาคาร

Rebecca Edwards ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและกลุ่มผู้ชมแบบครอบครัว จาก The J. Paul Getty Museum กล่าวว่าสื่อที่สร้างขึ้นมีเป้าหมายคือการใช้เวลาว่างเกิดงานศิลปะมากขึ้น จากการสังเกตพบว่าผู้ชมทำได้ตามเป้าหมายที่วางไว้ พวกเขาใช้เวลาในการชมงานมากขึ้น คุยกันมากขึ้นและใส่ใจรายละเอียดของผลงานมากขึ้น โดยสื่อที่จัดทำมีขนาดประมาณ 2 x 4 นิ้ว เพราะเป็นเพียงการ์ดที่ให้ข้อมูล ไม่ได้มีกิจกรรมที่ต้องขีดเขียน นอกจากนี้การใช้ขนาดเล็กช่วยส่งเสริมความเพลิดเพลินและมีขนาดพอดีกับมือเล็กๆ และสามารถใส่ในกระเป๋าเสื้อได้ กระตุ้นให้เด็กได้ฝึกสังเกตและมอง มีการบอกใบ้รายละเอียดบางอย่างของภาพให้เด็กๆ ได้ตามหาชิ้นผลงานจริง เมื่อพลิกไปยังอีกด้านจะมีข้อมูลของผลงานชิ้นนั้นอธิบายอยู่ ใช้การเขียนในภาษาสำหรับเด็กอายุ 9-11 ปี เด็กสามารถอ่านและทำกิจกรรมด้วยตัวเองได้ และหากมีผู้ใหญ่มาด้วยก็ทำให้ผู้ใหญ่เลือกใช้คำในการอธิบายได้ง่ายขึ้น ครอบครัวที่ใช้สื่อนี้มีเป้าหมายคือให้เด็กได้รับประสบการณ์ทางการศึกษาจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และต้องการความช่วยเหลือในการสอน สื่อนี้ยังสามารถเข้าถึงคนจำนวนมากในราคาที่ไม่แพง ผู้ชมบางคนยังนำกลับไปเป็นของที่ระลึกอีกด้วย และนั่นคือสาเหตุที่เจ้าหน้าที่ต้องจำกัดจำนวนไว้สำหรับครอบครัวหรือผู้ที่ต้องการจริงๆ เท่านั้น อย่างไรก็ตาม The J. Paul Getty Museum เห็นว่าการเข้าถึงสื่อชุดนี้คือสิ่งสำคัญ จึงจัดวางไว้หน้าห้องกิจกรรมเด็กทุกๆ เข้าเพื่อรองรับเด็กนักเรียนที่จะเข้ามาเยี่ยมชมในแต่ละวันด้วย

Lisa Levinson บรรณาธิการอาวุโส ประจำ Denver Art Museum อธิบายว่าพิพิธภัณฑ์ของตนไม่ได้นำเสนอสื่อในรูปแบบสิ่งพิมพ์อย่างเดียวเท่านั้น แต่เป็นชุดการเรียนรู้ที่จัดไว้ในกระเป๋าเป้ (backpacks) ประกอบด้วย สื่อสิ่งพิมพ์ อุปกรณ์ศิลปะเบื้องต้น ทั้งนี้สื่อดังกล่าวที่แนบไปด้วยก็มีการออกแบบให้ข้อความและเนื้อหาถึงความสนใจจากเด็ก มีความซับซ้อน ควรใช้ข้อมูลที่เด็กรู้อยู่ก่อนแล้ว

Alice Schwarz จาก Metropolitan Museum of Art กล่าวว่าสื่อนี้ถูกจัดทำเพื่อให้ครอบครัวมีการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพื่อรับมือกับสถานการณ์ในกรณีที่เด็กตั้งคำถามกับครอบครัวเมื่อไม่ที่เจ้าหน้าที่อยู่ด้วย ผู้ปกครองจะรู้สึกผ่อนคลายและมีวิธีการชมงานในพิพิธภัณฑ์ที่สามารถนำไปใช้ได้ และการทำให้สื่อนี้เข้าถึงได้ทางเว็บไซต์ทำให้ผู้ชมใช้สื่อนี้ที่บ้านได้ และอาจได้ผลที่ดีกว่าเมื่อมีกิจกรรมที่ต้องทำในสื่อ และยังลดปัญหาการเดินทางสำหรับผู้ที่อยู่ไกลจากพิพิธภัณฑ์ สื่อบางชิ้นยังออกแบบมาเพื่อให้สามารถกางออกเป็นโปสเตอร์แขวนผนังได้ อาจมีค่าใช้จ่ายที่สูงกว่า แต่จะเป็นตัวเชื่อมประสบการณ์ระหว่างพิพิธภัณฑ์กับบ้านได้เป็นอย่างดี เนื่องจากมีการเลือกใช้ผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการถาวร สื่อเหล่านี้จึงสามารถนำกลับมาใช้ได้เรื่อยๆ เนื้อหาในสื่อมาจากการ

สังเกตระหว่างการนำชม เช่น คำถามที่มักถูกถามบ่อยๆ ยิ่งมีการนำชมบ่อยก็ยิ่งทำให้ได้คำถามและข้อมูลที่ดีที่สุด พบว่าระยะเวลา 3 นาทีคือระยะที่เหมาะสมสำหรับทุกกิจกรรมในสื่อ ควรให้มีภาพที่สื่อถึงเพศหญิงและชายอย่างเท่าๆกัน ผลงานศิลปะหนึ่งชิ้นควรมีคำถามประมาณ 3-4 ข้อ หากน้อยกว่านั้นก็อาจไม่เกิดการเรียนรู้ที่มากพอและถ้ามากกว่านั้นก็เด็กจะหมดความสนใจได้ง่าย ควรถามคำถามที่ชวนให้คิดถึงองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ (ช่วยให้เข้าใจถึงความสำคัญของแต่ละส่วนในการสร้างงานศิลปะมากขึ้น) ควรเริ่มจากคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นได้ จากนั้นคำถามที่ 3-4 อาจเพิ่มความเป็นนามธรรมมากขึ้นตามลำดับ ควรถามเจาะจงเกี่ยวกับส่วนใดส่วนหนึ่งของงานชิ้นนั้นว่ามีความเห็นอย่างไร เช่น หากในภาพบุคคล(portrait) มีหนังสือวางอยู่ ผู้ชมจะสามารถบอกได้ไหมว่าคนในภาพเป็นอย่างไรโดยพิจารณาจากหนังสือเล่มนั้น ควรพยายามทำให้ข้อความกระชับและเกี่ยวข้องกับวัตถุจัดแสดง ถ้ามีคำถามที่ต้องการคำตอบเจาะจง ต้องมั่นใจว่าได้ใส่คำตอบนั้นไว้ในสื่อแล้ว อาจมีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งความรู้เพิ่มเติม เช่น เว็บไซต์ หนังสือ

Adrienne Brusselars จาก Randi Korn & Associates, Inc. ซึ่งเป็นสถาบันที่มุ่งเน้นทำงานวิจัยและประเมินผลนิทรรศการและการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ ได้เสนอแนวทางในการจัดทำสื่อชนิดนี้ไว้ได้แก่ ข้อความควรมีความกระชับเพื่อให้เกิดความน่าอ่าน มีการใช้ย่อหน้าสั้นๆหรือแบ่งเป็นข้อเน้นตัวพิมพ์หนาหรือขีดเส้นใต้ใจความ เขียนในระดับภาษาของเด็กชั้น 12-15 ปี ใช้ภาษาที่มีชีวิตชีวาและเป็นภาษาพูด ใช้คำที่แสดงภาพชัดเจน หลีกเลี่ยงคำที่เป็นนามธรรม เลี่ยงกิจกรรมหรือคำถามที่ไม่กระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ ควรไตร่ตรองการใช้คำว่า เป็น อยู่ คือ อาจใช้ประโยคอ้างอิงจากแหล่งอื่นได้ ระหว่างออกแบบควรคาดหวังว่าจะมีสิ่งกีดขวางในนิทรรศการ เน้นการตอบคำถามอย่างตรงประเด็น อาจชี้ข้อเข้าใจผิดที่มักเกิดขึ้น(ถ้ามี) นำเสนอเกร็ดที่นำรู้ ใช้เรื่องใกล้ตัว เริ่มต้นจากสิ่งที่มองเห็นได้ออกแบบสื่อโดยยึดจากการสังเกต มีการชี้แนะแต่ยังคงเผยช่องให้เกิดการค้นคว้าด้วยตัวเอง ให้ข้อมูลและทักษะที่ผู้ชมสามารถนำไปฝึกหรือพัฒนาต่อได้ด้วยตนเอง กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น เกิดการโต้แย้ง การอภิปราย มีการแสดงความคิดของตนเอง เลี่ยงการใช้ศัพท์เฉพาะทางโดยไม่อธิบายนิยามไว้ให้ มีการทบทวนสื่อที่ออกแบบไว้ด้วยการมองจากมุมมองของผู้ชมนิทรรศการที่ไม่มีพื้นฐานทางศิลปะหรืออาจมีการทดลองนำไปใช้จริงก่อน

Vivian Ladd นักการศึกษาพิพิธภัณฑ์อิสระ เสนอแนะว่า ควรเริ่มจากการมองไปยังวัตถุจัดแสดงและพิจารณาว่ามองเห็นอะไรบ้างหรือมีความน่าดึงดูดอย่างไร พยายามคิดหาความเชื่อมโยงระหว่างที่มองวัตถุชิ้นนั้น พิจารณามีความหมายในเชิงประวัติศาสตร์หรือไม่ หรือมีกระบวนการที่น่าสนใจหรือไม่ วัตถุทำให้เกิดความรู้หรือสภาวะอารมณ์แบบไหนอย่างไร หรือจำเป็นต้องทราบข้อมูลอะไรก่อนบ้าง พยายามจัดหมวดหมู่ของประเด็นหลักในผลงานชิ้นนั้นออกให้ได้ 5 ประเภท เป็นอย่างน้อย ลองเดินชมนิทรรศการและสังเกตว่างานชิ้นไหนสามารถดึงดูดความสนใจได้ พยายาม

ไตร่ตรองดูว่าผู้ชมนิทรรศการจะเดินชมงานอย่างไร คำนี้ถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัตถุจัดแสดงในห้องเดียวกัน ตระหนักไว้ว่าทุกอย่างสามารถนำไปสู่บทเรียนที่ดีได้ เปิดโอกาสให้ผู้ชมเรียนรู้ข้อมูลหลายๆแบบและชวนให้ลองเปรียบเทียบกัน อาจเริ่มจากสิ่งง่ายๆที่เป็นรูปธรรมก่อนแล้วค่อยเข้าสู่เรื่องที่ซับซ้อนขึ้นไป พยายามจัดลำดับความรู้ให้เป็นขั้นตอนเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน เลี่ยงการสอนผู้ชมไปเสียทุกอย่าง จำเป็นต้องเหลือช่องว่างให้พวกเขาได้เรียนรู้และค้นคว้าด้วยตัวเองว่าผลงานชิ้นนั้นกำลังสื่อสารอะไร ในขณะที่คิดหาวิธีการสื่อสารแนวความคิดหลักของมัน จำกัดตัวเองให้เปิดเผยข้อมูลเพียงเล็กน้อยเท่านั้น จากนั้นจึงแฝงกิจกรรมเข้าไป กิจกรรมสามารถเป็นได้ทั้งโจทย์จากสิ่งที่เห็นและเกม สามารถศึกษาจากสื่อของแหล่งอื่นๆได้เพื่อให้เกิดความคิดใหม่ๆ บางครั้งอาจต้องใส่ข้อมูลรายละเอียดเพื่อเสริมความเข้าใจ แต่ไม่ควรให้มีความยาวจนเกินไปเพราะผู้ปกครองจะต้องคอยดูแลเด็กท่ามกลางห้องจัดแสดงที่มีแต่วัตถุที่แตกหักได้ง่าย พยายามใส่ภาพและข้อมูลในสัดส่วนที่เท่ากันเพื่อให้ไม่มีส่วนไหนดูมากจนเกินไป

Gail Durbin ได้เขียนบทความเสนอแนะการพัฒนาสื่อชนิดนี้ว่า แม้ว่ามีผู้คนบางส่วนที่มีความคิดเห็นว่สื่อชนิดนี้ไม่มีประโยชน์เพราะไม่ได้มีการเน้นการปฏิบัติ มีเพียงการเติมคำลงในช่องว่างเสียมาก Durbinโต้แย้งว่าหากมีการออกแบบที่เหมาะสมจะสามารถเป็นสื่อที่นำประสบการณ์ในการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ได้อย่างดี และยังเป็นสื่อยอดนิยมที่โรงเรียนและคุณครูสามารถนำไปใช้ได้อย่างสะดวก ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องมีการค้นคว้าหรือพัฒนาสื่อชนิดนี้อย่างจริงจัง โดยสามารถแบ่งแนวทางออกเป็นหัวข้อ<sup>62</sup> ดังนี้

#### 1. การนำไปใช้จริง

มีรายละเอียดเล็กน้อยที่ควรคำนึงถึงการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง เช่น

จำเป็นไหมที่เด็กๆต้องดูวัตถุจัดแสดงพร้อมกันคราวละหลายๆคน สามารถออกแบบสื่อให้สามารถกระจายจำนวนเด็กไปชมวัตถุชิ้นอื่นๆในเวลาเดียวกันได้หรือไม่ เพื่อป้องกันปัญหาเด็กไม่สามารถรับชมหรือมองไม่เห็นวัตถุเหมือนเพื่อนคนอื่น

- มีอุปสรรคใดอีกไหม เช่น ความสูงของแท่นจัดแสดงหรือเงาสะท้อนของกระจกตู้จัดแสดงที่ไม่สัมพันธ์กับความสูงของเด็ก
- ควรมีการชี้แนะว่าจะสามารถพบคำตอบได้ที่ห้องจัดแสดงใด
- มีการชี้แจงที่ชัดเจนว่าคำตอบควรเป็นรูปแบบใด เช่น การวาดภาพ การลากเส้นต่อจุด หรือคำตอบที่เป็นข้อความสั้นๆ หากคำถามมีหลายข้อควรมีการใส่หมายเลขกำกับไปกับผังห้องจัดแสดงเอาไว้เพื่อให้เด็กมองหาคำตอบได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้เด็กที่

<sup>62</sup>Durbin Gail, “Improving Worksheets” *The Educational Role of the Museum*. 2nd edition. London: Routledge. 1999. 92-97.

คุ้นเคยกับสื่อชนิดนี้จะสามารถเข้าใจวิธีการได้อย่างง่ายดาย ดังนั้นจึงต้องคำนึงถึงเด็กที่ไม่คุ้นเคยด้วย

- คำนึงถึงระดับภาษาที่ใช้และความยาวของข้อความ ว่ามีความเหมาะสมกับวัยของเด็กหรือไม่ ควรใช้ประโยคสั้นๆ และคำศัพท์พื้นฐานง่ายๆ การอยู่ในสถานที่ที่แปลกไปจากเดิมและความตื่นเต้นอาจมีผลต่อความสามารถในการอ่าน

## 2. การตั้งคำถาม

คำถามหรือโจทย์ถือเป็นหัวใจสำคัญของสื่อใบงานชนิดนี้ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องใส่ใจและพิจารณาก่อนนำไปใช้ให้มาก โดย Durbin ได้ยกตัวอย่างการตั้งคำถามจากนิทานเรื่อง โกติลื้อคและหมีสามตัว ดังนี้

1. มีหมีกี่ตัวในเรื่อง
2. อะไรคือ "ข้าวต้ม"
3. ถ้าหนูเป็นลูกหมีจะรู้สึกอย่างไร
4. โกติลื้อคควรถูกลงโทษเพราะทำแก้อี้อังหรือไม่
5. ใครเข้าไปในบ้านของหมีทั้งสามตัว
6. เหตุการณ์ใดเกิดขึ้นก่อน
7. เหตุการณ์ใดเกิดหลังจากที่แก้อี้อังของลูกหมีฟัง
8. หนูคิดว่าหมีทั้งสามจะลื้อคประตูบ้านทุกครั้งหลังจากนี้หรือไม่
9. มีนิทานเกี่ยวกับหมีเรื่องอื่นที่หนูเคยฟังบ้างไหม
10. เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่เป็นแบบโกติลื้อคหรือเปล่า

บางส่วนของคำถามเหล่านี้ใช้เพียงการจดจำเนื้อเรื่องง่ายๆ และความสามารถด้านการคิดในระดับพื้นฐาน (ข้อ 1, 5, 6, 7) และบางคำถามที่ใช้ความสามารถในการคิดที่ซับซ้อนมากขึ้น (ข้อ 3, 4, 8, 9, 10) และบางข้อก็ใช้ความรู้ที่มีอยู่เดิม (ข้อ 2) หากฟังเรื่องราวเพียงคร่าวๆ ก็จะสามารถตอบคำถามได้ แน่ใจว่าควรมีทั้งคำถามแบบง่ายและยากปะปนกันไป และคำถามแบบง่ายจะเป็นการง่ายกว่าสำหรับผู้จัดทำสื่อ การคิดคำถามที่มีความยืดหยุ่นอาจต้องอาศัยประสบการณ์ อย่างไรก็ตาม ผู้จัดทำสามารถพลิกแพลงคำถามโดยการสลับโครงสร้างประโยคหรือคำได้เช่นกัน รวมไปถึงคำถามแบบ "ใช่หรือไม่" ก็สามารถเพิ่มความซับซ้อนได้อีก คำถามแบบนี้จำนวนจะมีประโยชน์เมื่อคำตอบนั้นสามารถโยงไปยังคำถามอื่นๆ ได้ ควรเลี่ยงคำถามที่ใช้การเดาหรือการคาดคะเน พยายามทำให้คำถามหรือกิจกรรมมีความกระชับ หากเลี่ยงไม่ได้อาจถามถึงการประมาณค่าหรือความคิดเห็นแทน



นอกจากนี้ Durbin ยังอ้างถึงหนังสือ The Good Guide : A Sourcebook for Interpreters, Docents and Tour Guides โดย Alison Grider และ Sue McCoy ซึ่งได้แจกแจงประเภทของคำถามออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. คำถามทดสอบความจำ

เป็นคำถามที่มีคำตอบแน่นอน และมีลักษณะที่เจาะจง ใช้หลักการคิดแบบง่าย ต้องการคำตอบที่เป็นข้อเท็จจริง ใช้การรับรู้และการอธิบายที่สั้น กระชับ สามารถหาคำตอบได้จากเรื่องที่ฟังหรือเรียนรู้ สังเกตมา คำตอบอาจอยู่ในรูปของคำ คำถามมักประกอบด้วย “...เท่าไร”, “อะไรคือ...”, “จงบอกชื่อของ...”, “อันไหนคือ...”

2. คำถามเฉพาะเจาะจง

เป็นคำถามที่คาดหวังคำตอบที่ดีที่สุด สนใจเรื่องที่เจาะจงหรือฟังเรื่องราว อาจต้องอาศัยการอธิบาย การเปรียบเทียบ การหาความเชื่อมโยงสัมพันธ์ ใช้ทักษะในการคิดขั้นสูงมากกว่าคำถามแบบทดสอบความจำ คำถามมักประกอบด้วย “บุคคลนั้นทำอะไร”, “สิ่งนี้กับสิ่งนั้นเหมือนกันอย่างไร” หรือ “สิ่งนั้นกับสิ่งนี้แตกต่างกันอย่างไร”

3. คำถามแบบกว้าง เป็นคำถามที่สามารถมีคำตอบได้มากกว่าหนึ่ง อาศัยจินตนาการและการประยุกต์นำสิ่งที่รู้อยู่แล้วมาใช้ในการแก้ปัญหา อาจใช้คำถามที่เชิญชวนให้เกิดการคาดเดาล่วงหน้า การอนุมาน และการประกอบสร้างความรู้หรือคำตอบใหม่ๆ คำถามมักประกอบด้วย “ถ้าหาก...”, “สามารถทำ...ได้กี่วิธี” หรือ “ลองจินตนาการว่า...”

4. คำถามเชิงตัดสินใจ ต้องการคำตอบที่แสดงความคิดเห็นส่วนตัวและค่อนข้างมีเอกลักษณ์ส่วนบุคคล จำเป็นต้องมีตัวเลือกและการประเมินผลคำตอบนั้นในเชิงคุณค่าและความเชื่อ มุมมองดังกล่าวอาจต้องได้รับการตัดสินใจและมีเหตุผลสนับสนุน จำเป็นต้องใช้บรรทัดฐานในการประเมินหรือพัฒนาคำถาม เป็นคำถามที่อาศัยทักษะการคิดขั้นสูงที่สุด คำถามมักประกอบด้วย “คุณคิดอย่างไรเกี่ยวกับ...”, “คุณเห็นด้วยหรือไม่ว่า...”, “คุณจะทำอย่างไรเมื่อ...” หรือ “คุณคิดว่าแบบไหนคือคำตอบที่ถูกต้อง เพราะเหตุใด”

เป้าหมายของการเยี่ยมชมนิทรรศการคือการเรียนรู้เชิงกายภาพจากวัตถุจัดแสดง ไม่ใช่คำอธิบายนิทรรศการหรือป้อนให้ข้อมูล ถึงแม้ว่าจะเป็นวิธีนำเสนอข้อมูลเชิงตัวเลขหรือข้อเท็จจริงที่ง่ายที่สุดก็ตาม แต่การตั้งคำถามที่เปิดโอกาสให้ได้สังเกตวัตถุจัดแสดง

จะใช้ทักษะทางการคิดเชิงสังคมและคุณค่ามากกว่า ดังนั้นคำถามและคำตอบควรเน้นที่ การสังเกตตัววัตถุจัดแสดงเป็นหลัก

ควรคำนึงถึงความรู้ที่อยู่ก่อนและความพร้อมของเด็กในการตอบคำถามหรือใช้สื่อใบ งานด้วย เด็กที่เข้าใจบริบทหรือแหล่งที่มาเชิงประวัติศาสตร์จะสามารถประเมินคุณค่า วัตถุจัดแสดงได้ดีกว่า ตัวอย่างของคำถามที่ไม่เหมาะสม เช่น “ใครเป็นคนสร้าง...” เพราะคำถามนี้ไม่สามารถตอบได้จากการสังเกตวัตถุจัดแสดงหรือรอบๆห้องจัดแสดง ควรเลี่ยงคำถามประเภทนี้หากเป็นเรื่องที่สามารถเรียนรู้ได้จากหนังสือเรียนหรือ โรงเรียนอยู่แล้ว

ประโยคคำถามไม่ควรซับซ้อนและจะเป็นการดีหากมีคำถามเดียวในหนึ่งประโยค การใช้ประโยคคำสั่งจะมีความกระชับ เข้าใจง่ายกว่า เช่น ใช้ประโยคคำสั่งว่า “จงบอก ความแตกต่างระหว่างสิ่งนั้นและสิ่งนี้” แทนที่จะใช้ประโยคคำถามที่ว่า “อะไรคือข้อ แตกต่างของสิ่งนั้นและสิ่งนี้”

### 3. ความหลากหลาย

สื่อที่ได้รับการออกแบบมาอย่างดีจะมีความหลากหลายทั้งในแง่ของเนื้อหาและวิธี นำเสนอ อาจมีการใช้กิจกรรมหลายอย่างปะปนกันในการนำเสนอ เช่น เกมหาคำ เกม อักษรไขว้ เกมจับคู่ การเขียนอธิบาย เติมคำหรือภาพให้สมบูรณ์ เรียงลำดับหรือหาจุดที่ แตกต่างระหว่างสองภาพ ทั้งนี้ควรใช้วิธีการที่หลากหลายให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ไม่ใช่ เพียงแค่วิธีการที่อาศัยทักษะทางภาษา

กิจกรรมที่อาศัยทักษะทางการวาดภาพควรเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบเพราะมี ความเหมาะสมกับเด็กทุกวัย ทั้งนี้เนื่องจากการสังเกตวัตถุจัดแสดงคือหัวใจหลักของการ เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ กิจกรรมควรเอื้อให้เด็กได้ใช้เวลาในการสังเกตมากขึ้น ควรตระหนัก ว่ายังมีวิธีนำเสนออื่นนอกเหนือจากการให้อ่านคำอธิบายข้อมูล ผู้จัดทำสื่ออาจตั้งโจทย์ เพื่อให้เด็กได้วาดภาพบันทึกวัตถุชิ้นหนึ่งที่กำหนดให้หรือให้วาดภาพวัตถุที่เด็กประทับใจ จากการมาเยี่ยมชม ทั้งนี้ควรตระหนักว่าการวาดภาพเพื่อบันทึกนั้นต่างจากการวาดภาพ เพื่อความสวยงามตามแบบทัศนศิลป์

ทักษะทางคณิตศาสตร์ สามารถนำมาปรับใช้กับเกมหรือกิจกรรมได้เช่นกัน เช่น การ วัด การประมาณค่า การเรียนรู้เรื่องสัดส่วนและขนาด สามารถนำมาใช้ในการบันทึกห้อง จัดแสดงและการวางแผนและยังเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ในโรงเรียน เช่น กิจกรรมที่ชวน ให้ประมาณค่าว่าสาวใช้ในภาพเขียนจะต้องเดินกี่ก้าวเพื่อไปยังก้ามม้าที่อยู่อีกฝั่งของ ภาพ

การออกแบบความสวยงามของสื่อใบงานก็มีความสำคัญและยังช่วยกระตุ้นให้เกิดการใช้งานด้วยเช่นเดียวกัน การจัดวางสัดส่วนของหน้ากระดาษและการใช้รูปแบบตัวอักษรเป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึงเป็นอันดับต้นๆ ภาพประกอบที่ใช้ควรมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหา ทั้งนี้ควรระวังเรื่องการใส่ภาพประกอบเพื่อแก้ปัญหาพื้นที่ว่างในหน้ากระดาษ เพราะหากจัดวางไม่เหมาะสมอาจเป็นสิ่งที่ทำให้ความอยากเรียนรู้ของเด็กลดลง

#### 4. การพัฒนาภาพรวมของสื่อ

ปัญหาของการจัดทำสื่อใบงานนี้คือการที่เด็กได้รับข้อมูลหรือความรู้ที่กระจัดกระจายกลับไป ควรลองเขียนคำตอบของแต่ละกิจกรรมออกมาเพื่อดูว่ามีความเชื่อมโยงหรือสัมพันธ์กันเองหรือไม่

ปัญหานี้สามารถแก้ไขได้หลายวิธี ควรมีการระบุให้แน่ชัดว่าเด็กควรได้เรียนรู้เรื่องนี้เพราะอะไรและเพื่ออะไร และเด็กจะสามารถหาวิธีในการนำความรู้เดิมมาปรับใช้ได้ด้วย

เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด เด็กอาจต้องทำการค้นคว้าเพิ่มเติมโดยใช้กิจกรรมที่แฝงอยู่ในสื่อใบงานเป็นเครื่องมือในการชี้แนะ เช่น การตั้งคำถามที่นำไปสู่การคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับวัตถุจัดแสดง โดยเป้าหมายสูงสุดคือการที่เด็กสามารถตั้งคำถามที่นอกเหนือจากสื่อใบงานเองได้และบันทึกผลการค้นคว้าด้วยตนเอง

อีกวิธีหนึ่งที่น่าเสนอโดย Barbara Roberts (1988) คือ การแก้ปัญหา โดยการจำลองบทบาทสมมติและมีสถานการณ์และเงื่อนไขที่กำหนดให้เด็กต้องคิดผ่านตัวละครสมมติ ด้วยวิธีนี้จะทำให้เด็กสามารถพัฒนาทักษะการคิดได้ด้วยตนเองแทนที่จะคิดตามครู เช่น คุณกำลังค้นคว้าภาพที่เกี่ยวกับการอนุรักษ์จากหนังสือที่เกี่ยวข้อง คุณกำลังปฏิบัติหน้าที่ภัณฑารักษ์และกำลังจัดหาเฟอร์นิเจอร์เพื่อจัดวางในห้องจัดแสดงที่มีพื้นที่ว่าง คุณจะเลือกเฟอร์นิเจอร์ชิ้นใดที่จะไม่รบกวนบรรยากาศของห้องจัดแสดงที่กำหนดให้

#### 5. หลักสูตรตามบริบท

การคำนึงถึงหลักสูตรการศึกษาเป็นเรื่องสำคัญสำหรับโรงเรียนและครูที่พานักเรียนมาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ บางพิพิธภัณฑ์ก็ปฏิเสธที่จะให้สื่อใบงานของพิพิธภัณฑ์เองโดยให้เหตุผลว่าสื่อใบงานควรมาจากการรวบรวมหัวข้อเนื้อหาตามหลักสูตรที่ครูใช้สอน จากนั้นวิธีการสอนจึงจะตามมาโดยอ้างอิงจากเนื้อหานั้น กล่าวคือสื่อใบงานควรมาจากความร่วมมือทั้งสองฝ่าย คือ โรงเรียนและพิพิธภัณฑ์ ซึ่งจะทำให้เนื้อหาในโรงเรียนและในพิพิธภัณฑ์เกิดความเชื่อมโยง ทั้งนี้การร่วมมือกันอาจต้องอาศัยครูที่มีประสบการณ์มากพอสมควร

### ตัวอย่างสื่อใบงานจากต่างประเทศ

จากการสำรวจพบว่าพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ของต่างประเทศมีการบริการสื่อใบงานนี้ โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายและจัดวางไว้ให้ผู้ชมสามารถหยิบได้ในจุดที่เป็นที่สังเกต เช่น จุดบริการข้อมูล ประชาสัมพันธ์ และที่จำหน่ายบัตรเข้าชมนิทรรศการ รวมถึงการให้บริการออนไลน์ ผู้ชมสามารถดาวน์โหลดสื่อใบงานในรูปแบบไฟล์ pdf ก่อนเยี่ยมชมนิทรรศการหรือใช้สำหรับทำกิจกรรมที่บ้านก็ได้ โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายและยังเปิดให้ดาวน์โหลดอย่างเป็นสาธารณะ



รูปที่ 9 แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณนิทรรศการ Toulouse-Lautrec พิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa ประเทศสหรัฐอเมริกา



รูปที่ 10 แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณต้อนรับ  
พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์



รูปที่ 11 แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณต้อนรับ  
พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์



รูปที่ 12 แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณต้อนรับ  
พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์



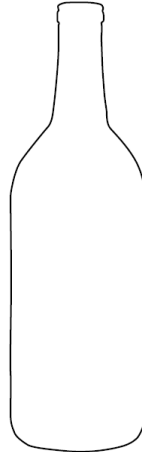
รูปที่ 13 แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณต้อนรับ  
พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์

## FLOOR 6 TRAPPED IN A BOTTLE



**Charles Ray, *Puzzle Bottle*, 1995**  
*Puzzle Bottle* is a self-portrait of the artist, Charles Ray. It is made of painted wooden pieces. Notice how the tiny figure takes up the space inside the bottle. Look at other portraits in this gallery and compare their sizes. Why do you think this sculpture is so small? Imagine what it might be like if it were life-size or larger than life.

Draw yourself in the bottle below. What pose will you take? How will you fill the space? Will you fit in snugly, or would you want to get out?



รูปที่ 14 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์  
 ของพิพิธภัณฑ์ Whitney ประเทศสหรัฐอเมริกา  
 HUMAN INTEREST: PORTRAITS FROM THE WHITNEY'S COLLECTION  
 ที่มา <http://whitney.org/Education/Families>

## FLOOR 6 POP-UP HOME



**Andrea Zittel, *A to Z 1993 Living Unit*, 1993**  
 Andrea Zittel designed this living unit so that she could cook, eat, sit, sleep, and store everything she needs for her life in the smallest space possible. Everything folds up into a mobile unit that can be transported to another place. Even the bed and chair fold up. What other objects can you see? Can you imagine the artist living here? Could you live in a space like this? Why or why not?

Design a pop-up living space for yourself! If you chose only ten things you might need—furniture, clothing, or objects—what would they be? Include them in your drawing.



รูปที่ 15 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์  
 ของพิพิธภัณฑ์ Whitney ประเทศสหรัฐอเมริกา  
 HUMAN INTEREST: PORTRAITS FROM THE WHITNEY'S COLLECTION  
 ที่มา <http://whitney.org/Education/Families>

**FLOOR 6  
SELF-PORTRAITS**



**Marisol, Women and Dog, 1963–64**  
Walk around this sculpture and look closely at these figures. What do you notice? All four are self-portraits of the artist, Marisol. One figure incorporates a photograph of the artist. Two others include plaster casts of the artist's face, and the last one has a drawing of her face as a child. She has also included a real purse, hair bow, and taxidermied dog's head.

Make your own self-portrait. Draw yourself four times, four different ways. Consider what parts of your personality you want to represent. What facial expressions will you show? What will you wear?


**FLOOR 6  
GET ROPED IN**



**Eva Hesse, No title, 1969–70**  
To make this sculpture, Eva Hesse dipped two separate lengths of knotted rope into liquid latex (a material similar to rubber) and then combined the pieces. This sculpture is attached to the ceiling and walls at multiple points, creating a web-like structure of gracefully arching loops and dense, twisted lines. Each time it is installed, the shapes and lines of the sculpture hang in different ways.

Draw *No title*, following the arches and loops of the rope. Use the point of your pencil to make thin lines and the side of the pencil lead to create thicker lines.

Move to a different spot. Make a second sketch and notice how your drawing changes. What is similar and what is different?

รูปที่ 16 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์

ของพิพิธภัณฑ์ Whitney ประเทศสหรัฐอเมริกา

ที่มา [http://whitney.org/file\\_columns/0006/9178/whitney\\_inauguralactivityguide\\_may2015.pdf](http://whitney.org/file_columns/0006/9178/whitney_inauguralactivityguide_may2015.pdf)

**FLOOR 4  
DRAW**



**Balloon Dog (Yellow), 1994–2000**  
Wool! Have you ever gotten a balloon dog at a birthday party or fair? Was it this big? Koons transformed a regular-size balloon dog into a sculpture that is 10 feet tall and weighs over 2,500 pounds! Koons worked with a metal foundry in California to cast this work, which is composed of sixty separate parts. If you look closely, you can see where the "balloon" is knotted and twisted together.

**Try This!**  
What is your favorite animal? Make a drawing of it.

Now transform it into a balloon animal. Try to draw it using just oval shapes.

**FLOOR 4  
NOTICE**



**Play-Doh, 1994–2014**

When Koons's son Ludwig was little, he gave him a gift of Play-Doh. Jeff remembers, "Ludwig took out the Play-Doh and made a mound and said, 'Daddy! Voila!' And I looked at it and thought, this is what I try to do every day—to make something without judgment."

That small pile of clay inspired Koons to make this huge aluminum sculpture. It is composed of twenty-seven different parts and took more than twenty years to create. He wants it to look exactly like real Play-Doh!

**Try This!**  
Walk around this sculpture. What is the first thing you notice?

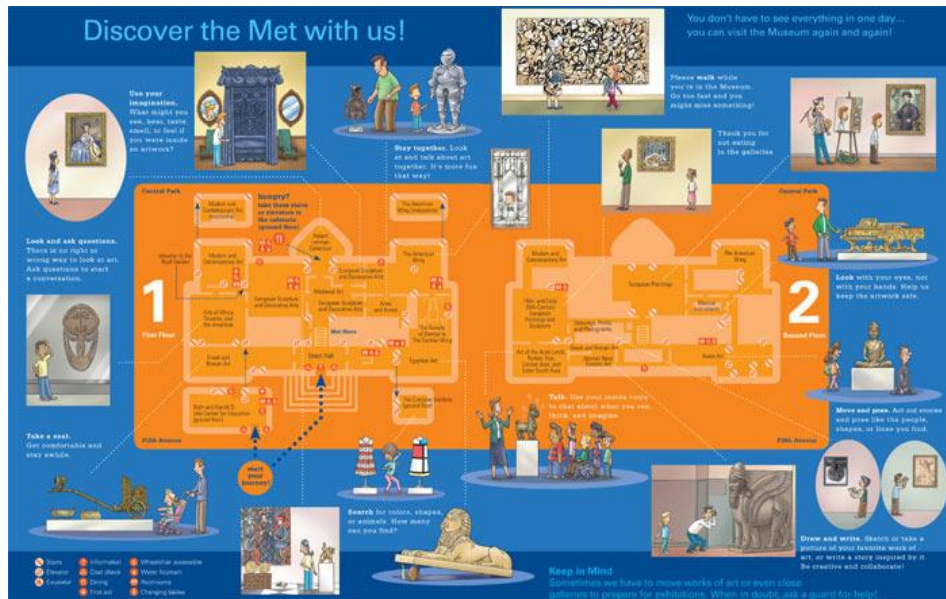
Talk with your family about the scale of this artwork! Look closely at the material. How does it compare with real Play-Doh?

รูปที่ 17 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์

ของพิพิธภัณฑ์ Whitney ประเทศสหรัฐอเมริกา

ที่มา [http://whitney.org/file\\_columns/0006/1084/koons\\_kids\\_activity\\_guide.pdf](http://whitney.org/file_columns/0006/1084/koons_kids_activity_guide.pdf)





รูปที่ 18 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ The Met ประเทศสหรัฐอเมริกา  
ที่มา <http://www.metmuseum.org/learn/kids-and-families>

## Family Guide

See the art that comes to life in the **NEW YORK SPECTACULAR** Starring the **Radio City Rockettes™**



**THE MET**

Imagine a bullfighter stepping out of a painting. Or a suit of armor tap dancing.

**DISCOVER**  
See works of art in The Met collection that inspire on-stage magic in the **NEW YORK SPECTACULAR** Starring the **Radio City Rockettes™**. The show is a whirlwind adventure across New York City, where beloved landmarks and icons spring to life, bringing the city to the stage.

Now it's your turn to join the fun. Use this family guide to learn about five of the more than thirty objects in the Museum that appear in the show's scenery and in costumes worn by the performers.

รูปที่ 19 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ The Met ประเทศสหรัฐอเมริกา  
ที่มา <http://www.metmuseum.org/learn/kids-and-families/family-guides/-/media/45ECC9132D6D4ABF9469269F76F48B5F.pdf>

The Metropolitan Museum of Art

## Six Women, Six Stories

**T**oday women are politicians, teachers, doctors, artists, lawyers, and much more. But it wasn't always easy for women to have careers outside the home. Even the art world was mostly reserved for men. Despite all sorts of challenges, women became successful artists and helped blaze the trail for others. This guide looks at six women artists, their amazing works of art, and their fascinating stories!

**1** Use the Museum Map and the gallery numbers to find your way. Keep in mind: numbers are listed in most words of art or even close galleries to associate them or prepare for exhibitions. When in doubt, ask a gallery guide! Start in Gallery 601, European Paintings Gallery, 2nd floor.

### A Teacher and Her Students

List the items that tell you this woman is an artist's studio:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Is the artist dressed for painting?

This painting is a self-portrait. Adélaïde Labille-Guyard (1749-1805) painted herself and two of her students in her studio. In her studio she painted. This shows her with an easel, portrait painter and a teacher. At the time, Labille-Guyard was one of only four women accepted as members of the important Royal Academy of Painting and Sculpture in France. Membership gave artists the chance to show their work in major exhibitions.

**Remember:** More female painters! Can you find these other paintings by women in this gallery?

รูปที่ 20 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์  
ของพิพิธภัณฑ์ The Met ประเทศสหรัฐอเมริกา

ที่มา [www.metmuseum.org/~/media/Files/Learn/FamilyMapandGuides/SixWomen.pdf](http://www.metmuseum.org/~/media/Files/Learn/FamilyMapandGuides/SixWomen.pdf)

### Norman Rockwell's paintings...

Rockwell was born in New York City on February 3, 1914. When he was nine years old, his family moved to the small town of Maunassett, New York. He was a skinny boy and not very athletic, so he chose drawing as his hobby. At age eighteen, Rockwell became an editor of *Boy's Life*, the official magazine of the Boy Scouts of America. When Rockwell was twenty-two years old, one of his paintings appeared on the cover of *The Saturday Evening Post*, which showcased the works of the finest illustrators of the period. Remarkably, in forty-seven years, 321 of his paintings appeared on the cover of the *Post*, making him one of the most famous painters of the twentieth century.

Norman Rockwell created paintings to be enjoyed by everyone. Many fine artists create paintings and sculptures for private collectors, and sometimes this artwork is not shown to the general public. Rockwell's paintings were seen across America, as they appeared in books, advertisements, calendars, and on the covers of popular magazines, such as *The Saturday Evening Post*, *Look*, and *Ladies' Home Journal*.

Rockwell often included an image of himself in his paintings. Look for a "Find Norman" symbol in this family guide. When you see it, search the painting for Rockwell's face. Remember sometimes he is only a face in the crowd.

**Are humorous:** Look at *No Swimming on the cover of this guide*. Rockwell often paints the funniest moment in a story. Rather than picture the boy swimming in the forbidden pool, Rockwell paints the moment when the rascals have been discovered and are frantically trying to put their clothes back on as they race from the scene of the crime.

**Celebrate ordinary everyday life.** Rockwell's stories about swimming holes, going to family vacations, and birthdays are not what you read about in newspaper headlines and history textbooks. Rockwell painted scenes from the daily life of ordinary people.

**Are skillfully painted:** Rockwell carefully studied the works of great artists that those pictured in the upper-right corner of the oval in *Triple Self-Portrait*. He also spent weeks, even months creating his paintings.

**LOOK** Look closely at the painting *Triple Self-Portrait*. Can you find these items?  
See page 15 for answers.

- The "antique" that fooled Rockwell
- The soft drink he often enjoyed as he worked
- A reference to the accidental burning of his studio
- A tribute to the great artists he admired

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**TRY IT** Pretend you made a visit to Rockwell's studio. You two hit it off quite well, and Rockwell told you that, as a gift, he would like you to select any item from this painting. What would you bring home and why? Draw a portrait of yourself with your new treasure.

*"It is no exaggeration to say simply that Norman Rockwell is the most popular, the most loved, of all contemporary artists... [H]e himself is like a gallery of Rockwell paintings—friendly, human, deeply American, warm in mood, but full, always, of the zest of living."*  
—Ben Hibbs, *Saturday Evening Post* Editor

รูปที่ 21 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์  
ของพิพิธภัณฑ์ Norman Rockwell Museum ประเทศสหรัฐอเมริกา

ที่มา <https://www.nrm.org/pdfs/family-guide.pdf>

GAME 1: CHARACTERS

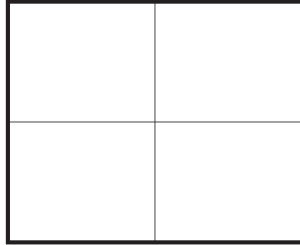
SEARCH for the artworks that feature these characters.



GAME 2: OBJECTS

FIND interesting objects in the artwork.

Look closely and notice as much as you can about them: their shapes, colors, and even the space around them or the way they are presented in the museum. Use the boxes below to capture what you see.



Create a story or poem that includes the objects. [Pencil icon] \_\_\_\_\_

GAME 3: TITLES

Sculptures by Agathe Snow on Ramp 4.

Snow creates these sculptures from debris she finds on the street to which she adds paint, plaster, and other materials such as a wheelbarrow, parachute fabric, papier-mâché, foam, plastic, and pieces of wood. Can you find any other materials? How can materials tell a story?



Take time to explore these sculptures. Imagine they are all props or illustrations for a story. Could they be from a fairytale, adventure, horror, fantasy, science fiction, romance, history, or comedy?

[Pencil icon] What would the title of this story be?

GAME 4: REAL LIFE CHARACTERS

Sculptures by Pawel Althamer on Ramp 5.



Althamer created these sculptures based on people he saw in the gallery where he was exhibiting—and making—the artworks from this series. What do you notice about these portraits?



Make a quick sketch of someone you see in the museum today. Try to create a "gesture drawing." These drawings, which are done quickly, are more about showing movement and a first impression than about showing details. Your drawing may not look exactly like that person.

TIP: Take a pencil and keep your eyes on the person you are drawing. Let your pencil move across the paper and draw what you see without looking down.

รูปที่ 22 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์

ของพิพิธภัณฑ์ Guggenheim ประเทศสหรัฐอเมริกา

ที่มา <https://www.guggenheim.org/wp-content/uploads/2016/03/guggenheim-storylines-activity-guide.pdf>

Welcome. Use this guide to explore amazing works of art that tell the story of America. Find each object in the galleries using the maps and images. Once you find an artwork, discover something about it by reading the notes and discussing the questions. Enjoy your visit.

FIRST FLOOR



Pocahontas, after 1616. Unidentified artist. Seek and Find. Take a look at the portrait of Pocahontas in American Origins. It is a portrait of a Native American woman who played a key role in our early history. Play a game of "I see a..." (name something). What do you see? With people in your group. Once you have found and named all the objects in the painting, read the label. Do you think the things you saw helped you understand why Pocahontas is important to American history?



Subway, 1934. Lily Furedi. Metro Connection. Have you ever taken the subway in a big city? Artist Lily Furedi shows us that riding a subway car in 1934 is similar to the experience today. Some riders stand, holding on to a pole to keep their balance as the train sways forward. Others sit, chat with a friend, put on makeup, read, or sleep. Choose a subway rider and imagine a story. What happened to that passenger before boarding the train? What is their destination?



The Throne of the Third Heaven of the Nations' Millennium General Assembly, about 1950-1964. James Hampton. Top Secret. This glittering artwork holds many secrets. James Hampton created The Throne in a rented garage, and nobody knew it existed. Imagine opening a garage and finding this. What would you think? Describe what you found to a friend. Hampton invented his own secret code and wrote messages about this work of art. It is a secret language that cannot be cracked! Can you find the coded symbols within the artwork?



Preamble, 1987. Mike Wilkins. Artistic License. It took Mike Wilkins a year to collect the fifty-one license plates that make up Preamble, created to honor the 200th anniversary of the U.S. Constitution. Read the text aloud. Do the words make more sense when you hear them than they do when you look at them? Each license plate is designed to commemorate something important about its state. Find your state's license plate. Have the designs for license plates changed since 1987? Think about how you might design a new plate for your state. What important idea or event would you depict?

You're the Expert. Are all portraits paintings? No. In fact, the National Portrait Gallery has portraits in many different media (the materials used to create an artwork). See if you can find a drawing, a photograph, or a sculpture. A great place to look is in the Recent Acquisitions exhibition near the G Street Lobby. Talk with the people in your group about the different media you find there, which one you like best, and why.



Recent Acquisitions

Men of Progress, 1862. Christian Schussele. Freeze: Strike a Pose. Look at all the individuals in this portrait. Now, pick one and pose like the person in the painting. If you are with a group, pick several and strike a pose together! What does it feel like to stand or sit like the person in the portrait? What would it feel like to wear his clothes or be in the room with all those people? What do you think they are talking about? Read the label to find out who is in this portrait. If you were to create a portrait showing inventors from today, who would you include?



American Origins

Image credits

Smithsonian American Art Museum. Cover: Nathaniel West, Electronic Superhighway (detail), about 2000-2004, gold and other aluminum foil, brass, plastic, and wood, color, sound, CD of the artist. © Nathaniel West. Lily Furedi, Subway, 1934, oil on canvas. Transfer from the U.S. Department of the Interior, National Park Service. James Hampton, The Throne of the Third Heaven of the Nations' Millennium General Assembly (detail), about 1950-1964, gold and other aluminum foil, brass, plastic, and wood, color, sound, CD of the artist. © Christian Schussele. Men of Progress, 1862, oil on canvas. Gift of the A. W. Mellon Educational and Charitable Trust. Unidentified artist, Pocahontas, after 1616, oil on canvas. Gift of the A. W. Mellon Educational and Charitable Trust. Lemuel Summerhall, E. O. Wilson, 2004, oil on canvas. © 2004 Lemuel Summerhall. Lisa Harber, Rachel Carson, 1963, bronze. Stacy Craven Reynolds, Mary McLeod Bethune, 1943, oil on canvas. Gift of the Harman Foundation. This brochure is funded by the Smithsonian Women's Committee.

รูปที่ 23 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์

ที่มา <http://americanart.si.edu/visit/about/families/family-guide-2015.pdf>

### Taking Time to Look

**Museum Visit Activity:**

Use the following questions to help guide your careful looking of works of art in the exhibition galleries.

Looking at art is a slow process that, with patience, that can lead to many discoveries. It allows you to dig deeper and uncover the possible meanings behind an artwork. Taking time to look carefully will naturally create more questions for you, some of which might have more than one answer, and that's ok! The answers that you find in your exploration will give you the knowledge to form your own opinions and judgments on the artwork.

Artwork Selected: \_\_\_\_\_

1. What do you see? List all the details that you can find. (This would include the colors, shapes, lines, textures, and all the visual elements in the work.) What else do you see?
2. What words would you use to describe this artwork?
3. Where does your eye travel to in this work? What elements draw your eye to these areas?
4. How did this artist create this artwork? What materials were used?
5. Does this artwork remind you of anything?



A  
C  
T  
I  
V  
I  
T  
Y  
  
S  
H  
E  
E  
T

EXPLORE  
THROUGH  
THE ART  
DOOR  
★  
JAMES A.  
MICHENER  
ART  
MUSEUM

รูปที่ 24 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์  
ที่มา <http://learn.michenerartmuseum.org/wp-content/uploads/2011/09/Taking-Time-to-Look-Activity-FINAL.pdf>

**WELCOME TO UNDER THE SAME SUN: ART FROM LATIN AMERICA TODAY**, the second of three exhibition cycles that form the Guggenheim LBS MAP Global Art Initiative. These exhibitions examine some of the ways in which artists bring to various parts of the world are addressing the issues and concerns of our time.

This family guide is designed for children and adults to use together as they discover more about the art that is being produced by contemporary artists across Latin America.

As you explore, look for the works pictured in this guide. We invite you to discuss what you see, and to draw and write in this family guide. We hope you find that the closer you look, the more you discover!

**During your visit, please remember:**

- Use your eyes and your imagination—do not touch the art.
- Walk in the museum, do not run.
- Use a quiet voice when sharing your ideas.
- Write and draw only with pencils—no pens or markers please.

**CARLOS AMORALES**  
Carlos Amorales (b. 1970, Mexico City) is an artist interested in how viewers can affect works of art.

The work above is inspired by the mobiles of Alexander Calder (1898–1975) like the one shown to the left.  
Calder used how mobile "shapes" and change as people move the air around them.  
Amorales' mobile not only dances, it sings! Visitors can use the soft music in the gallery to be the sounds and make their own music. Think about the title of the work, *Wind Scavenger*.

**Try it!**  
You have the power to change the mood in this gallery through your music.  
As the mobile dances, invent a dance to dance with it!

**AMALIA PICA**  
Amalia Pica (b. 1918, Mendoza, Argentina) is an artist interested in exploring how we understand and communicate about the world around us.

This work uses the mathematical equation of intersection, shown by the symbol  $\cap$  and the Venn diagram. A Venn diagram helps us group things together so that we can see similarities—things that allow for cooperation.

In the 1970s, the military dictatorship (or junta) in Argentina tried to ban the use of Venn diagrams in schools, believing that they could be used as a tool to promote adversarial actions against the government. They hoped that if they withheld the Venn diagram, people would not be able to communicate and collaborate. Pica put the power of these symbols in the hands of people. Since a visit, performers move the colored shapes around to create new unique ways for them to overlap and intersect.

**Activity: You I Me:**  
Use the Venn diagram to see how much you have in common with your family members. Ask a question of someone you're with. When you agree, write his or her name where the shapes overlap. When you have different answers, put them in the separate part of the circle.

รูปที่ 25 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์  
ของพิพิธภัณฑ์ Guggenheim ประเทศสหรัฐอเมริกา  
ที่มา <https://www.guggenheim.org/wp-content/uploads/2016/03/guggenheim-map-under-the-same-sun-family-guide-english.pdf>



### You Have to See It to Believe It!

Agnes Martin used this size canvas (6 by 6 feet) for many of her paintings. She called it "a size you could walk into."

While standing still in the middle of the high gallery, imagine walking into these paintings.

What details do you notice as you look more and more carefully? Though the paintings are similar, what differences can you find?



The Islands I-XII, 1979

### Activity Write a postcard

If you were to take a photograph of each of these paintings, all the photos would look almost the same. But as you know from seeing the paintings in person, each is unique. Since photography does not show their uniqueness, how would you share with someone who is not here what it is like to see one of these paintings in person?

Write them a postcard here:



### Grids and Stripes

For much of her career, Martin used hand-drawn grids and stripes as the structure for her paintings.

Describe the different ways you see her using the grid in these paintings.

---



---



---



---



Blessings, 1967

Agnes says: "When I cover the square surface with rectangles, it lightens the weight of the square, destroys its power!"

### Activity Create your own unique base for an artwork.

How will you break up the square: Horizontally, vertically, both? Diagonally? With wider or narrower sections? Now, color or shade your work.

Add another layer of meaning to your artwork by giving it a title. What do you want to tell people about your work by giving it this name?

Title: \_\_\_\_\_



รูปที่ 28 ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์

ของพิพิธภัณฑ์ Guggenheim ประเทศสหรัฐอเมริกา

ที่มา <https://www.guggenheim.org/wp-content/uploads/2016/10/guggenheim-agnes-martin-family-activity-guide-10.4.16.pdf>



รูปที่ 29 แสดงตัวอย่างหน้าปกสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ The Met ประเทศ

สหรัฐอเมริกา

ที่มา : <https://www.metmuseum.org/learn/kids-and-families/family-guides>

### ETTY 815

**GUESS WHAT?**  
Notice the ballerina's skirts in the painting. Called "tutus," these definitely inspired the designer who created this black evening number. They all feature layers of a netlike fabric called tulle (pronounced: too!). The wide skirts are flouncy and let your legs move. In the painting, how many shades of white and gray can you find on the skirt closest to us?

**YOUR TURN!**  
Strike the pose of one of the dancers in the painting!

**WHAT IF?**  
You're a toddler taking your first steps in a lovely garden with your adoring parents. You're completely happy except for one annoying detail: your protective mother and father insist you wear a hat! You choose.

**This OR THAT**



The famous artist who painted this is Peter Paul Rubens. He's a boy in the painting with his wife and son.

**GUESS WHAT?**  
Both hats would have protected your head if you fell as you learned to walk. At the time, it was common for young children in wealthy families to wear protective "pudding caps." Why the funny name? Back then, "pudding" was the word for saucages. The rolls on the caps reminded people of them.

**YOUR TURN!**  
Design your own protective helmet here and give it a funny name.

### RUFFING IT 637

**WHAT IF?**  
You want to stand out in a crowd. You choose an outfit with:

**This OR THAT**



**GUESS WHAT?**  
Sure, these oversized frilly collars, called "ruffs," were designed close to 400 years apart, but they still serve the same purpose: they frame your good-looking face!

**YOUR TURN!**  
As you walk through these paintings galleries notice how other artists have framed faces.

**YOUR TURN!**  
Write a thought bubble for the lady in the painting.

รูปที่ 30 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ The Met ประเทศสหรัฐอเมริกา  
ที่มา : <https://www.metmuseum.org/learn/kids-and-families/family-guides>

## The Metropolitan Museum of Art

# Make Your Mark

Sketching in the galleries of the Metropolitan Museum

**EXPLORE ART IN THE MUSEUM THROUGH SKETCHING!**

As your pencil creates marks on the paper, let your eyes look carefully and you will find something that you didn't notice before. Invite a friend or family member to sketch with you.

**WHAT IS A SKETCH?**

A sketch is a simple drawing. It doesn't have to be perfect or even have many details. In fact, artists create sketches just to work out an idea or get warmed up. As you sketch in the Museum, experiment—try a few techniques and see what works best for you!

**PENCIL POINTS**

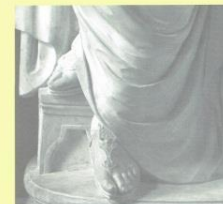
- Different pencils make different marks. If you can, use a regular "No. 2" pencil for sketching in this guide.
- Hold the pencil in different ways. Which way feels best? Can you make different marks when you hold the pencil in a new way?

**Use this guide to learn more about three important elements in art and in sketching: LINE, SHAPE, and VALUE.**


**4 Add Value!**

Let's go to the Carrall and Milton Petrie European Sculpture Court. From the African Art galleries head back toward the Modern and Contemporary Art galleries, but instead turn right. Walk straight ahead, past a small shop on the right. Look for a huge gallery with a glass ceiling and a view of the park, where you will find large European sculptures.

In sketching, **value** is the amount of light or darkness. Notice the light in this gallery. Can you find any shadows that the sculptures and people create? Look at one of the sculptures near you. Where are the darkest shadows? Where are the lightest areas?



**LET'S CREATE A VALUE SCALE**

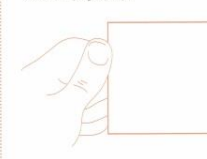


Lightest Medium Darkest

- A value scale is a chart that shows how value changes from light to dark.
- The far left of the scale above is completely light, and the far right is completely dark. In the middle is a value between these two.
- Use your pencil to fill in the rest so the scale gets darker toward the right, and lighter toward the left.
- Now that you've practiced, use different values in your sketches!

**THUMBNAIL SKETCH**

Look at one sculpture. Find an area that has different values—dark, medium, and light. Make a small sketch below. Sometimes artists call this a thumbnail sketch. (Can you guess why?)



รูปที่ 31 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์  
ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์


### About Iskandar Jalil

Iskandar Jalil is a leading ceramic artist who has created many beautiful clay works. He enjoys experimenting with pottery techniques, and has shaped the way people view and work with ceramic art. It is little wonder that he is celebrated both locally and internationally!

Considered by many as a master potter, Iskandar's works continue to inspire younger artists. Using the map below, walk around and explore the gallery with your family. Find out more about the 5 artworks featured in this guide and be inspired!

## 1

**Look closely at this work. It was inspired by a piece of clothing. Think of a person who is important to you. What does he or she often wear? Draw it here.**




Part of 2007 Storewae, 47 x 39.5 x 23 cm. Collection of Jackson and Clara See.

Iskandar Jalil has fond memories of wearing traditional Malay costumes known as baju kurung sewn by his mother and new shoes bought by his father during Hari Raya Puasa.

## 2

**Look at the shape of Vessel 40. Its simple curved form is almost as round as a sphere. What patterns do you see on this work? Try drawing them here using thick and thin curvy lines.**

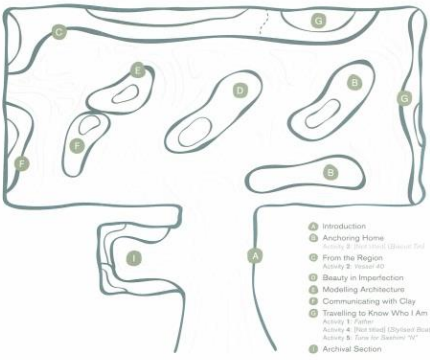


Shawl 40 (2013) Storewae, 26 x 38 x 38 cm. Collection of Singapore Art Museum.

Iskandar Jalil created many vessels and teapots. It took a lot of diligence and discipline to create these spherical forms.

### Let's Hunt for Artworks!


The Ngee Ann Kongsi Concourse Gallery Map




- A Introduction
- B Anchoring Home  
Activity 2: Mission 40
- C From the Region  
Activity 2: Mission 40
- D Beauty in Imperfection
- E Modelling Architecture
- F Communicating with Clay
- G Travelling to Know Who I Am  
Activity 3: Poster
- H Travelling to Know Who I Am  
Activity 4: Postcard (Shower Boat)
- I Archival Section

รูปที่ 32 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์  
ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์


**A History Coat of Arms**  
Brook Watson's personal crest recalls the shark attack that took part of his right leg. Can you find the sea god Neptune and Watson's missing limb?



**Games children played in early America** included duck-deck-gross, hide-and-seek, marbles, checkers, and dominoes (pictured here).



**To convince his skeptical British audience** that the colors of autumn in America truly were as brilliant as in Autumn—On the Hudson River, Jasper Cropsey placed specimen leaves beside the painting while it was on view in his London studio. Why? English fall foliage was drab in comparison.



### In Glory Everlasting

Do you have a friend or family member who is serving or has served in the military? The Shaw Memorial honors one of the first African American regiments to fight in the Civil War (1861–1865), which ended slavery in this country.

**Look closely at this monument** by sculptor Augustus Saint-Gaudens. Search for:

- Rifles
- Backpacks with sleeping rolls
- Flags
- Drums
- Men and boys in uniform
- A man on horseback
- Canteens

**Identify any sounds you might hear:**

\_\_\_\_\_

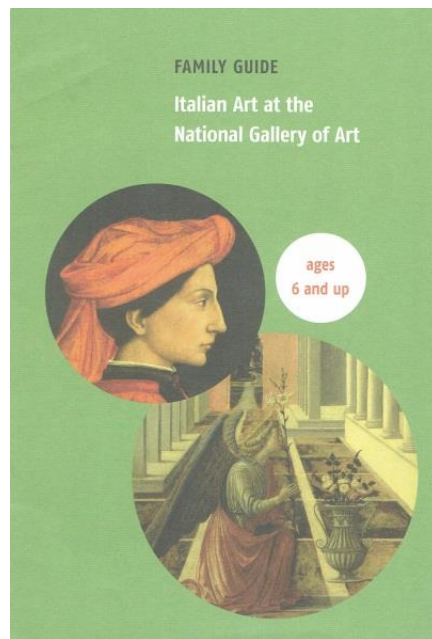
\_\_\_\_\_

Based on what you see and hear, do you think the soldiers are going into or returning from battle? **Combine** your group of your opinion.

รูปที่ 33 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery of Art Washington

ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery of Art Washington ประเทศสหรัฐอเมริกา





#### Create Your Own Portrait

Now that you have investigated Ginevra's portrait, **create** a two-sided portrait of yourself. Use the following questions as guides:

#### Front (recto)

Do you want to be in profile or facing front?  
What expression describes you best?  
What clothing captures your personality?  
Think about the background of your portrait; what is your favorite place?



รูปที่ 34 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery of Art Washington

ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery of Art Washington




รูปที่ 35 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa

ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa ประเทศสหรัฐอเมริกา

**KNOW THIS!** Boccioni was one of a group of artists, called the Futurists, who wanted to make art that suggested the speed and power of modern machinery.

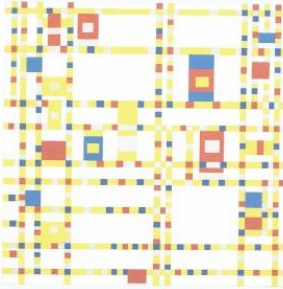
**CONSIDER THIS!** Even though Boccioni wanted his art to express the energy of the future, some people think that the shape of this sculpture resembles that of a two-thousand-year-old Greek sculpture called *Victory of Samothrace*.

**COMPARE** *Victory of Samothrace* with *Unique Forms of Continuity in Space*. How would you describe the movement of each figure? What similarities or differences do you notice?



### Art Card

**FIND** *Broadway Boogie Woogie*, by Piet Mondrian, in the Painting and Sculpture Galleries.



**LOOK** closely at the painting. What does it make you think of?

**KNOW THIS!** Mondrian moved to New York City in 1940. He named this painting after Broadway, a street that runs through the city. The arrangement of colorful lines and squares in the painting reflects the movement of the busy streets and the bright, blinking lights of Times Square.

**PRETEND** the painting is a street map. How would you move through the city? Without touching the painting, use your finger to chart your path.

KIDS

รูปที่ 36 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa  
 ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa ประเทศสหรัฐอเมริกา

**DRAW** the sculpture.

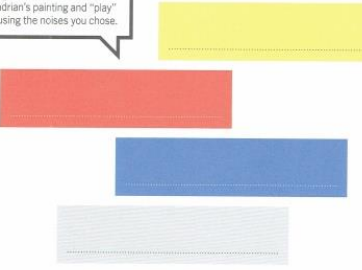
What do you notice about the shapes, lines, and colors in the mobile? How did Calder attach the pieces together? How do they balance?

**CONSIDER THIS!** Calder trained as an engineer, someone who designs and builds machines and other structures. When making his mobiles, he considered things like weight and balance.

**KNOW THIS!** Calder made *Lobster Trap and Fish Tail* especially for this stairwell.

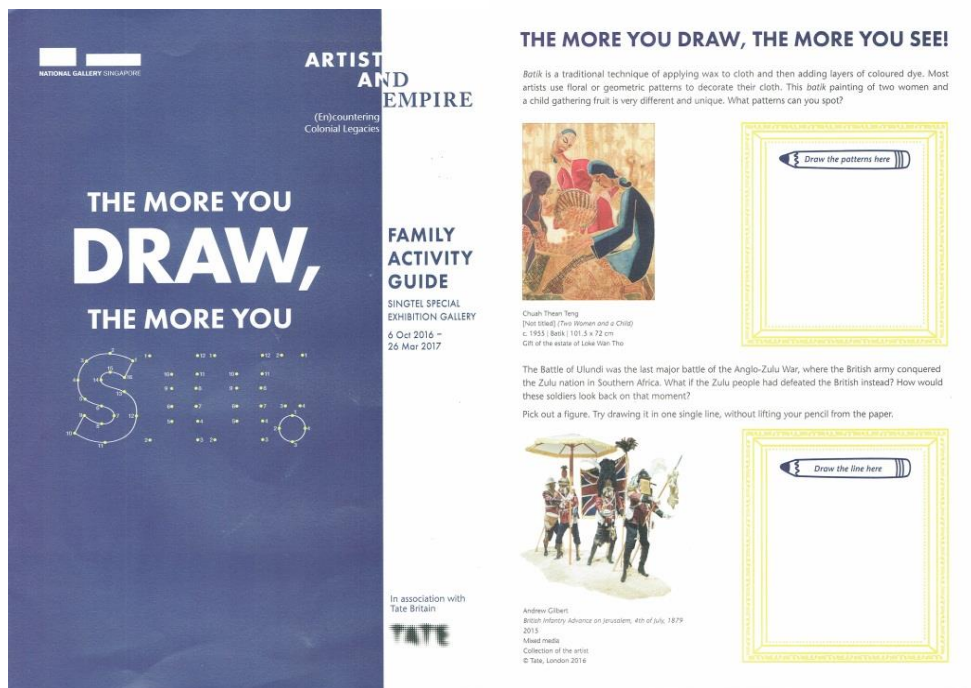
**KNOW THIS!** Mondrian loved boogie woogie, a type of jazz music he was introduced to when he first arrived in New York. In this painting, Mondrian wanted to create the same kind of off-beat rhythm he heard in boogie woogie music.

**MAKE** a sound poem. Assign a city noise to each color in the painting. Pick a row or a column in Mondrian's painting and "play" a line using the noises you chose.



KIDS

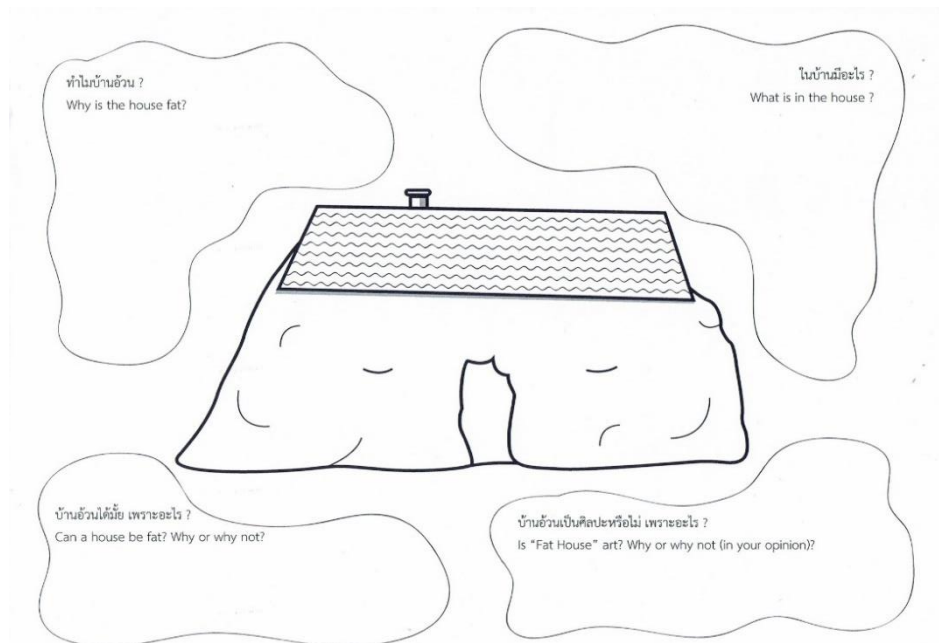
รูปที่ 37 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa  
 ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa ประเทศสหรัฐอเมริกา



รูปที่ 38 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์  
ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์

### ตัวอย่างสื่อใบงานจากประเทศไทย

จากการสำรวจพบว่าพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ของประเทศไทยที่มีการบริการสื่อใบงานนี้ในจำนวนที่น้อยมาก ทั้งนี้การแจกจ่ายมีลักษณะคล้ายอย่างในต่างประเทศ คือ ไม่คิดค่าใช้จ่ายแต่จะให้บริการเมื่อมีการร้องขอจากเจ้าหน้าที่เท่านั้น ไม่ได้จัดวางไว้สำหรับหยิบและไม่มีกรให้บริการออนไลน์ในลักษณะเดียวกันกับต่างประเทศ



รูปที่ 39 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ  
ที่มา : ฝ่ายกิจกรรมการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ

**DISCOVERY WORKSHEET**

Modern Love 1 by Nopchai Ungkavatanapong, 1996

Look at the picture above and write down all the things you can see:  
ดูภาพข้างบนแล้วเขียนชื่อของทุกสิ่งที่คุณเห็น:

List three of the items used in the artwork. Why do you think the artist used these items?  
เลือกรายการของ 3 สิ่งที่ใช้ในรูปศิลปะชิ้นนี้ ทำไมศิลปินจึงใช้ของเหล่านี้

Item One: ของชิ้นที่ 1	Item Two: ของชิ้นที่ 2	Item Three: ของชิ้นที่ 3
---------------------------	---------------------------	-----------------------------

Write three things you like about this artwork.  
เขียนสิ่งที่คุณชอบเกี่ยวกับศิลปะชิ้นนี้ 3 อย่าง

Share your ideas with a partner.  
แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อน

What questions would you like to ask the artist?  
มีคำถามอะไรบ้างที่คุณอยากถามศิลปิน

In your opinion what is the artist's message?  
ในความคิดเห็นของคุณ คุณคิดว่าศิลปินต้องการสื่ออะไร

**Now go and find two other artworks in the exhibition that are similar to this one.**  
ตอนนี้ลองหาภาพศิลปะอื่นอีก 2 ชิ้นที่คล้ายกับภาพศิลปะชิ้นนี้

Title: ชื่อผลงาน	Title: ชื่อผลงาน
Artist: ศิลปิน	Artist: ศิลปิน
How are they similar? ผลงานนี้มีความคล้ายกันอย่างไร	How are they similar? ผลงานนี้มีความคล้ายกันอย่างไร

BRITISH COUNCIL CREATIVE EDUCATION PROGRAMME IS SUPPORTED BY PRUDENTIAL

รูปที่ 40 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ  
ที่มา : ฝ่ายกิจกรรมการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ



รูปที่ 41 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ  
ที่มา : ฝ่ายกิจกรรมการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ

**กิจกรรมวันนี้**

	31 พ.ค. - 31 พ.ค. 2555 / 31 May - 31 July 2012 กิจกรรมทำดีด้วย Good to Make Exhibition	79
	28 พ.ค. - 31 พ.ค. 2555 / 28 June - 31 July 2012 กิจกรรม Publics of ME Publics of ME Exhibition	9
	17 พ.ค. - 31 พ.ค. 2555 / 17 May - 31 July 2012 กิจกรรมทำพวงมโหรีและงานประดิษฐ์ศิลป์ The Bridge: Towards International Print and Drawing Exhibition	8
	14 พ.ค. - 31 พ.ค. 2555 / 14 June - 31 July 2012 กิจกรรมทำขนมสังขยา The Water: A Journey of Art and Exhibition	7
	15 พ.ค. - 31 พ.ค. 2555 / 20 May - 31 July 2012 ผลงานศิลปะ 2555 The House Exhibition	4

สถานที่จัดงาน: หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

- สถานีวิทยุ
- สถานีวิทยุกระจายเสียง
- สถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย

รูปแบบ: หนังสือพิมพ์

- หนังสือพิมพ์
- หนังสือพิมพ์รายวัน
- หนังสือพิมพ์รายสัปดาห์

**bacc**  
TODAY

ชื่อ.....ชื่อเล่น.....  
โรงเรียน.....

รูปที่ 42 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ  
ที่มา : ฝ่ายกิจกรรมการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ

### ใ้ห้องๆ เดินทางตามภาพปริศนา จากนิทรรศการ "ทัศนียมรรคา"

นิทรรศการภาพถ่ายมีพรชิตส์ ในสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี "ทัศนียมรรคา"  
วันที่ : 13 ธ.ค. - 28 ม.ค. 2560 จัดโดย สมาคมถ่ายภาพแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ และหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร



1. ชื่อภาพ.....  
ประเทศ.....



5. ชื่อภาพ.....  
ประเทศ.....



2. ชื่อภาพ.....  
ประเทศ.....



6. ชื่อภาพ.....  
ประเทศ.....



3. ชื่อภาพ.....  
ประเทศ.....



7. ชื่อภาพ.....  
ประเทศ.....



4. ชื่อภาพ.....  
ประเทศ.....



8. ชื่อภาพ.....  
ประเทศ.....

รูปที่ 43 แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ

ที่มา : ฝ่ายกิจกรรมการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ

จากการสังเกตสื่อใบงานเหล่านี้ พบว่ามีการออกแบบกิจกรรมหรือคำถามที่หลากหลายและใช้ภาพประกอบน้อย ส่วนใหญ่เป็นภาพที่เกี่ยวข้องหรือจัดแสดงอยู่แล้วในนิทรรศการ สื่อใบงานมีขนาดใหญ่ประมาณกระดาษเอสี่ (21.0 x 29.7 ซม.) หรือเอสาม (29.7 x 42.0 ซม.) ที่มีการพับครึ่งเพื่อให้มีลักษณะคล้ายรูปเล่มหนังสือ มีจำนวนหน้าไม่มากนัก ทำจากกระดาษที่มีความเบาและหนาพอที่จะขีดเขียนหรือระบายสีได้ มีทั้งการใช้สีเส้นสะดุดตาและแบบเรียบง่าย ไม่เน้นสีฉูดฉาดกับระดับอายุของกลุ่มเป้าหมายและต้นทุนการผลิต จัดวางตัวอักษรและหน้ากระดาษแบบสบายตาและอ่านง่าย ใช้คำศัพท์ที่เข้าใจง่าย บางแห่งอาจมีการเพิ่มแผนผังตำแหน่งของชิ้นงานจัดแสดงที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่าลักษณะดังกล่าวในสื่อใบงานส่วนใหญ่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ เป็นไปในทางเดียวกับข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารทบทวนวรรณกรรมข้างต้น และสนับสนุนข้อสันนิษฐานว่าสื่อใบงานประเภทนี้ไม่ได้มีการกำหนดรูปแบบที่ตายตัว โดยส่วนมากเป็นการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะนั้นๆ

## การสร้างสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้มีหลากหลายประเภทด้วยกัน ทั้งนี้มีลักษณะที่เหมาะสมแตกต่างกันออกไปตามการใช้งานและความพร้อมของผู้ใช้ เช่น สื่อแผ่นพับ สื่อโสตวัสดุและสื่อคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้แนวคิดในการผลิตสื่อการเรียนรู้มีจุดรวมที่เป็นหลักสำคัญ<sup>63</sup> ดังนี้

1. ลักษณะของการออกแบบสื่อการเรียนรู้
  - 1.1. ออกแบบให้มีเนื้อหาที่ครอบคลุมกับสิ่งที่ต้องการสอน
  - 1.2. มีเป้าหมาย เนื้อหา วัตถุประสงค์ที่ชัดเจน
  - 1.3. ออกแบบให้ง่ายต่อการนำไปใช้และคำนึงถึงการผลิต
  - 1.4. มีสัดส่วนที่เหมาะสมต่อการใช้งาน
  - 1.5. มีความกลมกลืนในองค์รวมของสื่อ และสภาพแวดล้อมของการนำไปใช้
  - 1.6. มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการตอบสนองในการใช้สื่อ
  
2. ปัจจัยพื้นฐานของการออกแบบสื่อการเรียนรู้
  - 2.1. เป้าหมายของการเรียนการสอน เป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมขั้นสุดท้ายของผู้เรียนว่าจะมีลักษณะอย่างไร และทำให้ผู้สอนมีเป้าหมายที่ชัดเจน หากกำหนดเป้าหมายหลายข้อในคราวเดียวอาจทำให้เกิดความสับสน สื่อการเรียนรู้อาจสร้างความสับสนและเกิดประสิทธิภาพน้อยกว่าที่ควร ตามปกติแล้วสามารถแบ่งพฤติกรรมออกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ
    - 2.1.1. พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย เป็นพฤติกรรมที่แสดงว่าเกิดปัญญาหรือความรู้ในสิ่งที่เรียน สามารถบอก อธิบาย วิเคราะห์ สังเคราะห์และแก้ปัญหาได้
    - 2.1.2. พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย เป็นพฤติกรรมในเชิงทักษะของร่างกายในการเคลื่อนไหว การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างว่องไว

<sup>63</sup> สุพรรณิการ์ อินตะคำมา. การออกแบบสื่อ. เข้าถึงเมื่อ 17 มกราคม 2560. เข้าถึงได้จาก [http://sps.lpru.ac.th/script/show\\_article.pl?mag\\_id=6&group\\_id=25&article\\_id=281](http://sps.lpru.ac.th/script/show_article.pl?mag_id=6&group_id=25&article_id=281)

- 2.1.3. พฤติกรรมด้านเจตพิสัย เป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกต่อสิ่งที่เรียนและสภาพแวดล้อม
- 2.2. ลักษณะของผู้เรียน ในการผลิตสื่อการเรียนรู้ควรทำการกำหนดและสำรวจกลุ่มเป้าหมายที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เช่น อายุ ความรู้พื้นฐาน ความคล้ายคลึงกัน
- 2.3. ลักษณะสภาพแวดล้อมของการผลิตสื่อ ได้แก่
- 2.3.1. ลักษณะการจัดกิจกรรม สามารถจัดได้หลายรูปแบบ เช่น การสอนตามจำนวนผู้เรียน สภาพแวดล้อมมีผลต่อการนำสื่อการเรียนรู้ไปใช้ เช่น การสอนในกลุ่มใหญ่ควรใช้วิดีโอ ภาพที่มีขนาดใหญ่พอเหมาะ หรือสื่อที่ใช้สำหรับรายบุคคลก็ควรใช้สื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้และวัดผลด้วยตนเอง
- 2.3.2. สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้สื่อ เช่น สื่อคอมพิวเตอร์ ที่ควรคำนึงถึงการใช้ไฟฟ้าในบริเวณที่ไม่เอื้ออำนวย
- 2.3.3. วัสดุท้องถิ่น สามารถหาได้ง่ายและมีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของผู้เรียน
- 2.4. ลักษณะของสื่อ
- 2.4.1. ลักษณะเฉพาะตัวของสื่อ เนื่องจากสื่อการเรียนรู้บางชนิดมีข้อจำกัดและประโยชน์ จึงควรเลือกให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน
- 2.4.2. ขนาดมาตรฐานของสื่อ แม้ว่ายังไม่มีการกำหนดขนาดที่เป็นมาตรฐานตายตัว แต่ควรมีขนาดที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน ทั้งนี้ควรพิจารณาการจัดกิจกรรมและบริบทโดยรอบด้วย

### การออกแบบกราฟิกพื้นฐาน

ในการผลิตสื่อใบงานควรทำความเข้าใจลักษณะเฉพาะและจิตวิทยาของกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้เกิดความน่าดึงดูดใจ เข้าใจง่าย ส่งผลต่อการเรียนรู้และเกิดประโยชน์สูงสุดสำหรับเด็ก ดังนั้นควรคำนึงถึงหลักการออกแบบพื้นฐานและองค์ประกอบของงานกราฟิกในประเด็นต่างๆที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ ได้เสนอวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผ่นพับ โดยให้นิยามว่า แผ่นพับ คือ กระดาษที่มีภาพและข้อความเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ การศึกษา และกิจกรรมอื่นๆ (จันทนา ทองประยูร, 2537 : หน้า 125) ลักษณะของแผ่นพับ จะมีขนาดเล็ก ถือและพกพาได้สะดวก มีค่าใช้จ่ายน้อยกว่าสื่อแบบอื่นๆ สามารถเลือกกลุ่มเป้าหมายได้เจาะจง ควรออกแบบและจัดวางหน้ากระดาษให้



เหมาะสม พิจารณาข้อมูลและภาพประกอบ ไม่มีการเบียดกันหรือรบกวนหน้ากระดาษเกินไป ควรให้ข้อมูลที่จับในหน้าของมันเองและเริ่มอ่านจากส่วนไหนก็ได้ อาศัยการออกแบบกราฟิกที่สามารถดึงดูดความสนใจ เนื่องจากแผ่นพับบางรูปแบบมีการพับแบ่งหน้าที่ต่างจากหนังสือทั่วไป จึงต้องไต่ตรองให้ดีกว่าก่อนจัดวางและสิ่งพิมพ์<sup>64</sup>

วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ เสนอว่าแผ่นพับต้องมีหน้าปกที่น่าสนใจ ดึงดูดผู้อ่าน แต่ละส่วนต้องมีความต่อเนื่องและกลมกลืนกัน โดยได้เสนอแนวทาง คือ การทำหน้าปกที่ดีควรมีความเรียบง่าย อย่าใช้ฟอนต์ตัวอักษรที่หลากหลายหรือขนาดที่ต่างกันเกินไป จัดข้อความตามลำดับความสำคัญ ใช้รูปภาพแต่พอดี หากใช้มากเกินไปจะรบกวนข้อความที่ต้องการจะสื่อสาร สำหรับเนื้อหาภายใน ควรให้เกิดความสัมพันธ์กันระหว่างหน้า แต่ไม่รบกวนกันเอง และการพิจารณาแผ่นพับโดยรวม ควรตรวจสอบโดยคำนึงถึงหลักการ ได้แก่ หน้าปกเข้าใจง่ายหรือไม่ สื่อสารมากน้อยเพียงใด และหน้าปกกับเนื้อหาภายใน สัมพันธ์กันหรือไม่ มีการวางสัดส่วนที่เหมาะสม เป็นเอกภาพ อ่านง่ายหรือไม่<sup>65</sup>

พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์ กล่าวว่า การออกแบบหนังสือหรือสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก ควรเน้นหน้าปกที่ดึงดูดและสวยงาม อักษรเรียบง่าย สบายตา ไม่นิยมการกำหนดกรอบหรือการจัดระเบียบ ควรใช้สีเข้ม อุณหภูมิ ภาพคมชัดและสื่อสารได้ชัดเจน<sup>66</sup>

รวมถึงอธิบายข้อควรระวังในการออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทแผ่นพับว่า ควรคำนึงถึงหน้ากระดาษที่มีความต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ไม่นิยมใส่เลขหน้าเพราะมีการแบ่งหน้าด้วยการพับแล้ว หากจัดวางหรือออกแบบไม่ดีจะทำให้เกิดความสับสน การออกแบบที่ดีควรให้ข้อมูลจับในหน้าของมันเองและสามารถเริ่มอ่านจากส่วนไหนก็ได้ ไม่ควรจัดให้ข้อมูลรกหรือแน่นมากเกินไป ทั้งนี้สามารถออกแบบโดยใช้หลักการการจัดองค์ประกอบของงานกราฟิกเพื่อแก้ปัญหาความสับสนได้<sup>67</sup>

<sup>64</sup> ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : บริษัท แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชั่น. 2552. 479.

<sup>65</sup> ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : บริษัท แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชั่น. 2552. 479.

<sup>66</sup> พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์. เทคนิคการออกแบบกราฟิก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ลิปประภา. 2548. 69.

<sup>67</sup> พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์. เทคนิคการออกแบบกราฟิก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ลิปประภา. 2548. 65.

### หลักการพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สีในการจัดทำสื่อใบงานสำหรับเด็ก

การใช้สีในงานออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะทำให้งานนั้นน่าดูความสวยงาม ความตื่นตาส่งเสริมให้เนื้อหาสาระที่น่าเสนอมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น คนแต่ละวัยมีความสนใจในกลุ่มสีที่แตกต่างกัน เด็กเล็กๆมักสนใจสีสด สะดุดตา ไม่ชอบสีอ่อน สันเกตได้ว่าเมื่ออายุมากขึ้นยังไม่ชอบสีสดใสมากๆ กลับนิยมสีอ่อนหวาน นุ่มนวล ดังนั้นการวางโครงสร้างของสีในงานออกแบบกราฟิกจึงต้องเน้นเรื่องวัยของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ

เด็กเล็ก ควรใช้สีปฐมภูมิ(Primary)หรือสีทุติยภูมิ (Secondary) และผู้ใหญ่อาจจะใช้ สีแท้(Hue) ผสมกับกลุ่มสีขาว หรือดำ หรือที่เรียกว่า Tint and shade การใช้สีขาวหรือสีดำ มาผสมกับสีแท้ จะช่วยลดความสดใสของสีเดิมลงตามขนาดและสัดส่วนมากน้อยตามต้องการ ดังนั้นก่อนจะวางโครงสร้างสีในการทำงาน จึงควรพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สีทางจิตวิทยาด้วย ดังนี้<sup>68</sup>

1. ใช้สีสดสำหรับกระตุ้นให้เห็นเด่นชัด เพื่อการมองเห็นในระยะเวลานั้น ๆ เหมาะอย่างยิ่งสำหรับการทำสื่อโฆษณา
2. คำนึงว่าการใช้สีมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการเน้นให้เห็นเด่นชัด มุ่งส่งเสริมเนื้อหาสาระให้มีความชัดเจนมากขึ้น บางครั้งการใช้สีของนักออกแบบจะสามารถใช้สีได้อย่างอิสระเพื่อความสวยงาม บางครั้งจำเป็นต้องนึกถึงหลักความเป็นจริงและความเหมาะสมด้วย
3. การออกแบบงานกราฟิกต่างๆอาจจะไม่จำเป็นต้องใช้สีเสมอไป ผู้ออกแบบจึงจำเป็นต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมด้วยว่าควรใช้อย่างไร
4. ควรใช้สีให้เหมาะกับวัยของผู้บริโภค
5. การใช้สีมากเกินไปไม่เกิดผลดีกับงานที่ออกแบบอย่างแท้จริงเพราะการใช้สีครวระหลายสีอาจจะทำให้ลดความเด่นชัดของงานและเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ
6. เมื่อใช้สีสด เข้มจัด คู่กับสีอ่อนมาก ๆ จะทำให้ดูชัดเจน น่าสนใจ
7. ควรหลีกเลี่ยงการใช้สีพื้นในงานออกแบบสิ่งพิมพ์ที่มีพื้นที่ว่างมากๆ เนื่องจากไม่ช่วยส่งผลให้เกิดการร่าเริงมากนัก
8. ข้อพิจารณาสำหรับการใช้สีบนตัวอักษรข้อความ คือ จะต้องให้ชัดเจนอ่านง่าย ควรงดเว้นสีตรงข้ามในปริมาณเท่า ๆ กัน บนพื้นที่เดียวกันหรือใกล้เคียง เพราะจะทำให้ผู้ต้องเพ่งมองอย่างมาก ทำให้เกิดภาพซ้อนพร่ามัว

<sup>68</sup> พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์. เทคนิคการออกแบบกราฟิก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ลิปประภา. 2548.

การเลือกสีตามอายุสามารถแบ่งได้ออกเป็นหลากหลายกลุ่ม ในกลุ่มเด็กถึงวัยรุ่น (1-24 ปี) จะชื่นชอบสีที่มีความหลากหลายและมีความสดใส อย่างเช่น สีส้ม, สีชมพู, สีเขียว, สีฟ้าและสีแดง<sup>69</sup>

อายุ	สีสด	สีกลาง	สีหม่น
7-9 ปี	ชอบมากที่สุด	ชอบปานกลาง	ไม่ชอบเลย
18-22 ปี	ไม่ชอบเลย	ชอบปานกลาง	ชอบมากที่สุด

ตารางที่ 1 แสดงความแตกต่างเรื่องความชอบสี

ระหว่างเด็กชาย - หญิง อายุ 7 – 9 ปี และผู้ใหญ่อายุ 18-22ปี

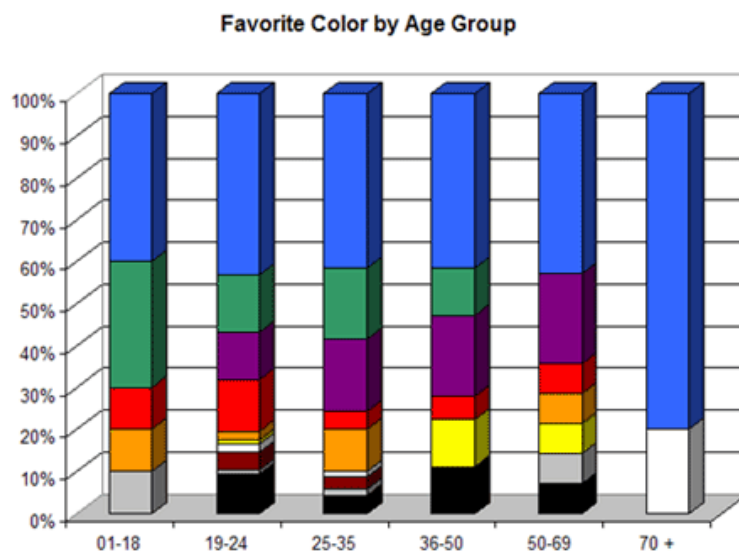
ที่มา : E Dale, Audiovisual Method in Teaching (New York : Holt Rinehart and Publishers, 1969), 323-346, อ้างถึงใน กุลชาณัช เต็มประยูร, การออกแบบภาพสำเร็จรูปเพื่อใช้ประกอบบทเรียนวิทยาศาสตร์สำหรับเด็ก ในระดับการศึกษาช่วงชั้นที่ 1 (2549), 26.

จากตารางสรุปได้ว่า เด็กอายุ 7 – 9 ปี ชอบสีสด และผู้ใหญ่อายุ 18 – 22 ปี ชอบสีหม่น แสดงให้เห็นว่า วัยเด็กจะเป็นวัยที่ชอบภาพที่สีสันสดใส ดึงดูดความสนใจในขณะที่เมื่อวัยสูงขึ้น จะชอบสีที่มีความฉูดฉาดน้อยลง แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นความชอบกับเรื่องการเรียนรู้เป็นคนละเรื่องกัน กล่าวคือ ภาพที่เด็กชอบไม่จำเป็นเสมอไปที่ภาพๆ นั้นจะทำให้เด็กเข้าใจความหมาย จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าถึงแม้เด็กจะชอบภาพสีมากกว่าภาพขาวดำแต่จากผลงานวิจัยแสดงให้เห็นว่าสีไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในการเรียนรู้ (กุลชาณัช เต็มประยูร 2549 : 26)

ลอเรนซ บี เพอร์กินส์ (Lawrence B. Perkins) กล่าวว่า การใช้สีควรคำนึงถึงองค์รวมของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบด้วย การใช้สีในพื้นที่ใหญ่ๆ ควรลดความเข้มของสีเพื่อให้เกิดความกลมกลืนกับธรรมชาติ เพราะการใช้สีแท้ในพื้นที่ใหญ่ๆ จะทำให้เกิดความอึดอัดต่อเด็กได้<sup>70</sup>

<sup>69</sup> Brittany Giles. **Target with Colour**. accessed 25 May 2017. available from <http://blog.tph.ca/index.php/2013/08/21/target-with-colour-infographic>

<sup>70</sup> อำนวย ศรีสานติวงศ์. **โครงการออกแบบเครื่องเรือนที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกายและการเรียนรู้สำหรับเด็กช่วง 2-5 ปี**. เข้าถึงเมื่อ 29 เมษายน 2560 เข้าถึงได้จาก [http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Amnuay\\_Srisantiwong/fulltext.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Amnuay_Srisantiwong/fulltext.pdf)



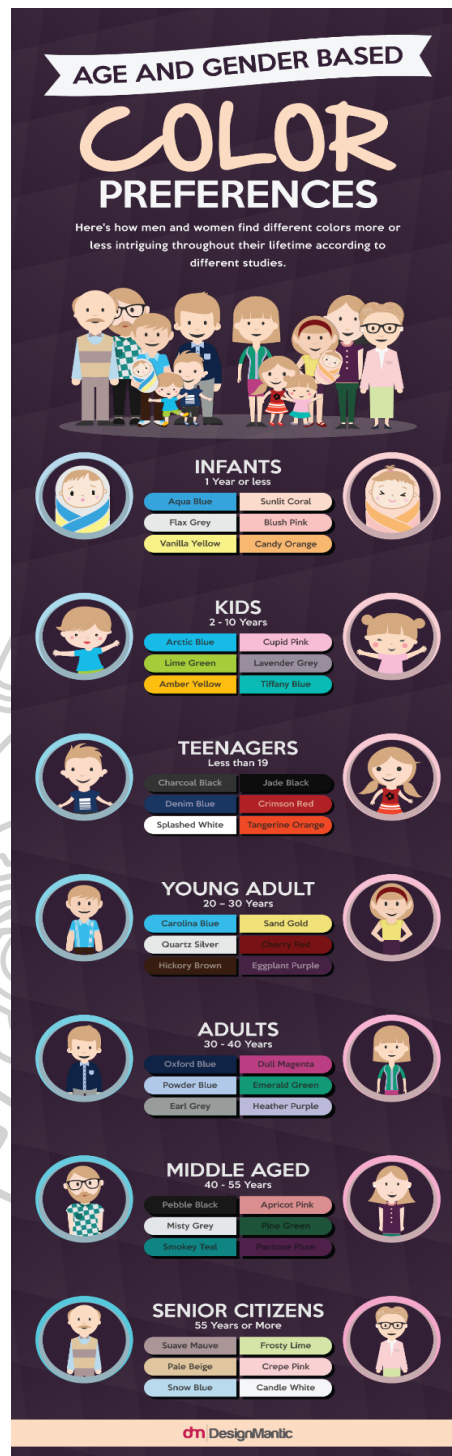
รูปที่ 44 Hallock, Joe. "Favorite Color by Age Group" Bar Graph March 07, 2003:

ที่มา : <http://www.joehallock.com/edu/COM498/preferences.html>

Joe Hallock ทำการสำรวจและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสีที่วัยต่างๆชอบ และได้สรุปไว้ตามแผนภาพ โดยเด็กในวัย 1 – 18 ปี จะมีแนวโน้มชื่นชอบสีในกลุ่มสีฟ้า สีเขียว สีแดง สีเหลืองและสีเทา และยังได้ให้ความเห็นว่า การรับรู้และชื่นชอบสีต่างๆจะเปลี่ยนไปเมื่อมนุษย์อายุมากขึ้น ทั้งนี้เป็นเพราะการรับรู้ของร่างกายและการรับรู้ทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป<sup>71</sup>

<sup>71</sup> Joe Hallock. **Preferences - Favorite Color**. accessed 30 April 2017. available from

<http://www.joehallock.com/edu/COM498/preferences.html>



รูปที่ 45 แสดงการจำแนกสีที่ชื่นชอบตามช่วงอายุ

ที่มา : <https://www.designmantic.com/blog/infographics/age-and-gender-based-color-preferences>

Evan Brown แนะนำว่าการเลือกใช้สีให้ตรงตามเป้าหมายเป็นสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงและมีความสำคัญในการออกแบบสิ่งต่างๆ โดยสีที่เหมาะสมกับวัยต่างๆได้รับการพิสูจน์ในเชิงวิทยาศาสตร์มาแล้ว โดยเด็กในกลุ่มเป้าหมาย (อายุ 7 – 9 ปี) มีแนวโน้มที่จะชอบสีฟ้าสด สีชมพูอ่อน สีเขียวมะนาว สีเทาอมม่วง สีเหลืองเข้ม และสีฟ้าเข้ม Cognitive psychology and interpretation

### การกำหนดตัวอักษร

ในการออกแบบงานกราฟิกชิ้นหนึ่งจะไม่พบความหลากหลายของรูปแบบตัวอักษรมากนัก แต่ควรพิจารณาใช้ในขนาดที่เหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย หากเป็นผู้มีอายุมากหรือเด็กอาจต้องเลือกตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่กว่าตัวอักษรที่ใช้ สำหรับ วัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ทั่วไป

1. ขนาดตัวอักษร ขนาดของตัวหนังสือหรือตัวอักษรพิมพ์ เรียกว่า “พอยท์” (Point) หรือ “ไพกา” (Pica) มีความสำคัญต่อการใช้สายตาของเด็กอย่างยิ่ง หนังสือสำหรับเด็กเล็กต้องใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ หนังสือสำหรับเด็กโตใช้ตัวอักษรขนาดเล็กลง ลักษณะตัวอักษรควรใช้ตัวดำ ตัวหนา เพื่อให้เหมาะสมกับสายตาของเด็ก<sup>72</sup>(ไพรสน)

ตัวอักษรที่ปรากฏในงานออกแบบโดยทั่วไปมีอยู่ 3 ขนาดด้วยกัน<sup>73</sup> คือ

- ขนาดใหญ่สำหรับข้อความพาดหัว(Heading)จะเน้นความโดดเด่น(Display face)
- ขนาดกลางสำหรับข้อความรองพาดหัว(Sub Heading)
- ขนาดเล็กสำหรับข้อความ รายละเอียดเน้นให้อ่านง่าย (Book face)

<sup>72</sup>มาลี ไพรสน. เอกสารประกอบการสอนรายวิชา การเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็ก 2 (TH402)

สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ. เข้าถึงเมื่อ 20 เมษายน 2560 เข้าถึงได้จาก <http://courseware.payap.ac.th/docu/th402/2%20information/b3p3.html>

<sup>73</sup> พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์. เทคนิคการออกแบบกราฟิก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ลิปประภา. 2548. 55.

อายุ	ขนาดอักษรโรมัน(พอยท์)	ขนาดอักษรไทย(พอยท์)
5-7	18	20-30
7-9	12-14	18-30
10-12	11-12	16-18
12 ขึ้นไป	11-12	16-18
ผู้ใหญ่ปกติ	10-12	14-16
คนสูงอายุ60ปี ขึ้นไป	11-12	16-18

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบขนาดตัวอักษรที่เหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน

ที่มา : พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์, เทคนิคการออกแบบกราฟิก

(กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ลิปประภา, 2548)

รัชชนก สวนสีดา อธิบายว่า การออกแบบโดยคำนึงถึงขนาดของตัวอักษรและผู้อ่าน ในกรณี  
ที่ผู้อ่านเป็นเด็ก ควรใช้อักษรไทยขนาด 18-24 พอยท์ และอักษรภาษาอังกฤษขนาด 14-18 พอยท์  
ทั้งนี้เป็นเพียงข้อเสนอแนะที่สามารถนำไปตัดแปลงและดูความเหมาะสมเป็นหลัก<sup>74</sup>

การเลือกตัวอักษรเพื่อพิมพ์หนังสือสำหรับเด็กต้องคำนึงถึง ความอ่านง่ายและความอ่านออก  
ได้ โดยอาศัยองค์ประกอบ 5 ประการ<sup>75</sup> ได้แก่ ลักษณะของตัวอักษร ขนาดของตัวพิมพ์ สีของตัวพิมพ์  
ความตัดกันระหว่างพื้นกับตัวอักษร และช่องไฟของตัวพิมพ์

2. รูปแบบตัวอักษร การสร้างสรรค์ตัวอักษรให้สวยงามแปลกตา และสอดคล้องกับลักษณะ  
ข้อความมีความชัดเจน ทำให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น เทคนิคการออกแบบและตกแต่ง  
ตัวอักษรให้สวยงามและเป็นแรงบันดาลใจให้อ่านรู้ อยากรู อยากรู เห็น มากกว่ารูปแบบ

<sup>74</sup> รัชชนก สวนสีดา. การออกแบบและการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ 2547. เข้าถึงเมื่อ 22 เมษายน 2560.  
เข้าถึงได้จาก <http://library.tru.ac.th/images/academic/book/b48424/09chap04.pdf>

<sup>75</sup> มาลี ไพโรสน. เอกสารประกอบการสอนรายวิชา การเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็ก 2 (TH402)  
สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ. เข้าถึงเมื่อ 20 เมษายน 2560. เข้าถึงได้จาก  
<http://courseware.payap.ac.th/docu/th402/2%20information/b3p3.html>

ตัวอักษรแบบธรรมดา<sup>76</sup> ในกรณีการออกแบบกราฟิกหรือหนังสือสำหรับเด็ก ควรใช้ตัวอักษรที่ไม่มีสวดลายมากจนเกินไป ควรเป็นตัวอักษรที่มีรูปแบบที่ชัดเจน อ่านง่าย การเขียนอักษรแต่ละตัวถูกต้องตามหลักเกณฑ์<sup>77</sup>

### ลักษณะความชอบภาพของเด็ก

จากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget 1969 : 152 - 159) ได้กล่าวว่า เด็กอายุ 7 - 11 ปี เป็นระยะที่เด็กสามารถคิดอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่ไม่เคยเข้าใจมาก่อน เป็นระยะที่เด็กสามารถนำความรู้และประสบการณ์ในอดีตมาแก้ไขปัญหาในเหตุการณ์ใหม่ได้ มีการถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning) แต่ปัญหาหรือเหตุการณ์นั้นจะต้องเกี่ยวข้องกับวัตถุหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรม การที่จะทำให้เด็กเข้าใจเรื่องได้ถูกต้องจะต้องใช้ภาพเข้ามาประกอบ เพราะเด็กชอบภาพมากกว่าตัวหนังสือ<sup>78</sup>

เดล (Dale 1969 : 323 - 346) กล่าวว่าในเรื่องของความชอบกับไม่ชอบสีนั้นเป็นคนละเรื่องกับความสำเร็จในการสื่อสาร และจากผลสรุปของงานวิจัยในระดับชั้นอนุบาลถึง ป.6 กล่าวว่า เด็กจะชอบรูปสีที่มีความเหมือนจริงมากกว่ารูปสีที่ไม่เหมือนจริง และเด็กจะชอบรูปขาวดำมากกว่ารูปสีที่ไม่เหมือนจริง จากงานวิจัยเรื่องความชอบสีมีดังนี้ เด็กชอบภาพที่มีลักษณะง่ายๆ ไม่ซับซ้อน แต่เมื่ออายุมากขึ้นจะชอบภาพที่ซับซ้อนขึ้นด้วย เด็กชอบภาพที่แสดงการกระทำและการผจญภัย ชอบภาพสีมากกว่าขาวดำ

เด็กอายุ 8 ปี สนใจการ์ตูนประกอบวรรณคดีหรือนิทานมากที่สุด อายุ 9 ปี และ 10 ปี ชอบการ์ตูนตลกขบขันชอบภาพที่มีขนาดใหญ่มากกว่าภาพขนาดเล็ก เด็กไม่ว่าจะเป็นเพศชายหรือหญิง อ่านเก่งหรือไม่เก่งก็ชอบภาพลักษณะเดียวกัน<sup>79</sup> (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ)

<sup>76</sup> พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์. **เทคนิคการออกแบบกราฟิก**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ลิปประภา. 2548. 56.

<sup>77</sup> อรอนงค์ โชคสกุลและศรีอัมพร ประทุมพันธ์. **การผลิตนวัตกรรมการเรียนการสอน การจัดทำหนังสือสำหรับเด็กเล่ม 4**. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท. 2544. 10-12.

<sup>78</sup> ลัดดาวรรณ ลัมภเวช. **การศึกษาภาพลักษณะที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 6-9 ปี**. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2560. เข้าถึงได้จาก [www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Laddawan\\_Lampawed/fulltext.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Laddawan_Lampawed/fulltext.pdf)

<sup>79</sup> สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. **ภาพประกอบสำหรับเด็ก**. เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.culture.go.th/knowledge/book.html>



## หลักการเลือกสื่อการเรียนการสอน

สื่อการสอนมีอยู่หลากหลายรูปแบบหลากหลายประเภท การเลือกสื่อการสอนมีความสำคัญมากต่อกระบวนการเรียนการสอน ควรผ่านการพิจารณาถึงปัจจัยหลายๆอย่างร่วมกัน ในที่นี้จะนำเสนอเฉพาะแนวคิดของเคมป์และสเมลไล<sup>80</sup> ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

### แนวคิดการเลือกสื่อการสอนของเคมป์และสเมลไล

เคมป์และสเมลไล (Jerrod E. Kemp และ Don C. Smelle 1989) นอกจากสถานการณ์ในการเรียนรู้แล้วสื่อการสอนยังเป็นสิ่งสำคัญ โดยได้กำหนดคุณลักษณะของสื่อ (Media Attributes) หรือศักยภาพของสื่อในการแสดงออกซึ่งลักษณะต่าง ได้แก่ การแสดงแทนด้วยภาพ ปัจจัยทางด้านขนาด ปัจจัยทางด้านสี ปัจจัยทางด้านการเคลื่อนไหว ปัจจัยทางด้านภาษาความสัมพันธ์ของภาพและเสียง และปัจจัยทางด้านการจัดระเบียบข้อมูล

#### หลักการเลือกสื่อ

1. เลือกสื่อการสอนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้
2. เลือกสื่อการสอนที่ตรงกับลักษณะของเนื้อหาของบทเรียน
3. เลือกสื่อการสอนให้เหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียน
4. เลือกสื่อการสอนให้เหมาะสมกับจำนวนของผู้เรียน และกิจกรรมการเรียนการสอน
5. เลือกสื่อการสอนที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม
6. เลือกสื่อการสอนที่มีลักษณะน่าสนใจและดึงดูดความสนใจ
7. เลือกสื่อการสอนที่มีวิธีการใช้งาน เก็บรักษา และบำรุงรักษา ได้สะดวก

#### หลักการใช้สื่อการสอน

1. เตรียมตัวผู้สอน เป็นการเตรียมความพร้อมของตัวผู้สอนในการใช้สื่อการสอน โดยการทำ ความเข้าใจในเนื้อหาที่มีในสื่อ และเตรียมการตามขั้นตอนที่กำหนดไว้
2. เตรียมจัดสภาพแวดล้อม
3. เตรียมตัวผู้เรียน โดยการอธิบายวิธีการใช้สื่อ อุปกรณ์ เครื่องมือต่างๆของวัตถุประสงค์
4. การใช้สื่อให้เหมาะกับขั้นตอนและวิธีการตามที่ได้เตรียมไว้แล้ว และควบคุมให้การสอน เป็นไปอย่างราบรื่น
5. การติดตามผล

<sup>80</sup> หลักการเลือก การออกแบบ การสร้าง การประเมินผล สื่อการเรียนการสอน. เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2560. เข้าถึงได้จาก <http://sciteaching.com/A-5-2.ppt>

จากการศึกษาทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และสำรวจตัวอย่างสื่อใบงานที่มีการนำไปใช้จริงจากต่างประเทศ สามารถสรุปลักษณะหรือแนวทางการผลิตสื่อใบงานที่เหมาะสมต่อบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ โดยแบ่งออกเป็นประเด็นต่างๆได้ ดังนี้

### การนำไปใช้จริง

ควรผ่านการทดสอบใช้งานจริงมาก่อนเพื่อหาความเหมาะสมในหลายๆด้าน เช่น สิ่งกีดขวางในนิทรรศการ ความสูงของแท่นหรือตู้จัดแสดงมีความเหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กที่กำหนดในสื่อใบงานหรือไม่ ลองเดินชมนิทรรศการและสังเกตว่างานชิ้นไหนสามารถดึงดูดความสนใจได้ พยายามไตร่ตรองดูว่าผู้ชมนิทรรศการจะเดินชมงานอย่างไรและคำนึงถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัตถุจัดแสดงในห้องเดียวกัน รวมถึงควรมีการชี้แนะว่าจะสามารถพบคำตอบของกิจกรรมได้ที่ห้องจัดแสดงใด

### การตั้งคำถามและกิจกรรม

คำถามหรือกิจกรรมควรมีลักษณะที่เชิญชวนให้เด็กได้สังเกตวัตถุจัดแสดง ในกรณีที่เด็กสามารถตอบคำถามในแผ่นพับได้โดยปราศจากการมองไปยังวัตถุ หมายความว่าสื่อชิ้นนั้นไม่ได้รับการออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ คำถามที่มีประโยชน์ควรเป็นคำถามที่ชี้แนะว่าวัตถุจัดแสดงนั้นทำหน้าที่หรือทำมาจากอะไร ซึ่งล้วนได้คำตอบจากการสังเกต เน้นการถามหรือตอบคำถามอย่างตรงประเด็น ควรมีทั้งคำถามแบบง่ายและยากปะปนกันไป อาจเริ่มจากสิ่งง่ายๆที่เป็นรูปธรรมก่อนแล้วค่อยเข้าสู่เรื่องที่ซับซ้อนขึ้นไป พยายามจัดลำดับความรู้ให้เป็นขั้นตอนเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน มีกิจกรรมวาดภาพ ระบายสี เกมปริศนา ที่ได้รับการออกแบบสำหรับเด็กโดยเฉพาะ กระตุ้นให้เกิดการคิดแบบนิรนัย มีการนำเสนอเนื้อหาหลักโดยใช้หัวข้อ (theme) หรือบุคคลเป็นหลัก เลี่ยงการสอนผู้ชมไปเสียทุกอย่าง จำเป็นต้องเหลือช่องว่างให้พวกเขาได้เรียนรู้และค้นคว้าด้วยตัวเองว่าผลงานชิ้นนั้นกำลังสื่อสารอะไรในขณะ que คิดหาวิธีการสื่อสารแนวความคิดหลักของมัน เปิดเผยข้อมูลเพียงเล็กน้อยเท่านั้น จากนั้นจึงแฝงกิจกรรมเข้าไป กล่าวถึงวัตถุในจำนวนที่จำกัดโดยเลือกงานวัตถุที่ดึงดูดเด็กหรือผู้ชมตามช่วงอายุวัย

ควรใช้คำถามที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่พวกเขาารู้อยู่แล้ว และไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิดอย่างแน่ชัด และคำตอบต้องแฝงอยู่ในสิ่งที่พวกเขาเห็น อาจนำเสนอเกร็ดที่นำรู้ใช้เรื่องใกล้ตัว ใช้กิจกรรมที่อาศัยการสังเกตรายละเอียดจากผลงานศิลปะ เลี่ยงกิจกรรมที่ใช้การเขียนตัวหนังสือ เน้นกิจกรรมที่เกี่ยวกับการมองและสังเกต และเป็นเนื้อหาที่สามารถนำไปสู่การอภิปรายหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ในภายหลังจากการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ ควรเริ่มจาก

การมองไปยังวัตถุจัดแสดงและพิจารณาว่ามองเห็นอะไรบ้างหรือมีความน่าดึงดูดอย่างไร พยายามคิดหาความเชื่อมโยงระหว่างที่มองวัตถุนั้น วัตถุทำให้เกิดความรู้หรือสภาวะอารมณ์ แบบไหนอย่างไร หรือจำเป็นต้องทราบข้อมูลอะไรก่อนบ้าง อาจแบ่งหมวดหมู่โดยพิจารณาจากรูปแบบคำถามออกได้ 4 แบบ ได้แก่ คำถามทดสอบความจำ คำถามเฉพาะเจาะจง คำถามแบบกว้างที่สามารถมีคำตอบได้มากกว่าหนึ่ง และคำถามเชิงตัดสินที่ต้องการคำตอบ แสดงความคิดเห็นส่วนตัว และกิจกรรมต้องมีความชัดเจนว่าคาดหวังคำตอบแบบใด เช่น การวาดภาพ หรือการตอบคำถาม ควรออกแบบคำถามหรือกิจกรรมมาให้สามารถปรับใช้กับเด็กที่มาพร้อมครอบครัวและโรงเรียน (ทั้งในเวลาเรียนหรือนอกเวลา) ครูสามารถปรับใช้กับการศึกษาในโรงเรียนได้

### การพัฒนาภาพรวมของสื่อ

ควรคำนึงถึงอายุของกลุ่มเป้าหมาย เช่น การเลือกวัตถุ การเลือกอุปกรณ์และการใช้งาน ออกแบบให้ข้อความและเนื้อหาถึงความสนใจจากเด็ก มีความซับซ้อน ควรใช้ข้อมูลที่เด็กรู้อยู่ก่อนแล้ว คำนึงถึงระดับภาษาที่ใช้และความยาวของข้อความ ว่ามีความเหมาะสมกับวัยของเด็กหรือไม่ ควรใช้ประโยคสั้นๆ และคำศัพท์พื้นฐานง่ายๆ อาจใช้ประโยคคำสั่งจะมีความกระชับ เข้าใจง่ายกว่า เช่น “จงบอกความแตกต่างระหว่างสิ่งนั้นและสิ่งนี้” แทนที่จะใช้ประโยคคำถามที่ว่า “อะไรคือข้อแตกต่างของสิ่งนั้นและสิ่งนี้” ใช้ข้อความที่น้อยลงและมั่นใจว่ากระชับ เลี่ยงคำถามแบบ “ใช่หรือไม่” ข้อความควรมีความกระชับเพื่อให้เกิดความน่าอ่าน มีการใช้ย่อหน้าสั้นๆ หรือแบ่งเป็นข้อ อาจใช้นั้นตัวพิมพ์หนาหรือขีดเส้นใต้ใจความเข้ามาช่วย ใช้ภาษาที่มีชีวิตชีวาและเป็นภาษาพูด ใช้คำที่แสดงภาพชัดเจน หลีกเลี่ยงคำที่เป็นนามธรรม เลี่ยงกิจกรรมหรือคำถามที่ไม่กระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ เลี่ยงการใช้ศัพท์เฉพาะทางโดยไม่อธิบายนิยามไว้ให้ มีการทบทวนสื่อที่ออกแบบไว้ด้วยการมองจากมุมมองของผู้ชมนิทรรศการที่ไม่มีพื้นฐานทางศิลปะหรืออาจมีการทดลองนำไปใช้จริงก่อน พยายามใส่ภาพและข้อมูลในสัดส่วนที่เท่ากันเพื่อให้ไม่มีส่วนไหนดูมากจนเกินไป

ควรลองเขียนคำตอบของแต่ละกิจกรรมออกมาเพื่อดูว่ามีความเชื่อมโยงหรือสัมพันธ์กันเองหรือไม่ เพื่อลดปัญหาที่เด็กได้รับข้อมูลหรือความรู้ที่กระจัดกระจายกลับไป อาจมีการระบุให้แน่ชัดว่าเด็กควรได้เรียนรู้เรื่องนี้เพราะอะไรและเพื่ออะไร และเด็กจะสามารถหาวิธีในการนำความรู้เดิมมาปรับใช้ได้ด้วย เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด เด็กอาจต้องทำการค้นคว้าเพิ่มเติมโดยใช้กิจกรรมที่แฝงอยู่ในสื่อใบงานเป็นเครื่องมือในการชี้แนะ เช่น การ

ตั้งคำถามที่นำไปสู่การคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับวัตถุจัดแสดง โดยเป้าหมายสูงสุดคือการที่เด็กสามารถตั้งคำถามที่นอกเหนือจากสื่อใบงานเองได้และบันทึกผลการค้นคว้าด้วยตนเอง



## บทที่ 4 วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อหาแนวทางการสร้างสื่อใบงานสำหรับเด็ก ในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ที่เหมาะสม โดยศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ใน พิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ที่ใช้สื่อใบงานเป็นหลัก และลักษณะของเด็กในวัยประถมศึกษาตอนต้น (7-9 ปี) รวมถึงทฤษฎีอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เช่น พัฒนาการของเด็ก และการออกแบบสำหรับเด็ก โดยเป็นการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตัวอย่างสื่อใบงาน โดยมุ่งเน้นไปที่การใช้งานที่เหมาะสมกับบริบทของ พิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ จากนั้นจึงสรุปผลออกมาเป็นสื่อใบงาน นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และนำไปใช้จริง โดยมีขั้นตอนดังนี้

### ขั้นตอนในการดำเนินงาน

1. สรุปทฤษฎีและการค้นคว้าตัวอย่างสื่อใบงาน เพื่อหาแนวทางที่จะจัดทำสื่อใบงาน
2. ศึกษาข้อมูลนิทรรศการที่ทดลองใช้สื่อใบงาน พร้อมคัดเลือกผลงานที่ใช้ประกอบใบงาน
3. จัดทำสื่อใบงานจากผลสรุปทฤษฎีและตัวอย่างสื่อใบงานที่ได้ศึกษามา
4. นำสื่อใบงานให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและปรับปรุงแก้ไขสื่อใบงานตาม คำแนะนำ โดยยึดตามความเหมาะสมการใช้สื่อใบงานในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์
5. นำไปใช้ในสถานการณ์จริงกับเด็กกลุ่มตัวอย่าง โดยสังเกตพฤติกรรมผ่านการใช้สื่อใบงานของ เด็กกลุ่มตัวอย่าง
6. วิเคราะห์ผลจากพฤติกรรมการใช้สื่อใบงาน เพื่อหาข้อสรุปและเสนอแนะ ลักษณะการ ออกแบบ การจัดทำสื่อใบงานที่เหมาะสม

### สรุปทฤษฎีและการค้นคว้าตัวอย่างสื่อใบงาน เพื่อหาแนวทางที่จะจัดทำสื่อใบงาน

1. สรุปทฤษฎีและการค้นคว้าตัวอย่างสื่อใบงาน เพื่อหาแนวทางที่จะจัดทำสื่อใบงาน จาก การศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและศึกษาตัวอย่างสื่อใบงาน พบว่ามีทฤษฎีและแนวคิดที่สามารถ ปรับใช้ในการดำเนินการวิจัยได้ ดังนี้
  - 1.1. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เชื่อว่า ผู้เรียนเป็นผู้สร้างและ เชื่อมโยงความรู้ใหม่จากการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับประสบการณ์ใหม่ แต่

ละบุคคลเป็นผู้สร้างความรู้ที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีพัฒนาการของไวท์ฮอทสกี ที่เชื่อว่าการพัฒนาความคิดของมนุษย์มีหลักการเบื้องต้น คือ การใช้สื่อกลางเพื่อพัฒนาความคิด ผู้เรียนสามารถเพิ่มความสามารถของตนผ่านการแนะนำจากผู้ที่มีความรู้มากกว่า ดังนั้น การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ด้วยความร่วมมือของทั้งสองฝ่าย เนื่องจากผู้เรียนมีพัฒนาการที่ไม่เท่ากันในรายบุคคล ผู้สอนจำเป็นต้องรู้ความสามารถของผู้เรียนก่อนเพื่อวางแผนในการจัดการเรียนรู้ ควรให้ผู้เรียนได้ทำงานอย่างอิสระและสามารถนำไปปรับใช้กับเรื่องอื่นๆได้ ควรมีกิจกรรมที่ใช้ความร่วมมือจากผู้เรียนและผู้สอน และรับฟังความเห็นของผู้เรียนด้วย

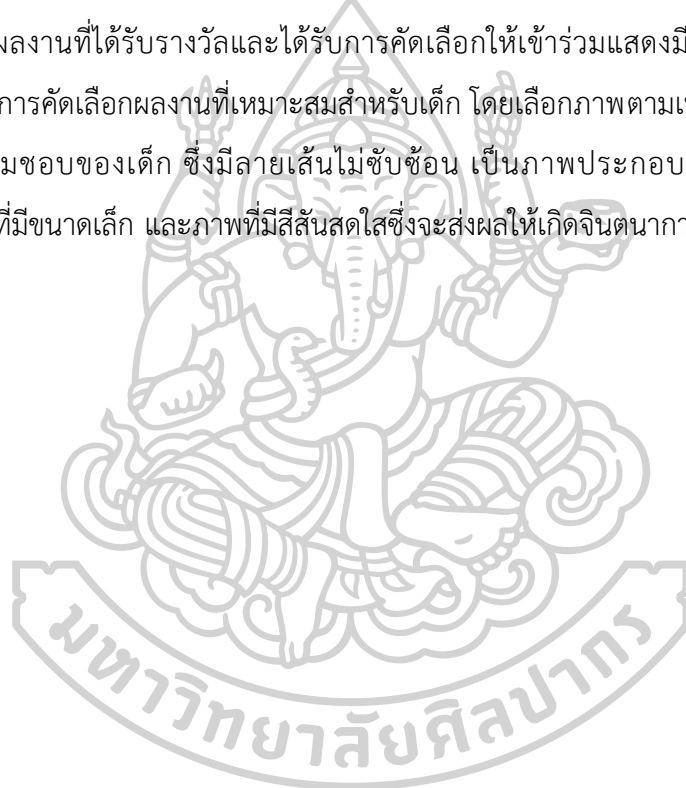
- 1.2. การจำแนกรูปแบบการเรียนรู้จากการออกแบบนิทรรศการ เมื่อพิจารณาการติดตั้งนิทรรศการและเนื้อหาแล้ว พบว่านิทรรศการนี้เป็นนิทรรศการที่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบ Constructivism ตามที่ George E. Hein ได้จำแนกไว้ คือมีลักษณะที่มุ่งเน้นไปที่กิจกรรมของผู้เยี่ยมชม ทั้งการทดลองและการชมวัตถุ การหาคำตอบหรือการคาดคะเนจากประสบการณ์ โดยสามารถมีผลลัพธ์หรือคำตอบได้หลายรูปแบบ ไม่มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงหนึ่งเดียวหรือตายตัว หากคำตอบของผู้เยี่ยมชมนั้นมีเหตุผลรองรับที่เกิดจากประสบการณ์ในนิทรรศการ ไม่มีการนำคำตอบนั้นไปเปรียบเทียบกับความรู้ภายนอกอื่นๆแต่อย่างใด ไม่คาดหวังผลลัพธ์หรือคำตอบตายตัว นิทรรศการที่เหมาะสมกับทฤษฎีการศึกษานี้จะมีลักษณะทางเข้าสำหรับเข้าชมนิทรรศการหลายทาง ไม่มีเส้นทางเดินที่กำหนดไว้ ไม่มีจุดเริ่มและจุดสิ้นสุด กระตุ้นให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุจัดแสดงหรือแนวความคิด (Idea) ผ่านทางกิจกรรมและการทดลองโดยมีการนำประสบการณ์ส่วนบุคคลร่วมด้วย
- 1.3. แนวทางในการจัดทำสื่อใบงานที่ได้ศึกษา สามารถสรุปได้ว่าการออกแบบสื่อใบงานต้องมีความดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย โดยพิจารณาในแง่ของการนำไปใช้จริง การตั้งคำถามและกิจกรรม การพัฒนาภาพรวมของสื่อ

## ศึกษาข้อมูลนิทรรศการที่ใช้ในการจัดทำใช้สื่อใบงาน พร้อมคัดเลือกผลงานที่ใช้ประกอบใบงาน

### 2. ศึกษาข้อมูลนิทรรศการที่ใช้ในการจัดทำใช้สื่อใบงาน พร้อมคัดเลือกผลงานที่ใช้ประกอบใบงาน

นิทรรศการที่ใช้ในการจัดทำสื่อใบงานในงานวิจัยนี้ คือ นิทรรศการการแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 34 จัดโดยมหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นการแสดงผลงานศิลปกรรมของเยาวชน อายุ 16 – 25 ปีที่ได้รับการคัดเลือกจากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะ โดยหลังจากการแสดงนิทรรศการในส่วนกลางแล้ว จะทำการสัญจรไปยังภูมิภาคต่างๆรวม 7 จังหวัด ผลงานที่จัดแสดงมีความน่าสนใจของพัฒนาการศิลปะของเยาวชนที่มีลักษณะแตกต่างจากผลงานของศิลปินอาชีพ มีสีสันที่ดึงดูด และมีเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย

ทั้งนี้ผลงานที่ได้รับรางวัลและได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมแสดงมีจำนวนทั้งหมด 89 ชิ้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการคัดเลือกผลงานที่เหมาะสมสำหรับเด็ก โดยเลือกภาพตามเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ และตามความชอบของเด็ก ซึ่งมีสายเส้นไม่ซับซ้อน เป็นภาพประกอบที่มีขนาดใหญ่มากกว่าภาพประกอบที่มีขนาดเล็ก และภาพที่มีสีสันสดใสซึ่งจะส่งผลให้เกิดจินตนาการได้ดี ดังนี้





รูปที่ 46 ภาพผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” โดย นางสาว ภัณฑิรา ไชยแก้ว  
(ฉลุกระดาษ คอลลาจกระดาษและสีฝุ่น ขนาด 150 x 190 ซม.)  
ที่มา : หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- 2.1. “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” โดย นางสาว ภัณฑิรา ไชยแก้ว (ฉลุกระดาษ คอลลาจกระดาษและสีฝุ่น ขนาด 150 x 190 ซม.) เป็นผลงานที่ได้รับรางวัลเกียรตินิยม เหรียญเงิน ศิลป์ พีระศรี ผลงานนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับสังคมพหุวัฒนธรรมในประเทศไทย ที่แสดงออกผ่านสถาปัตยกรรมของอาคารบ้านเรือนในจังหวัดสงขลาที่สะท้อนความอบอุ่นในครอบครัว และยังถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของเมืองสงขลา ผ่านลวดลายอันละเอียดลออ





รูปที่ 47 ภาพผลงาน “บทสนทนาในร้านน้ำชาปัตตานี” โดย นางสาวกุชชอพิยะธ์ นีป้อชา  
(ประกอบกระดาศ บนพื้นผิววัสดุภาพพิมพ์ ขนาด 160 x 200 ซม.)

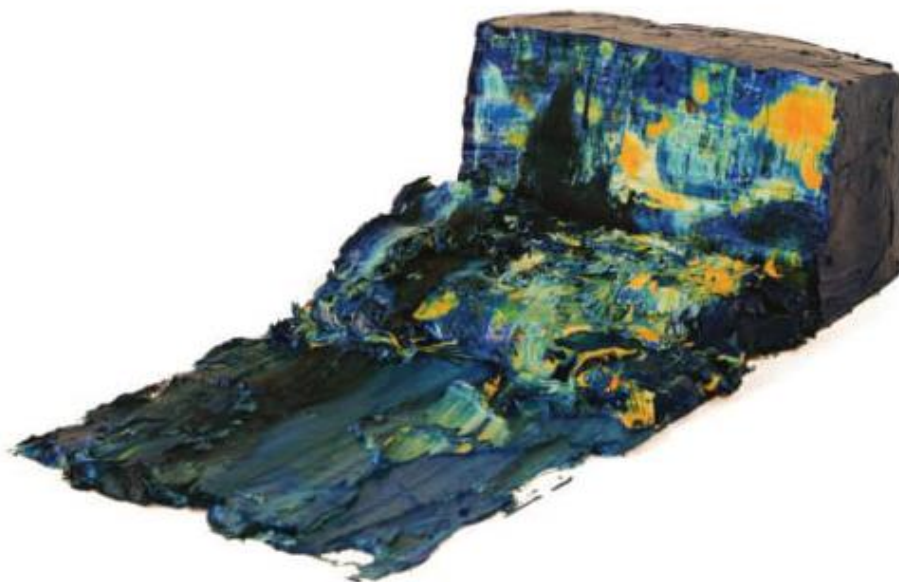
ที่มา : หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- 2.2. “บทสนทนาในร้านน้ำชาปัตตานี” โดย นางสาวกุชชอพิยะธ์ นีป้อชา (ประกอบกระดาศ บนพื้นผิววัสดุภาพพิมพ์ ขนาด 160 x 200 ซม.) เป็นผลงานที่ได้รับรางวัลเกียรตินิยม เหรียญเงิน ศิลป์ พีระศรี ผลงานนี้เกิดจากความต้องการถ่ายทอดเรื่องราววิถีการดำเนินชีวิต ความเป็นอยู่ของชาวไทยมลายู โดยถ่ายทอดกิจกรรมประจำวันในร้านน้ำชาอันเป็นเอกลักษณ์ของปัตตานี สามารถนำเสนอเรื่องราวของท้องถิ่นในภาคใต้ของประเทศไทย เปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ด้านสังคมและวัฒนธรรม



รูปที่ 48 ภาพผลงาน“ความงามของชีวิตสัตว์เลี้ยง” โดย นางสาวจุฬารัตน์ แพงคำ  
(ปั้นหล่อ ปูนพลาสติก ขนาด 90 x 105 x 160 ซม.) ที่มา : หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- 2.3. “ความงามของชีวิตสัตว์เลี้ยง” โดย นางสาวจุฬารัตน์ แพงคำ (ปั้นหล่อ ปูนพลาสติก ขนาด 90 x 105 x 160 ซม.) เป็นผลงานที่ได้รับรางวัลเกียรติคุณเหรียญเงิน ศิลป์ พีระศรี แสดงออกประสบการณ์ชีวิตที่ได้ประกอบอาชีพเกษตรกรร่วมกับครอบครัวในฟาร์มเลี้ยงสุกร จึงมีโอกาสใกล้ชิดและเรียนรู้พฤติกรรมสัตว์ในระบบอุตสาหกรรม สะท้อนให้เห็นว่าชีวิตทุกชีวิตมีความงามที่บางครั้งมนุษย์อย่างเราก็มองข้ามไป เป็นผลงานประติมากรรมที่ประกอบด้วยทรงกลมและเหมาะสมสำหรับเรียนรู้งานประติมากรรม 3 มิติ



รูปที่ 49 ภาพผลงาน “ทำลายกำแพงทั้ง 4 หมายเลข 1” โดย นางสาวพัชรพรรณ ธรรมสุนทรี  
(สีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 96 x 70 x 40 ซม.) ที่มา : หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- 2.4. “ทำลายกำแพงทั้ง 4 หมายเลข 1” โดย นางสาวพัชรพรรณ ธรรมสุนทรี (สีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 96 x 70 x 40 ซม.) เป็นผลงานที่ได้รับคัดเลือกให้เข้าร่วมแสดง สร้างสรรค์ด้วยแนวคิดที่ว่าภาพ 2 มิติ ก็สามารถเป็นรูปทรง 3 มิติได้ โดยนำลักษณะอันโดดเด่นจากผลงาน “Starry Night” ของศิลปินที่มีชื่อเสียงอย่าง วินเซนต์ แวน โก๊ะท์ มาใช้ในการสร้างสรรค์ กระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามเรื่องรูปทรงของประติมากรรมและจิตรกรรม พร้อมเรียนรู้ผลงานศิลปินชื่อดังและประวัติศาสตร์ศิลป์

### จัดทำสื่อใบงานโดยใช้แนวทางจากทฤษฎีและตัวอย่างสื่อใบงานที่ได้ศึกษามา

#### 3. จัดทำสื่อใบงานโดยใช้แนวทางจากทฤษฎีและตัวอย่างสื่อใบงานที่ได้ศึกษามา

จากนั้นนำสื่อใบงานให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและปรับปรุงแก้ไขสื่อใบงานตามคำแนะนำ โดยยึดตามความเหมาะสมการใช้สื่อใบงานในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์

จากการศึกษาแนวทางในการพัฒนาสื่อใบงานกิจกรรมที่ยึดตามหลักการเลือกใช้สื่อและพิจารณาความเหมาะสมในบริบทการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ ทำให้สามารถสรุปและออกแบบสื่อใบงานโดยมีรายละเอียด ดังนี้

#### 3.1. หลักการเลือกสื่อและพิจารณาความเหมาะสมในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์

จากการศึกษาหลักทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อการเรียนรู้ พบว่ามีข้อควรคำนึงถึงในการเลือกใช้สื่อที่สามารถนำมาเทียบเคียงและปรับใช้ในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ ดังต่อไปนี้

##### 3.1.1 เลือกสื่อการสอนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และที่ตรงกับลักษณะของเนื้อหาของบทเรียน

เนื่องจากวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของการจัดทำสื่อชนิดนี้ ไม่ได้มุ่งเน้นให้องค์ความรู้ด้านศิลปะศึกษาเท่านั้น แต่ยังเสริมสร้างพัฒนาการในด้านต่างๆ ด้วย ผู้วิจัยเลือกใช้สื่อใบงานที่ผลิตจากกระดาษ โดยได้คัดเลือกภาพผลงานที่มีสีสันสดใส รูปทรงอิสระ มีความน่าสนใจและดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้ดี

##### 3.1.2 เลือกสื่อการสอนให้เหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียน

ผู้วิจัยได้ศึกษาและพิจารณาลักษณะของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยคำนึงถึง อายุ เพศ ความถนัด ความสนใจ ระดับสติปัญญา วัฒนธรรม และประสบการณ์เดิม จึงออกแบบสื่อใบงานที่มีสีสันสดใส เหมาะกับวัยและเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับอายุ ความสนใจ ระดับสติปัญญา วัฒนธรรม และประสบการณ์เดิม

##### 3.1.3 เลือกสื่อการสอนให้เหมาะสมกับจำนวนของผู้เรียน และกิจกรรมการเรียนการสอน

จำนวนผู้เรียนและกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนรู้แต่ละครั้ง เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องนำมาพิจารณาควบคู่กันในการใช้สื่อการสอน ผู้วิจัยจึงจัดทำสื่อใบงานและ

อุปกรณ์ให้กลุ่มเป้าหมายคนละ 1 ชุด โดยเป็นสื่อที่สอดคล้องกับงานวิจัย  
ชิ้นนี้ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้รายบุคคล

#### 3.1.4 เลือกสื่อการสอนที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม

สภาพแวดล้อมในที่นี้ ได้แก่ อาคาร สถานที่ บรรยากาศ เสียงรบกวน  
ขนาดพื้นที่ แสง ไฟฟ้า อุปกรณ์อำนวยความสะดวก ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ได้  
เลือกใช้สื่อตามปัจจัยที่กล่าวมา โดยจำแนกรายละเอียดได้ ดังนี้

- อาคารสถานที่ และขนาดพื้นที่  
หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งเป็นพื้นที่จัดแสดง  
นิทรรศการ โดยไม่มีพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมสำหรับเยาวชน  
โดยเฉพาะ ซึ่งปัจจัยนี้ส่งผลให้ผู้วิจัยเลือกใช้สื่อใบงานที่มีขนาด  
กะทัดรัด รวมถึงอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรม คือ สีก่องเล็ก
- บรรยากาศ เสียงรบกวน  
เนื่องจากสถานที่เป็นที่จัดแสดงนิทรรศการ ซึ่งอยู่ห่างไกลจากอาคาร  
เรียนอื่นๆ และยังมีบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะซึ่งผู้ชมทั่วไปจะไม่ส่ง  
เสียงรบกวนผู้อื่นขณะชมผลงาน จึงทำให้มีบรรยากาศที่สงบ  
ปราศจากเสียงรบกวน เหมาะต่อการเรียนรู้และทำให้สมาธิจดจ่อ
- แสง ไฟฟ้า  
พื้นที่ที่จัดแสดงนิทรรศการมีแสงสว่างเพียงพอต่อการเรียนรู้ และ  
เนื่องจากสื่อที่เลือกใช้คือใบงานที่ทำจากกระดาษ จึงไม่จำเป็นต้องใช้  
ไฟฟ้า

#### 3.1.5 เลือกสื่อการสอนที่มีลักษณะน่าสนใจและดึงดูดความสนใจ

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงลักษณะความน่าดึงดูดของสื่อใบงาน โดยได้ศึกษาการ  
ออกแบบตามที่ปรากฏใน บทที่ 3

#### 3.1.6 เลือกสื่อการสอนที่มีวิธีการใช้งาน เก็บรักษา และบำรุงรักษาได้สะดวก

ใบงานประกอบนิทรรศการนี้สามารถเก็บรักษาได้สะดวก และยังมีต้นทุนใน  
การผลิตที่ราคาต่ำ อีกทั้งยังสามารถผลิตเองตามจำนวนที่ต้องการได้ทุก  
เมื่อ จึงทำให้สะดวกต่อเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ทั้งในแง่การ  
ผลิตและเก็บรักษา

## สรุปการออกแบบสื่อใบงานฉบับร่าง

เมื่อพิจารณาจากทฤษฎีและแนวทางที่ได้ศึกษามา จึงจัดทำสื่อใบงานฉบับร่างเพื่อนำไปสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง โดยสามารถสรุปรายละเอียดของสื่อฉบับร่างตามภาพผลงานได้ ดังนี้

- ภาพผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” ผู้วิจัยคัดเลือกผลงานชิ้นนี้เนื่องจากผลงานนี้นำเสนอความอบอุ่นในครอบครัว ซึ่งมีเนื้อหาที่เป็นประสบการณ์เดิมของเด็ก และยังเป็นเรื่องใกล้ตัว

### กิจกรรม

ลากเส้นตามรอยประพร้อมต่อเติมห้องต่างๆในบ้านให้สมบูรณ์ เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกายด้านการเขียน การฝึกสมาธิและเสริมสร้างจินตนาการ ตามหาชื่อผลงานจากผลงานจริงในการจัดแสดงนิทรรศการ ฝึกการสังเกตผลงานทั้งหมดในนิทรรศการจากการจัดแสดงนิทรรศการ และเป็นการชวนสนทนาถึงความหมายของชื่อผลงาน ซึ่งสามารถแฉงถึงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้ทำกิจกรรมได้



รูปที่ 50 สื่อใบงาน กิจกรรมจากภาพผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม”

- ภาพผลงาน “บทสนทนาในร้านน้ำชาปัตตานี” ผู้วิจัยเลือกผลงานชิ้นนี้เนื่องจากต้องการถ่ายทอดเรื่องราววิถีการดำเนินชีวิต ความเป็นอยู่ของชาวไทยมลายู โดยถ่ายทอดกิจกรรมประจำวันในร้านน้ำชาอันเป็นเอกลักษณ์ของปัตตานี สามารถนำเสนอเรื่องราวของท้องถิ่นในภาคใต้ของประเทศไทย

#### กิจกรรม

ตั้งคำถามจากภาพผลงานที่ปรากฏ โดยให้พิจารณาจากสถานการณ์ที่มีผู้คนกำลังนั่งล้อมรอบโต๊ะ กำลังดื่มชาซึ่งเป็นวิถีชีวิตของชาวไทยมลายูที่สามารถพบได้ในภาคใต้ เปิดโอกาสให้เรียนรู้ด้านสังคมและวัฒนธรรม

- ภาพผลงาน “ทำลายกำแพงทั้ง 4 หมายเลข 1” ผู้วิจัยเลือกผลงานชิ้นนี้เนื่องจากต้องการให้เรียนรู้ในแง่ประเภทของศิลปกรรมและประวัติศาสตร์ศิลป์ผ่านผลงาน “Starry Night” ของศิลปินที่มีชื่อเสียงอย่าง วินเซนต์ แวน โก๊ะท์

#### กิจกรรม

ตั้งข้อสังเกตและตั้งคำถามที่กระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามเรื่องรูปทรงของประติมากรรม และจิตรกรรม พร้อมเรียนรู้ผลงานศิลปินชื่อดังและประวัติศาสตร์ศิลป์

EXHIBITION 34

● มีคนในภาพกี่คน คิดว่าพวกเขา กำลังทำอะไร ที่ไหน




---

---

---

---

---

---

---

---

**ภาพวาด**  
คือ ภาพที่เกิดจากการวาดและระบายสีลงบนกระดาษ หรือวัสดุพื้นผิวราบอื่นๆ



● ผลงานชิ้นนี้เป็นภาพวาดใช่หรือไม่? เพราะอะไร?




---

---

---

---

---

---

---

---

รูปที่ 51 สื่อใบงาน กิจกรรมจากภาพผลงาน “บทสนทนาในร้านน้ำชาปัตตานี” และ “ทำลายกำแพงทั้ง 4 หมายเลข 1”


- ภาพผลงาน“ความงามของชีวิตสัตว์เลี้ยง” ผู้วิจัยเลือกผลงานชิ้นนี้เพราะเป็นผลงานประติมากรรมที่ประกอบด้วยทรงกลมและเหมาะสมสำหรับเรียนรู้งานประติมากรรม 3 มิติ

### กิจกรรม

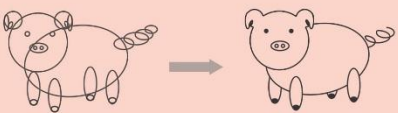
พิจารณาทรงกลมจากผลงานประติมากรรมและวาดหมูโดยใช้วงกลมเท่านั้น

EXHIBITION 34

● เจ้าหมูพวกนี้เกิดจากการวาดวงกลมและทรงกลม ซึ่งวงกลมมีทั้งแบบกลมเท่ากันทุกด้านและวงรี มาวาดสัตว์อื่นๆโดยใช้วงกลมและวงรีกันเถอะ!



ตัวอย่าง



รูปที่ 52 สื่อใบงาน กิจกรรมจากภาพผลงาน “ความงามของชีวิตสัตว์เลี้ยง”

นำสื่อใบงานให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสม

4. นำสื่อใบงานให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสม

หลังจากจัดทำร่างของสื่อใบงานฉบับร่างแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบ โดยมีเกณฑ์การเลือกผู้เชี่ยวชาญ แบ่งตามความเชี่ยวชาญ ดังนี้

- ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ 2 ท่าน  
จบการศึกษาด้านการเรียนรู้ในบริบทของพิพิธภัณฑ์ หรือมีผลงานในการทำงานกับบริบทของพิพิธภัณฑ์ที่เป็นที่ยอมรับ โดยพิจารณาจากตำแหน่งหน้าที่ที่ปฏิบัติอยู่ในปัจจุบัน



- ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา 1 ท่าน  
เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา มีผลงานวิชาการและมีประสบการณ์การสอนศิลปะในสถานศึกษา โดยพิจารณาจากตำแหน่งหน้าที่ที่ปฏิบัติอยู่ในปัจจุบัน

โดยมีประเด็นความคิดจากผู้เชี่ยวชาญที่เหมือนและต่างกัน โดยผู้วิจัยได้สรุปประเด็นความคิดเห็นในการจัดทำสื่อใบงานที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7 – 9 ปีในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

#### 4.1. ขนาดของสื่อใบงาน

- ผู้วิจัยเลือกใช้กระดาษขนาด 29.7 x 42 ซม. (ขนาดกระดาษ A3) ที่สามารถพับครึ่งเป็น 21 x 29.7 ซม. (ขนาดกระดาษ A4) ได้ กระดาษมีความหนา 180 แกรม มีขนาดเบาและมีความหนาที่เหมาะสมในการวาดภาพหรือระบายสี
- ผู้เชี่ยวชาญมีข้อคิดเห็นที่ไม่สอดคล้องกัน โดยมีเพียงผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษาที่มีความเห็นว่าการใช้กระดาษที่มีขนาดไม่ต่ำกว่า 60 x 85 ซม. (เมื่อพับครึ่งแล้วมีขนาดเท่ากับกระดาษ A2) ซึ่งเป็นขนาดที่เด็กจะให้ความสนใจและมีอิสระในการสร้างสรรค์

ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ มีข้อคิดเห็นว่าการใช้กระดาษควรมีขนาดที่เหมาะสมกับขนาดมือของเด็กและเด็กสามารถพกพาได้สะดวก

#### 4.2. ระบุตำแหน่งผลงาน

- ผู้วิจัยไม่ได้ให้ข้อมูลแผนที่แสดงตำแหน่งผลงานที่ใช้ในสื่อใบงาน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ มีข้อคิดเห็นว่าการมีแผนที่หรือเส้นทาง ชี้บอกว่าจะงานชิ้นไหนที่ปรากฏในสื่อใบงานอยู่ตรงไหน ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ทั้ง 2 ท่าน มีข้อคิดเห็นที่สอดคล้องกันว่า ควรมีแผนที่บอกตำแหน่งผลงานในนิทรรศการเพื่อให้เกิด

ความชัดเจน เนื่องจากบางนิทรรศการมีผลงานเป็นจำนวนมากอาจทำให้เกิดความสับสนได้

#### 4.3. อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบกิจกรรม

- ผู้วิจัยเลือกใช้สีเทียนเป็นอุปกรณ์ประกอบสื่อใบงาน เนื่องจากเห็นว่าเป็นสีที่ใช้งานสะดวก
- ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษามีข้อคิดเห็นว่าควรใช้อุปกรณ์ประกอบกิจกรรมเป็นสีไม้หรือสีชอล์กน้ำมัน เนื่องจากเป็นสีที่เหมาะสมในการระบายสีและสามารถไล่ค่าสีตามน้ำหนักเข้มหรืออ่อนได้ เป็นการเสริมสร้างพัฒนาการกล้ามเนื้อของเด็กในวัยนี้ เหมาะสำหรับการเขียนภาพระบายสีที่ไม่ต้องการความละเอียดเหมือนจริงมากนัก

#### 4.4. ลักษณะกิจกรรม

- ผู้วิจัยนำเสนอกิจกรรมที่ใช้การเขียนข้อความตอบคำถามตามโจทย์ที่กำหนด 2 กิจกรรมและกิจกรรมวาดภาพระบายสีตามโจทย์ที่กำหนด 2 กิจกรรม โดยเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับภาพผลงานที่เลือก
- ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมีข้อคิดเห็นที่สอดคล้องกันในประเด็นนี้ คือ ไม่ควรมีแค่การระบายสีและตอบคำถาม แต่ควรเน้นกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นเกมสร้างความท้าทายและกระตุ้นความต้องการค้นหาคำตอบ ควรเลือกผลงานที่มีเนื้อหาไม่ยากเกินไป มีส่วนที่ไม่ซ้ำนำ ให้เลือกผลงานที่สนใจด้วยตนเอง

#### 4.5. ตัวอักษร

- ผู้วิจัยเลือกใช้ฟอนท์ TH Sarabun ขนาด 16 พอยต์ ซึ่งเป็นฟอนท์มาตรฐานที่มีลักษณะเป็นทางการ
- ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมีข้อคิดเห็นที่เหมือนกันในประเด็นนี้ คือ ควรใช้ฟอนท์ที่มีขนาดใหญ่ น่ารัก อ่านง่าย ดึงดูดเด็กและมีความผ่อนคลายมากกว่านี้

#### 4.6. เกณฑ์ในการเลือกผลงาน

- ผู้วิจัยเลือกผลงานทั้งแบบ 2 มิติและ 3 มิติ เนื่องจากคำนึงถึงความน่าสนใจและความดึงดูดใจของผลงานเป็นหลัก
- ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ใน

พิพิธภัณฑ 1 ท่าน มีความคิดเห็นว่า ผลงานควรสอดคล้องกับสิ่งที่จะสอน หากมีกิจกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพ 2 มิติ ไม่ควรใช้ผลงานที่เป็น 3 มิติมาเป็นตัวอย่าง เพราะจะทำให้เกิดความสับสน

#### 4.7. ภาษาที่ใช้

- ผู้วิจัยใช้ภาษาในระดับเดียวกับโจทย์แบบเรียนตามหลักสูตรในบริบทของโรงเรียน
- ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมีข้อคิดเห็นที่เหมือนกันในประเด็นนี้ คือ ควรใช้คำที่กระชับ ทำท่าย แสดงให้เห็นว่าทำได้ ไร้ให้เ้าอยากเอาชนะหรือร่วมมือมากกว่านี้

#### 4.8. ข้อมูลผลงาน

- ผู้วิจัยไม่ระบุข้อมูลผลงาน นอกจากชื่อผลงาน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ 1 ท่าน มีความคิดเห็นว่าควรมีที่มาของงานแต่ละชิ้นคร่าวๆ เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อผู้ปกครองหรือครู

จากประเด็นข้อคิดเห็นที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านทั้ง 3 ท่าน ผู้วิจัยได้นำมาปรับในการจัดทำสื่อตามข้อคิดเห็น ยกเว้นข้อคิดเห็นดังต่อไปนี้

##### ข้อ 4.1 ขนาดของสื่อใบงาน

- เนื่องจากพื้นที่ชมนิทรรศการปกติ ไม่ใช่พื้นที่สำหรับจัดกิจกรรม โดยเฉพาะที่แยกเป็นสัดส่วน ผู้วิจัยพบว่าพื้นที่ในการทำกิจกรรมดังกล่าวอาจไม่เอื้ออำนวยตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ใช้กระดาษที่มีขนาดไม่ต่ำกว่า 60 x 85 ซม. (A1 พับครึ่ง) ดังนั้นสื่อใบงานที่มีขนาด 30 x 40 ซม. (เมื่อนำมาพับครึ่งแล้ว มีขนาดเท่ากับกระดาษ A4) จึงมีความเหมาะสมกับบริบทมากกว่า ทั้งนี้ การใช้สื่อขนาด 60 x 85 ซม. อาจเหมาะสมในบริบทอื่น เช่น ห้องเรียน สถานศึกษา หรือการทำกิจกรรมภายในบ้าน

##### ข้อ 4.2 ระบุตำแหน่งภาพผลงาน

- ผู้วิจัยเห็นด้วยกับข้อคิดเห็นที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอให้ระบุแผนที่หรือเส้นทางของผลงาน แต่เนื่องจากนิทรรศการที่ใช้ในการจัดทำสื่อใบงานเป็นนิทรรศการที่มีลักษณะหมุนเวียนไปตามสถานที่ต่างๆ จึง

ทำให้ไม่สามารถลงรายละเอียดของแผนได้อย่างเจาะจงได้ หากเป็นการทำสื่อใบงานในนิทรรศการถาวรที่มีระยะเวลานานควรมีแผนที่อย่างสำหรับผู้เชี่ยวชาญแนะนำ

#### ข้อ 4.8 ข้อมูลผลงาน

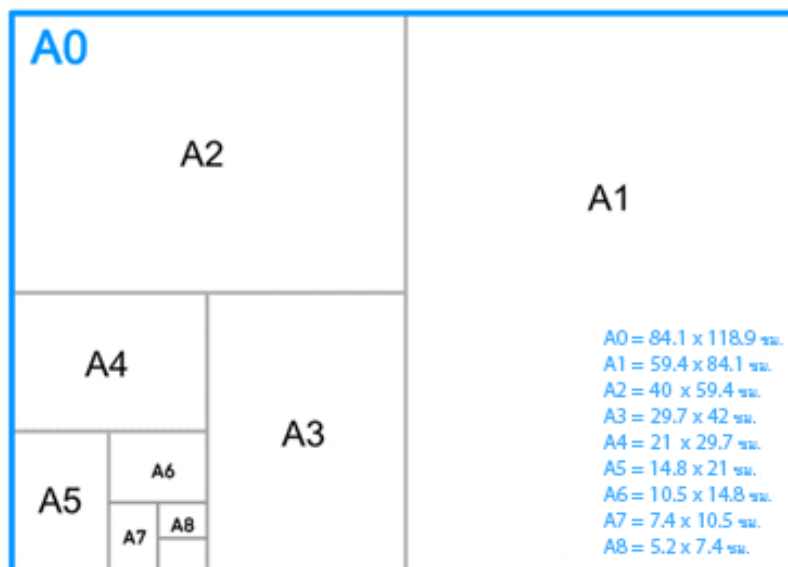
- ผู้วิจัยเห็นด้วยกับข้อคิดเห็นที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอให้มีที่มาของผลงานที่ปรากฏในสื่อใบงาน จึงได้จัดทำเอกสารที่เพิ่มเติมแยกออกไปจากสื่อใบงานหลัก (ดูภาคผนวก)

#### สรุปการออกแบบที่นำไปใช้ในการพัฒนาสื่อใบงาน

จากการศึกษาและปรับรูปแบบและรายละเอียดของสื่อใบงานจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงและพัฒนาสื่อใบงาน โดยสามารถสรุปรูปแบบ ดังนี้

#### วัสดุและอุปกรณ์

เนื่องจากเด็กจะให้ความสนใจกับสื่อใบงานที่มีขนาดใหญ่มากกว่าขนาดเล็ก แต่เนื่องจากข้อจำกัดด้านพื้นที่ตามที่ได้กล่าวถึงไปแล้ว สื่อใบงานจึงทำจากกระดาษขนาด  $29.7 \times 42$  ซม. (ขนาดกระดาษ A3) ที่สามารถพับครึ่งเป็น  $21 \times 29.7$  ซม. (ขนาดกระดาษ A4) ได้ โดยผู้วิจัยเลือกใช้กระดาษที่มีความหนา 180 แกรม เนื่องจากมีน้ำหนักเบา แต่มีความหนาที่เหมาะสมในการวาดภาพหรือระบายสี



รูปที่ 53 แสดงขนาดกระดาษต่างๆ

#### การออกแบบ

ออกแบบโดยเน้นสีสันโดยรวมของสื่อ ใช้สีที่สดและมีขนาดใหญ่เต็มหน้ากระดาษ เพื่อให้ง่ายต่อการมองและทำกิจกรรม ใช้ฟอนท์ของตัวอักษรที่มีลักษณะเหมาะสมกับเด็ก คือ อ่านง่าย เป็นอักษรภาษาไทยแบบมีหัว มีลักษณะที่ไม่เป็นทางการ คล้ายลายมือของเด็ก

ผู้วิจัยเลือกใช้ฟอนท์ “สนามเด็กเล่น” พัฒนาโดย chaya และเปิดให้ดาวน์โหลดฟรี ผ่าน <http://www.f0nt.com/release/sanamdeklen-chaya> โดยได้เลือกใช้ขนาดตัวอักษร 22 พอยต์ สำหรับคำที่ต้องการเน้น ได้แก่ คำสั่งหรือหัวข้อเรื่อง และใช้ขนาดตัวอักษร 18 – 20 พอยต์สำหรับเนื้อหาทั่วไป

สนามเด็กเล่น ขนาด 22 พอยต์

สนามเด็กเล่น ขนาด 18 พอยต์

รูปที่ 54 ลักษณะและขนาดของฟอนท์ สนามเด็กเล่น ขนาด 22 พอยต์และ ขนาด 18 พอยต์  
พัฒนาโดย chaya ที่มา : <http://www.f0nt.com/release/sanamdeklen-chaya>

## เนื้อหา

สื่อใบงานมีเนื้อหาที่เน้นไปในรูปแบบของเกมหรือกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้หาคำตอบได้อย่างอิสระ โดยใช้ภาพผลงานที่ปรากฏในนิทรรศการเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงและให้เกิดการสังเกตผลงานจริงด้วยตนเอง โดยเป็นภาพผลงานที่มีดึงดูดความสนใจของเด็ก มีรูปทรงอิสระและสีสันสด หรือมีเนื้อหาบางส่วนที่เป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวันของเด็ก เพื่อให้เด็กสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเองได้ง่าย ประกอบด้วยกิจกรรม 5 กิจกรรม จากผลงานศิลปะ 3 ชิ้น และ 1 ผลงานอิสระที่เด็กเป็นผู้เลือกเอง โดยมีเนื้อหากิจกรรมและสมมติฐานดังต่อไปนี้





รูปที่ 55 ภาพผลงาน“วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” โดย นางสาว ภัณฑิรา ไชยแก้ว

(ฉลุกระดาษ คอลลาจกระดาษและสีฝุ่น ขนาด 150 x 190 ซม.)

ที่มา : หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

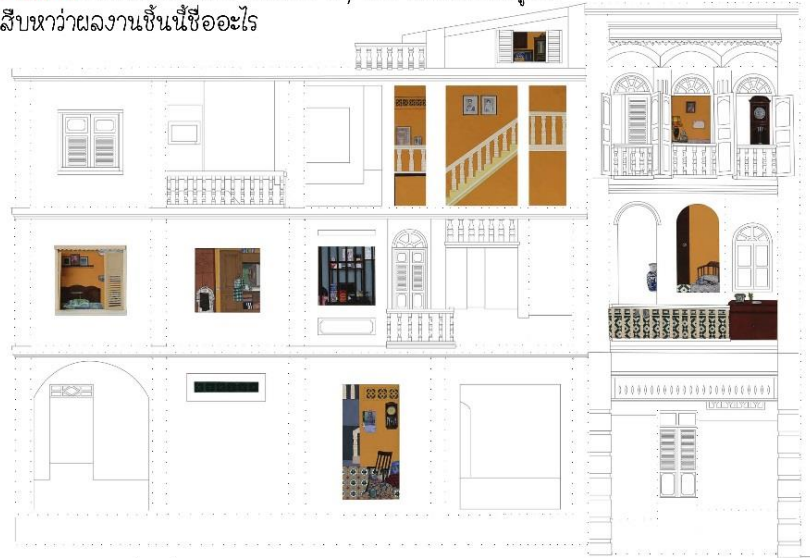
### ภาพผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม”

ผู้วิจัยคัดเลือกผลงานชิ้นนี้เนื่องจากผลงานนี้นำเสนอความอบอุ่นในครอบครัว ซึ่งมีเนื้อหาที่เป็นประสบการณ์เดิมของเด็ก และยังเป็นเรื่องใกล้ตัว

#### กิจกรรมและวัตถุประสงค์

- ลากเส้นตามรอยประพร้อมต่อเติมห้องต่างๆในบ้านให้สมบูรณ์ เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกายด้านการเขียน การฝึกสมาธิและเสริมสร้างจินตนาการ
- ตามหาชื่อผลงานจากผลงานจริงในการจัดแสดงนิทรรศการ ฝึกการสังเกตผลงานทั้งหมดในนิทรรศการจากการจัดแสดงนิทรรศการ และเป็นการชวนสนทนาถึงความหมายของชื่อผลงาน ซึ่งสามารถแสดงถึงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้ทำกิจกรรมได้

ลากเส้นตามรอยประและวาดห้องต่างๆ ให้บ้านหลังนี้สมบูรณ์  
และสืบทว่าผลงานชิ้นนี้ชื่ออะไร



ผลงานชิ้นนี้มีชื่อว่า.....

รูปที่ 56 ภาพสื่อใบงานหน้าที่ 1 แสดงกิจกรรมลากเส้นตามรอยประและสืบทว่าชื่อผลงาน  
โดยใช้ภาพผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” ที่ตัดทอนรายละเอียดแล้ว



รูปที่ 57 ภาพผลงาน “ลมหายใจสั่งตาย” โดย นางสาว พัชชลัยย์ อินทรสุด  
(แม่พิมพ์ตะแกรงไหม ขนาด 90 x 119 ซม.) ที่มา : หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



### ภาพผลงาน “ลมหายใจสั่งตาย”

ผู้วิจัยคัดเลือกผลงานชิ้นนี้เนื่องจากเป็นผลงานที่ได้รับคัดเลือกให้เข้าร่วมแสดง ศิลปินได้ถ่ายทอดในลักษณะภาพลายเส้นการ์ตูนสีสดใส โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการชมภาพยนตร์เรื่อง Don't Breathe ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ มีลักษณะภาพลายเส้นเป็นภาพการ์ตูน สีสดใส ดึงดูดความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี

#### กิจกรรมและวัตถุประสงค์

- ตามหาจุดที่แตกต่างของภาพผลงานที่จัดแสดงจริงกับภาพผลงานที่ปรากฏในสื่อใบงานเพื่อฝึกการสังเกตรายละเอียดเส้น สีและองค์ประกอบต่างๆ ในภาพ



🔍 **มองหา** จุดที่แตกต่างระหว่างภาพนี้กับภาพ “ลมหายใจสั่งตาย” ที่จัดแสดงอยู่

รูปที่ 58 ภาพสื่อใบงานหน้าที่ 2 แสดงกิจกรรมจับผิดภาพ โดยใช้ภาพผลงาน “ลมหายใจสั่งตาย” ที่ดัดแปลงรายละเอียดแล้ว



รูปที่ 59 ภาพผลงาน ”ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก” โดย นาย กฤษณ์ ศรีสูงเนิน  
(ภาพพิมพ์แกะไม้ ขนาด 97 x 198 ซม.) ที่มา : หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

#### ภาพผลงาน “ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก”

ผู้วิจัยคัดเลือกผลงานชิ้นนี้เนื่องจากศิลปินได้นำสุภาษิตที่ว่า “ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก” ซึ่งมีความหมายถึง คนที่มีอำนาจหรือผู้ใหญ่ที่กดขี่ข่มเหงผู้อ่อนแอหรือผู้น้อย มาตั้งชื่อผลงานและถ่ายทอดเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตนที่พบเจอในชีวิตประจำวัน และมีลักษณะภาพลายเส้นเป็นรูปทรงอิสระ ให้ความรู้สึกของภาพการ์ตูนที่เชื่อมโยงกับความสนใจของเด็กในวัยนี้

#### กิจกรรมและวัตถุประสงค์

- เรียนรู้สุภาษิตที่ว่า “ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก” ซึ่งมีความหมายถึง คนที่มีอำนาจหรือผู้ใหญ่ที่กดขี่ข่มเหงผู้อ่อนแอหรือผู้น้อย โดยนำมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตนผ่านบทสนทนากับบุคคลรอบข้างได้
- ต่อเติมลวดลายในตัวปลา เรียนรู้ลักษณะภายนอกของปลา โดยสังเกตจากผลงานจริงหรือสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการ เพื่อฝึกการสังเกตจากผลงานจริงที่จัดแสดงในนิทรรศการและสามารถพัฒนาการใช้เส้น สี และลวดลายในแบบต่างๆ

- 🔍 **มองหา** ลวดลายต่างๆในผลงานชิ้นนี้  
บอกได้ไหมว่าลวดลายเหล่านี้เรียกว่าอะไร ?
- 🖍 **วาด** ต่อเติมลวดลายบนตัวปลาให้สวยงาม



- 🔍 **สืบหา** ความหมายของสุภาษิต “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก” ด้วยการสอบถามผู้ที่นา้องๆมาชมนิทรรศการนี้

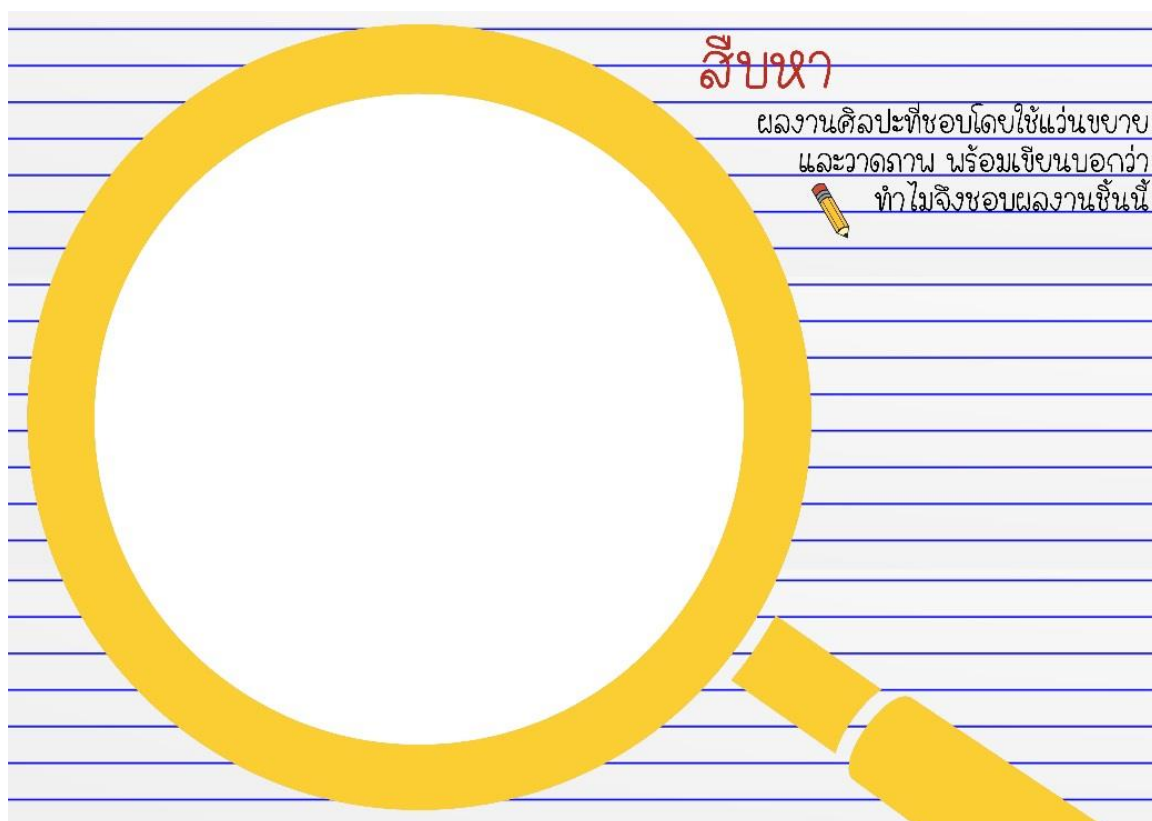
รูปที่ 60 ภาพสื่อใบงานหน้าที่ 3 แสดงกิจกรรมเรียนรู้สุภาษิตและต่อเติมลวดลายในตัวปลาโดยใช้ภาพผลงาน “ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก” ที่ตัดทอนรายละเอียดแล้ว

ภาพผลงานที่ฉันชอบ

กิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกโจทย์หรือภาพผลงานอย่างอิสระ

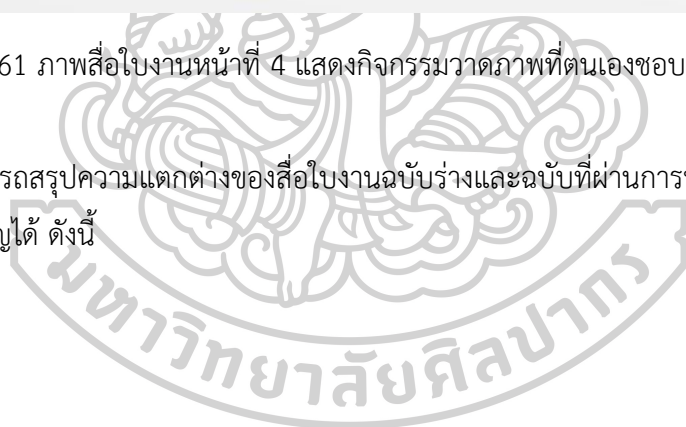
กิจกรรมและวัตถุประสงค์



- วาดภาพที่ตนเองชอบจากนิทรรศการ พร้อมบอกเหตุผลว่าเหตุใดจึงเลือกภาพนั้นโดยไม่จำกัดโจทย์เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กได้เชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนบุคคลและเกิดจินตนาการได้



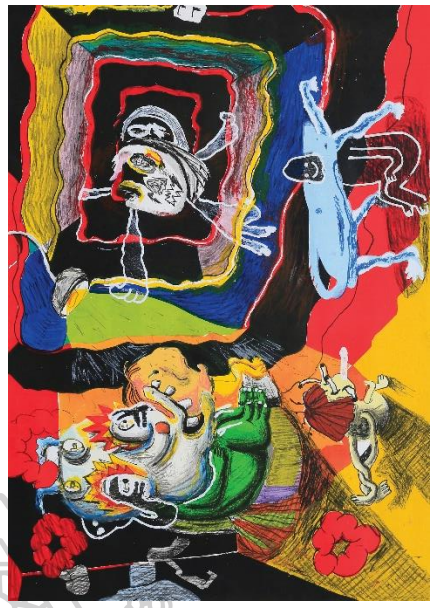
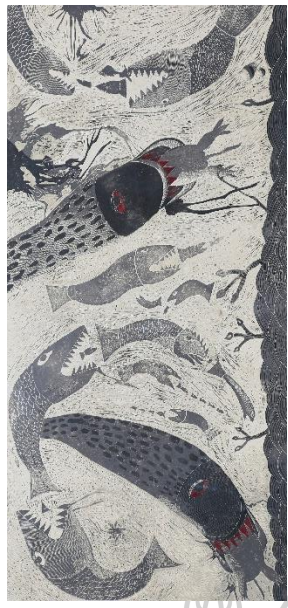
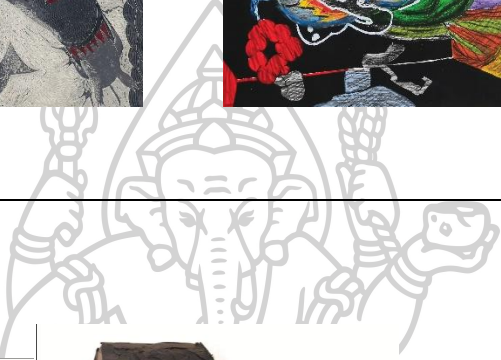
รูปที่ 61 ภาพสื่อใบงานหน้าที่ 4 แสดงกิจกรรมวาดภาพที่ตนเองชอบจากนิทรรศการ

สามารถสรุปความแตกต่างของสื่อใบงานฉบับร่างและฉบับที่ผ่านการปรับปรุงโดยข้อคิดเห็น  
จากผู้เชี่ยวชาญได้ ดังนี้



<p>รายการที่แก้ไขปรับปรุง</p>	<p>สื่อใบงานฉบับร่าง</p>	<p>รายการที่ปรับปรุงแล้ว</p>
<p>จัดทำข้อมูลบางส่วนในรูปแบบคู่มือสำหรับผู้ปกครองหรือครูแทน (ภาคผนวก ข)</p>	 <p>EXHIBITION OF CONTEMPORARY ART 34 BY YOUNG ARTISTS</p> <p>การแสดงผลศิลปะการร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ได้ริเริ่มโดยมหาวิทยาลัยศิลปากรตั้งแต่ปี พ.ศ. 2527 และจัดต่อเนื่องเป็นประจำทุกปีจนมาถึงครั้งที่ 34 เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 16 – 25 ปี มีพื้นที่การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ใกล้เคียงกับเยาวชนที่ร่วมการแข่งขันประกวดจากทั่วประเทศ จากมติเห็นชอบจัดแสดงผลงานที่ได้รับรางวัลและได้รับการคัดเลือกโดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะ จากพหุภาคีหลายสาขา</p>	 <p>EXHIBITION OF CONTEMPORARY ART BY YOUNG ARTISTS</p> <p>การแสดงผลศิลปะการร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ได้ริเริ่มโดยมหาวิทยาลัยศิลปากรตั้งแต่ปี พ.ศ. 2527 และจัดต่อเนื่องเป็นประจำทุกปีจนมาถึงครั้งที่ 34 เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 16 – 25 ปี มีพื้นที่การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ใกล้เคียงกับเยาวชนที่ร่วมการแข่งขันประกวดจากทั่วประเทศ จากมติเห็นชอบจัดแสดงผลงานที่ได้รับรางวัลและได้รับการคัดเลือกโดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะ จากพหุภาคีหลายสาขา</p>
<p>ใช้รูปแบบและขนาดตัวอักษร รวมถึงคำและภาษา ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• วาดของใช้ต่างๆในบ้าน เพื่อเติมห้องเหล่านี้ ให้เป็นบ้านของตัวเอง</li> </ul>	<p>มองหา ลวดลายต่างๆในผลงานชิ้นนี้</p> <p>บอกได้ไหมว่าลวดลายเหล่านี้เรียกอะไร ?</p> <p>วาด ต่อเติมลวดลายบนตัวปลาให้สวยงาม</p>

เปลี่ยนผลงานที่ใช้ในการ  
ทำกิจกรรม ใช้ภาพ  
ผลงานที่ดึงดูดความสนใจ  
จากกลุ่มเป้าหมาย และมี  
ความเหมาะสมกับช่วง  
อายุมากขึ้น



เปลี่ยนจากกิจกรรมที่เป็น  
การตอบคำถามด้วยการ  
เขียนข้อความเป็นการ  
วาดภาพและกิจกรรมเกม

34

ภาพวาด  
ศิลปะคือการแสดงออกถึงความรู้สึก  
ที่ศิลปินมีต่อชีวิต

• ศิลปินทุกคน มีความสามารถไม่เหมือนกัน

• ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นมาจากจินตนาการ

• ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นมาจากความรู้สึก

• ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นมาจากความคิด

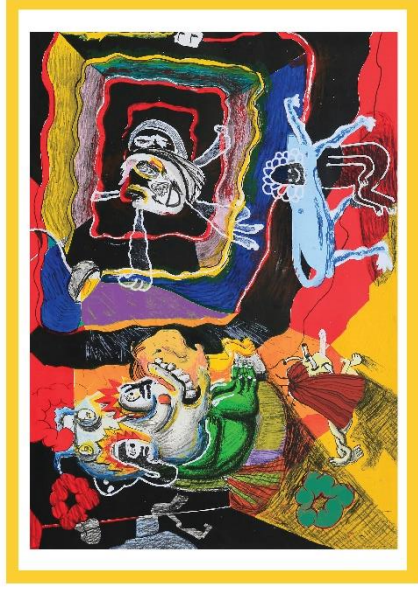
กิจกรรมคิดวิเคราะห์และเติมคำตอบโดยมีการกำหนดช่องว่างให้  
เขียนคำตอบ มีลักษณะคล้ายแบบฝึกหัด

มองหา ลวดลายต่างในผลงานชิ้นนี้  
บอกได้ไหมว่าลวดลายเหล่านี้เรียกว่าอะไร ?  
วาด ต่อเติมลวดลายบนตัวปลาให้สวยงาม



สืบหา ความหมายของลวดลายที่ “ปลา” อยู่นั้นไปเลย! ตั้งใจมองหาคนที่สนใจวาดลวดลาย

กิจกรรมเติมลวดลายจากผลงาน “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก”




มองหา จุดที่แตกต่างระหว่างงานในภาพ “ลมหายใจสั่งตาย” ที่จัดแสดงอยู่

เกมจับผิดภาพจากผลงาน “ลมหายใจสั่งตาย”

เปลี่ยนกิจกรรมวาดภาพ  
ตามตัวอย่าง เป็นกิจกรรม  
ที่ให้อิสระในการเลือก  
ผลงานที่เด็กชอบ

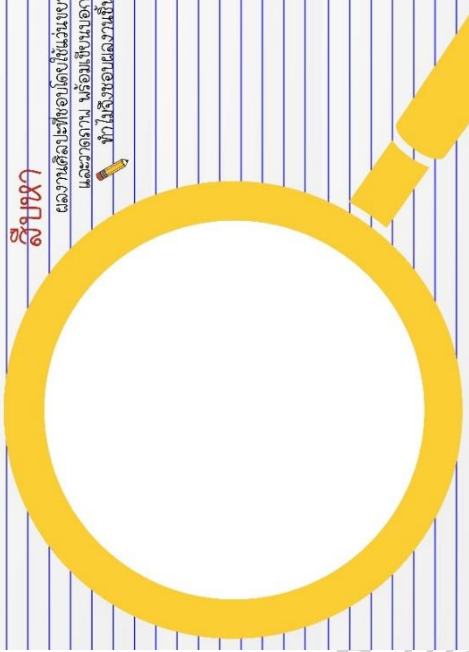
รูปที่ 3-4

• เด็กหลายคนได้จากการวาดของเล่นหรือของที่มีลักษณะเป็นรูปตัวคนและสัตว์  
มากกว่าสิ่งของที่ไม่ใช่สิ่งมีชีวิต



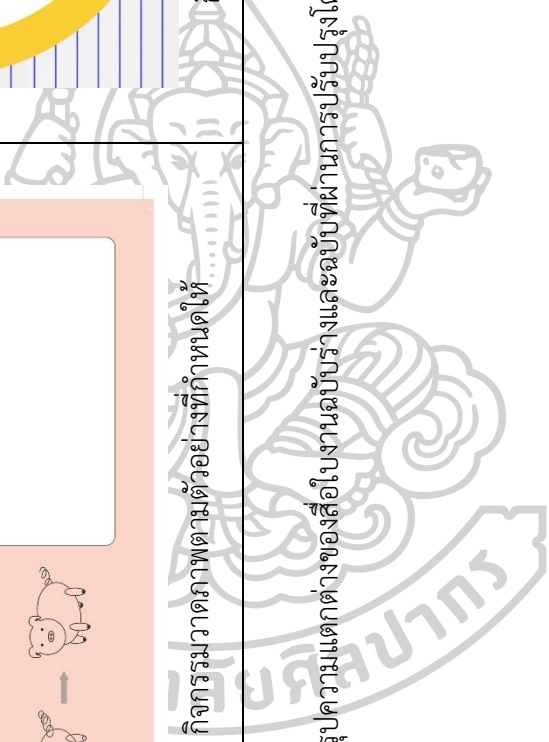
สืบหา

ผลงานศิลปะที่ได้อาจใช้แนวเชิงวาง  
และวาดตาม หรือเป็นแบบอย่าง  
จับไม่ได้หรือหาผลงานชิ้นนี้



กิจกรรมวาดภาพตามตัวอย่างที่กำหนดให้  
กิจกรรมวาดภาพที่ชอบจากการชมนิทรรศการ

ตารางที่ 3 สรุปความแตกต่างของสื่อในงานฉบับร่างและฉบับที่ผ่านการปรับปรุงโดยข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ





นำไปใช้ในสถานการณ์จริงกับเด็กกลุ่มตัวอย่าง พร้อมเก็บข้อมูลพฤติกรรมผ่านการใช้สื่อใบงาน  
ของเด็กกลุ่มตัวอย่าง

5. นำไปใช้ในสถานการณ์จริงกับเด็กกลุ่มตัวอย่าง พร้อมเก็บข้อมูลพฤติกรรมผ่านการใช้สื่อใบงานของ  
เด็กกลุ่มตัวอย่าง

เพื่อให้การใช้สื่อใบงานนี้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด ผู้วิจัยได้ปฏิบัติตามหลักการใช้สื่อการ  
สอนที่ได้ทำการศึกษาจากทฤษฎีทางครุศาสตร์ พบว่ามีขั้นตอนในการเตรียมความพร้อมและใช้งาน  
สื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำมาเทียบเคียงและปรับใช้ในบริบทพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ ดังต่อไปนี้

#### ขั้นตอนที่ 1 เตรียมตัวผู้สอน

ผู้วิจัยได้ทบทวนเนื้อหาและขั้นตอนในการใช้สื่อก่อนทำการทดลองจริง

#### ขั้นตอนที่ 2 เตรียมจัดสภาพแวดล้อม

ผู้วิจัยได้เข้าไปสำรวจสถานที่ก่อนทดลองใช้งานจริง รวมถึงการเตรียมวัสดุ  
อุปกรณ์

#### ขั้นตอนที่ 3 เตรียมผู้เรียน เพื่อให้มีความพร้อมที่จะเรียน

ผู้วิจัยได้เตรียมผู้เรียน ด้วยการอธิบายจุดประสงค์และวิธีการใช้สื่อใบงาน  
อุปกรณ์ และแนะนำความเป็นมาของนิทรรศการ

#### ขั้นตอนที่ 4 การใช้สื่อให้เหมาะกับขั้นตอนและวิธีการตามที่ได้เตรียมไว้แล้วเพื่อให้ การเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น

ผู้วิจัยได้ปฏิบัติตามขั้นตอนที่เตรียมการไว้ และมีการสังเกตการณ์เพื่อ  
ควบคุมและอำนวยความสะดวกให้กลุ่มเป้าหมายตลอดเวลา

#### ขั้นตอนที่ 5 การติดตามผล (Follow Up)

ผู้วิจัยได้ทำการติดตามผลโดยการสังเกตการณ์ สอบถามผ่านการพูดคุย  
และรวบรวมใบงานเพื่อวิเคราะห์การทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

#### 5.1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อใบงานเพื่อสังเกตพฤติกรรม

ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กอายุ 7-9 ปี ซึ่งอยู่ในขั้นปฏิบัติการ  
อย่างเป็นรูปธรรม (concrete operational period) มีการคิดอย่างเป็นเหตุผล  
มากขึ้น มีความเข้าใจเรื่องวัตถุและการเปลี่ยนแปลงกายภาพของวัตถุ สามารถ

จำแนกหมวดหมู่สิ่งของได้จากลักษณะ เข้าใจการจัดลำดับ สามารถคิดย้อนกลับ สร้างความเชื่อมโยงและเข้าใจความสัมพันธ์ต่างๆได้ มีความสามารถในการใช้ ตรรกะแต่ยังต้องอาศัยอุปกรณ์รูปธรรมอื่นๆช่วยสร้างความเข้าใจ<sup>81</sup>

กลุ่มตัวอย่างกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยทำการการเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (Purposive sampling) เพื่อสังเกตพฤติกรรมการใช้สื่อใบงานว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจหรือไม่ เพื่อนำไปวิเคราะห์และสรุปแนวทางรูปแบบ และการเลือกเนื้อหาสื่อใบงาน โดยไม่ได้วัดผลการเรียนรู้



รูปที่ 62 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น กำลังเตรียมเข้าชมนิทรรศการ

## 5.2. สรุปการสังเกตพฤติกรรมในการดำเนินกิจกรรม

### 5.2.1. ก่อนการทำกิจกรรมด้วยสื่อใบงาน

<sup>81</sup> ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : บริษัท แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตปอเรนซ์. 2552.

เจ้าหน้าที่ของหอศิลปวัฒนธรรม สำนักวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น นำคณะนักเรียนทั้งหมด 70 คน เข้าชมนิทรรศการ เนื่องจากไม่มีการนำชมที่เป็นระบบและไม่มีกิจกรรมเฉพาะสำหรับการเรียนรู้ พบว่านักเรียนชมงานนิทรรศการด้วยตนเองอย่างไม่เป็นระเบียบ



รูปที่ 63 คณะนักเรียนเข้าชมนิทรรศการก่อนเริ่มทำกิจกรรมสื่อโบราณ

#### 5.2.2 การเตรียมพร้อมกลุ่มตัวอย่าง

เลือกนักเรียนเพื่อทำกิจกรรมสื่อโบราณจำนวน 7 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน ในช่วงเวลาที่ต่างกัน เพื่อมาชมนิทรรศการพร้อมมีสื่อโบราณและสีไม้ 12 สี ในกล่องขนาดเล็กจัดเตรียมไว้ให้ สามารถพกพาขณะเดินชมได้อย่างสะดวก และยังเป็นสีที่เหมาะสมกับพัฒนาการกล้ามเนื้อในวัยนี้ ผู้วิจัยได้อธิบายวิธีการใช้งานและวัตถุประสงค์ของสื่อโบราณนี้ให้นักเรียนฟังอย่างคร่าวๆ จากนั้นจึงให้นักเรียนแยกย้ายไปทำสื่อโบราณอย่างอิสระ นักเรียน 10 คน ในแต่ละกลุ่ม จับกลุ่มเป็นกลุ่มละ 2 - 3 คน ตามความสนิทสนม



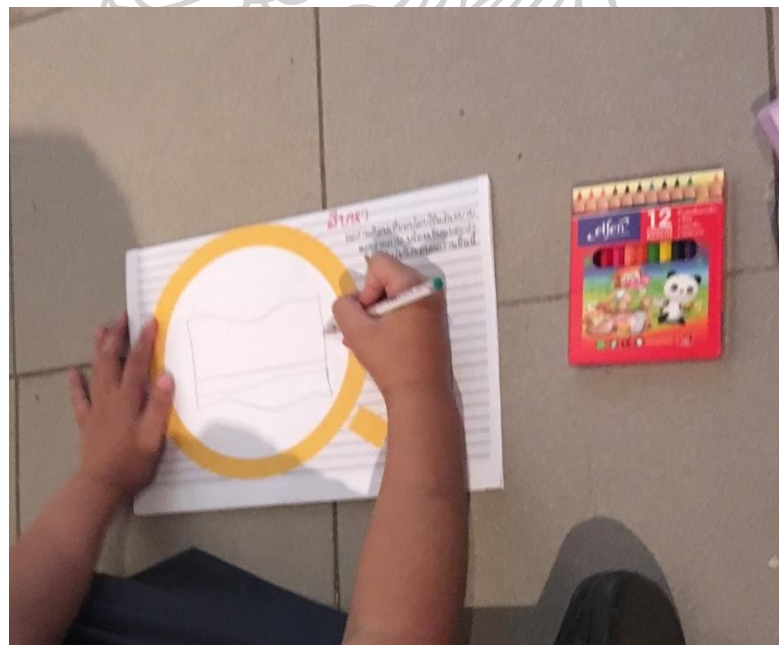
รูปที่ 64 นักเรียนบางส่วนจากกลุ่มตัวอย่าง ในระหว่างทำกิจกรรมด้วยสื่อใบงาน

### 5.2.3. ระหว่างดำเนินกิจกรรม

ผู้วิจัยเดินสังเกตการณ์และแนะนำนักเรียนไปด้วย นักเรียนเดินไปยังบริเวณผลงานที่ปรากฏในสื่อใบงานด้วยความตื่นเต้นและยังเล่นกับเพื่อนด้วยการแข่งกันว่าใครจะหาผลงานชิ้นนั้นเจอก่อน จากนั้นจึงลงมือทำตามที่ใบงานเขียนไว้อย่างกระตือรือร้น



รูปที่ 65 นักเรียนบางส่วนจากกลุ่มตัวอย่าง ในระหว่างทำกิจกรรมด้วยสื่อใบงาน



รูปที่ 66 อุปกรณ์ที่ใช้ในระหว่างทำกิจกรรมด้วยสื่อใบงาน

ระหว่างทำกิจกรรมด้วยสื่อใบงาน เกิดการพูดคุยแลกเปลี่ยนระหว่างกลุ่มนักเรียนกันเองอย่างสนุกสนาน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะที่ปรากฏในสื่อใบงาน โดยนักเรียนส่วนใหญ่เล่าประสบการณ์ของตนเองที่มีความสัมพันธ์กับผลงาน โดยมีรายละเอียดบางส่วนที่ผู้วิจัยสังเกตการณ์ ดังนี้

5.2.3.1. เมื่อกำลังทำกิจกรรมจับลากเส้นประและต่อเติมภาพจากผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” จากผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” นักเรียนเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับบ้านของตนเอง รวมถึงเรื่องราวของคนในครอบครัว บางส่วนกล่าวว่ากิจกรรมข้อนี้น่าเบื่อ เพราะกิจกรรมลากเส้นตามรอยประมีรายละเอียดที่ต้องทำมากเกินไป

5.2.3.2. เมื่อกำลังทำกิจกรรมจับผิดภาพจากผลงาน “ลมหายใจสั่งตาย” นักเรียนเล่าประสบการณ์ของตนเองที่เกี่ยวกับเรื่องผีและสัตว์ประหลาดที่เคยดูในการ์ตูนโทรทัศน์ โดยอธิบายว่าตัวละครมีลักษณะคล้ายกับในภาพผลงาน แต่ตนเองไม่รู้สึกรำคาญกลัว

5.2.3.3. เมื่อกำลังทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับผลงาน “ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก” นักเรียนเล่าเรื่องที่ถูกครูองได้สอนเกี่ยวกับสุภาษิตนี้ เมื่อตอนที่ตนเองทำการบ้านวิชาภาษาไทย และยังให้รายละเอียดว่าผู้ปกครองได้ยกตัวอย่างโดยใช้สุนัขตัวใหญ่และตัวเล็ก เพราะที่บ้านของตนเลี้ยงสุนัขไว้



รูปที่ 67 นักเรียนบางส่วนจากกลุ่มตัวอย่าง ในระหว่างทำกิจกรรมด้วยสื่อใบงาน



รูปที่ 68 นักเรียนบางส่วนจากกลุ่มตัวอย่าง ในระหว่างทำกิจกรรมด้วยสื่อใบงาน

- 5.2.3.4. เมื่อกำลังทำกิจกรรมตามหาผลงานที่ชอบและวาดลงในใบงาน พบว่าเด็กจำนวน 9 คน จาก 10 คน วาดภาพผลงานร่วม

แสดงที่มีชื่อว่า “The Memories” โดย นายภูริธิป สุริยภัทร พันธุ์ เทคนิคแม่พิมพ์หิน เป็นภาพธงชาติไทยที่ถูกตากให้แห้ง คล้ายการตากเสื้อผ้า จากการสอบถามเด็กบางส่วน พบว่าเด็ก เลือกวาดภาพนี้เนื่องจากเป็นสิ่งที่ตนเองคุ้นเคยจากการเห็น อยู่ตลอดเวลาและมีรายละเอียดน้อย ทำให้มีความมั่นใจและ วาดได้ง่าย



รูปที่ 69 ภาพผลงาน “The Memories” โดย นายภูริธิป สุริยภัทรพันธุ์ เทคนิคแม่พิมพ์หิน  
ที่มา : หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

### สรุปและวิเคราะห์ผลที่ได้จากการทำกิจกรรมในสื่อใบงานของเด็ก

#### 6. สรุปและวิเคราะห์ผลที่ได้จากการทำกิจกรรมในสื่อใบงานของเด็ก

จากการสังเกตพฤติกรรมพบว่าเด็กส่วนใหญ่มีพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกัน คือ มีความกระตือรือร้นและมีความเพลิดเพลินตามที่ผู้วิจัยคาดหวัง นอกจากการสังเกตพฤติกรรมแล้วยังสามารถ



วิเคราะห์จากสื่อใบงานที่ทำกิจกรรมเสร็จแล้วของเด็กเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยทำการเลือกตัวอย่างสื่อใบงานที่มีข้อสังเกตที่น่าสนใจ มีรายละเอียดดังนี้

#### 6.1. ภาพผลงาน “วิถีชีวิตในพุทธวัฒนธรรม”

จากกิจกรรมลากเส้นตามรอยประพร้อมต่อเติมห้องต่างๆในบ้านให้สมบูรณ์ พบว่าเด็กต่อเติมภาพบ้านตามจินตนาการได้ แต่กิจกรรมลากเส้นอาจใช้เวลานานเกินไป และมีรายละเอียดเยอะ ทำให้เด็กบางคนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่ได้ทำตามกิจกรรมให้เสร็จสมบูรณ์ และกิจกรรมตามหาชื่อผลงานจากผลงานจริงในการจัดแสดงนิทรรศการ เพื่อฝึกการสังเกตผลงาน เด็กส่วนใหญ่สามารถตอบชื่อผลงานได้ถูกต้องตามที่คาดหวังไว้

#### 6.2. ภาพผลงาน “ลมหายใจส่งตาย”

เด็กมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม และทำเครื่องหมายจุดที่แตกต่างกันด้วยปากกาหรือดินสอสีที่ได้รับ

#### 6.3. ภาพผลงาน “ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก”

เมื่อพิจารณาจากสื่อใบงานที่เด็กทำกิจกรรมแล้ว พบว่าความหลากหลายในการออกแบบลวดลายและสีให้กับปลาแต่ละตัว แสดงให้เห็นว่ามีความตั้งใจในการสร้างสรรค์ผลงานและจากการสนทนายังทำให้สรุปได้ว่าการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมส่วนตัวกับประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับจากการมาชมนิทรรศการ

#### 6.4. กิจกรรมตามหาผลงานที่ชอบ

เมื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้ตามหาผลงานที่ตนเองชอบ พบว่าเด็กส่วนใหญ่เลือกวาดภาพสิ่งของที่ตนเองคุ้นเคยและมีรายละเอียดน้อย คือ ภาพธงชาติไทย ทั้งนี้พบว่าเด็กมีพฤติกรรมที่เลียนแบบเพื่อนหรือทำตามเพื่อน เนื่องจากเด็กส่วนใหญ่เลือกวาดภาพเดียวกัน



รูปที่ 70 สื่อใบงานภาพผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมแล้ว



รูปที่ 71 สื่อใบงานภาพผลงาน “วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมแล้ว

 **มองหา** ลวดลายต่างๆในผลงานชิ้นนี้  
 บอกได้ไหมว่าลวดลายเหล่านี้เรียกว่าอะไร ?  
 **วาด** ต่อเติมลวดลายบนตัวปลาให้สวยงาม




 **สืบหา** ความหมายของสุภาษิต “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก” ด้วยการสอบถามผู้ที่มาน้องๆมาชมนิทรรศการนี้

รูปที่ 72 สื่อใบงานภาพผลงาน “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก” หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมแล้ว

 **มองหา** ลวดลายต่างๆในผลงานชิ้นนี้  
 บอกได้ไหมว่าลวดลายเหล่านี้เรียกว่าอะไร ?  
 **วาด** ต่อเติมลวดลายบนตัวปลาให้สวยงาม

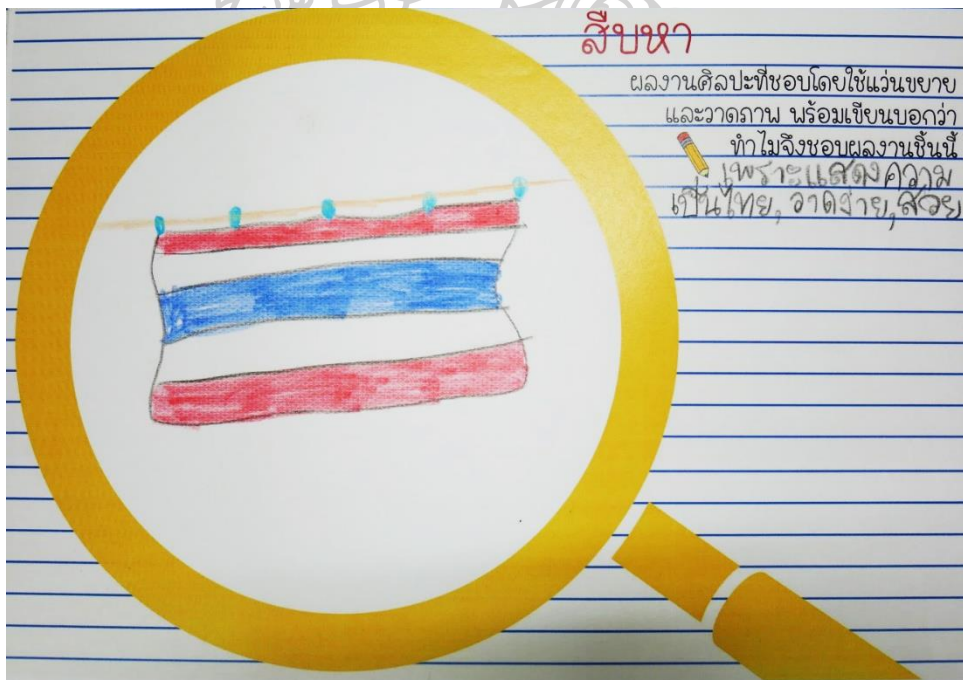



 **สืบหา** ความหมายของสุภาษิต “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก” ด้วยการสอบถามผู้ที่มาน้องๆมาชมนิทรรศการนี้

รูปที่ 73 สื่อใบงานภาพผลงาน “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก” หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมแล้ว



รูปที่ 74 สื่อใบงานภาพผลงาน “ลมหายใจสิงตายเป็น” หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมแล้ว



รูปที่ 75 สื่อใบงาน กิจกรรมตามหาผลงานที่ชอบหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมแล้ว

## สรุปผล

เนื่องจากวัตถุประสงค์ของการพัฒนาสื่อใบงานนี้ คือ การให้ความรู้ประกอบนิทรรศการ แก่ผู้เข้าชมที่เป็นเยาวชน วัย 7-9 ปีโดยมุ่งเน้นการสร้างความรู้แบบคอนสตรัคติวิซึม หรือการสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์ส่วนบุคคลเดิมที่มีอยู่แล้ว ดังนั้นผู้วิจัยจึงพิจารณากลุ่มเป้าหมายโดยจำแนกออกเป็นรายบุคคล และไม่ได้นำความรู้เดิมที่มีอยู่แล้วมาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ นอกจากนี้ยังคงคำนึงถึงการนำไปใช้จริงในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์เป็นหลัก

จากการนำสื่อใบงานไปใช้จริงเพื่อสังเกตพฤติกรรม สามารถสรุปและวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อใบงานต่อไปในอนาคต ดังนี้

### รูปแบบของสื่อใบงานและอุปกรณ์ประกอบสื่อใบงาน

สื่อใบงานที่ใช้ประกอบนิทรรศการ สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น อายุ 7-9 ปีในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ ควรมีลักษณะที่ดึงดูดความสนใจจากเด็ก มีการออกแบบที่เหมาะสมและคำนึงถึงการใช้งานจริง ควรผ่านการทดสอบใช้งานจริงมาก่อนเพื่อหาความเหมาะสมและปรับปรุงเพื่อให้ได้ฉบับที่มีประสิทธิภาพที่สุด มีการกำหนดวัตถุประสงค์ของสื่อไว้ชัดเจน คำนึงถึงระดับภาษาที่ใช้และความยาวของข้อความ ควรใช้ประโยคสั้นๆ และคำศัพท์พื้นฐานง่ายๆ โดยคำนึงถึงพื้นฐานความรู้ของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก ข้อความควรมีความกระชับ เพื่อให้เกิดความน่าอ่าน มีการใช้ย่อหน้าสั้นๆ หรือแบ่งเป็นข้อ อาจอาศัยการเน้นตัวพิมพ์หนาหรือขีดเส้นใต้ใจความ หลีกเลี่ยงการใช้ศัพท์เฉพาะทางโดยไม่อธิบายนิยามไว้ให้ มีขนาดของสื่อใบงานและอุปกรณ์ที่สามารถพกพาได้สะดวก ซึ่งพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์อาจพิจารณาจากพื้นที่จัดแสดงหรือพื้นที่ทำกิจกรรมของตนเอง สื่อใบงานนี้ควรปรับใช้ร่วมกับเด็กที่มาพร้อมครอบครัวและโรงเรียนเพื่อเป็นส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระ

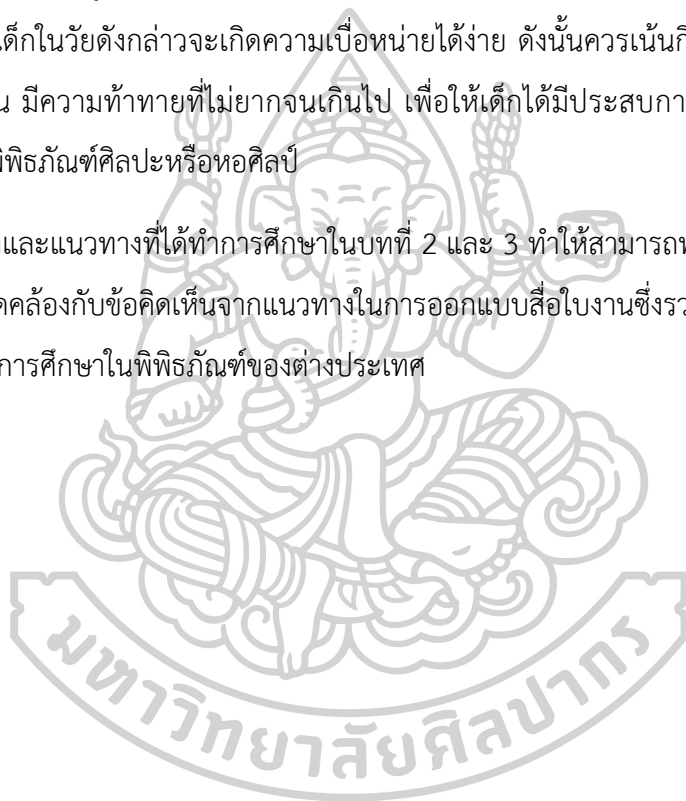
### เนื้อหาและผลงานจัดแสดงที่เลือกใช้

จากการนำสื่อใบงานไปใช้จริงในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ สามารถสรุปได้ว่า เด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น อายุ 7-9 ปี สนใจผลงานศิลปะและเนื้อหาที่มีสีสันสดใส มีรูปทรงอิสระและดึงดูดความสนใจ หรือมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์เดิม ซึ่งไม่มีคำตอบที่ถูกต้องหรือผิดอย่างแน่ชัด อาจนำเสนอเกร็ดที่นำรู้หรือเรื่องใกล้ตัวผ่านผลงานจัดแสดง เป็นเนื้อหาที่ชวนให้คิดถึงศาสตร์ในสาขาต่างๆ หรือเสริมพัฒนาการด้านจิตใจ อาจคำนึงถึงหลักสูตรที่ศึกษาในโรงเรียนตามบริบทเพื่อให้เกิดประโยชน์สำหรับสถานศึกษาที่มาเยี่ยมชมด้วย

## รูปแบบของกิจกรรม

จากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กกลุ่มเป้าหมายในขณะที่ทำกิจกรรมจากสื่อใบงานในบริบทพิพิธภัณฑศิลป์หรือหอศิลป์ สามารถสรุปได้ว่า ควรเน้นกิจกรรมที่เป็นเกมและมีกิจกรรมที่หลากหลาย และได้รับการออกแบบสำหรับเด็กโดยเฉพาะ เช่น กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี เกมปริศนา ตามหาสิ่งของหรือรายละเอียดจากผลงานจัดแสดง กระตุ้นให้เกิดการคิดให้อิสระในการเรียนรู้และค้นคว้าด้วยตัวเอง เน้นกิจกรรมที่เกี่ยวกับการมองและสังเกตรายละเอียดจากผลงานศิลปะที่จัดแสดงอยู่ พยายามเลี่ยงกิจกรรมที่ใช้การเขียนตัวหนังสือหรือมีรายละเอียดที่มากเกินไป เนื่องจากเด็กในวัยดังกล่าวจะเกิดความเบื่อหน่ายได้ง่าย ดังนั้นควรเน้นกิจกรรมที่มีความตื่นเต้น สนุกสนาน มีความท้าทายที่ไม่ยากจนเกินไป เพื่อให้เด็กได้มีประสบการณ์ที่ดีในขณะที่ชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑศิลป์หรือหอศิลป์

จากข้อมูลและแนวทางที่ได้ทำการศึกษาในบทที่ 2 และ 3 ทำให้สามารถพัฒนาสื่อใบงานดังกล่าวได้จริงและสอดคล้องกับข้อคิดเห็นจากแนวทางในการออกแบบสื่อใบงานซึ่งรวบรวมจากนักวิชาการ และเจ้าหน้าที่การศึกษาในพิพิธภัณฑศิลป์ของต่างประเทศ



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การเผยแพร่ความรู้ให้ผู้เข้าชมนิทรรศการทุกช่วงอายุ ถือเป็นหน้าที่ที่สำคัญของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ มีจุดประสงค์เพื่อให้สามารถเข้าใจนิทรรศการได้ง่ายและนำไปสู่การเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของตนเองได้ พิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ของประเทศไทยในปัจจุบันกำลังดำเนินการเผยแพร่ความรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลายเช่นกัน แต่จากการสำรวจการจัดการเรียนรู้ในบริบทดังกล่าว พบว่าสื่อโบบงานประกอบนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยที่เหมาะสมสำหรับเด็กยังไม่เป็นที่นิยม โดยเฉพาะสื่อโบบงานสำหรับเด็กในวัยประถมศึกษาตอนต้น (อายุ 7 – 9 ปี) ที่ยังต้องอาศัยสื่อในการเรียนรู้ งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งศึกษารูปแบบของสิ่งพิมพ์ประกอบนิทรรศการศิลปะไทยร่วมสมัยที่เหมาะสมกับเด็กในวัยดังกล่าว เพื่อหาแนวทางการสร้างสื่อโบบงานสำหรับเด็กในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ที่เหมาะสม โดยศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ การผลิตสื่อโบบงาน และลักษณะของเด็กอายุ 7 - 9 ปี รวมถึงทฤษฎีอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เช่น พัฒนาการของเด็ก และการออกแบบสำหรับเด็ก โดยเป็นการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตัวอย่างสื่อโบบงาน โดยมุ่งเน้นไปที่การใช้งานที่เหมาะสมกับบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ จากนั้นจึงสรุปผลออกมาเป็นสื่อโบบงาน นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและนำไปใช้ในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์เพื่อสังเกตพฤติกรรม

จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ มีทฤษฎีที่นำมาใช้ ดังนี้

การศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Education) และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เป็นรูปแบบการศึกษาที่เกิดขึ้นตามอัยาศัยจากความต้องการที่จะเรียนรู้ของผู้เรียนเอง เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระไม่ว่าจะเป็นช่วงอายุหรือเพศใดๆ สามารถเลือกเรียนได้ตามศักยภาพและความพร้อมของตนเอง มีความยืดหยุ่นและเอื้อต่อผู้เรียน เกิดขึ้นได้ตลอดช่วงชีวิตของบุคคลและเกิดขึ้นได้ทุกที่ มิได้จำกัดเพียงแคในสถานศึกษา เป็นการผสมผสานศาสตร์หลายอย่างเข้าด้วยกัน โดยมีปัจจัยสำคัญ ได้แก่ การได้รับความร่วมมือ แรงกระตุ้นเชิงบวก แรงเสริมให้เกิดความต้องการอยากเรียนรู้ ความสร้างสรรค์ ความเพลิดเพลิน แนวคิดดังกล่าวนี้ยังรวมถึงการเรียนรู้ในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ด้วย

การศึกษาทฤษฎีการเรียนการสอน สามารถช่วยให้เข้าใจถึงระบบการเรียนรู้ของบุคคลในรูปแบบและบริบทต่างๆ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีการเรียนการสอนและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง และ

สามารถปรับใช้ในบริบทของพิพิธภัณฑศิลป์หรือหอศิลป์ได้ ได้แก่ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ เชื่อว่า ความรู้หรือประสบการณ์เดิมมีส่วนช่วยในการสร้างความรู้ใหม่ เป็นกระบวนการเชื่อมโยงที่ผู้เรียนทำหน้าที่เป็นผู้สร้าง (Construct) แต่แต่ละบุคคลที่เป็นผู้สร้างความจริงและความหมายขึ้นมาด้วยตัวเองจากประสบการณ์ที่มีอยู่ บุคคลในกลุ่มนี้มักมีลักษณะชื่นชอบการเรียนรู้ จึงมักจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติเอง มากกว่าที่จะรับความรู้จากผู้อื่น กลุ่มทฤษฎีนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ การสร้างความรู้คือกระบวนการทางปัญญาของรายบุคคล (Cognitive Constructivism) เชื่อว่าความรู้เกิดขึ้นเมื่อบุคคลเผชิญกับสิ่งแวดล้อมใหม่ซึ่งนำไปสู่สภาวะไม่สมดุล (Disequilibrium) ซึ่งผู้เรียนจะมีการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Schema) เพื่อให้เข้าสู่สภาวะสมดุล (Equilibrium) เมื่อประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่สามารถเชื่อมโยงกันได้ โครงสร้างทางปัญญาก็จะขยายขอบเขตไปด้วย และการสร้างความรู้เป็นกระบวนการทางสังคม (Social Constructivism) เชื่อว่ามนุษย์สามารถเรียนรู้จากผู้อื่นในสังคมได้ผ่านการชี้แนะ จากทฤษฎีดังกล่าวสามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ คือ การจัดกลุ่มผู้เรียนในจำนวนน้อย เนื่องจากผู้เรียนมีพัฒนาการที่ไม่เท่ากันในรายบุคคล ควรให้ผู้เรียนได้ทำงานอย่างอิสระ ควรมีกิจกรรมที่ใช้ความร่วมมือจากผู้เรียนและผู้สอน และรับฟังความเห็นของผู้เรียนด้วย

นอกจากทฤษฎีการเรียนการสอนข้างต้นที่กล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษานวัตกรรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเพิ่มเติมที่สามารถปรับใช้ในบริบทของพิพิธภัณฑศิลป์หรือหอศิลป์ได้

การจัดการเรียนการสอนแบบคอนสตรัคติวิสต์ สามารถนำไปปรับใช้ในการสอนได้หลายประการ ได้แก่ การให้นักเรียนถามคำถามและใช้คำถามนั้นในการวางแผนการสอนต่อไป ยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนริเริ่มค้นคว้าสิ่งต่างๆด้วยตนเอง ให้ความสำคัญต่อประสบการณ์และความคิดเห็นของผู้เรียน สนับสนุนที่ให้ผู้เรียนคิดไตร่ตรองเหตุและผล

การจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งข้อมูลเป็นหลัก เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้มีโอกาสเลือกแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเองในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย รวมถึงพิพิธภัณฑ วัตถุจัดแสดง วัตถุจำลอง โดยมีผู้อำนวยความสะดวก เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันและกัน โดยมุ่งเน้นที่กระบวนการคิด แรงจูงใจภายใน ความร่วมมือในการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและผู้เรียนกับผู้สอน มีความยืดหยุ่นของสถานที่และเวลาในการเรียนรู้ มีแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และมีเนื้อหาที่สัมพันธ์กับความรู้พื้นฐานเดิมที่เหมาะสมกับตนเอง

จากทฤษฎีการเรียนรู้และการเรียนการสอนหลายประการที่ได้สรุปมาทั้งหมดข้างต้น พบว่ามีจุดร่วมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ การให้ผู้เรียนได้มีอิสระที่จะเลือกเรียนรู้เรื่องที่ตนเองสนใจ สร้างองค์ความรู้หรือประสบการณ์ด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้ประเมินความสามารถของตนเอง จัดการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงประสบการณ์หรือทักษะรายบุคคล เป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนทำหน้าที่เป็น



เพียงผู้อำนวยความสะดวก และเป็นการเรียนรู้ที่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่และทุกเวลาหากมีสภาพแวดล้อมและสิ่งเร้าที่เหมาะสม ซึ่งมีความสอดคล้องกับนิยามของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและบทบาทการศึกษาของพิพิธภัณฑ์

เพื่อให้สอดคล้องกับการออกแบบและเลือกใช้สื่อที่เหมาะสม จำเป็นต้องศึกษาลักษณะโดยทั่วไปของผู้เรียนเสียก่อน ซึ่งในที่นี้คือเด็กในวัย 7 - 9 ปี หรือประถมศึกษาตอนต้น ทั้งในแง่พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ ความสามารถในการเรียนรู้ สติปัญญา และวุฒิภาวะ นักการศึกษาได้อธิบายลักษณะและพัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้นโดยจำแนกเป็นด้านต่างๆ

### **พัฒนาการทางด้านร่างกาย (Physical Development)**

เป็นวัยที่มีความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวมากขึ้น มีพัฒนาการด้านร่างกายสม่ำเสมอ การประสานระหว่างดวงตาและมือยังไม่สมบูรณ์ดีนัก ชอบทำและเปลี่ยนกิจกรรมไปเรื่อยๆ ไม่ชอบอยู่นิ่ง ควรมีกิจกรรมการเล่นที่ได้เคลื่อนไหวเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อและการทรงตัว สามารถพัฒนาสมองโดยการให้ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ ควรให้มีประสบการณ์ที่มีความสำเร็จเป็นสิ่งเร้าให้ทำเรื่องที่ยากขึ้น

### **พัฒนาการทางเชาว์ปัญญา (Intellectual Development )**

เด็กจะเริ่มเรียนรู้และมีประสบการณ์เพิ่มขึ้น รู้จักใช้เหตุผลในการตัดสินใจ เลือกทำในสิ่งที่ตนสนใจ สามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วได้อย่างแม่นยำ รู้จักแยกแยะสีได้มากขึ้น มีการให้เหตุผลมากขึ้นในการตัดสินใจ ลดการยึดตนเองเป็นจุดศูนย์กลางทำให้สามารถคิดแก้ปัญหาในแง่มุมมองของคนอื่นได้มากขึ้น มีพัฒนาการด้านภาษาและความคิดมากขึ้น สามารถจำคำศัพท์และพูดเป็นประโยคได้มากขึ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและคนรอบข้าง อย่างไรก็ตามความสามารถในการคิดยังมีขอบเขตที่จำกัด สามารถแก้ปัญหาได้รอบคอบขึ้น และรู้จักการวิธีแก้ปัญหาที่ดีโดยอาศัยประสบการณ์ของตน การพัฒนาสติปัญญายังมีปัจจัยที่ส่งเสริม คือ แรงจูงใจ สิ่งเร้า และการได้ลงมือทำ

### **พัฒนาการทางสังคมและบุคลิกภาพ**

การยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางจะลดลงในช่วงวัยนี้ แต่จะเริ่มให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อน เกิดแรงจูงใจและปัญหาท้าทายเพิ่มขึ้นตามสภาพแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไป เด็กจะใช้เวลาอยู่ที่โรงเรียนมากขึ้นจนเป็นส่วนสำคัญในพัฒนาการ เริ่มเข้าใจกฎระเบียบเพื่ออยู่ร่วมกันในสังคม เกิดการแข่งขันกันทางสังคม (Social comparison) เริ่มมีบุคลิกภาพเฉพาะตัว โดยมีปัจจัย คือ ประสบการณ์ที่บ้าน ความสัมพันธ์กับเพื่อนและครูที่โรงเรียน

## พัฒนาการทางภาษา

พัฒนาการทางภาษาและการเรียนรู้ภาษาของเด็ก สามารถแบ่งออกเป็น 7 ชั้น โดยงานวิจัยนี้มีเป้าหมายคือกลุ่มเด็กระยะสร้างสรรค์ (อายุ 7 ปีขึ้นไป) เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าสู่โรงเรียน เด็กจะเล่นสนุกกับคำ และหาวิธีสื่อความหมายด้วยตัวเลข เด็กในวัยนี้จะพัฒนาวิเคราะห์ และ สร้างสรรค์ ทักษะการสื่อความหมายโดยใช้ถ้อยคำสำนวนเปรียบเทียบ และ ภาษาที่พูดเป็นนามธรรมมากขึ้นและเขารู้สึกสนุกกับการแสดงความคิดเห็นโดยการพูดและการเขียน

## พัฒนาการและการเรียนรู้

มีความอยากรู้อยากเห็นและสามารถสังเกตเพื่อหาคำตอบได้ เข้าใจเรื่องเหตุและผลมากขึ้น สามารถจดจำระยะเวลาหรืออดีตและปัจจุบันได้ จะมีความสนใจในเรื่องที่ทำได้ยาวนานขึ้น แต่ยังไม่สามารถทำอะไรหลายๆ อย่างได้พร้อมกัน เข้าใจคำสั่ง เริ่มแยกแยะการเล่นกิจกรรมระหว่างเพศ ใช้ภาษาที่ซับซ้อนขึ้น รู้จักถามตอบอย่างมีเหตุผล เด็กวัยนี้จะต้องการความเป็นส่วนตัวมากขึ้น มีของสะสมส่วนตัว และเลียนแบบพฤติกรรมที่มีอายุมากกว่า

## ลักษณะทางจิตวิทยา

เด็กวัยนี้มักจะสนุกไปกับเรื่องเล่า โน้มน้ำใจได้ง่าย เริ่มที่จะยอมรับความคิดของผู้ใหญ่ที่ไม่ใช่พ่อหรือแม่หรือคนในครอบครัวของตน มีความต้องการที่จะรับคำชมเชยสูง ในวัยนี้เหมาะแก่การฝึกรบมให้มีสำนึกแห่งการรู้จักตนเอง (Self-awareness) ต่อสังคม ความสนใจเกี่ยวกับชีวิตของตนเองและผู้อื่น ที่อยู่รอบข้าง การยอมรับตนเองและความหมายของอิสรภาพ เรียนรู้และประเมินตนเองในการมีความสัมพันธ์กับเพื่อน ต้องการการยอมรับเข้าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ชอบแสดงออกว่าสามารถทำอะไรบางสิ่งได้ดี ต้องการที่จะเป็นอิสระ เนื่องจากมองว่าตนเองโตแล้ว

## การสอนศิลปะเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น (7 - 9 ปี)

เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2 จัดอยู่ในอยู่ในกลุ่ม ชั้นแบบแผน หรือขั้นสัญลักษณ์ (Schematic Stage) เป็นขั้นที่ขีดเขียนให้คล้ายของจริงและความเป็นจริง ซึ่งเป็นวัยที่มีความสนใจระยะสั้น หากมีกิจกรรมที่ใช้เวลานาน เด็กจะเบื่อได้ง่าย ชอบเขียนภาพเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองมีประสบการณ์มาแล้ว ชอบความสนุกสนาน ชอบวาดภาพเรขาคณิต แสดงออกสิ่งที่ตนรู้มากกว่าภาพที่เห็น ใช้สีตามอารมณ์ ผลงานจึงแสดงออกจินตนาการมากกว่าเลียนแบบจากของจริง ควรเน้นกิจกรรมที่ให้ได้ใช้มือเพื่อเสริมพัฒนาการร่างกาย เนื่องจากกล้ามเนื้อและสายตายังไม่สัมพันธ์กันดีนัก ขาดความแม่นยำในการวาดภาพ เด็กชอบที่จะได้รับการยอมรับและคำชม

ในขณะที่ เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีพัฒนาการกล้ามเนื้อและสายตาที่สัมพันธ์กันมากขึ้น ใช้อุปกรณ์ได้หลากหลายมากขึ้น ใส่ใจรายละเอียดมากขึ้น เริ่มมองโลกและวาดภาพตามความเป็นจริง อธิบายผลงานของตนเองได้ เข้าใจคุณค่าผลงานของตน งานที่กำหนดให้เด็กทำควรมีขนาดใหญ่ เพื่อให้รายละเอียดต่างๆได้เพียงพอ ผู้สอนควรสนับสนุนให้เด็กทำงานให้เต็มพื้นที่ที่มีให้ ให้เขียนภาพที่เด็กคิดว่าสำคัญก่อน จากนั้นจึงเพิ่มเติมรายละเอียดลงไป

การจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์มีความแตกต่างจากในสถานศึกษาอย่างเห็นได้ชัด และจำเป็นอย่างยิ่งที่เจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ต้องศึกษา ทั้งนี้พบว่าไม่มีทฤษฎีและแนวทางปฏิบัติที่แน่ชัด ทุกพิพิธภัณฑ์ล้วนมีการปรับใช้เพื่อให้เข้ากับองค์กรนั้นๆ ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเฉพาะทฤษฎีที่ไม่อิงกับบริบทใดๆและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยเท่านั้น

การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์นั้นเกิดขึ้นในลักษณะของการเรียนรู้โดยอิสระ (Free choice learning) ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เพราะผู้ชมนิทรรศการสามารถเรียนรู้เรื่องราวที่ตนเองสนใจจริงๆและเรียนรู้ในอัตราความเร็วที่ตนเองต้องการ และไม่ได้เป็นการรับความรู้เพียงทางเดียวจากผู้สอน แต่เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เอาประสบการณ์ความรู้ในอดีตมาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ที่ได้รับ เพื่อสร้างความหมายใหม่ให้กับประสบการณ์นั้นๆด้วยตัวเอง แม้ว่าผู้สอนจะมีบทบาทอย่างไรก็ตาม ดังนั้นผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้ คือ ความรู้ (Knowledge) ที่ไม่ได้มีลักษณะเป็นข้อเท็จจริง (Facts) ผู้เรียนจะได้รับความรู้และประสบการณ์ที่แตกต่างกันไปโดยลักษณะที่เป็นส่วนบุคคล

การเรียนรู้จากวัตถุจัดแสดงโดยการมอง เป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ อาจเริ่มการตั้งคำถามในแง่มุมมองต่างๆเมื่อเห็นวัตถุนั้น ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้กับงานศิลปะได้ วัตถุจัดแสดงมักเป็นวัตถุที่ไม่มีการจำกัดอายุไขและอาศัยความรู้เดิมที่มีอยู่แล้วของผู้ชมเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็เด็กหรือผู้ใหญ่ แต่อาจได้รับผลจากการมองในระดับที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับวุฒิภาวะ ประสบการณ์ชีวิต ความรู้และอื่นๆ

กระบวนการเหล่านี้จะนำไปสู่การตีความ ซึ่งเป็นประสบการณ์ส่วนบุคคลที่สามารถเกิดขึ้นได้ในกระบวนการเรียนรู้และยังเป็นหัวใจหลักของการเรียนรู้ในบริบทนี้อีกด้วย การตีความของแต่ละบุคคลมีคุณค่าในตัวเอง สามารถแสดงออกได้หลายวิธี ซึ่งแม้จะเล็กน้อยก็ถือว่าได้เกิดการเรียนรู้และตีความแล้วทั้งสิ้น

บางพิพิธภัณฑ์ได้ออกแบบนิทรรศการที่เอื้อต่อการเล่นเพื่อเรียนรู้ผ่านกิจกรรมศิลปะ ในบริบทที่มีความผ่อนคลายเช่นนี้ จำเป็นต้องอาศัย เครื่องมือช่วยตีความตีความเพื่อสื่อสารเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้อย่างสมบูรณ์ และการนำเสนอที่เวลานี้ต้องอยู่ในรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้ง่าย มีความเพลิดเพลิน ผู้ชมสามารถประมวลผลทางความคิดต่อได้ด้วยตนเอง

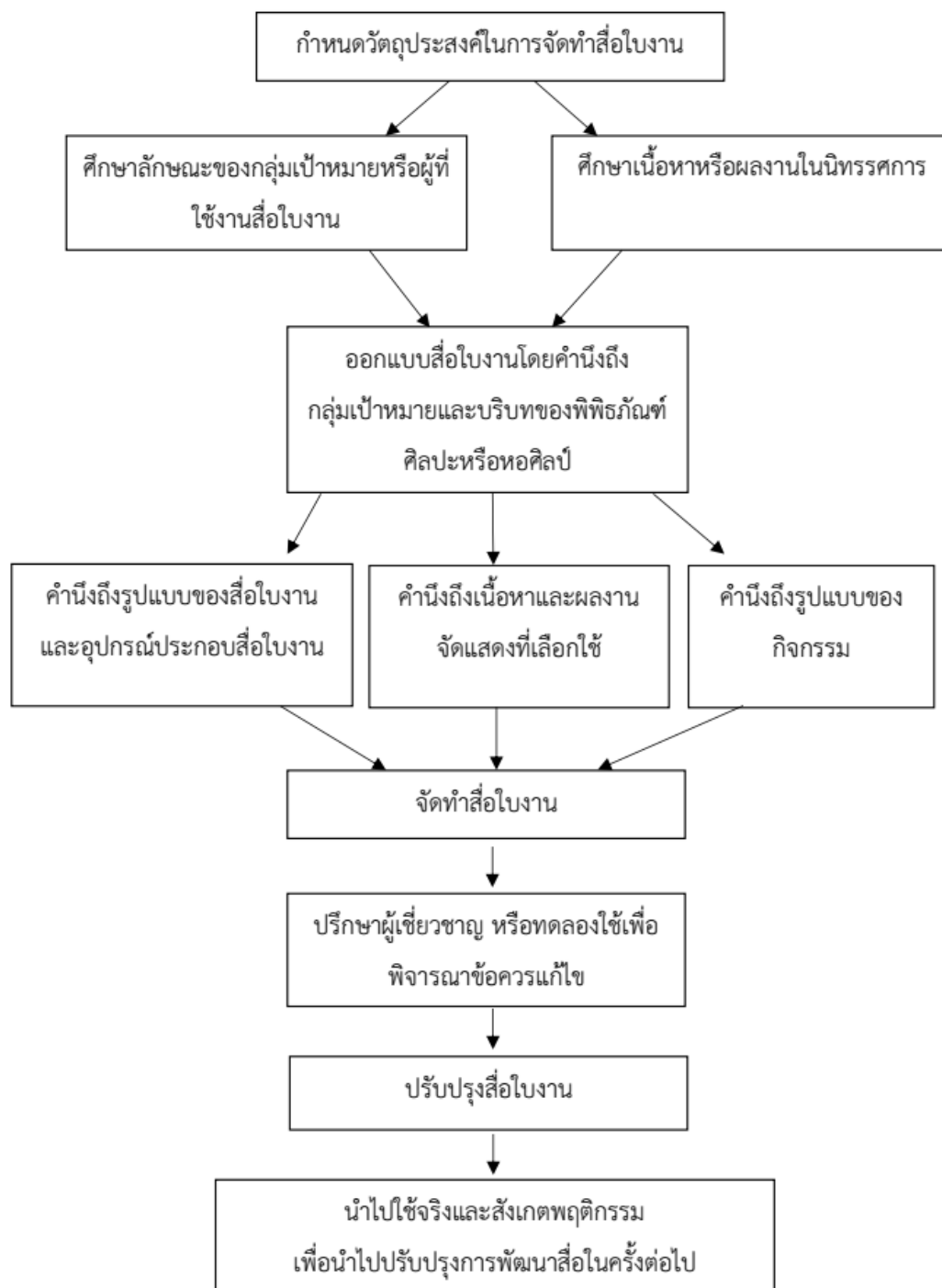
### แนวทางการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์โดยพิจารณาจากรูปแบบนิทรรศการ

สามารถสรุปแนวทางการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์โดยพิจารณาจากรูปแบบนิทรรศการที่สามารถปรับใช้กับงานวิจัยนี้ได้ คือ แบบคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ซึ่งรูปแบบนิทรรศการมีลักษณะทางเข้าสำหรับเข้าชมนิทรรศการหลายทาง ไม่มีเส้นทางเดินที่กำกับไว้ ไม่มีจุดเริ่มและจุดสิ้นสุดกำหนดไว้ให้ มีกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรูปแบบที่หลากหลายเตรียมไว้สำหรับผู้ชมนำเสนอมุมมองหลายแบบให้แก่ผู้เข้าชม กระตุ้นให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุจัดแสดงหรือแนวความคิด (Idea) เน้นไปที่การสร้างสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงประสบการณ์ความรู้ที่มีอยู่ก่อน ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนรู้เรื่องที่ตนเองสนใจได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงลำดับขั้นตอนในการเรียนรู้

### สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กในรูปแบบสิ่งพิมพ์

การให้บริการสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กในรูปแบบสิ่งพิมพ์ หรือที่เรียกว่าสื่อใบงาน นิยมใช้กันแพร่หลายในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ของต่างประเทศ จากการศึกษาทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และสำรวจตัวอย่างสื่อใบงานที่มีการนำไปใช้จริงจากต่างประเทศ สามารถสรุปลักษณะหรือแนวทางการผลิตสื่อใบงานที่เหมาะสมต่อบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์สำหรับเด็กอายุ 7 – 9 ปี โดยแบ่งออกเป็นประเด็นต่างๆ ได้แก่ ด้านความสัมพันธ์กับวัตถุจัดแสดงและเนื้อหา ด้านการนำไปใช้ และด้านการออกแบบกราฟิกและวัสดุ

จากการดำเนินงานวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์สำหรับเด็ก ประถมศึกษาตอนต้น ทำให้สามารถสรุปขั้นตอนในการจัดทำสื่อใบงานดังกล่าวได้ ดังนี้



รูปที่ 76 สรุปรูปขั้นตอนในการจัดทำสื่อใบงาน

การนำสื่อใบงานที่จัดทำขึ้นตามข้อมูลที่ได้ค้นคว้าไปใช้จริงเพื่อสังเกตพฤติกรรม โดยมุ่งเน้นการสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์ส่วนบุคคลเดิมที่มีอยู่แล้ว และคำนึงถึงการนำไปใช้จริงในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์เป็นหลักในงานวิจัยนี้ มีความสอดคล้องกับข้อคิดเห็นจากแนวทางใน

การออกแบบสื่อใบงานซึ่งรวบรวมจากนักวิชาการและเจ้าหน้าที่การศึกษาในพิพิธภัณฑ์ของต่างประเทศ สามารถสรุปเพื่อเป็นแนวทางและข้อคำนึงในการพัฒนาสื่อใบงานต่อไปในอนาคต ดังนี้

### รูปแบบของสื่อใบงานและอุปกรณ์ประกอบสื่อใบงาน

สื่อใบงานที่ใช้ประกอบนิทรรศการ สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น อายุ 7-9 ปีในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ ควรมีลักษณะที่ดึงดูดความสนใจจากเด็ก มีการออกแบบที่เหมาะสมและคำนึงถึงการใช้งานจริง ควรผ่านการทดสอบใช้งานจริงมาก่อนเพื่อหาความเหมาะสมและปรับปรุงเพื่อให้ได้ฉบับที่มีประสิทธิภาพที่สุด มีการกำหนดวัตถุประสงค์ของสื่อไว้ชัดเจน คำนึงถึงระดับภาษาที่ใช้และความยาวของข้อความ ควรใช้ประโยคสั้นๆ และคำศัพท์พื้นฐานง่ายๆ โดยคำนึงถึงพื้นฐานความรู้ของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก ข้อความควรมีความกระชับเพื่อให้เกิดความน่าอ่าน มีการใช้ย่อหน้าสั้นๆ หรือแบ่งเป็นข้อ อาจอาศัยการเน้นตัวพิมพ์หนาหรือขีดเส้นใต้ใจความ หลีกเลี่ยงการใช้ศัพท์เฉพาะทาง โดยไม่อธิบายนิยามไว้ให้ มีขนาดของสื่อใบงานและอุปกรณ์ที่สามารถพกพาได้สะดวก ซึ่งพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์อาจพิจารณาจากพื้นที่จัดแสดงหรือพื้นที่ทำกิจกรรมของตนเอง สื่อใบงานนี้ควรปรับใช้ได้กับเด็กที่มาพร้อมครอบครัวและโรงเรียนเพื่อเป็นส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระ

### เนื้อหาและผลงานจัดแสดงที่เลือกใช้

จากการนำสื่อใบงานไปใช้จริงในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ สามารถสรุปได้ว่า เด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น อายุ 7-9 ปี สนใจผลงานศิลปะและเนื้อหาที่มีสีสันสดใส มีรูปทรงอิสระและดึงดูดความสนใจ หรือมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์เดิม ซึ่งไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิดอย่างแน่ชัด อาจนำเสนอเกร็ดที่น่ารู้หรือเรื่องใกล้ตัวผ่านผลงานจัดแสดง เป็นเนื้อหาที่ชวนให้คิดถึงศาสตร์ในสาขาต่างๆ หรือเสริมพัฒนาการด้านจิตใจ อาจคำนึงถึงหลักสูตรที่ศึกษาในโรงเรียนตามบริบทเพื่อให้เกิดประโยชน์สำหรับสถานศึกษาที่มาเยี่ยมชมด้วย

### รูปแบบของกิจกรรม

จากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กกลุ่มเป้าหมายในขณะที่ทำกิจกรรมจากสื่อใบงานในบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ สามารถสรุปได้ว่า ควรเน้นกิจกรรมที่เป็นเกมและมีกิจกรรมที่หลากหลาย และได้รับการออกแบบสำหรับเด็กโดยเฉพาะ เช่น กิจกรรมวาดภาพ ระบายสี เกมปริศนาตามหาสิ่งของหรือรายละเอียดจากผลงานจัดแสดง กระตุ้นให้เกิดการคิด ให้อิสระในการเรียนรู้และค้นคว้าด้วยตัวเอง เน้นกิจกรรมที่เกี่ยวกับการมองและสังเกตรายละเอียดจากผลงานศิลปะที่จัดแสดง

อยู่ พยายามเลี่ยงกิจกรรมที่ใช้การเขียนตัวหนังสือหรือมีรายละเอียดที่มากเกินไป เนื่องจากเด็กในวัยดังกล่าวจะเกิดความเบื่อหน่ายได้ง่าย ดังนั้นควรเน้นกิจกรรมที่มีความตื่นเต้น สนุกสนาน มีความท้าทายที่ไม่ยากจนเกินไป เพื่อให้เด็กได้มีประสบการณ์ที่ดีในขณะที่ชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์

### ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยโดยวิเคราะห์และสังเกตการนำไปใช้ สามารถสรุปข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อใบงานต่อไปในอนาคต ดังนี้

1. หากพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์มีงบประมาณในการผลิตและดูแลรักษา การเพิ่มจำนวนกิจกรรมหรือจัดทำสื่อโดยเลือกตามหัวข้อเรื่อง (Theme) จากนิทรรศการ อาจทำให้เกิดความหลากหลายและน่าตื่นเต้นสำหรับผู้มาเยี่ยมชม ทั้งนี้ในหนึ่งนิทรรศการอาจมีหัวข้อเรื่องหรือประเด็นได้หลากหลาย
2. ควรมีแผนที่หรือเส้นทาง เพื่อบอกว่างานชิ้นไหนที่ปรากฏในสื่อใบงานจัดแสดงที่ตำแหน่งใดในนิทรรศการ หากเป็นการทำสื่อใบงานในนิทรรศการถาวรที่มีระยะเวลาอันยาวนานควรมีแผนที่เพื่อให้ง่ายต่อการทำกิจกรรมและยังมีประโยชน์ในการวางแผนเยี่ยมชมนิทรรศการ ทำให้ไม่เสียเวลาในการตามหาผลงาน
3. พิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ควรมีคู่มือสำหรับผู้ปกครองหรือครูโดยเฉพาะ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในนิทรรศการที่มีประสิทธิภาพ ทำให้ทราบรายละเอียดของนิทรรศการและที่มาของผลงานแต่ละชิ้นคร่าวๆ นำเสนอเนื้อหาสามารถนำไปใช้กับบุตรหลานหรือนักเรียนในขณะที่เยี่ยมชมนิทรรศการ อาจจัดทำในลักษณะที่นำไปใช้ควบคู่กับสื่อใบงานกิจกรรมของเด็ก หรือเสนอประเด็นที่น่าสนใจสำหรับใช้สนทนาระหว่างการเยี่ยมชม
4. พิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์อาจนำการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ลักษณะนี้ไปใช้ในการสร้างรายได้
5. อาจมีการทบทวนสื่อที่ออกแบบไว้ด้วยการมองจากมุมมองของผู้ชมนิทรรศการที่ไม่มีพื้นฐานทางศิลปะหรืออาจมีการทดสอบโดยการนำไปใช้จริงก่อน
6. อาจมีการใช้ทฤษฎีการเรียนรู้อื่นๆประกอบการพัฒนาสื่อใบงานในลักษณะนี้ เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบของนิทรรศการ เช่น การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และมีการวัดผลในรูปแบบที่ใช้เกณฑ์อื่นร่วมด้วย

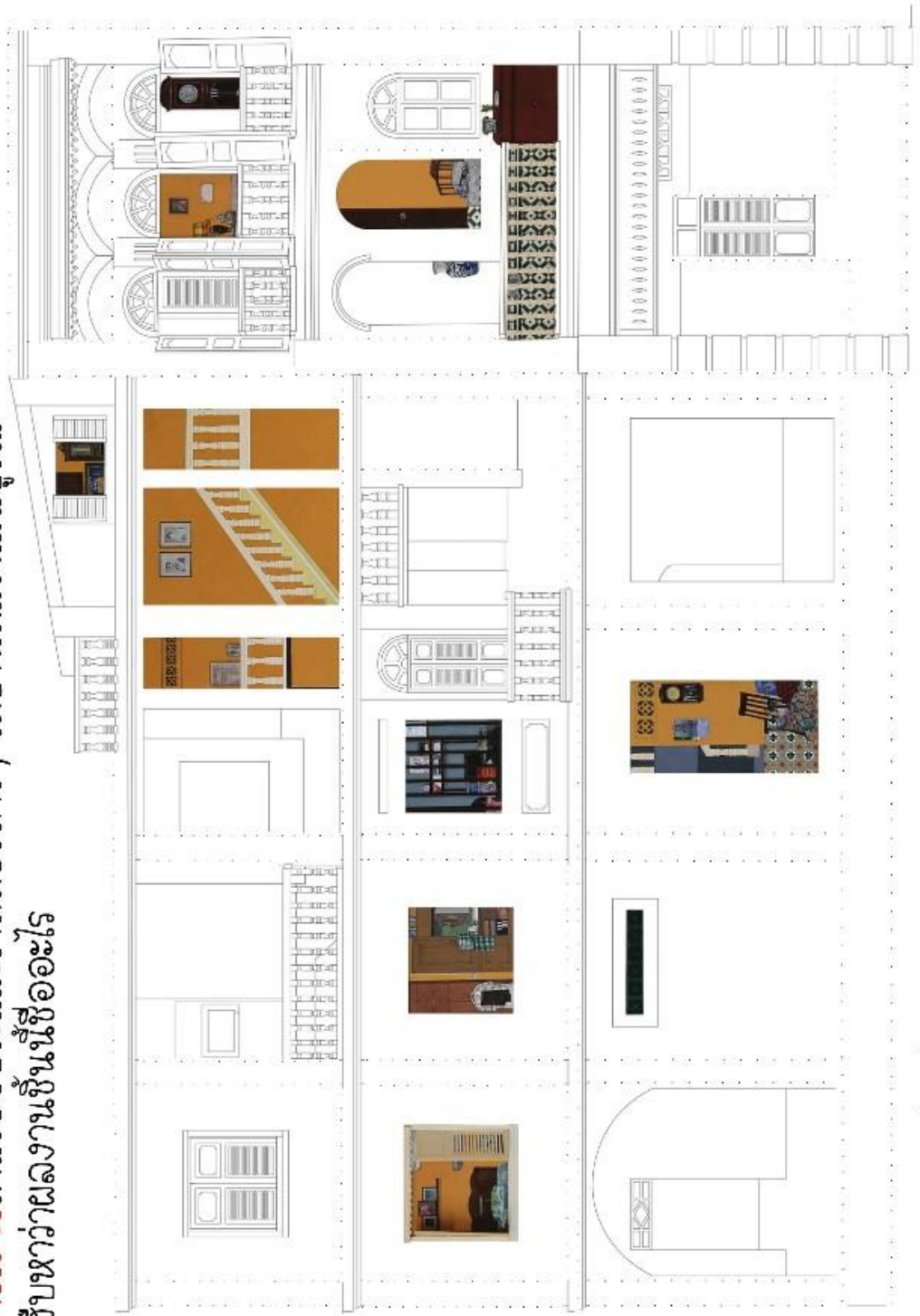


ภาคผนวก ก

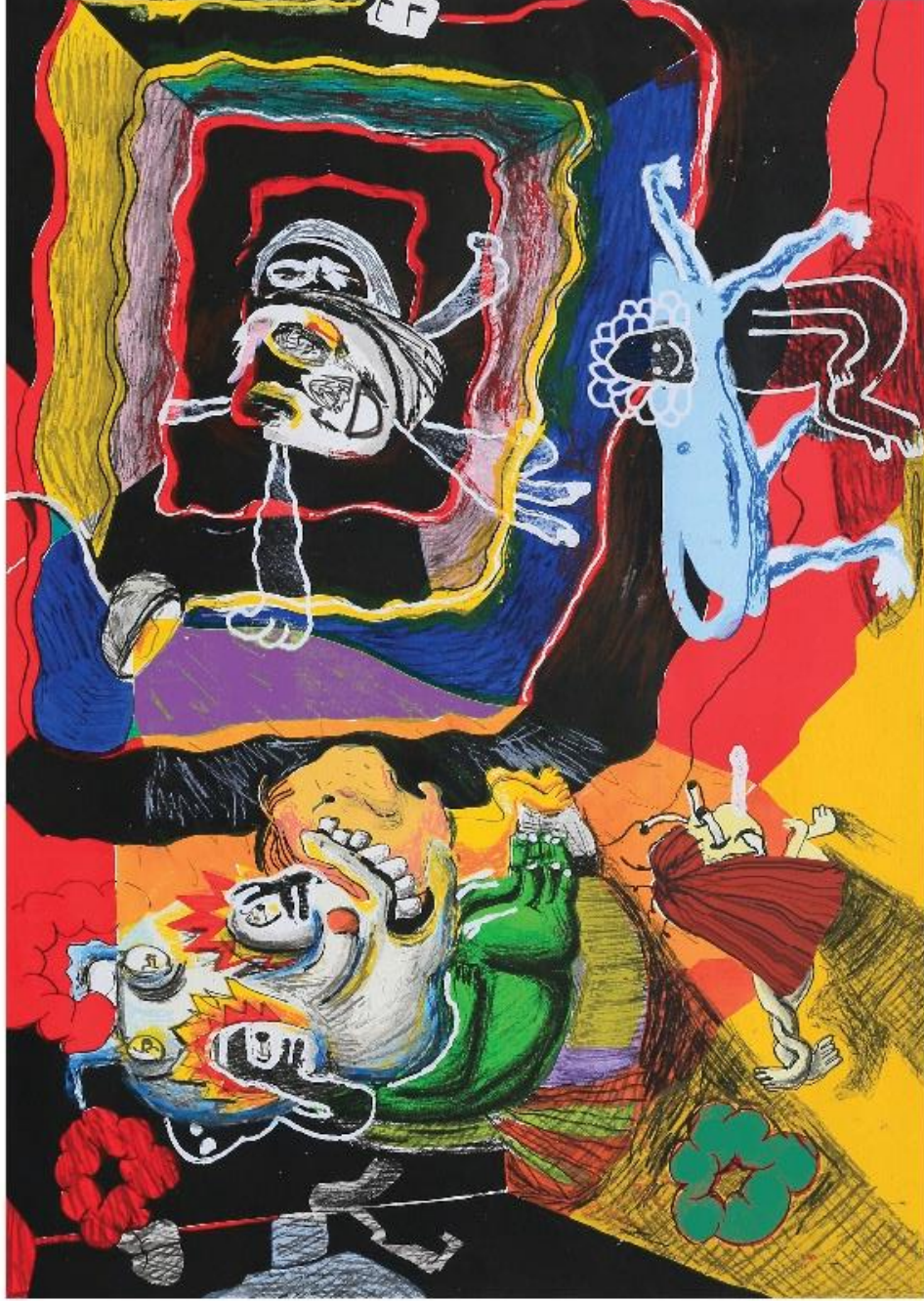
สื่อใบงาน (เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย)



**ลากเส้น**ตามรอยประและวาดห้องต่างๆ ใช้บ้านหลังนี้**เป็น**แบบ  
 และ**เขียน**ว่าผลงานชิ้นนี้ชื่ออะไร

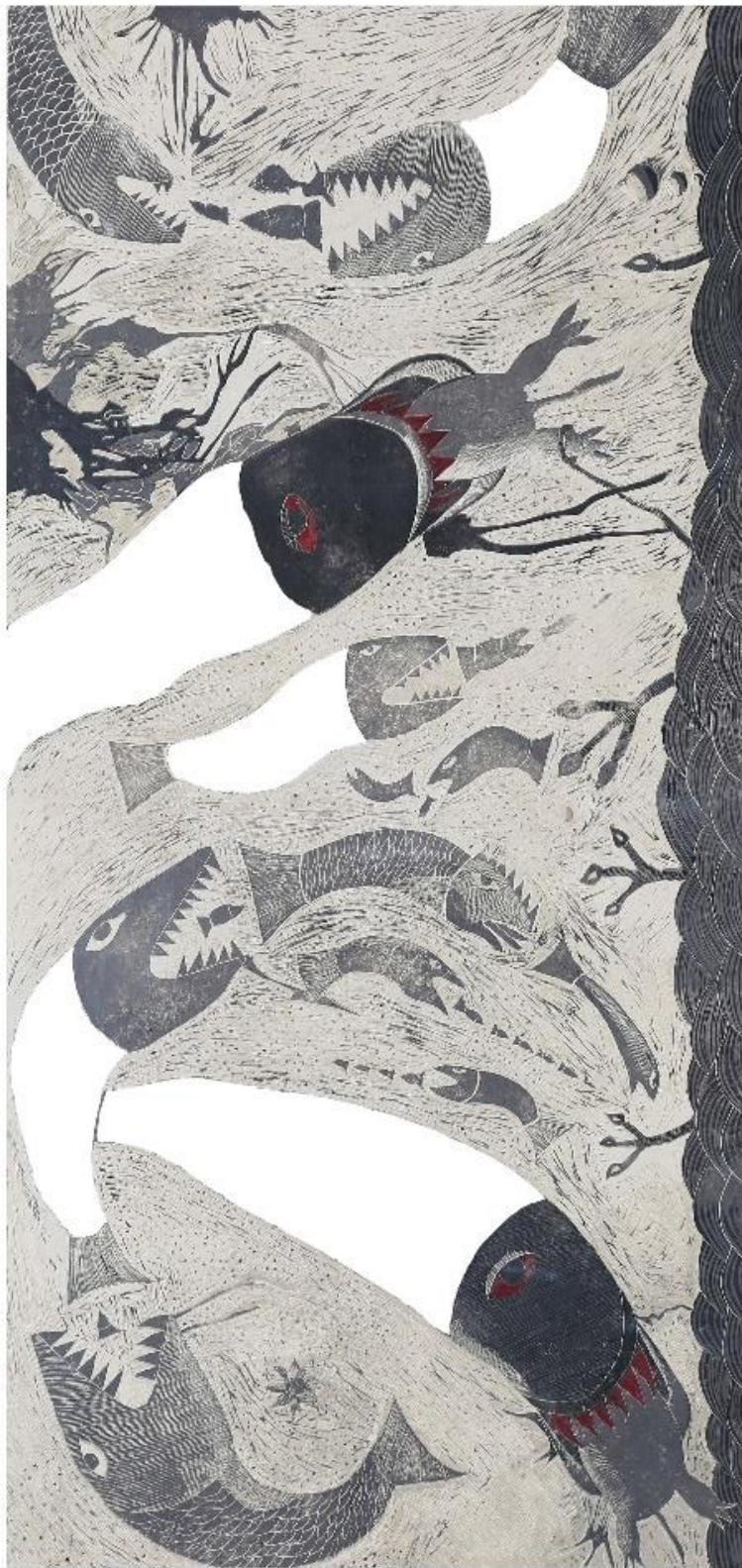


ผลงานชิ้นนี้ชื่อว่า.....



♁ มองงา จุดที่แตกต่างระหว่างภาพนี้กับภาพ “ลมหายใจส่งตาย” ที่จัดแสดงอยู่

🔍 **มองหา** ลวดลายต่างๆในผลงานชิ้นนี้  
 บอกได้ไหมว่าลวดลายเหล่านี้เรียกว่าอะไร ?  
 🖍 **วาด** ต่อเติมลวดลายบนตัวปลาให้สวยงาม



🔍 **สืบหา** ความหมายของสุภาษิต “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก” ด้วยการสอบถามผู้ชำนาญๆมาขมขื่นทรศการนี้

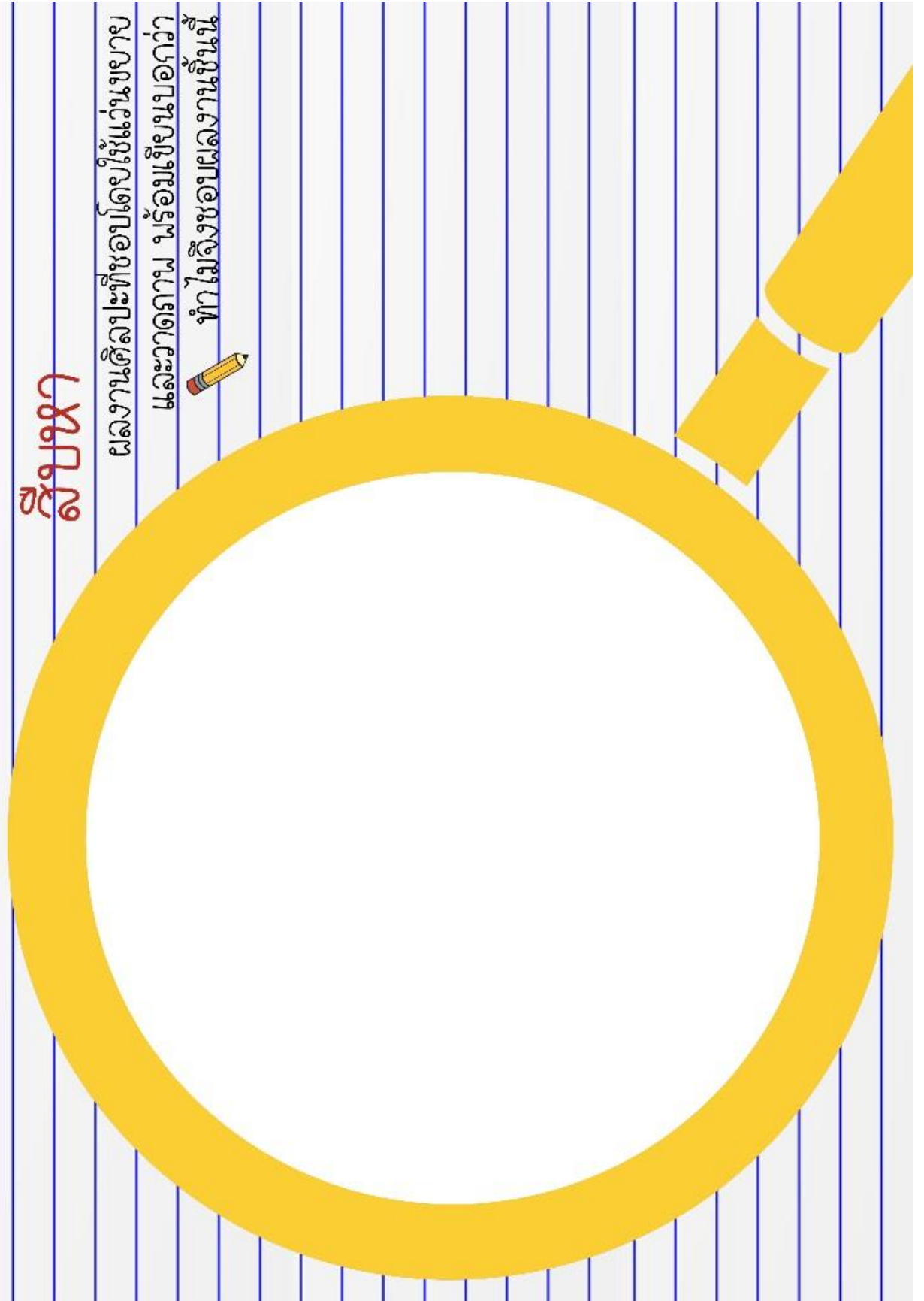
# สรุป

ผลงานศิลปะที่ชอบโดยใช้แวนบอย

และวาดภาพ พร้อมเขียนบอก



ว่าทำไมจึงชอบผลงานชิ้นนี้





สำหรับครูและผู้ปกครอง

# EXHIBITION OF CONTEMPORARY ART BY YOUNG ARTISTS

# 34

## การแสดงผลปกรรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 34

นิทรรศการแสดงผลปกรรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 34 จัดโดยมหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นการแสดงผลงานศิลปะปกรรรมของเยาวชน อายุ 16 – 25 ปีที่ได้รับการคัดเลือกจากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะ โดยหลังจากการแสดงผลปกรรรมในส่วนกลางแล้ว จะทำการสัญจรไปยังภูมิภาคต่างๆรวม 7 จังหวัด ผลงานที่จัดแสดงมีความน่าสนใจในแง่ของพัฒนาการศิลปะของเยาวชนที่มีลักษณะแตกต่างจากผลงานของศิลปินอาชีพ มีสีสันที่ดึงดูด และมีเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย

“วิถีชีวิตในพหุวัฒนธรรม” โดย นางสาว กัญชิตรา ไชยแก้ว

(ฉลุกระดาษ คอลลาจกระดาษและสีฝุ่น ขนาด 150 x 190 ซม.)

เป็นผลงานที่ได้รับรางวัลเกียรตินิยม เหรียญเงิน ศิลป์ พีระศรี ผลงานนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับสังคมพหุวัฒนธรรมในประเทศไทยที่แสดงออกผ่านสถาปัตยกรรมของอาคารบ้านเรือนในจังหวัดสงขลาที่สะท้อนความอบอุ่นในครอบครัว และยังถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของเมืองสงขลา ผ่านลวดลายอันละเอียดลออ



กิจกรรม

- ลากเส้นตามรอยประพร้อมต่อเติมห้องต่างๆในบ้านให้สมบูรณ์ เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกายด้านการเขียน การฝึกสมาธิและเสริมสร้างจินตนาการ
- ชวนกันตามหาชื่อผลงานจากการจัดแสดงในนิทรรศการ ฝึกการสังเกตจากการจัดแสดงนิทรรศการ และเป็นการชวนสนทนาถึงความหมายของชื่อผลงาน

### “ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก”

โดย นาย กฤษณ์ ศรีสูงเนิน

(ภาพพิมพ์แกะไม้

ขนาด 97 x 198 ซม.)

เป็นผลงานที่ได้รับคัดเลือกให้เข้าร่วมแสดง โดยศิลปินได้นำสุภาชิตที่ว่า “ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก” ซึ่งมีความหมายถึง คนที่มีอำนาจหรือผู้ใหญ่ที่กดขี่ ช่มเหงผู้อ่อนแอหรือผู้น้อย มาตั้งชื่อผลงานและถ่ายทอดเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตนที่พบเจอในชีวิตประจำวัน



#### กิจกรรม

- เรียนรู้สุภาชิตที่ว่า “ปลาใหญ่ กินปลาเล็ก” ซึ่งมีความหมายถึง คนที่มีอำนาจหรือผู้ใหญ่ที่กดขี่ ช่มเหงผู้อ่อนแอหรือผู้น้อย โดยนำมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตนผ่านบทสนทนากับบุคคลรอบข้างได้
- ต่อเติมลวดลายในตัวปลา เรียนรู้ลักษณะภายนอกของปลา โดยสังเกตจากผลงานจริงหรือสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการ เพื่อฝึกการสังเกตจากผลงานจริงที่จัดแสดงในนิทรรศการและสามารถพัฒนาการใช้เส้น สี และลวดลายในแบบต่างๆ



### “ลมหายใจสั่งตาย”

โดย นางสาว พิชชลัยย์ อินทรสุด

(แม่พิมพ์ตะแกรงไหม ขนาด 90 x 119 ซม.)

ศิลปินได้ถ่ายทอดในลักษณะภาพลายเส้นการ์ตูน

สีเส้นสดใส โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการชม

ภาพยนตร์เรื่อง Don't Breathe ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ

#### กิจกรรม

- ตามหาจุดที่แตกต่างของภาพผลงานที่จัดแสดงจริงกับภาพผลงานที่ปรากฏในสื่อใบงานเพื่อฝึกการสังเกตรายละเอียดเส้น สีและองค์ประกอบต่างๆในภาพ



ภาคผนวก ค  
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. อาจารย์ ดร.วิสูตร โปธิ์เงิน  
อาจารย์ ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. พัฒนพงศ์ มณฑิธร  
ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์
3. ยุภาพร ธัญวิวัฒน์กุล  
นักจัดการเรียนรู้อาวุโส สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)



## รายการอ้างอิง

- About Contemporary Art. Retrieved April 29, 2016, from The J. Paul Getty Museum  
[http://www.getty.edu/education/teachers/classroom\\_resources/curricula/contemporary\\_art/background1.html](http://www.getty.edu/education/teachers/classroom_resources/curricula/contemporary_art/background1.html)
- Timothy Ambrose, & Crispin Paine. (2018). *Museum Basics: The International Handbook*: Routledge.
- Michele Everett Barbara Piscitelli, Katrina Weier and the QUT Museums. (2003).  
Enhancing young children's museum experiences: A manual for museum staff.  
Retrieved from  
<http://www.qm.qld.gov.au/~media/Documents/Learning+resources/QMSB/Manuals/enhancing-childrens-museum-experiences.pdf>
- Definitions. Retrieved 29 April 2016, from NYU Steinhardt Department of Art and Arts Professions <http://steinhardt.nyu.edu/art/education/definitions>
- Gail Durbin. (1999). Improving worksheets. *The educational role of the museum*, 92-98.
- Tate Gallery. Online Resources :Glossary of Art Item. Retrieved April 29, 2016  
<http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/c/contemporary-art>
- Brittany Giles (Producer). (2013, 29 April 2017 ). TARGET WITH COLOUR. Retrieved from  
<http://blog.tph.ca/index.php/2013/08/21/target-with-colour-infographic>
- George E Hein. (2002). *Learning in the Museum*: Routledge.
- Eilean Hooper-Greenhill. (1991). *Museum and gallery education*: Leicester University Press.
- Eilean Hooper-Greenhill. (1999). *The educational role of the museum*: Psychology Press.
- Eilean Hooper-Greenhill. (2007). *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*: Routledge.
- Simon J Knell, Suzanne MacLeod, & Sheila Watson. (2007). *Museum revolutions: How museums change and are changed*: Routledge.
- Mothersdigest. บันทึกคุณแม่. Retrieved from [www.mothersdigest.in.th](http://www.mothersdigest.in.th)

Museum-Ed (Producer). (23 October 2016). Developing Effective Family Guides.

Retrieved from <http://www.museum-ed.org/developing-effective-family-guides/>

สุรศักดิ์ เจริญวงศ์. (2542). “ศิลปะไทยกับกระแสสังคมปัจจุบัน” นิทรรศการศิลปะไทย. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อำนาจ เย็นสบาย. (2548). รายงานการวิจัย การจัดการของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต:หอศิลป์. Retrieved from กรุงเทพฯ:

กฤตยา กาวีวงศ์ และ มนุพร เหลืองอร่าม. (2558). รายงานโครงการรวบรวมบทความและบทวิจารณ์เกี่ยวกับศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้. Retrieved from กรุงเทพฯ:

อัปสรสิริ เอี่ยมประชา. เอกสารการสอนรายวิชา GS101จิตวิทยาทั่วไป บทที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี. Retrieved from [http://www.educ-bkkthon.com/blog/apsornsiri/wp-content/uploads/2014/02/เอกสารGS101-บทที่3\\_57.pdf](http://www.educ-bkkthon.com/blog/apsornsiri/wp-content/uploads/2014/02/เอกสารGS101-บทที่3_57.pdf)

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. (2545). ทศนศิลป์ในระดับประถมศึกษาสำหรับครูยุคใหม่. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

ศรีเรือน แก้วกังวาน. พัฒนาการด้านศิลปะ. Retrieved from <http://www.healthcarethai.com/พัฒนาการด้านศิลปะ>

พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์. (2548). เทคนิคการออกแบบกราฟิก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ลิปประภา.

มาลี ไพรสน. เอกสารประกอบการสอนรายวิชา การเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็ก 2 (TH402) สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ. Retrieved from

<http://courseware.payap.ac.th/docu/th402/2%20information/b3p3.html>

กรมทรัพยากรธรณี. (2557). แผนแม่บทการบริหารจัดการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสังกัดกรมทรัพยากรธรณี ปี พ.ศ. 2558 - 2561. Retrieved from Bangkok:

กระทรวงศึกษาธิการ (Producer). (2542, 15 กันยายน 2559). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. Retrieved from <http://www.moe.go.th/main2/plan/p-r-b42-01.html>

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ.

พดุงศักดิ์ คชสำโรง. แนวคิดในการทำงานศิลปะเพื่อการพัฒนาเด็ก. Retrieved from <http://www.ot-freeland.com/wp-content/uploads/2015/01/14-แนวคิดการทำงานศิลปะเด็ก.pdf>

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2557). การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต : คำจำกัดความ แนวคิดและการศึกษาการเรียนรู้ตลอดชีวิต. กรุงเทพฯ.

วัลย์รัตน์ จันทร์เสมา. ความสามารถในการสื่อสารแบบวัจนภาษาของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบจิตปัญญา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. Retrieved from

[http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ear\\_Chi\\_Ed/Walairat\\_C.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ear_Chi_Ed/Walairat_C.pdf)

- วัลนิภา ฉลากบาง. (2535). จิตวิทยาและการแนะแนวเด็กประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). ศิลปศึกษา. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ปฐม นิคมนานท์. (2522). การศึกษานอกระบบโรงเรียน. กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต
- ศรียา นิยมธรรม. (2544). ศิลปะกับเยาวชน. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.
- อรอนงค์ โชคสกุลและศรีอัมพร ประทุมนันท์. (2544). การผลิตนวัตกรรมการเรียนการสอน การ จัดทำหนังสือสำหรับเด็ก เล่ม 4. กรุงเทพฯ.
- ชนิดา ปันณะสฤกษ์. การนำเสนอแนวทางจัดห้องเรียนศิลปะในโรงเรียนประถมศึกษา., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.  
Retrieved from  
<http://thesis.grad.chula.ac.th/readfile1.php?fn=ab5283327527.doc>
- วิโชค มุกดามณี (Producer). (8 กันยายน 2559). หอศิลป์. Retrieved from  
[http://kanchanapisek.or.th/kp6/Ebook/BOOK37/pdf/book37\\_2.pdf](http://kanchanapisek.or.th/kp6/Ebook/BOOK37/pdf/book37_2.pdf)
- นิคม มูลิกะคามะ. (2536). คู่มือ : การปฏิบัติงานของภัณฑารักษ์ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (Ed.) (2541). กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- ลัดดาวรรณ ลัมภเวช. การศึกษาภาพลักษณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 6-9 ปี. มหาวิทยาลัยศิลปากร. Retrieved from  
[www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Laddawan\\_Lampawed/fulltext.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Laddawan_Lampawed/fulltext.pdf)
- สุภาวดี ชาญเมธี และสุจิตรา วุฒิดำรง. จิตวิทยาเพื่อการพิพิธภัณฑสถานสำหรับเด็ก. Retrieved from  
[http://smc.ssk.ac.th/intranet/sac.or.th/Subdetail/may\\_article/old\\_article/children/children.html](http://smc.ssk.ac.th/intranet/sac.or.th/Subdetail/may_article/old_article/children/children.html)
- อำนวยการ ศรีสานติวงศ์. โครงการออกแบบเครื่องเรือนที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกายและการเรียนรู้สำหรับเด็กช่วง 2-5 ปี. มหาวิทยาลัยศิลปากร. Retrieved from  
[http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Amnuay\\_Srisantiwong/fulltext.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Amnuay_Srisantiwong/fulltext.pdf)
- รัชชนก สวนสีดา. การออกแบบและการผลิตสิ่งพิมพ์ 2547. Retrieved from  
<http://courseware.payap.ac.th/docu/th402/2%20information/b3p3.html>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. Retrieved from [http://www.cvk.ac.th/download/หลักสูตรแกนกลาง51/หลักสูตร51\(แกนกลาง\)ทุกสาระ/สาระการเรียนรู้ศิลปะ.doc](http://www.cvk.ac.th/download/หลักสูตรแกนกลาง51/หลักสูตร51(แกนกลาง)ทุกสาระ/สาระการเรียนรู้ศิลปะ.doc)

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. ภาพประกอบสำหรับเด็ก. Retrieved from

<http://www.culture.go.th/knowledge/book.html>

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (Producer). (29 สิงหาคม 2559). Museum inFocus ปี 2 : How

to start a MUSEUM? Retrieved from [www.youtube.com/watch?v=lE4frNsQbLI](http://www.youtube.com/watch?v=lE4frNsQbLI)

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. (2547). ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: บริษัท แดเน็กซ์

อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.

หลักการเลือก การออกแบบ การสร้าง การประเมินผล สื่อการเรียนการสอน. Retrieved from

<http://sciteaching.com/A-5-2.ppt>

สุพรรณิการ์ อินตะคำมา. การออกแบบสื่อ. Retrieved from

[http://sps.lpru.ac.th/script/show\\_article.pl?mag\\_id=6&group\\_id=25&article\\_id=28](http://sps.lpru.ac.th/script/show_article.pl?mag_id=6&group_id=25&article_id=28)

1





## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล                      นางสาวเมธาวี กิตติอาภรณ์พล  
วัน เดือน ปี เกิด            10 ธันวาคม 2533  
สถานที่เกิด                    กทม.  
วุฒิการศึกษา                มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ที่อยู่ปัจจุบัน                กทม.

