



แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์
สำหรับนักเรียนประถมศึกษา



โดย
นายอนิวัฒน์ ทองลีดา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์
สำหรับนักเรียนประถมศึกษา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2559
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

GUIDELINE OF ART ACTIVITIES IN ART MUSEUM TO PROMOTE AESTHETICS
EXPERIENCE FOR STUDENT IN ELEMENTARY SCHOOL



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree
Master of Fine Arts Program in Visual Arts Education
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2016
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา” เสนอโดย นายอนิวัฒน์ ทองสีดา เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชา ทัศนศิลป์ศึกษา

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. อาจารย์ ดร.วิสูตร โปธิเงิน
2. ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชญ์ สุภณมิตร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณวีร์ บุญคุ้ม

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์)

...../...../.....

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์)

...../...../.....

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.วิสูตร โปธิเงิน)

...../...../.....

..... กรรมการ
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชญ์ สุภณมิตร)

...../...../.....

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณวีร์ บุญคุ้ม)

...../...../.....

57901328: สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

คำสำคัญ: แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ / กิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ / กิจกรรมศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา

อนิวัฒน์ ทองสีดา: แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: อ.ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน ศ.พิษณุ ศุภนิมิต และ ผศ.ดร.วรรณวีร์ บุญคุ้ม. 211 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ 2) เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 3) เพื่อศึกษาผลการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างใช้การเลือกแบบเจาะจง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2559 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 2) แบบวัดประสบการณ์สุนทรีย์ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า

1. สภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

1.1 สภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะในเขตกรุงเทพมหานคร มุ่งเน้นการสร้างกิจกรรมศิลปะปฏิบัติด้วยรูปแบบที่หลากหลาย แต่ไม่เน้นการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์

1.2 สภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะในต่างประเทศ มุ่งเน้นกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ โดยคำนึงถึงพัฒนาการทางศิลปะและการเรียนรู้ของนักเรียน

1.3 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญได้รับการเสนอแนะ คือกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะควรใช้เนื้อหาที่เชื่อมโยงกับหลักสูตรทางการศึกษา โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น มุ่งเน้นให้ได้รับประสบการณ์ตรงจากการฟัง ดู ทำ และพูด

2. ระดับพัฒนาการทางสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษา มีระดับพัฒนาการทางสุนทรีย์อยู่ในระดับ 3 (การแสดงออก)

3. ผลความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาที่มีต่อแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

4. ผลความพึงพอใจของผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2559

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์1.....2.....3.....

57901328: MAJOR: VISUAL ARTS EDUCATION

KEYWORD: GUIDE OF ART ACTIVITIES / ART ACTIVITIES IN ART MUSEUM / ART ACTIVITIES FOR STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL

ANIWAT TONGSEEDAL: GUIDELINE OF ART ACTIVITIES IN ART MUSEUMS TO PROMOTE AESTHETICS EXPERIENCE FOR STUDENT IN ELEMENTARY SCHOOL THESIS ADVISORS: WISUD PO NGERN, Ph.D., PROF. PISANU SUPANIMIT, AND ASST. PROF. WANNAWEE BOONKHOUM, Ph.D. 211 pp.

The purposes of this research were to: 1) study various ways on arts activities arrangement, especially in the museums, 2) explore ways to develop more aesthetic experience during activity visit for students in elementary school, 3) study the result of the guideline of art activities visit in the museums for the students in elementary school, and 4) study satisfaction of staff in art museums. Purposive sampling was used to select thirty students in first semester of 2016, Prathom 4-6, from Wat Pathum Wanaram School. The research tools were composed of: 1) guideline of art activities in art museums, 2) aesthetic experience test, 3) satisfaction questionnaire of staff in art museums. 4) satisfaction questionnaire of attendants, who attended the art activities in art museums. The data were analysed by percentage, arithmetic mean, and standard deviation. The findings revealed that:

1. The situation of art activities in art museum:

1.1 The situation of art activities in Bangkok's Art Museum focused on various of art activities more than the aesthetic experience.

1.2 The situation of art activities in International Art Museum focused on creating the aesthetic experience, and depended on art and cognitive development of children.

1.3 The result from art experts' interview show that art should be related to Art curriculum, the process based on play in order to receive direct experience by listening, seeing, doing, and talking.

2. Development level of aesthetic value amongst the students in elementary school were found at the 3rd level (expressiveness).

3. Satisfaction of students in elementary school who attended art activities in the museums were found at the excellent level.

4. Satisfaction of staff in art museums were also found at the excellent level.

Program of Visual Art Education

Graduate School, Silpakorn University

Student's Signature.....

Academic Year 2016

Independent study Advisors' Signature 1.....2.....3.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง “แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา” ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของ อาจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้ให้คำปรึกษา เสนอแนะ และให้ความช่วยเหลือทุกด้าน จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ และบุคลากรในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และหอศิลป์ที่ให้การสัมภาษณ์และแนะนำเป็นอย่างดี รวมทั้งคุณครูศิลปะทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คุณครูยลสิริรัตน์ มาตผล ครูประจำกลุ่มสาระวิชาศิลปะ โรงเรียนวัดปทุมวนาราม ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ที่อำนวยความสะดวกในการนำนักเรียนประถมศึกษาเข้ามาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

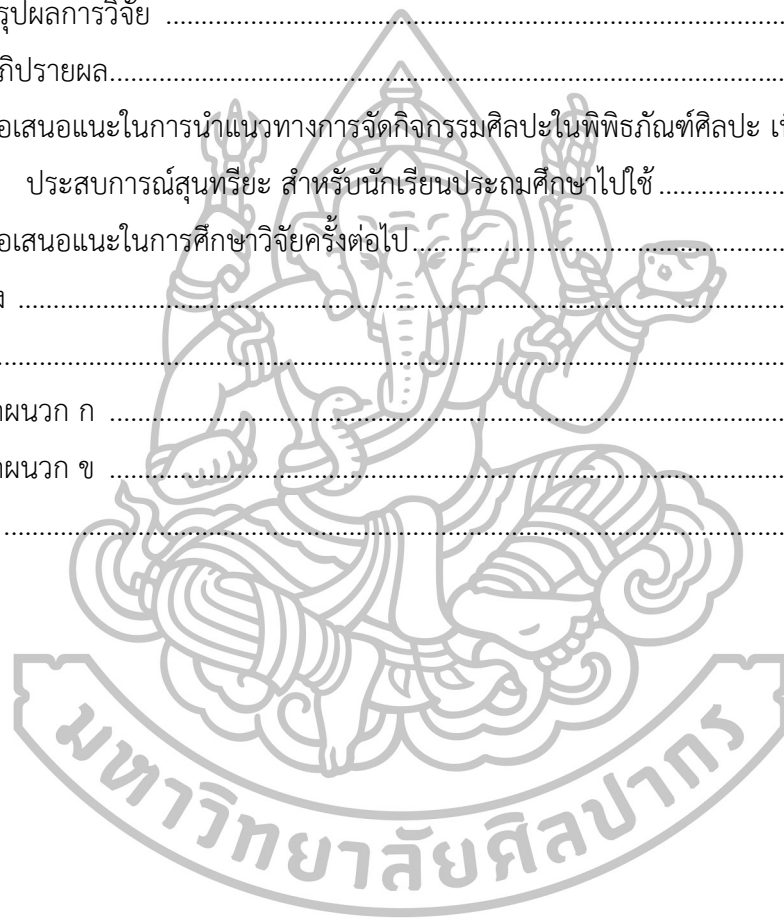
ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ ประธานสอบวิทยานิพนธ์ ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณวีร์ บุญคุ้ม และ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำชี้แนะแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสนับสนุน ช่วยเหลือ และให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัย รวมทั้งผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้เอื้อนามไว้ ณ ที่นี้ สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณบุพการีที่ให้การสนับสนุนเสมอมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ประโยชน์ที่จะได้รับการวิจัย.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
การจัดการเรียนรู้.....	10
ประสบการณ์สุนทรียะ.....	17
แนวคิดและทฤษฎีศิลปศึกษา และกิจกรรมศิลปะ.....	21
การจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปะ	46
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	75
3 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	82
การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	82
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	83
การดำเนินงานวิจัย	83
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	86
การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	87

บทที่	หน้า
การเก็บรวบรวมข้อมูล	105
การวิเคราะห์ข้อมูล	106
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	107
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	147
สรุปผลการวิจัย	148
อภิปรายผล.....	149
ข้อเสนอแนะในการนำแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริม ประสบการณ์สุนทรีย์ะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาไปใช้	158
ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป.....	161
รายการอ้างอิง	162
ภาคผนวก	167
ภาคผนวก ก	168
ภาคผนวก ข	171
ประวัติผู้วิจัย	211



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	พัฒนาการของเด็กด้านศิลปะตามแนวคิดของโลเวนเฟลด์ และบริตเทน.....	29
2	ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	89
3	ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแบบวัดประสบการณ์สุนทรีย์ โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	94
4	ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแบบสอบถามความพึงพอใจผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	89
5	ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	99
6	เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย (\bar{x}).....	106
7	ผลการสำรวจสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเขตกรุงเทพมหานคร.....	108
8	การเปรียบเทียบผลการศึกษาศภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ.....	117
9	ชุดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา.....	120
10	ผลการวิเคราะห์ระดับพัฒนาการทางสุนทรีย์ของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพผลงานศิลปะ จากภาพทดลอง 3 ภาพคือ ภาพเหมือนจริง ภาพกึ่งนามธรรม และภาพนามธรรม.....	130
11	ผลการวิเคราะห์ระดับพัฒนาการทางสุนทรีย์ของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพผลงานศิลปะ.....	135
12	ค่ามัชฌิมเลขคณิตระดับพัฒนาการทางสุนทรีย์ของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพผลงานศิลปะ.....	137
13	ผลการวิเคราะห์ลำดับความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาที่มีต่อกิจกรรมศิลปะ ตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา.....	138
14	ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษา ที่มีต่อแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา.....	139

15	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา	140
16	ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา	142



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1	เริ่มกิจกรรม โดยการพานักเรียนประถมศึกษาเยี่ยมชมนิทรรศการโดยรอบ 103
2	ทดลองการทำกิจกรรม เส้นแสนสวย..... 103
3	ตัวอย่าง “Art Card” (Guide Game) ของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โตเกียว ฟุจิ..... 113
4	ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่ออกแบบโดย เดอะโคโลน มิวเซียม เซอร์วิส 114
5	กิจกรรมสันทนากการ สร้างความสนุกสนานกระตุ้นการเรียนรู้ก่อนการเข้าสู่กิจกรรมศิลปะ 121
6	บรรยากาศกิจกรรมสันทนากการเต็มไปด้วยสนุกสนาน และรอยยิ้มของนักเรียนประถมศึกษา.. 121
7	กิจกรรมการนำชมนิทรรศการ เป็นสิ่งที่จำเป็นก่อนการเรียนรู้จากกิจกรรมศิลปะ..... 122
8	นักเรียนประถมศึกษาเข้าร่วมแสดงความคิดเห็นในงานศิลปะ จากการนำชมนิทรรศการ 122
9	กิจกรรม “เส้นแสนสวย” ตามหาเส้น จากงานจิตรกรรมต้นแบบที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ศิลปะ 123
10	ภาพต้นแบบกิจกรรม “เส้นแสนสวย” ผลงานของนางสาวสุจิตรา พาหุการณ์ “ความผูกพัน” 123
11	ผลงานจากกิจกรรม “เส้นแสนสวย” ของนักเรียนประถมศึกษา 124
12	ผลงานจากกิจกรรม “เส้นแสนสวย” ของนักเรียนประถมศึกษา 124
13	กิจกรรม “สี่สร้างอารมณ์” ค้นหาสิ่งที่ชอบจากงานศิลปะในนิทรรศการ..... 125
14	นักเรียนประถมศึกษาบันทึกสิ่งที่ตนเองชอบ และเขียนความรู้สึกของสิ่งที่เลือกลงในใบงาน 125
15	นักเรียนประถมศึกษานำสิ่งที่ได้ มาระบายลงในกระดาษรูปวงกลม แล้วนำไปทำเป็น เข็มกลัด..... 126
16	ผลงานของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม จากกิจกรรม “สี่สร้างอารมณ์” 126
17	กิจกรรม “รูป+ร่าง” นักเรียนประถมศึกษาจะต้องไปค้นหารูปร่างที่ชอบจากงานศิลปะใน นิทรรศการ 127
18	นักเรียนประถมศึกษาบันทึกรูปร่างที่ชอบในใบงาน และนำรูปร่างเหล่านั้นไปสร้าง ผลงานต่อไป..... 127
19	นักเรียนประถมศึกษานำรูปร่างที่บ้านทักไว้มาวาดลงบนกระดาษสี ติดลงบนแฟ้มกระดาษ ให้สวยงาม 128
20	ผลงานของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม จากกิจกรรม “รูป+ร่าง” 128
21	กิจกรรม “ศิลปะมิติที่ 3” นักเรียนประถมศึกษาเลือกผลงานประติมากรรมที่ชอบ 129

ภาพที่	หน้า
22 นักเรียนประถมศึกษา ค้นหาและบันทึกผลงานประติมากรรมที่ตนเองชอบ	129
23 ผลงานของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม จากกิจกรรม “ศิลปะมิติที่3”	130
24 ผลงานของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม จากกิจกรรม “ศิลปะมิติที่3”	130
25 กิจกรรม “ประกอบศิลป์” นักเรียนประถมศึกษาจะต้องค้นหาทัศนธาตุต่างๆ จากงานศิลปะ	131
26 นำทัศนธาตุ ที่ค้นหาไว้แล้วมาจัดองค์ประกอบสร้างสรรค์เป็นผลงานลงบนกระดาษเป่าผ้า ...	131
27 ผลงานของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม จากกิจกรรม “ประกอบศิลป์”	132
28 ผลงานของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม จากกิจกรรม “ประกอบศิลป์”	132



บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย

การพัฒนาประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (2555-2559) ตระหนักถึงสถานการณ์และความเสี่ยงซึ่งเกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงในระดับโลก โดยเฉพาะภาวะผันผวนด้านเศรษฐกิจ พลังงาน และภูมิอากาศ ที่ส่งผลกระทบต่อประเทศทั้งเชิงบวกและลบ ดังนั้นทิศทางการบริหารจัดการประเทศ ภายใต้อำนาจของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว จึงเป็นการใช้จุดแข็งและศักยภาพที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศเพื่อสร้างความเข้มแข็งและรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจของประเทศ และจะต้องปรับตัวให้เชื่อมโยงกับระบบเศรษฐกิจโลกและภูมิภาค ซึ่งประเทศไทยมีพันธกรณีภายใต้กรอบความร่วมมือต่างๆ เพื่อสามารถใช้โอกาสที่เกิดขึ้นเป็นเพิ่มภูมิคุ้มกันทุนที่มีอยู่ในสังคมไทยได้อย่างเหมาะสม

ขณะเดียวกันจำเป็นต้องสร้างความพร้อมสำหรับเชื่อมโยงด้านกายภาพ โครงสร้างพื้นฐาน ควบคู่กับการยกระดับคุณภาพคน การเสริมสร้างองค์ความรู้ การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ให้เป็นพลังขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทย การกำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 จึงเป็นการสร้างภูมิคุ้มกัน เพื่อให้การพัฒนาประเทศนำไปสู่ความสมดุลและยั่งยืน โดยนำทุนของประเทศที่มีศักยภาพมาใช้ประโยชน์อย่างบูรณาการและเกื้อกูลกัน พร้อมทั้งเสริมสร้างให้แข็งแกร่ง เพื่อเป็นรากฐานการพัฒนาประเทศที่สำคัญได้แก่ การเสริมสร้างทุนสังคม (ทุนมนุษย์ ทุนสังคม ทุนทางวัฒนธรรม) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนและสังคมไทยสู่สังคมคุณภาพ มุ่งสร้างภูมิคุ้มกันตั้งแต่ระดับปัจเจก ครอบครัว และชุมชน ที่สามารถจัดการความเสี่ยง และปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลง เข้าถึงทรัพยากรและได้รับประโยชน์จากการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างเป็นธรรม สำหรับการเสริมสร้างทุนเศรษฐกิจ (ทุนกายภาพ ทุนทางการเงิน) มุ่งพัฒนาเศรษฐกิจภายในประเทศให้เข้มแข็งโดยใช้ภูมิปัญญา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญกับการปรับโครงสร้างการค้าและการลงทุนให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดภายในประเทศและต่างประเทศ การผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และมีการเชื่อมโยงกับประเทศในภูมิภาคต่างๆ บนพื้นฐานการพึ่งพาซึ่งกันและกัน การเสริมสร้างทุนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ให้ความสำคัญกับการสร้างความมั่นคง

การบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่เป็นฐานการผลิตภาคเกษตร มุ่งสู่การเป็น เศรษฐกิจและสังคมคาร์บอนต่ำและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ควบคู่ไปกับการเพิ่มบทบาทไทยในเวที ประชาคมโลกสังคมผ่านงานสร้างสรรค์ที่รวมไปถึงการใช้ศิลปะ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของ ประชาชนทั่วไป (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2555: 7)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ปรับปรุง 2553) ให้ความสำคัญกับการศึกษาในแหล่งเรียนรู้ทางสังคม โดยกำหนดไว้ในมาตรา 25 ระบุว่า รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงาน และการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและ นันทนาการ แหล่งข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้อื่นอย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพ อีกทั้งหลักสูตร ศิลปะศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ยังกล่าวถึงการมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียน เกิดความรู้ความเข้าใจในสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และมาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ในการจัดการเรียนการสอนวิชา ศิลปะศึกษาให้แก่เด็กในโรงเรียนนั้น เป้าหมายที่สำคัญคือ การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความองอาจทั้ง ทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม ส่วนกระบวนการเรียนการสอนที่จะนำไปสู่เป้าหมาย คือการจัดประสบการณ์ให้แก่เด็กโดยใช้กิจกรรมศิลปะเป็นสื่อในการแสดงออกทางความคิด จินตนาการและประสบการณ์ของเด็ก (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2553, 2553: 6)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2554) มีนโยบายและยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนา คุณภาพและมาตรฐานการศึกษาและการเรียนรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในช่วงวัยเรียน (อายุ 6 - 24 ปี) มีการเรียนรู้จากครอบครัว ชุมชน แหล่งเรียนรู้ต่างๆ ในกรอบการศึกษาตามอัธยาศัย เรียนรู้ จากปรากฏการณ์ในสังคม และสิ่งแวดล้อม รวมทั้งการเรียนรู้จากเพื่อน ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน ฯลฯ พิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นสถาบันใหม่ที่จะมารองรับการศึกษา ยุคปฏิรูปให้ทันกับโลกยุคการเรียนรู้ แบบไร้ขีดจำกัด พิพิธภัณฑ์ศิลปะจึงเป็นแหล่งเรียนรู้ที่จะเป็นจุดมุ่งหมายการสอนศิลปะศึกษาที่สำคัญ ซึ่งจะมองข้ามมิได้ เพราะเป็นการปลูกฝังให้เด็กมีสุนทรียภาพ (Aesthetic) ตระหนักในคุณค่าของ ความงามในเชิงศิลปะ พิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยขยายการรับรู้ทางสุนทรียะ และความ เข้าใจในศิลปะ คุณค่าของการได้สัมผัสงานศิลปะจากการไปศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ จะเพิ่มพูน ประสบการณ์ทางสุนทรียะ และก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

อำนาจ เย็นสบาย (2548) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต: หอศิลป์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงเชิงระบบ ตั้งแต่วัฒนธรรม การศึกษา เศรษฐกิจ การเมือง ภายในประเทศ ตลอดจนความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกับสังคมโลก ระบบโลกที่ส่งผลต่อสังคมไทย โดยเฉพาะวิกฤติของสังคมไทยที่เกิดขึ้นใน ยุคโลกาภิวัตน์หรือจากปัจจัยภายนอก และวิกฤติของสังคมไทยที่เกิดจากความอ่อนแอของระบบ และโครงสร้างภายในที่ขาดพลวัต การศึกษาไทยที่ผ่านมาไม่ให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต: หอศิลป์ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่ดี จะเป็นแนวทางที่สร้างมาตรฐานแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เหมาะสมกับสังคมไทยมากกว่าการยึดถือโลกตะวันตกเป็นตัวตั้งอย่างตายตัว ซึ่งสอดคล้องกับ โคสเตอร์ (Koster, 2009) ที่สนับสนุนแนวคิดในการจัดกิจกรรมศิลปะ โดยเสนอแนะเพิ่มเติมว่า กิจกรรมศิลปะจะต้องอยู่บนหลักพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรทางการศึกษา และมีการบูรณาการกิจกรรมศิลปะควรที่จะทำให้เด็กทุกคนได้ประสบความสำเร็จ และสะท้อนให้เห็นถึงประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ศิลปะจึงควรบูรณาการในส่วนของหลักสูตรและช่วยให้เกิดการเชื่อมโยงกับสิ่งที่เรียน

เดนิส แอว สโตน (Denise L. Stone, 2001) ได้กล่าวถึงรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะว่า เป็นส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่เป้าหมายของการเสริมสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะจากการทำกิจกรรมและดูงานศิลปะ และประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์นั้น เป็นสิ่งที่ช่วยขยายการรับรู้ทางสุนทรียะและความเข้าใจในศิลปะ คุณค่าของการได้สัมผัสผลงานจากการไปศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ จะเพิ่มพูนประสบการณ์ทางสุนทรียะให้มากขึ้น

ธาริน กลิ่นเกษร (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา พบว่าระดับพัฒนาสุนทรียภาพของนักเรียน หลังจากได้เรียนและเข้าร่วมกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยยะ และความคิดเห็นของนักเรียนส่วนใหญ่ชอบกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ รวมทั้งกิจกรรมศิลปะยังช่วยทำให้เห็นคุณค่าของการใช้พิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นแหล่งเรียนรู้ งานวิจัยยังได้เสนอแนะให้มีการมีการศึกษาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะอีกด้วย

กมลวรรณ จันทวร (2555) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การบริหารจัดการหอศิลป์ของรัฐในประเทศไทย ได้ระบุถึงความต้องการของประชาชนทั่วไปที่อยากให้พิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ มีการพัฒนาการบริหารจัดการที่มีการวางแผนทางการตลาด เพื่อตอบโจทย์ต่อกลุ่มเป้าหมายและให้ความสำคัญกับการให้บริการสาธารณชนเป็นหลัก ทั้งในส่วนของการอำนวยความสะดวกและการจัดกิจกรรม

ในปีพ.ศ. 2530 พาร์สัน (Parsons, 1987) ได้เขียนหนังสือชื่อ How We Understand Art กล่าวถึงพัฒนาการสุนทรียภาพ (Aesthetics Development) ของพาร์สัน ซึ่งระบุระดับพัฒนาการสุนทรียภาพไว้ 5 ระดับ 1.ความชื่นชอบ (Favoritism) 2.ความงามและความจริง (Beauty and Realism) 3.การแสดงออก (Expressiveness) 4.แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form)

และ 5.ความเป็นตัวตน (Autonomy) โดยพาร์สันเสนอแนะว่า ผลลัพธ์ของการพัฒนาด้านสุนทรียภาพจะเกิดขึ้นจากกระบวนการวิเคราะห์ด้วยเหตุผลที่พัฒนาสูงสุด เด็กจะใช้มุมมองของศิลปินเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์มากขึ้นเรื่อยๆ

ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน มีความสำคัญต่อการเสริมสร้างความสามารถด้านการรับรู้ ทางศิลปะของเด็กและเยาวชน เนื่องจากการรับรู้ทางศิลปะเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้แสดงออกถึงความรู้สึกของตนเอง โดยในประเด็นของความรู้สึกนั้น เป็นเรื่องของการมองเห็นหรือการรับรู้ทางทัศนะซึ่งเป็นสาระ และประสบการณ์ในขอบข่ายแรกๆ ของการเรียนรู้ศิลปะ

นุตติยาพร วงษ์เณร (2553) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการรับรู้ทางศิลปะของนักเรียนประถมศึกษา พบว่าประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอน สามารถพัฒนาการรับรู้ด้านศิลปะของนักเรียนประถมศึกษา โดยมีระดับการพัฒนาการรับรู้ทางศิลปะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

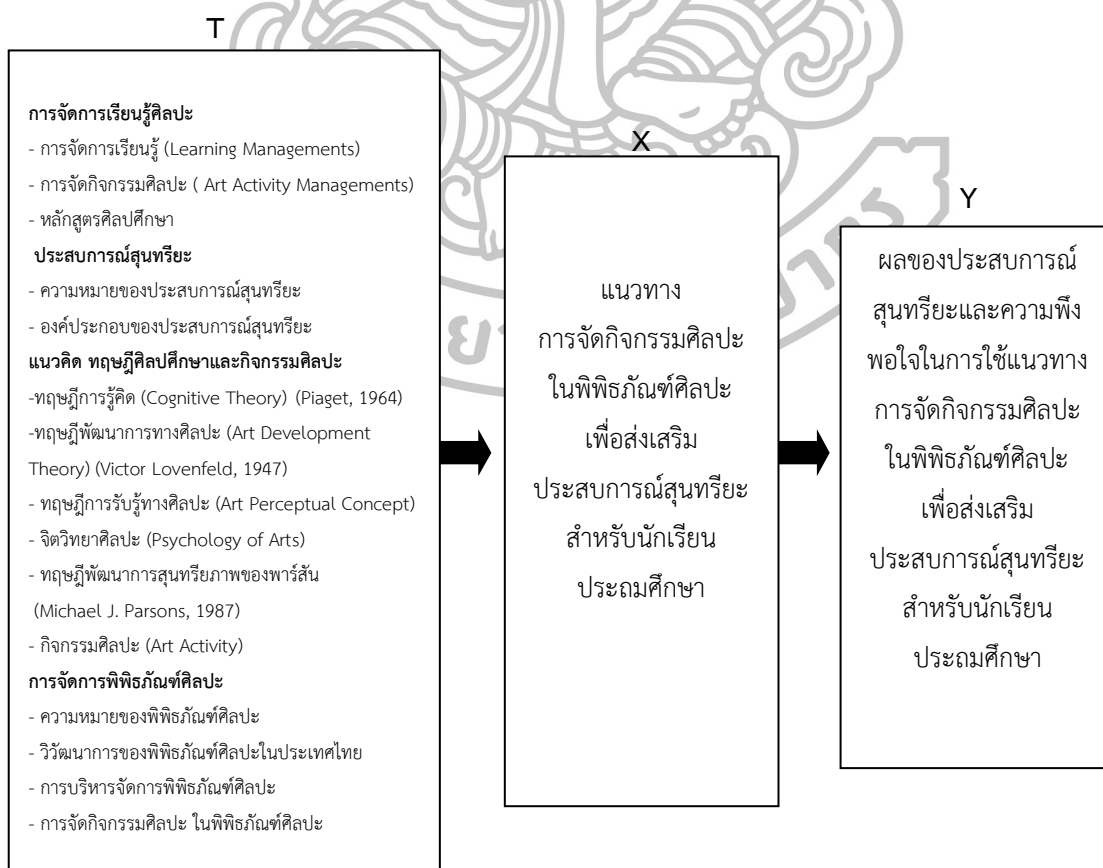
จากความสำคัญของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2553) มาตรฐานหลักสูตรศิลปศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 นโยบายการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา พ.ศ.2554 และปัญหาการจัดการเรียนรู้ศิลปะของประเทศไทย รวมทั้งการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษานับว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ในช่วงวัยที่สำคัญมาก เพราะเป็นวัยที่ศักยภาพของการเรียนรู้กำลังเจริญงอกงามอย่างรวดเร็ว หากได้รับการพัฒนาที่ดีก็จะส่งผลดีต่อการพัฒนากาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันว่าการส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ของนักเรียนประถมศึกษาผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ทางศิลปะ เป็นวิธีการสำคัญที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการได้เป็นอย่างดี จะส่งผลถึงประสบการณ์สุนทรียะที่ได้รับจากกิจกรรมศิลปะ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างรสนิยมทางสังคม ที่เป็นแนวทางในการสร้างอัตลักษณ์และการพัฒนาประเทศ การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปะในสังคม โดยเฉพาะการพัฒนากิจกรรมศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ จึงเป็นเรื่องสำคัญอีกทั้งในประเทศไทยยังไม่มีกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะอย่างชัดเจน เห็นได้จากงานวิจัยที่กล่าวไว้ในขั้นต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการศึกษาแนวทางในการพัฒนาการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
2. เพื่อพัฒนาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
3. เพื่อศึกษาผลการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นการศึกษาที่บูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปะ และการจัดการเรียนรู้ไว้ด้วยกัน จึงจำเป็นต้องศึกษาแนวคิดและทฤษฎีด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ประสบการณ์สุนทรีย์ ด้านศิลปศึกษา กิจกรรมศิลปะ และการจัดการด้านพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อนำมาใช้ในการสร้างและพัฒนาเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ เพื่อศึกษาผลการใช้ และความพึงพอใจ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัยเป็นแผนภาพไว้ดังนี้



ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้นได้แก่ แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ

ตัวแปรตามได้แก่

1. ผลประสพการณ์สุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษา
2. ความพึงพอใจในการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ

ขอบเขตด้านพื้นที่

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาสภาพ และแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะจากพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ และหน่วยงานที่มีการจัดกิจกรรมศิลปะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เพื่อนำไปพัฒนาเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสพการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยคัดเลือกพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ และองค์กรที่จะทำการศึกษาดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์
2. หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
3. หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน
4. หอศิลป์จามจุรี แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. พิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร (เขตจตุจักร)
6. มิวเซียมสยาม

ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์จากต่างประเทศที่มีแนวทางการพัฒนาประสพการณ์สุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษา จากกรณีศึกษาจำนวน 5 ประเทศ

1. ประเทศเยอรมนี เดอะ โคลน มิวนิค เซอร์วิส (The Cologne Museum Service)
2. ประเทศอเมริกา พิพิธภัณฑ์ศิลปะ เจ พอล เก็ตตี้ มิวนิค (J. Paul Getty Museum)
3. ประเทศสิงคโปร์ สิงคโปร์ อาร์ต มิวนิค (Singapore Art Museum)
4. ประเทศญี่ปุ่น โตเกียว ฟุจิ อาร์ต มิวนิค (Tokyo Fuji Art Museum)
5. ประเทศเกาหลี เนชั่นแนล มิวนิค ออฟ โมเดิร์น อาร์ต แอนด์ คอนเทมโพรารี อาร์ต (National Museum of Modern and Contemporary Art)

นิยามศัพท์เฉพาะ

กิจกรรมศิลปะ หมายถึง กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นการแสดงความสามารถ และความรู้สึก ได้แก่ การชมผลงานศิลปะ การปฏิบัติงานศิลปะ หรือการวิจารณ์ ที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ และพัฒนาการรับรู้ด้านความงามทางศิลปะ

พิพิธภัณฑ์ศิลปะ หมายถึง สถานที่เก็บรวบรวมหรือจัดแสดงผลงานศิลปะ เพื่อเผยแพร่ผลงานศิลปะ บางครั้งอาจใช้ชื่อว่า หอศิลป์ หอศิลปะ หอศิลป์วัฒนธรรม หอศิลป์กรรม ศูนย์ศิลปะ (Art Centre) แกลเลอรี (Gallery) และอาร์ต แกลเลอรี (Art Gallery) เป็นต้น

ประสบการณ์สุนทรีย์ หมายถึง ประสบการณ์ด้านความงามที่ได้จากการสัมผัสผลงานศิลปะ การทำกิจกรรมศิลปะ และการเรียนรู้ในพื้นที่ทางศิลปะ เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ด้านความงามทางศิลปะ ตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรีย์ภาพของพาร์สัน 5 ระดับคือ 1) ความชื่นชอบ (Favoritism) 2) ความงามและความจริง (Beauty and Realism) 3) การแสดงออก (Expressiveness) 4) แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) 5) ความเป็นตัวตน (Autonomy)

แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ หมายถึง แนวทางและกระบวนการ ในการสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนประถมศึกษาที่มีอายุระหว่าง 10-12 ปี เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ หรือการรับรู้ความงามหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ ประกอบด้วย 5 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหาของกิจกรรมศิลปะ 2) ด้านรูปแบบของกิจกรรมศิลปะ 3) ด้านกระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ 4) ด้านสื่อ และอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะ 5) ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์

นักเรียนประถมศึกษา หมายถึง เด็กที่มีอายุระหว่าง 10-12 ปี หรือนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลในทางบวก ความชอบ ความสบายใจ ความสุขใจต่อสภาพแวดล้อม หรือเป็นความรู้สึกที่พอใจต่อสิ่งทำให้เกิดความชอบ ความสบายใจ และเป็นความรู้สึกที่บรรลุถึงความต้องการ ซึ่งในที่นี้หมายถึงความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาต่อกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ 5 ด้านคือ 1) เนื้อหากิจกรรม 2) รูปแบบกิจกรรม 3) กระบวนการจัดกิจกรรม 4) วัสดุและอุปกรณ์ประกอบการจัดกิจกรรม และ 5) การสร้างประสบการณ์สุนทรีย์

ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัย

1. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ที่สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้วิชาศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะกับนักเรียนประถมศึกษาได้
2. ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
3. เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะให้กับพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ และหน่วยงานที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนประถมศึกษา



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยนี้ เป็นการศึกษาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้
 - 1.1 การจัดการเรียนรู้ (Learning Managements)
 - 1.2 การจัดกิจกรรมศิลปะ (Art Activity Managements)
 - 1.3 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551
2. ประสบการณ์สุนทรียะ
 - 2.1 ความหมายของประสบการณ์สุนทรียะ
 - 2.2 องค์ประกอบของประสบการณ์สุนทรียะ
3. แนวคิดทฤษฎีศิลปศึกษาและกิจกรรมศิลปะ
 - 3.1 ทฤษฎีการรู้คิด (Cognitive Theory)
 - 3.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะ (Art Development Theory)
 - 3.3 ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ (Art Perceptual Concept)
 - 3.4 จิตวิทยาศิลปะ (Philosophy of Arts)
 - 3.5 ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน
 - 3.6 กิจกรรมศิลปะ (Art Activity)
4. การจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
 - 4.1 ความหมายของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
 - 4.2 วิวัฒนาการของพิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศไทย
 - 4.3 การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
 - 4.4 การจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยภายในประเทศ
 - 5.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

การจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้คือ กระบวนการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ ในด้านกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ทำให้มนุษย์สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้ โดยผ่านวิธีการ และรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งมีนิยามและความหมายดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้ (Learning Management)

การเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญและจำเป็นในการดำรงชีวิต สิ่งมีชีวิตไม่ว่ามนุษย์หรือสัตว์เริ่มเรียนรู้ตั้งแต่แรกเกิดจนตาย สำหรับมนุษย์การเรียนรู้เป็นสิ่งที่จะช่วยพัฒนาให้มนุษย์แตกต่างไปจากสัตว์โลก การเรียนรู้ช่วยให้มนุษย์รู้จักวิธีดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข ปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและสภาพการณ์ต่างๆ ได้ ความสามารถในการเรียนรู้ของมนุษย์จะมีอิทธิพลต่อความสำเร็จและความพึงพอใจในชีวิตของมนุษย์

ความหมายของการเรียนรู้

นักจิตวิทยาหลายท่านให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

คิมเบิล (Kimble, 1964) กล่าวว่า "การเรียนรู้ เป็นการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างถาวรในพฤติกรรม อันเป็นผลมาจากการฝึกที่ได้รับการเสริมแรง"

ฮิลการ์ด และเบาเวอร์ (Hilgard & Bower, 1981) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อันเป็นผลมาจากการประสบการณ์และการฝึก ทั้งนี้ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เกิดจากการตอบสนองตามสัญชาตญาณ ฤทธิ์ของยา หรือสารเคมี หรือปฏิกิริยาสะท้อนตามธรรมชาติของมนุษย์

ครอนบาค (Cronbach) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลประสบมา

พจนานุกรมของเว็บสเตอร์ (Webster's Third New International Dictionary) การเรียนรู้ คือกระบวนการเพิ่มพูนและปรุงแต่งระบบความรู้ ทักษะ นิสัย หรือการแสดงออกต่างๆ อันมีผลมาจากสิ่งกระตุ้นอินทรีย์โดยผ่านประสบการณ์ การปฏิบัติ หรือการฝึกฝน

การเรียนรู้ คือการเปลี่ยนแปลงของบุคคลอันมีผลเนื่องมาจากการได้รับประสบการณ์ โดยการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นเหตุทำให้บุคคลเผชิญสถานการณ์เดิมแตกต่างไปจากเดิม “ประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม” หมายถึง ทั้งประสบการณ์ทางตรงและประสบการณ์ทางอ้อม

ประสบการณ์ทางตรง คือ ประสบการณ์ที่บุคคลได้พบหรือสัมผัสด้วยตนเอง กล่าวได้ว่า ประสบการณ์ตรงมีผลทำให้เกิดการเรียนรู้ เพราะมีการเปลี่ยนแปลงที่ทำให้เผชิญกับสถานการณ์เดิม

แตกต่างกันไปจากเดิม ในการมีประสบการณ์ตรงบางอย่างอาจทำให้บุคคลมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แต่ไม่ถือว่าเป็นการเรียนรู้ ได้แก่

1. พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงเนื่องจากฤทธิ์ยา หรือสิ่งเสพติดบางอย่าง
2. พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงเนื่องจากความเจ็บป่วยทางกายหรือทางใจ
3. พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงเนื่องจากความเหนื่อยล้าของร่างกาย
4. พฤติกรรมที่เกิดจากปฏิกิริยาสะท้อนต่างๆ

ประสบการณ์ทางอ้อม คือ ประสบการณ์ที่ผู้เรียนมิได้พบหรือสัมผัสด้วยตนเองโดยตรง แต่อาจได้รับประสบการณ์ทางอ้อม จากการอบรมสั่งสอนหรือการบอกเล่า การอ่านหนังสือต่างๆ และการรับรู้จากสื่อต่างๆ

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

พฤติกรรมการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของนักการศึกษาซึ่งกำหนดโดยบลูมและคณะ (Bloom and Others) มุ่งพัฒนาผู้เรียนใน 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เป็นความสามารถทางสมอง ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และประเมินผล
2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงด้านความรู้สึก ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท ความรู้สึก ความสนใจ ทศนคติ การประเมินค่าและค่านิยม
3. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เป็นความสามารถด้านการปฏิบัติ ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท การเคลื่อนไหว การกระทำ การปฏิบัติงาน การมีทักษะและความชำนาญ

องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้

ดอลลาร์ด และมิลเลอร์ (Dallard and Miller) เสนอว่าการเรียนรู้ มีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ คือ

1. แรงขับ (Drive) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล เป็นความพร้อมที่จะเรียนรู้ของบุคคลทั้งสมอง ระบบประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ แรงขับและความพร้อมเหล่านี้ จะก่อให้เกิดปฏิกิริยา หรือพฤติกรรมที่จะชักนำไปสู่การเรียนรู้ต่อไป
2. สิ่งเร้า (Stimulus) เป็นสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งเป็นตัวการที่ทำให้บุคคลมีปฏิกิริยา หรือพฤติกรรมตอบสนองออกมา ในสภาพการเรียนการสอน สิ่งเร้าจะหมายถึง ครู กิจกรรมการสอน และอุปกรณ์การสอนต่างๆ ที่ครูนำมาใช้

3. การตอบสนอง (Response) เป็นปฏิกิริยา หรือพฤติกรรมต่างๆ ที่แสดงออกมาเมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า ทั้งส่วนที่สังเกตเห็นได้และส่วนที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้ เช่น การเคลื่อนไหว ท่าทาง คำพูด การคิด การรับรู้ ความสนใจ และความรู้สึก เป็นต้น

4. การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการให้สิ่งที่มีอิทธิพลต่อบุคคลอันมีผลในการเพิ่มพลังให้เกิดการเชื่อมโยง ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองเพิ่มขึ้น การเสริมแรงมีทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ของบุคคลเป็นอันมาก

ธรรมชาติของการเรียนรู้

การเรียนรู้มีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้เป็นกระบวนการ การเกิดการเรียนรู้ของบุคคลจะมีกระบวนการของการเรียนรู้จากการไม่รู้ไปสู่การเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ

- 1.1 มีสิ่งเร้ามากระตุ้นบุคคล
- 1.2 บุคคลสัมผัสสิ่งเร้าด้วยประสาททั้ง 5
- 1.3 บุคคลแปลความหมายหรือรับรู้สิ่งเร้า
- 1.4 บุคคลมีปฏิกิริยาตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่งต่อสิ่งเร้าตามที่รับรู้
- 1.5 บุคคลประเมินผลที่เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า

การเรียนรู้เริ่มเกิดขึ้นเมื่อมีสิ่งเร้า (Stimulus) มากระตุ้นบุคคล ระบบประสาทจะตื่นตัวเกิดการรับสัมผัส (Sensation) ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 แล้วส่งกระแสประสาทไปยังสมอง เพื่อแปลความหมายโดยอาศัยประสบการณ์เดิมเป็นการรับรู้ใหม่ (Perception) อาจสอดคล้องหรือแตกต่างไปจากประสบการณ์เดิม แล้วสรุปผลของการรู้นั้น เป็นความเข้าใจหรือความคิดรวบยอด (Concept) และมีปฏิกิริยาตอบสนอง (Response) อย่างใดอย่างหนึ่งต่อสิ่งเร้าตามที่รับรู้ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมแสดงว่า เกิดการเรียนรู้แล้ว

2. การเรียนรู้ไม่ใช่วุฒิภาวะแต่การเรียนรู้อาศัยวุฒิภาวะ คือ ระดับความเจริญเติบโตสูงสุดของพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคลแต่ละวัยที่เป็นไปตามธรรมชาติ แม้ว่าการเรียนรู้จะไม่ใช่วุฒิภาวะ แต่การเรียนรู้ต้องอาศัยวุฒิภาวะด้วย เพราะการที่บุคคลจะมีความสามารถในการรับรู้หรือตอบสนองต่อสิ่งเร้ามากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับว่าบุคคลนั้น มีวุฒิภาวะเพียงพอหรือไม่

3. การเรียนรู้เกิดได้ง่าย ถ้าสิ่งที่เรียนเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน คือการเรียนในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการจะเรียนหรือสนใจจะเรียน เหมาะกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียนและเกิดประโยชน์แก่ผู้เรียน การเรียนในสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียนย่อมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนในสิ่งที่ผู้เรียนไม่ต้องการหรือไม่สนใจ

4. การเรียนรู้แตกต่างกันตามตัวบุคคลและวิธีการในการเรียน ในการเรียนรู้สิ่งเดียวกัน บุคคลต่างกันอาจเรียนรู้ได้ไม่เท่ากันเพราะบุคคลอาจมีความพร้อมต่างกัน มีความสามารถในการเรียน ต่างกัน มีอารมณ์และความสนใจที่จะเรียนต่างกันและมีความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้อง กับสิ่งที่จะเรียนต่างกัน ในการเรียนรู้สิ่งเดียวกัน ถ้าใช้วิธีเรียนต่างกัน ผลของการเรียนรู้จะต่างกัน ต่างกันได้ และวิธีที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้มากสำหรับบุคคลหนึ่งอาจไม่ใช่วิธีเรียนที่ทำให้อีกบุคคล หนึ่งเกิดการเรียนรู้ได้มากเท่ากับบุคคลนั้นได้

การนำความรู้ไปใช้

1. ก่อนที่จะให้ผู้เรียนเกิดความรู้ใหม่ ต้องแน่ใจว่า ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับ ความรู้ใหม่มาแล้ว
2. พยายามสอนหรือบอกให้ผู้เรียนเข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของการเรียนที่ก่อให้เกิดประโยชน์ แก่ตนเอง
3. ไม่ลงโทษผู้ที่เรียนเร็วหรือช้ากว่าคนอื่น ๆ และไม่มุ่งหวังว่าผู้เรียนทุกคนจะต้องเกิดการ เรียนรู้ที่เท่ากันในเวลาเท่ากัน
4. ถ้าสอนบทเรียนที่คล้ายกัน ต้องแน่ใจว่าผู้เรียนเข้าใจบทเรียนแรกได้ดีแล้ว จึงจะสอน บทเรียนต่อไป
5. พยายามชี้แนะให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ของบทเรียนที่มีความสัมพันธ์กัน

ลักษณะสำคัญที่แสดงให้เห็นว่ามีการเรียนรู้เกิดขึ้น

ประกอบด้วยปัจจัย 3 ประการ คือ

1. มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างคงทน ถาวร
2. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้นจะต้องเป็นผลมาจากประสบการณ์ หรือการฝึก การปฏิบัติซ้ำๆ เท่านั้น
3. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดังกล่าวจะมีการเพิ่มพูนในด้านความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกและความสามารถทางทักษะทั้งปริมาณและคุณภาพ

สรุปว่า การจัดการเรียนรู้คือ การสร้างสิ่งเร้าให้เกิดความน่าสนใจ และกระตุ้นให้เกิด เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลด้วยกระบวนการต่างๆ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพ บุคคล ซึ่งอาจสอดคล้องหรือแตกต่างไปจากประสบการณ์เดิม เกิดเป็นความเข้าใจหรือความคิดรวบ ยอด และมีปฏิกิริยาตอบสนอง ที่ทำให้เกิดเป็นการเรียนรู้

2. การจัดการกิจกรรมศิลปะ (Art Activity Managements)

กิจกรรมศิลปะสามารถเชื่อมโยงการทำงานของสมองหลายด้าน และอวัยวะบางส่วน พัฒนาจินตนาการโดยเชื่อมโยงประสบการณ์ออกมาเป็นภาพและรูปทรง เด็กจะต้องได้ฝึกปฏิบัติจริง ต้องมีประสบการณ์ตรง เรียนรู้ผ่านการสังเกตและฝึกกิจกรรมอย่างหลากหลาย เพื่อพัฒนาจุดเชื่อมต่อของใยประสาท ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ผ่อนคลาย มีอิสระทางความคิด งานศิลปะจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริม ความคิดและการตัดสินใจของเด็กปฐมวัย

กุหลาบ ตันติผลาชีวะ (2553) กล่าวว่า การจัดการกิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นพบและได้ทดลองกับสื่ออุปกรณ์ทางศิลปะ ซึ่งช่วยให้เกิดการพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ จากการสังเกตและประเมินภาพ ครูจึงมีบทบาทในการวางแผนเตรียมกิจกรรมต่างๆให้พร้อม ควรให้คำแนะนำหรือบอกเด็กเพียงเล็กน้อย ให้เด็กค้นพบกระบวนการทางศิลปะด้วยตนเอง โดยให้เด็กทดลองสร้างผลงานจากอุปกรณ์ที่หลากหลาย ให้โอกาสเด็กทำงานด้วยความพึงพอใจและเป็นอิสระ เสริมสร้างการเรียนรู้ทางศิลปะ และบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้อง ครูกระตุ้นจินตนาการของเด็กพร้อมสนับสนุนให้เด็กแสดงออกทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ โดยหลีกเลี่ยงให้เด็กลอกเลียน หรือวาดภาพระบายสีจากสมุดภาพ

เด็กทุกคนล้วนผ่านขั้นตอนในการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสาร โดยเริ่มสื่อสารจากสิ่งที่เขาพบเห็นเช่น คน ต้นไม้ บ้าน เด็กจะสามารถวาดฉากประกอบได้ตอนอายุ 5 – 7 ปี บางครั้งการวาดภาพของเด็กยังไม่ต้องการผลลัพธ์ แต่เป็นความต้องการเพื่อฝึกทำซ้ำๆ เมื่อมีทักษะมากพอจะเกิดความมั่นใจในความสามารถของตน ควรจัดกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสฝึกหลากหลายรูปแบบ เด็กควรมีความรู้พื้นฐานในการใช้และดูแลอุปกรณ์ก่อน การจัดการกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กควรเริ่มจากกระดาษ สีเทียน กาว กรรไกร ใช้ฟู่กันระบายสี ปืน ตามลำดับ เด็กจะเลือกใช้อุปกรณ์ศิลปะตามแนวทางของตน ควรเปิดโอกาสให้เด็กใช้จินตนาการของตนอย่างเต็มที่

การจัดการกิจกรรมศิลปะ สามารถทำได้หลากหลายวิธี ได้แก่ การวาดภาพ การสร้างผลงานจากสี การปั้น การพิมพ์ การประดิษฐ์ได้แก่ ฉีก ปะ ตัด พับ สร้างสิ่งประดิษฐ์ ต่อเติม และการประดับ ตกแต่ง การจัดดอกไม้ จัดห้อง จัดสวน จัดโต๊ะ ฯลฯ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะทั้งที่เป็นงาน 2 มิติและ 3 มิติ

การวิจารณ์ผลงานศิลปะของเด็กมีผลกระทบต่อจิตใจเกินกว่าจะคาดคิด คำพูดของครูที่ไม่เหมาะสม จะทำให้เกิดการยับยั้งความสามารถของเด็ก และอาจทำให้เกิดการสร้างงานซ้ำซาก เพราะคิดว่าครูชอบ การให้เด็กอธิบายผลงานเมื่อยังไม่พร้อม เด็กอาจบอกไปเพื่อให้ครูพอใจ แต่อาจไม่สอดคล้องกับผลงานที่ทำ จึงควรจัดสถานที่ให้เด็กแสดงผลงาน เป็นการเปิดโอกาสและพื้นที่ให้เด็กทุกคนได้รับอย่าง เท่าเทียมกัน เพื่อสร้างความมั่นใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

การติดตามความก้าวหน้า ผลงานของเด็กแต่ละชั้นไม่ควรประเมินความสามารถ โดยการให้คะแนนเพื่อเทียบค่าเป็นระดับ เพราะบางครั้งเด็กอาจทำงาน เพื่อต้องการฝึกการใช้อุปกรณ์ให้เกิดความชำนาญเท่านั้น แต่ยังไม่ได้สื่อสารศักยภาพทางการคิด ควรบันทึกชื่อ และลงวันที่ที่เขาได้สร้างผลงาน ครูจึงควรนำผลงานของเด็กมาศึกษาและติดตามความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งบางครั้งเด็กอาจสื่อปัญหาที่เกิดขึ้นลงไปผลงาน

อัญชลี ไสยวรรณ (2553) กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กได้เป็นอย่างดี และยังเชื่อมโยงพัฒนาการของอวัยวะหลายส่วน ทำให้เกิดจุดเชื่อมต่อของใยประสาท ที่สามารถพัฒนาไปสู่แบบแผนการเรียนรู้ของสมอง ในการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กมีประสบการณ์ตรงและฝึกปฏิบัติอย่างหลากหลาย เมื่อเด็กมีทักษะมากพอ จะเกิดความมั่นใจในความสามารถของตนเด็กจะใช้จินตนาการของตนอย่างเต็มที่

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมศิลปะ คือการจัดกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะที่เชื่อมโยงไปสู่พัฒนาการทางร่างกาย สมองและสติปัญญา ด้วยกิจกรรมที่สัมผัสโดยตรงกับผู้เรียน ซึ่งใช้ทักษะในการสร้างผลงานศิลปะเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงด้วยตนเอง เช่น การปั้นดิน การวาดภาพระบายสี การทำศนศึกษา เป็นต้น

3. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้จัดระดับการศึกษาออกเป็น 3 ระดับ ซึ่งสาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ ในระดับชั้นประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6) เป็นช่วงแรกของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐาน โดยเน้นจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ หลักสูตรศิลปศึกษาได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางไว้ดังนี้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

1. เปรียบเทียบรูปลักษณะของร่างและรูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
2. อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของสีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็นที่มีต่ออารมณ์ของมนุษย์
3. จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ โดยเน้นเส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวและพื้นที่ว่าง
4. มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างสรรค์งานพิมพ์ภาพ
5. มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างสรรค์งานวาดภาพระบายสี

6. บรรยายลักษณะของภาพ โดยเน้นเรื่องการจัดระยะ ความลึก น้ำหนักและแสงเงา
ในภาพ

7. วาดภาพระบายสี โดยใช้สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น ถ่ายทอดความรู้สึกและ
จินตนาการ

8. เปรียบเทียบความคิด ความรู้สึกที่ถ่ายทอดผ่านงานทัศนศิลป์ของตนเองและบุคคลอื่น

9. เลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในการสร้างงานทัศนศิลป์

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. รูปร่าง รูปทรง ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์

2. อิทธิพลของสีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น

3. เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวและพื้นที่ว่างในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์

4. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างงานพิมพ์ภาพ

5. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการวาดภาพระบายสี

6. การจัดระยะความลึก น้ำหนักและแสงเงาในการวาดภาพ

7. การใช้สีวรรณะอุ่นและใช้สีวรรณะเย็นวาดภาพถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ

8. ความเหมือนและความแตกต่างในงานทัศนศิลป์ ความคิด ความรู้สึกที่ถ่ายทอดในงาน
ทัศนศิลป์

9. การเลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม
เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล
ตัวชี้วัด

1. ระบุและอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ ในเหตุการณ์และงานเฉลิมฉลองของ
วัฒนธรรมในท้องถิ่น

2. บรรยายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่มาจากวัฒนธรรมต่าง ๆ

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. งานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมท้องถิ่น

2. งานทัศนศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นทักษะขั้นพื้นฐาน
เกิดความสมดุลในทุกด้าน ผู้สอนหรือผู้จัดกิจกรรมศิลปะ จึงควรจัดการเรียนการสอนศิลปะ ให้ตรงกับ
จุดมุ่งหมาย เนื้อหา กิจกรรม สื่อการสอนและการประเมินผลอย่างชัดเจน

ประสบการณ์สุนทรียะ (Aesthetics Experience)

ประสบการณ์ทางสุนทรียะ คือการรับรู้ทางประสาทสัมผัสที่สามารถบอกถึงอารมณ์ความรู้สึก ที่ได้จากประสบการณ์เกี่ยวกับความงาม หรืออารมณ์ความรู้สึกที่ได้รับจากการดู การฟัง หรือการสัมผัสต่อสุนทรียะวัตถุที่ปรากฏ ไม่ว่าจะเป็นในธรรมชาติหรืองานศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยมีลักษณะและความหมายดังต่อไปนี้

1. ความหมายของประสบการณ์สุนทรียะ

สุนทรียศาสตร์เป็นสาขาหนึ่งของคุณวิทยา เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยเรื่องความงาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งความงามในผลงานศิลปะ รวมไปถึงรสนิยม และมาตรฐานทางคุณค่า สำหรับการตัดสินศิลปะอีกด้วย สุนทรียศาสตร์เป็นคำในภาษาสันสกฤต แปลว่า “วิชาที่ว่าด้วยเรื่องแห่งความงาม หรือสิ่งที่สวยงาม” ภาษาอังกฤษใช้คำว่า Aesthetic มาจากภาษาเยอรมันว่า Aesthetikos หมายถึง Perception (เห็นได้ เข้าใจได้) จึงหมายถึง ศาสตร์ที่ว่าด้วยความรู้สึกอันมีความงามเป็นพื้นฐาน

สุนทรียะเป็นศาสตร์หนึ่งของวิชาปรัชญา โดยอยู่ในแขนงอภิปรัชญา หากฝึกฝนจะสามารถมองเห็นความลึกซึ้งมากกว่าคนปกติทั่วไป สุนทรียะมีเนื้อหาสาระที่น่าสนใจ คือความหมาย ซึ่งอาจจำแนกออกได้ 2 คำ “สุนทรียะ” หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความนิยม ความงาม “สุนทรียภาพ” หมายถึง ความรู้สึกถึงคุณค่าของสิ่งที่ยาม

สุนทรียศาสตร์ จึงหมายถึง ศาสตร์ที่ว่าด้วยเรื่องความนิยม ความงาม จะเห็นได้ว่า สุนทรียะ สุนทรียภาพ และสุนทรียศาสตร์ เป็นคำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน เป็นปรัชญาที่ว่าด้วยเรื่องความรู้สึกละเอียดอ่อนในความงาม ความงามนี้อยู่ในธรรมชาติและในผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้น เราอาจมองเห็นความงามของวัตถุสิ่งเดียวกันไปคนละแง่ก็ได้ สุนทรียศาสตร์เป็นปรัชญาศิลปะ ซึ่งมีหน้าที่หลักคือ ค้นหาธรรมชาติของความงาม

พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2530 ได้ให้ความหมายของ “สุนทรียศาสตร์” ไว้ว่า สุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) เกี่ยวกับความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งที่ยงดงาม ไพเราะ หรือรื่นรมย์ ไม่ว่าจะเป็นของธรรมชาติ หรืองานศิลปะ ความรู้สึกนี้เจริญได้ด้วยประสบการณ์ หรือการศึกษา อบรมจนเกิดเป็นอุปนิสัย เกิดรสนิยม (Taste) ซึ่งย่อมแตกต่างกันในแต่ละบุคคล

ประสบการณ์สุนทรียะ ประกอบด้วยคำที่เกี่ยวข้องกับ สุนทรียะ สุนทรียภาพ สุนทรียสุนทรียศึกษา และสุนทรียศาสตร์ ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่าน ได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

กรีติ บุญเจือ (2522) กล่าวถึงประสบการณ์สุนทรียะว่า หมายถึงประสบการณ์ที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในความงามของงานศิลปะ เช่น ความงามกลมกลืนกันของภาพเขียนและความงามในธรรมชาติ

บุญเยี่ยม แยมเมือง (2537) ได้ให้ความหมายของประสบการณ์สุนทรียะว่า เป็นผลกระทบที่เกิดจากการที่มนุษย์ได้ปะทะกับความงาม เป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นส่วนบุคคล และทำให้บุคคลรู้สึกเพลิดเพลิน พอใจ มีความสุข ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์ตรงของบุคคลนั้นว่าจะสามารถรับรู้ ความงามที่เกิดประสบการณ์สุนทรียะได้มากน้อยเพียงใด

อารี สุทธิพันธ์ (2533) กล่าวว่า ประสบการณ์สุนทรียะ คือการรับรู้ที่เกิดขึ้นแก่เรา ผ่านการสัมผัส หรือปะทะกับโลกภายนอก โดยจะได้รับการสั่งสมไว้ตามประสิทธิภาพของการรับรู้ ซึ่งจะสัมพันธ์กับความตั้งใจ หรือความสนใจของเรา หลังจากได้รับประสบการณ์แล้วจะสามารถจำแนกแยกแยะสิ่งต่างๆได้ ซึ่งเมื่อเกิดประสบการณ์สุนทรียะขึ้นแล้ว จะเกิดความเพลิดเพลิน พึงพอใจ เกิดความอิมเมมโดยไม่หวังสิ่งตอบแทน

Broudy (1972) กล่าวว่า ประสบการณ์สุนทรียะทางจินตภาพย่อมมีคุณค่าสำคัญ ที่ควรเรียกว่า “ประสบการณ์สุนทรียะ” จินตภาพเฉพาะด้านที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับก่อให้เกิดสุนทรียะ เรียกว่าจินตภาพสุนทรียะ (Aesthetic Image) หรือวัตถุสุนทรียะ (Aesthetic Object) ประสบการณ์สุนทรียะ อันเกิดจากการผสมกันระหว่างจินตภาพ และการรับรู้ปรากฏการณ์ในชีวิตประจำวัน ก็มีผลต่อประสบการณ์สุนทรียะ แต่เป็นไปในระดับปกติ แนวโน้มที่จะเกิดประสบการณ์สุนทรียะอย่างเด่นชัด ขึ้นอยู่กับการเผชิญหน้ากับงานศิลปะ

สรุปได้ว่า สุนทรียศาสตร์ หมายถึง ศาสตร์ที่ว่าด้วยเรื่องความนิยม ความงาม จากการเรียนรู้ที่สามารถบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึก ที่ได้รับการปะทะกับความงาม ความซาบซึ้ง ความไพเราะ หรือเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่ได้รับจากการดู การฟัง หรือการสัมผัสกับสุนทรียะวัตถุที่ปรากฏขึ้น ณ ขณะนั้น จากวัตถุที่เกิดจากธรรมชาติ หรืองานศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้น

2. องค์ประกอบของประสบการณ์สุนทรียะ

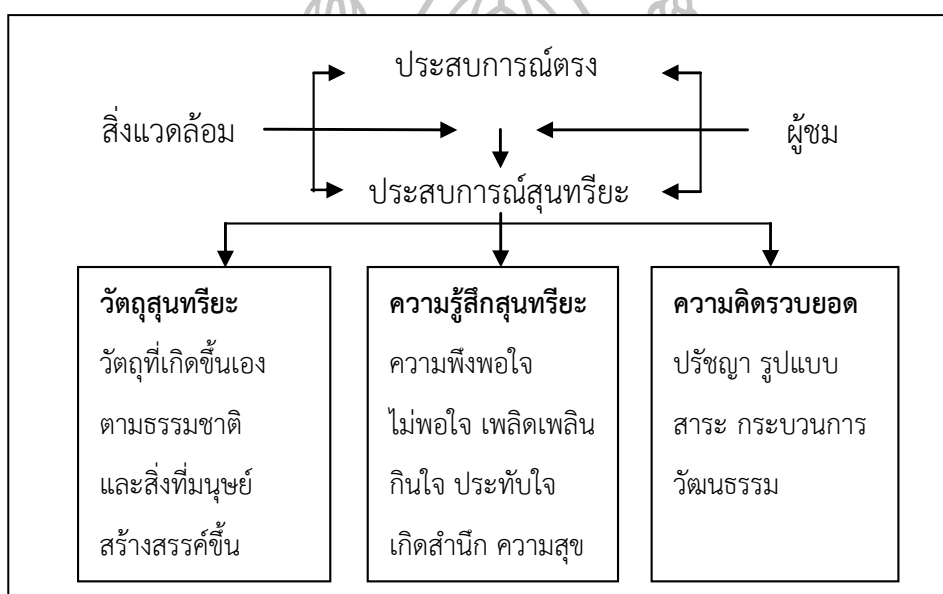
อารี สุทธิพันธ์ (2533) กล่าวว่าประสบการณ์สุนทรียะอาจแบ่งส่วนประกอบได้ 3 ส่วน

1. ส่วนที่เป็นตัวสุนทรียะ ได้แก่ วัตถุ สิ่งของต่างๆ ทั้งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ประกอบด้วยโครงสร้างเป็นรูปทรง เช่น รูปทรงของต้นไม้ เปลือกไม้ พืช ภูเขา น้ำตก เปลือกหอย ฯลฯ ซึ่งมีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกัน รูปทรงที่มนุษย์สร้างได้แก่ อาคารบ้านเรือน สิ่งของเครื่องใช้ ผลงานศิลปะ เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม ฯลฯ เมื่อมนุษย์ไปพบเห็นทำให้รับรู้ถึงวัตถุสุนทรียะนั้น ก็จะได้รับประสบการณ์สุนทรียะตามศักยภาพของแต่ละคน กระบวนการดังกล่าวถือเป็นจุดเริ่มต้นของประสบการณ์สุนทรียะ และเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ส่งผลให้ได้รับประสบการณ์สุนทรียะ เกิดความรู้สึกและความคิดรวบยอดจากประสบการณ์ต่างๆ

2. ส่วนที่เป็นความรู้สึกสุนทรียะ ได้แก่ ความรู้สึกตอบสนองของเราหลังจากที่เราได้รับประสบการณ์สุนทรียะแล้ว ซึ่งอาจจะแสดงให้เห็น สังเกตได้หรือแอบแฝง ขึ้นชมเพียงผู้เดียว

เช่น ขณะอ่านหนังสือนิยายซาบซึ้งจนน้ำตาไหล หรือดูภาพยนตร์ที่โศกเศร้ากินใจจนกลั่นความรู้สึกไว้ไม่อยู่ ความรู้สึกสุนทรียะนี้มีผู้เสนอแนะว่า หากต้องการรู้ว่าใครชื่นชมมากน้อยเพียงใด วิธีการที่ดีที่สุด คือการสังเกตพฤติกรรมของคนนั้นๆ ขณะชื่นชมกับวัตถุสุนทรียะ แล้วจดบันทึกพฤติกรรมนั้นไว้เพื่อศึกษาต่อไป

3. ส่วนที่เป็นความคิดรวบยอด คือส่วนที่เกี่ยวข้องกับบุคคล ผู้ที่ได้รับความรู้สึกและประสบการณ์สุนทรียะนั้นแล้ว ผู้ที่ได้รับความรู้สึกก็จะสามารถสร้างความคิดที่นำไปสู่การสรุป ว่าสิ่งที่ได้รับมานั้นให้แนวคิดอะไร ก่อให้เกิดความสำคัญอย่างไร โดยไม่มีผลสรุปเป็นการตอบแทน



แผนภาพ องค์ประกอบของการเกิดประสบการณ์สุนทรียะ

ที่มา : อารี สุทธิพันธ์, **ประสบการณ์สุนทรียะ** (กรุงเทพฯ : บริษัท ต้นอ้อ จำกัด, 2533).

สกนธ์ ภู่งามดี (2547) กล่าวว่า การเกิดประสบการณ์สุนทรียะ ไม่จำเป็นต้องเป็นเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความสุข สบายใจ แม้แต่เหตุการณ์ที่สร้างความสะเทือนใจ ความเศร้าใจหรือเหตุการณ์ที่สามารถกระตุ้นเตือนให้เกิดจิตสำนึก ก็ถือเป็นประสบการณ์สุนทรียะได้ โดยมีองค์ประกอบที่สนับสนุนการเกิดประสบการณ์สุนทรียะ ดังนี้

1. คุณสมบัติทางกายภาพ (Physical Characteristics) หมายถึง ความพร้อมและความสมบูรณ์ของประสาทสัมผัส ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และกายสัมผัส เมื่อประสาทส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือหลายส่วนได้สัมผัสสุนทรียะวัตถุ ก็จะเกิดกระแสประสาทวิ่งเข้าสู่สมองจนเกิดการรับรู้ ว่า สิ่งสัมผัสนั้นคืออะไร

2. คุณสมบัติทางจิต (Mental Characteristics) ความพร้อม ความสมบูรณ์ หรือระดับความปกติของจิตในมนุษย์ผู้นั้น เนื่องจากคุณสมบัติทางจิตจะเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ รวมทั้งทัศนคติ ค่านิยม หรืออื่นๆ ที่เป็นเรื่องนามธรรม ทั้งนี้เกิดจากความรู้สึกนั้นสืบเนื่องจากการสัมผัสตามคุณสมบัติทางกายภาพ เช่น เมื่อเห็น ได้ยิน ได้กลิ่น แล้วรู้สึกชอบ ไม่ชอบ พอใจ ไม่พอใจ อึดอัด สบายใจ เพลิดเพลิน เป็นต้น

3. สภาพแวดล้อม (Circumstances) สภาพหรือสถานการณ์ต่างๆ ที่อยู่รอบตัวมนุษย์ เช่น สภาพครอบครัวซึ่งเป็นสถาบันแรกที่หล่อหลอมเลี้ยงดู และให้แบบอย่างในรูปแบบต่างๆ แก่สมาชิกในครอบครัว สภาพสังคมในสถานศึกษา รวมทั้งสภาพที่เป็นอยู่ของมนุษย์ สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยทั้งเชิงบวกและลบ มีผลต่อการตัดสินใจ ประเมินค่าซึ่งเชื่อมโยงกับคุณลักษณะทางจิต เช่น มนุษย์ที่เติบโตมาจากสภาพแวดล้อมที่เร่าแค้น ไม่มีพ่อแม่เลี้ยงดู เมื่อพบเห็นสุนทรียะวัตถุ หรืองานศิลปะที่น่าเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม ก็อาจชอบผลงานชิ้นนั้น เนื่องจากสอดคล้องกับประสบการณ์ของตนเอง เป็นต้น

จี ศรีนิวาसन (G.Srinivasan, 1973) กล่าวว่า ประสบการณ์สุนทรียะนั้นเป็นปรากฏการณ์ที่ซับซ้อนและมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. ความรู้สึกที่เกิดจากการมองเห็น สามารถรับรู้ได้แต่ไม่เกิดความรู้สึกเชิงสุนทรียะ เพราะความรู้สึกนั้นละเอียดอ่อน ซับซ้อนเกินไปสำหรับอินทรีย์ภาพเหล่านั้น ฉะนั้นในการเกิดความรู้สึกประทับใจ จำเป็นต้องมีความเข้าใจในศิลปะหรือสุนทรียภาพ และต้องมีประสาทสัมผัสที่จำเป็นต้องใช้เกี่ยวกับเรื่องที่กำลังสนใจนั้นอยู่ในสภาพที่สมบูรณ์ด้วย

2. ความรู้สึกเหล่านั้น ต้องสร้างอารมณ์บางอย่างให้เป็นตัวเป็นตนขึ้นมาด้วย เช่น ความรู้สึกในขณะที่กำลังฟังดนตรี เป็นต้น

3. ประสาทสัมผัส จะต้องทำหน้าที่ถ่ายทอดความหมายบางอย่างมาสู่ผู้ชม

4. ประสาทสัมผัส จะต้องก่อให้เกิดอารมณ์บางอย่างแก่ผู้ที่สนใจ เช่น การฟังดนตรีที่สนุกสนาน ร่างกายทุกส่วนจะเคลื่อนไหวไปพร้อมกับอารมณ์ที่สนุกสนานนั้นด้วย เป็นต้น

5. ความสนใจของผู้ชม ผู้ชมจะต้องสนใจสุนทรียะวัตถุ สถานการณ์ หรือเหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะนั้นด้วย จึงจะสามารถส่งต่อไปสู่ความรู้สึกได้

แคมเรล (Cemrel, 1973) ได้กำหนดองค์ประกอบทางสุนทรียะไว้ดังนี้

1. สุนทรียะในโลกกายภาพ (Physical World) มุ่งเน้นการเสนอกิจกรรมที่สร้างความซาบซึ้งหรือการชื่นชม ต่อแสง การเคลื่อนไหว เสียง และพื้นที่ว่าง

2. สุนทรียะในปัจจัยศิลปะ (Art Elements) ครอบคลุมถึงปัจจัยศิลปะที่จำเป็นในงานศิลปะทั้งหลาย เช่น พื้นผิว ส่วนยอดและส่วนรวม น้ำหนักสี ความขัดแย้งเชิงนาฏลักษณ์ ลีลา

การกำหนดและสิ่งแวดล้อม การสื่อสารไร้คำ รูปทรง ความสัมพันธ์ของรูปทรง รูปร่าง และแบบ การเคลื่อนไหว

3. สุนทรียะในกระบวนการสร้างสรรค์ (Creative Process) ครอบคลุมถึงปัญหาต่างๆ เช่น สร้างแบบให้สัมพันธ์กับเสียง สร้างความสัมพันธ์เสียงและการเคลื่อนไหว สร้างสรรค์เสียงและภาพ วิเคราะห์บุคลิกลักษณะ สร้างสรรค์ภาพ คำ สร้างสรรค์ บุคลิกลักษณะ สร้างรูปกับการเคลื่อนไหว ฯลฯ เป็นการผสมผสานกระบวนการสร้างสรรค์สื่อชนิดต่างๆ เข้าด้วยกัน

4. สุนทรียะในศิลปิน (Artist) เป็นการศึกษาชีวิต การทำงาน การสร้างสรรค์ และความคิดของนักแสดง ศิลปิน นักเขียน นักแต่งเพลง กวี สถาปนิก ผู้สร้างภาพยนตร์ ฯลฯ เป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจ และทัศนคติต่อผู้สร้างสรรค์โดยตรง

5. สุนทรียะในวัฒนธรรม (Culture) เป็นการเชื่อมโยงเด็กเข้าสู่วัฒนธรรมในสังคม ซึ่งเด็กควรจะชื่นชมว่าสุนทรียะในทางวัฒนธรรมอยู่ที่ไหน ทำไมจึงชื่นชม ชื่นชมอย่างไร ชื่นชมในสภาพปัจเจก คุณค่า ฯลฯ

6. สุนทรียะในสิ่งแวดล้อม (Environment) เป็นการศึกษา สิ่งแวดล้อม ในจินตนาการ สุนทรียะของบุคคลและบริเวณว่างสาธารณะ สิ่งแวดล้อมในอนาคต สุนทรียะของเทคโนโลยี สุนทรียะของศิลปะในสิ่งแวดล้อม

สรุปได้ว่าประสบการณ์สุนทรียะ คือประสบการณ์การรับรู้ที่เกี่ยวข้องกับความงาม ผ่านประสาทสัมผัสในการรับรู้ เช่น การมองเห็น การได้ยิน เป็นต้น ที่ได้รับจากสุนทรียวัตถุ หรือสุนทรียภาพ ที่ทำให้เกิดความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่ว่าจะไปในเชิงบวก หรือลบก็ตาม และความรู้สึกนั้นต้องทำหน้าที่ถ่ายทอดความหมายมาสู่บุคคลนั้นได้ ซึ่งจะนำไปสู่การเลือกและกำหนดรสนิยมส่วนบุคคล

แนวคิดและทฤษฎีศิลปศึกษา และกิจกรรมศิลปะ

แนวคิดและทฤษฎีศิลปศึกษา เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะ เป็นไปด้วยความสมบูรณ์ ก่อให้เกิดการเรียนรู้ และส่งผลต่อพัฒนาการด้านศิลปะของนักเรียน ประถมศึกษา ซึ่งการศึกษาวิจัยได้ศึกษาทฤษฎีศิลปศึกษา และกระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวคิดในการสร้างแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ดังนี้

1. ทฤษฎีการรู้คิด (Cognitive Theory)

การรู้คิด หมายถึงการตระหนักรู้และควบคุมกระบวนการรู้คิดของบุคคล คือรู้ว่าตนกำลังอยู่ในกระบวนการคิดใด และสามารถควบคุมตนเองให้ทำตามนั้นได้

กระบวนการรู้คิด (Cognitive processes) ของบุคคล หมายถึงกระบวนการนำข้อมูลที่เก็บไว้ในระบบหนึ่งไปสู่อีกระบบหนึ่ง ประกอบด้วย 5 กระบวนการ คือ

1. ความใส่ใจ (Attention) ได้แก่ การจดจ่ออยู่กับสิ่งเร้า หรือข้อมูลที่มากระตุ้น เพื่อรับเข้ามาอยู่ในระบบความจำสัมผัส (Sensory memory)

2. การรับรู้ (Perception) หมายถึง การนำข้อมูลจากความจำสัมผัส ไปแปลความหมาย จนเกิดความรู้ ความเข้าใจว่าข้อมูล หรือสิ่งเร้านั้นคืออะไร

3. การทวนซ้ำ (Rehearsal) หมายถึง การทวนข้อมูลที่รู้หรือเข้าใจซ้ำๆ โดยไม่เปลี่ยนรูปแบบของข้อมูลเหล่านั้น เช่น คัด “ก” ซ้ำๆ จนเขียน “ก” ได้อย่างสวยงาม เป็นต้น

4. การเข้ารหัส (Encoding) หมายถึง กระบวนการแสดงข้อมูล (เก็บข้อมูล) ไว้อย่างมีความหมายในความจำระยะยาว ทำให้จำได้อย่างแม่นยำ อาจทำได้ดังนี้

4.1 การจัดการ (Organization) หมายถึงการจัดระบบระเบียบของข้อมูล เป็นการนำข้อมูลมาจัดทำเป็นแผนภูมิการจัดลำดับลดหลั่นลงมาของข้อมูล (เช่น การทำแผนผังความคิดรวบยอด (Concept map) การจัดทำตัวแบบ และการจัดทำเค้าโครง

4.2 การลงลึกในรายละเอียด (Elaboration) หมายถึง การนำข้อมูลใหม่ที่เข้ามาไปสัมพันธ์กับความรู้ความเข้าใจเดิมที่มีอยู่ก่อน

4.3 การปฏิบัติ (Activity) หมายถึง การกระทำกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น เพื่อจำข้อมูลในความจำระยะยาวให้ได้ เช่น การถาม-ตอบระหว่างเพื่อน การใช้ยุทธศาสตร์ในการจำ เช่น วิธีโลไซ (Loci) จำด้วยหอ หรือจำเป็นคำคล้องจอง เป็นต้น

5. การค้นคืน (Retrieval) หมายถึง การนำข้อมูลจากความจำมาใช้งาน หรือใช้ในการแก้ปัญหา นักจิตวิทยากลุ่มปัญญานิยมเชื่อว่าการรู้คิด เป็นหัวใจสำคัญของการเกิดการเรียนรู้ จึงต้องสนับสนุน ส่งเสริม ให้นักเรียนมีความสามารถในการรู้คิดให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

ทิตานา แชมมณี (2540) กล่าวว่า มีนักวิชาการจากต่างประเทศจำนวนมาก ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการคิด ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดที่สำคัญต่างๆ ดังนี้

เลวิน (Lewin, 1947) นักทฤษฎีกลุ่มเกสตัลต์ (Gestalt) เชื่อว่า ความคิดของบุคคลเกิดจากการรับรู้สิ่งเร้า ซึ่งบุคคลมักรับรู้ในลักษณะภาพรวมหรือส่วนรวมมากกว่าส่วนย่อย

บลูม (Bloom, 1961) ได้จำแนกการรู้คิด (Cognition) ออกเป็น 5 ชั้น ได้แก่ ชั้นความรู้ ชั้นเข้าใจ ชั้นวิเคราะห์ ชั้นสังเคราะห์ และชั้นประเมิน

ทอแรนซ์ (Torrance, 1962) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ว่าประกอบไปด้วย ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความคิดริเริ่มในการคิด (Originality)

ออสูเบล (Ausubel, 1963) อธิบายว่า การเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Verbal Learning) จะเกิดขึ้นได้ หากการเรียนรู้นั้นสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีมาก่อน ดังนั้น การให้กรอบความคิดแก่ผู้เรียนก่อนการสอนเนื้อหาสาระใดๆ จะช่วยเป็นสะพานหรือโครงสร้างที่ผู้เรียนสามารถนำ เนื้อหาหรือสิ่งที่เรียนใหม่ไปเชื่อมโยงยึดเกาะได้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย

บรูเนอร์ (Bruner, 1965) กล่าวว่า เด็กเริ่มต้นเรียนรู้จากการกระทำ ต่อไปจึงจะสามารถจินตนาการ สร้างภาพในใจหรือในความคิดขึ้นได้ แล้วจึงถึงขั้นการคิดและเข้าใจในสิ่งที่เป็นนามธรรม

กานเย (Gagne, 1965) ได้อธิบายว่าผลการเรียนรู้ของมนุษย์มี 5 ประเภท ได้แก่

1. ทักษะทางปัญญา (Intellectual Skills) ซึ่งประกอบด้วยทักษะย่อย 4 ระดับ คือการจำแนกแยกแยะ การสร้างความคิดรวบยอด การสร้างกฎ และการสร้างกระบวนการหรือกฎขั้นสูง

2. กลวิธีในการเรียนรู้ (Cognitive Strategies) ซึ่งประกอบด้วยกลวิธีการใส่ใจ การรับและทำความเข้าใจข้อมูล การดึงความรู้จากความรู้ทรงจำ การแก้ปัญหา และกลวิธีการคิดภาษา (Verbal Information)

3. ทักษะการเคลื่อนไหว (Motor Skills)

4. เจตคติ (Attitudes)

กิลฟอร์ด (Guilford, 1967) ได้อธิบายว่า ความสามารถทางสมองของมนุษย์ประกอบด้วย มิติ 3 มิติ คือ

1. ด้านเนื้อหา (Contents) หมายถึง วัตถุ/ข้อมูลที่ใช้เป็นสื่อก่อให้เกิดความคิด ซึ่งมีหลายรูปแบบ เช่น อาจเป็นภาพ เสียง สัญลักษณ์ ภาษา และพฤติกรรม

2. มิติด้านปฏิบัติการ (Operations) หมายถึง กระบวนการต่าง ๆ ที่บุคคลใช้ในการคิด ซึ่งได้แก่ การรับรู้และเข้าใจ (Cognition) การจำ การคิดแบบอเนกนัย การคิดแบบเอกนัย และการประเมินค่า

3. มิติด้านผลผลิต (Products) หมายถึง ผลของการคิด ซึ่งอาจมีลักษณะเป็นหน่วย (Unit) เป็นกลุ่มหรือพวกของสิ่งต่าง ๆ (Classes) เป็นความสัมพันธ์ (Relation) เป็นระบบ (System) เป็นการแปลงรูป (Transformation) และการประยุกต์ (Implication) ความสามารถทางการคิดของบุคคล เป็นผลจากการผสมผสานมิติด้านเนื้อหา และด้านปฏิบัติการเข้าด้วยกัน

ลิปแมน (Lipman, 1981) ได้นำเสนอแนวคิดในการสอนคิดผ่านการสอนปรัชญา (Teaching Philosophy) โดยมีความเชื่อว่า ความคิดเชิงปรัชญาเป็นสิ่งที่ขาดแคลนมากในปัจจุบัน เราจำเป็นต้องสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Community of Inquiry) ที่ผู้คนสามารถร่วมสนทนากัน เพื่อแสวงหาความรู้ความเข้าใจทางการคิด ปรัชญาเป็นวิชาที่จะช่วยเตรียมให้เด็กฝึกฝนการคิด

คลอสไมเออร์ (Klausmier,1985) ได้อธิบายกระบวนการคิดโดยใช้ทฤษฎีการประมวลผลข้อมูล (Information Processing) ว่าการคิดมีลักษณะเหมือนการทำงานของคอมพิวเตอร์ คือ มีการนำข้อมูลเข้าไป (Input) ผ่านตัวปฏิบัติการ (Processor) แล้วจึงส่งผลออกมา (Output) กระบวนการคิดของมนุษย์มีการรับข้อมูล มีการจัดกระทำและแปลงข้อมูลที่รับมา มีการเก็บรักษาข้อมูล และมีการนำข้อมูลออกมาใช้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ กระบวนการเกิดขึ้นในสมองไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง แต่สามารถศึกษาได้จากการอ้างอิง หรือการคาดคะเนกระบวนการ

สเตอร์นเบิร์ก (Sternberg, 1985) ได้เสนอทฤษฎีสามคร (Triarchich Theory) ซึ่งประกอบด้วยทฤษฎีย่อย 3 ส่วน คือ ทฤษฎีย่อยด้านบริบทสังคม (Contextual Sub theory) อธิบายถึงความสามารถทางสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของบุคคล และทฤษฎีย่อยด้านประสบการณ์ (Experiential Sub theory) อธิบายถึงผลของประสบการณ์ที่มีต่อความสามารถทางปัญญา รวมทั้งทฤษฎีย่อยด้านกระบวนการคิด (Componential Sub theory) เป็นความสามารถทางสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิด

ปรัชญาการสร้างความรู้ (Constructivism) อธิบายว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในบุคคล บุคคลเป็นผู้สร้างความรู้จากการสัมพันธ์สิ่งที่พบเห็นกับความรู้ ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม เกิดเป็นโครงสร้างทางปัญญา

การ์ดเนอร์ (Gardner, 1983) เป็นผู้บุกเบิกแนวคิดใหม่เกี่ยวกับสติปัญญาของมนุษย์ คือ ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ซึ่งแต่เดิมทฤษฎีทางสติปัญญามักกล่าวถึงความสามารถเพียงหนึ่งหรือสองด้าน แต่การ์ดเนอร์เสนอไว้ถึง 8 ด้าน ได้แก่ด้านดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกายและกล้ามเนื้อ การใช้เหตุผลเชิงตรรกะและคณิตศาสตร์ ภาษา มิติสัมพันธ์ การสัมพันธ์กับผู้อื่น การเข้าใจตนเองและด้านความเข้าใจในธรรมชาติ

เปียเจต์ (Piaget, 1964) ได้อธิบายทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา ว่าเป็นผลเนื่องมาจากการปะทะสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม โดยบุคคลพยายามปรับตัวโดยใช้กระบวนการดูดซึม (Assimilation) และกระบวนการปรับให้เหมาะสม (Accommodation) โดยการพยายามปรับความรู้ ความคิดเดิมกับสิ่งแวดล้อมใหม่ ซึ่งทำให้บุคคลอยู่ในภาวะสมดุล สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ กระบวนการดังกล่าวเป็นกระบวนการพัฒนาโครงสร้างทางสติปัญญาของบุคคล

เปียเจต์ ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านความคิดของเด็ก โดยอธิบายว่าการเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งจะมีพัฒนาการไปตามวัยต่างๆ เป็นลำดับขั้น พัฒนาการเป็นสิ่งที่เป็นไปตามธรรมชาติ ไม่ควรที่จะเร่งเด็กให้ข้ามจากพัฒนาการขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่ง เพราะจะทำให้เกิดผลเสียแก่เด็ก แต่การจัดประสบการณ์ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในช่วงที่เด็กกำลังพัฒนาไปสู่ขั้นที่สูงกว่า สามารถช่วยให้เด็กพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งจำเป็นต้องให้ความสำคัญทำความเข้าใจธรรมชาติ และพัฒนาการของเด็กมากกว่าการกระตุ้นเด็กให้มีพัฒนาการเร็วขึ้น

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา ของเพียเจต์ มีสาระสรุปได้ดังนี้

1. พัฒนาการทางสติปัญญาของบุคคลเป็นไปตามวัยต่างๆ เป็นลำดับขั้นดังนี้

1.1 ขั้นรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส (Sensor motor period) เป็นขั้นพัฒนาการในช่วง 0-2 ปี ความคิดของเด็กวัยนี้ขึ้นกับการรับรู้และการกระทำเด็กยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง และยังไม่สามารถเข้าใจความคิดของผู้อื่น

1.2 ขั้นตอนปฏิบัติการคิด (Preoperational period) เป็นขั้นพัฒนาการในช่วงอายุ 2-7 ปี ความคิดของเด็กวัยนี้ยังขึ้นอยู่กับความรู้เป็นส่วนใหญ่ ยังไม่สามารถที่จะใช้เหตุผลอย่างลึกซึ้ง แต่สามารถเรียนรู้และใช้สัญลักษณ์ได้ การใช้ภาษา

2. ภาษาและกระบวนการคิดของเด็กแตกต่างจากผู้ใหญ่

3. กระบวนการทางสติปัญญา มีลักษณะดังนี้

3.1 การซึมซับหรือการดูดซึม (Assimilation) เป็นกระบวนการทางสมองในการรับประสบการณ์เรื่องราวและข้อมูลต่างๆเข้ามาสะสม เก็บไว้ เพื่อใช้เป็นประโยชน์ต่อไป

3.2 การปรับและจัดระบบ (Accommodation) คือกระบวนการทางสมองในการปรับประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่ให้เข้ากัน เป็นระบบหรือเครือข่ายทางปัญญาที่ตนสามารถเข้าใจได้ เกิดเป็นโครงสร้างทางปัญญาใหม่ขึ้น

3.3 การเกิดความสมดุล (Equilibration) เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นจากขั้นของการปรับ หากการปรับเป็นไปอย่างผสมผสานกลมกลืนก็จะก่อให้เกิดสภาพที่มีความสมดุลขึ้น หากบุคคลไม่สามารถปรับประสบการณ์ใหม่และประสบการณ์เดิมให้เข้ากันได้ ก็จะเกิดภาวะความไม่สมดุลขึ้น ซึ่งก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญารึ้นในตัวบุคคล

สรุปได้ว่าการรู้คิด คือกระบวนการที่เกิดจากการเรียนรู้ส่วนบุคคล จากสิ่งเร้าต่างๆ ที่อยู่ในสภาพแวดล้อม กระตุ้นให้เกิดความต้องการที่อยากจะเรียนรู้ จนเกิดเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่สามารถประมวลผล และวิเคราะห์ต่อยอดไปสู่ความคิดที่นำไปสู่การพัฒนาสติปัญญาของบุคคล โดยสามารถเรียนรู้ได้จากประสาทสัมผัสทางร่างกาย ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ มุ่งให้ผู้เรียนรู้เกิดการรู้คิด คือสามารถวิเคราะห์ เชื่อมโยงและควบคุมการรู้คิดของตนเองได้

2. ทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะ (Art Development Theory)

ศิลปะจัดเป็นภาษาของมนุษย์ในอีกลักษณะหนึ่ง ด้วยเหตุที่ศิลปะสามารถเป็นสื่อโยงความคิดความเข้าใจต่อกันของมวลมนุษย์ได้ ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงออกทางภาษา การแสดงออกทางศิลปะมักจะแตกต่างกันออกไป ตามจินตนาการและการสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล นักจิตวิทยาส่วนมากเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติเฉพาะตัวและประจำตัวสำหรับเด็ก ซึ่งจะพัฒนาไปได้มากน้อยแค่ไหนนั้น ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมและโอกาสที่ผู้เกี่ยวข้องกับเด็ก

จะจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะส่งผลสะท้อนถึงเด็กในหลายๆ ด้าน เช่น ระดับความเชื่อมั่นในตนเองการแสดงออกซึ่งความคิดเห็นและสติปัญญา การแสดงออกเหล่านี้เราพอจะมองเห็นได้จากการวาดภาพระบายสี การปั้น เป็นต้น

วิกเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Viktor Lowenfeld, 1947) นักจิตวิทยาการศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้างานทางด้านศิลปะของเด็ก และการคิดสร้างสรรค์จากงานทางศิลปะ โดยให้เด็กแสดงออกทุกอย่างอย่างอิสระเขาทดลองกับเด็กที่มีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง อายุตั้งแต่ 2 ปีครึ่งขึ้นไป ให้เด็กวาดภาพด้วยสีเทียน จะสีอะไรก็ได้ พบว่าเด็กมีพัฒนาการในการวาดขีดเขียนเป็น 5 ขั้นดังนี้

1. **ขั้นขีดเขียน (Scribbling Stage)** ประมาณอายุระหว่าง 2-4 ปี ขั้นนี้แบ่งระยะของพัฒนาการออกได้เป็น 4 ขั้น คือ

1.1 Disordered Scribbling (2 ปี) การขีดเขียนยังเป็นแบบสะเปะสะปะ จะเป็นเส้นยุ่งเหยิง โดยปราศจากความหมาย ทั้งนี้เนื่องมาจากการประสานงานของกล้ามเนื้อ ยังไม่ดี เช่น การบังคับกล้ามเนื้อมัดเล็กยังไม่ได้ จะทดลองง่ายๆ โดยให้เด็กวัยนี้กำมือ แล้วให้เด็กยกนิ้วที่ละนิ้ว หรือสองนิ้วก็ได้ เด็กจะทำไม่ได้หรือลองให้เด็กชกเรา เด็กจะยกแขนชกพร้อมๆ กันทั้ง 2 แขน เป็นต้น

1.2 Longitudinal Scribbling ขั้นขีดเป็นเส้นยาว เด็กจะเคลื่อนแขนขีดได้เป็นเส้นแนวยาวขีดเขียนซ้ำๆ หลายครั้ง ทั้งแนวตั้งและแนวนอนแสดงให้เห็นพัฒนาการทางกล้ามเนื้อว่าเด็กค่อยๆ ควบคุมกล้ามเนื้อของการเคลื่อนไหวของตนเองได้ ระยะนี้เด็กจะเริ่มรู้สึกสนุกและสนใจเป็นครั้งแรก

1.3 Circular Scribbling เป็นขั้นที่เด็กสามารถขีดลากเป็นวงกลม ระยะนี้การประสานงานของกล้ามเนื้อ (Motor Coordination) ดีขึ้นการประสานงานของกล้ามเนื้อมือและสายตา (Eye-hand Coordination) ดีขึ้นเด็กสามารถขีดเส้น ซึ่งมีเค้าเป็นวงกลมเป็นระยะเด็กเคลื่อนไหวได้ตลอดทั้งแขน

1.4 Naming Scribbling ขั้นให้ชื่อรอยขีดเขียน การขีดเขียน เริ่มมีความหมายขึ้น เช่น จะวาดเป็นรูป น้อง พี่ พ่อ แม่ ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก ขณะขีดเขียนไปเด็กก็จะบรรยายไปด้วย ถ่ายทอดออกมาในรูปการขีดเขียนและความคิดคำนึงในภาพ

พัฒนาการทั้ง 4 ระยะนี้ ย่อมขึ้นอยู่กับเด็กแต่ละบุคคลไม่คงตัวเสมอไป เด็กที่มีพัฒนาการขึ้นเร็วจะถึงขั้น Naming Scribbling ก่อนซึ่งนับเป็นขั้นพัฒนาการที่สำคัญมาก จากการใช้ความคิดและนึกคิดในการเคลื่อนไหวของเด็ก ทั้งๆที่ภาพนั้นจะไม่เป็นรูปร่างดังกล่าวเลย ซึ่งเด็กจะบรรลุถึงขั้นนี้เมื่อใกล้อายุ 4 ปี

2. ขั้นเริ่มขีดเขียน (Pre-Schematic Stage) (4-7 ปี) เป็นระยะเริ่มต้นการขีดเขียนภาพอย่างมีความหมาย การขีดเขียนจะปรากฏเป็นรูปร่างขึ้น สัมพันธ์กับความจริงของโลกภายนอกมากขึ้น มีความหมายกับเด็กมากขึ้น ซึ่งจะสังเกตได้จาก

- 2.1 คนที่วาดอาจเป็น พ่อ แม่ พี่ น้อง ตุ๊กตาที่รัก ฯลฯ
- 2.2 ชอบใช้สีที่สะดุดตาไม่คำนึงถึงความเป็นจริงตามธรรมชาติการแล้วแต่สีไหนประทับใจ
- 2.3 ช่องไฟ (Space) ภายในภาพยังไม่เป็นระเบียบสิ่งที่เขียนมักกระจัดกระจาย
- 2.4 การออกแบบ (Design) ไม่ค่อยมีหรือไม่มีเอาเลย แล้วแต่จะนึกคิดหรือคิดว่าเป็นอย่างนั้นอย่างนี้

3. ขั้นขีดเขียน (Schematic Stage) (7-9 ปี) เป็นขั้นที่ขีดเขียนให้คล้ายของจริง และความเป็นจริง จะพิจารณาได้ตามลำดับดังนี้

3.1 คน รูปที่ออกมาจะแสดงพอเป็นสัญลักษณ์ ถ้าวาดรูปคนเราอาจไม่รู้ว่าเป็นคนรูปคน และภาพที่ออกมาเป็นรูปทรงเรขาคณิต เช่น ส่วนใดที่เด็กเห็นว่าสำคัญ น่าสนใจก็จะวาดส่วนใหญ่เป็นพิเศษ ส่วนไหนที่ไม่สำคัญอาจตัดทิ้งไป ฉะนั้นเราจะเห็นเด็กวัยนี้วาดภาพส่วนต่างๆ ขาดหายไป เช่น ลำตัว ขา เท้า ฯลฯ ซึ่งไม่ใช่เรื่องประหลาด บางครั้งอาจเป็นเด็กหัวโต ตาโต แขนโต ฯลฯ แล้วแต่เด็กจะให้ความสำคัญอะไร และบางครั้งในรูปหนึ่งจะซ้ำกันในภาพ

3.2 การใช้สี ส่วนมากใช้สีตรงกับความจริงแต่มักใช้สีเดียวตลอด เช่น พระอาทิตย์ต้องสีแดงตลอด ท้องฟ้าต้องสีฟ้าตลอด ประสบการณ์ของเด็กจะทำให้ใช้สีได้ถูกต้องและตรงกับความเป็นจริงขึ้น ถ้าไปไม้สัดต้องสีเขียว ถ้าไปไม้แห้งต้องสีน้ำตาล เป็นต้น

3.3 ช่องว่าง (Space) มีการใช้เส้นฐาน (based line) แล้วเขียนทุกอย่างสัมพันธ์กันบนเส้นฐาน เช่น วาดรูป คน สุนัข ต้นไม้ บ้าน อยู่บนเส้นเดียวกัน ภาพที่ออกมาจะเป็นแบบลำดับเหตุการณ์ ส่วนสูง ขนาด ยังไม่มีความสัมพันธ์กัน เช่น ดวงอาทิตย์ อยู่บนขอบของกระดาษรูปคนก็อาจสูงถึงใกล้ขอบกระดาษ เป็นต้น

3.4 งานออกแบบไม่ค่อยดี มักจะเขียนตามลักษณะที่ตนพอใจ

4. ขั้นวาดภาพของจริง (The Drawing Realism) (9-11 ปี) เป็นขั้นเริ่มต้น

การขีดเขียนอย่างของจริง เนื่องจากระยะนี้ตามหลักจิตวิทยาพัฒนาการ เด็กเริ่มรวมกลุ่มกัน โดยแยกชายหญิง เด็กผู้ชายชอบผาดโผน เดินทางไกล เด็กผู้หญิงสนใจเครื่องแต่งตัว ฉะนั้นการขีดเขียนจะแสดงออกในทำนองต่อไปนี้คือ

4.1 คน จะเน้นเรื่องเพศด้วยเครื่องแต่งตัว แต่กระด้าง

4.2 สี ใช้ตามความเป็นจริง แต่อาจเพิ่มความรู้สึก เช่น บ้านคนจนอาจใช้สี
มัว ๆ บ้านคนรวยอาจใช้สีสดๆ มีชีวิตชีวา

4.3 ช่องว่าง ทุกอย่างในช่องว่างเหลื่อมล้ำกันได้ เช่น ต้นไม้บังฟ้าได้ वादฟ้าคลุม
ไปถึงดินเส้นระดับ (Based Line) ค่อยๆหายไป รูปผู้หญิงมักเน้นลวดลาย เครื่องแต่งกายมีดอกดวง
รูปผู้ชายก็ต้องเป็นรูปคาวบอย การจัดวัตถุให้สัมพันธ์กันเป็นเรื่องสำคัญมากในระยะนี้ เพราะเป็น
ระยะแรกของการพัฒนาการทางการรับรู้ทางสายตา ซึ่งจะนำไปสู่การวาดภาพสามมิติได้อีกต่อ
หนึ่ง

4.4 การออกแบบ ประสบการณ์ของเด็กจะทำให้การออกแบบดีขึ้น เป็นธรรมชาติ
ขึ้นรู้จักการวางหน้าที่ของวัตถุต่างๆ

**5. ขั้นการใช้เหตุผล (The Stage of Reasoning) (11-12 ปี) ขั้นการใช้เหตุผล ระยะเข้า
สู่วัยรุ่น เป็นระยะที่เด็กแสดงออกมาอย่างไม่รู้สึกตัว เช่น เอาบรรทัด ดินสอมาร่อนแล้วทำเสียงอย่าง
เครื่องบินเป็นต้น เด็กจะทำอย่างเป็นอิสระและสนุกสนาน ถ้าผู้ใหญ่ทำก็เท่ากับไม่เต็มบาท ถ้า
พิจารณาจากขั้นนี้จะสังเกตว่า**

5.1 การวาดคนจะเห็นข้อต่อของคน ซึ่งเป็นระยะเด็กเริ่มค้นพบเสื้อผ้าก็มีรอย
พลิ้วไหว มีรอยย่น รอยยับ คนแก่ เด็ก ต่างกัน สัดส่วนก็ใกล้ความจริงมากขึ้น มีรายละเอียดมากขึ้น
แต่รายละเอียดที่จำเป็นเท่านั้นเน้นส่วนสำคัญที่เกินความจริง ชอบวาดตนเองแสดงความรู้สึกทาง
ร่างกายมากกว่าคุณลักษณะภายนอก

5.2 สี แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกจะใช้สีตามความเป็นจริง (Visually Minded)
ส่วนอีกกลุ่ม (Non visually minded) มักใช้สีตามอารมณ์ และความรู้สึกของตนเอง เช่น ตอนเศร้า
ตอนมีความสุข มักแสดงออกโดยเน้นความสัมพันธ์ทางอารมณ์กับโลกภายนอก นับเป็นงานแสดงออก
ซึ่งการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ

5.3 ช่องว่าง กลุ่ม Visually Minded รู้จักเส้นระดับ รูปเริ่มมี 3 มิติโดยการจัดขนาด
วัตถุเล็กตามลำดับระยะใกล้ไกล ส่วนกลุ่ม Non Visually Minded ไม่นิยมใช้รูป 3 มิติชอบวาด
ภาพคนและมักเขียนโดยใช้ตนเองเป็นผู้แสดง สิ่งแวดล้อมจะเขียนเมื่อจำเป็นหรือเห็นว่าสำคัญเท่านั้น

5.4 การออกแบบ กลุ่ม Visually Minded ชอบออกแบบสวยงาม กลุ่ม Non-
Visually Minded มองทางประโยชน์ อารมณ์แต่ทั้งนี้เป็นเพียงการเริ่มต้นเท่านั้น ยังไม่เข้าใจการออก
แบบอย่างจริงจัง

จากพัฒนาการด้านศิลปะ ดังกล่าว คอสเตอร์ ได้สรุปขั้นพัฒนาการทางศิลปะของ โลเวนเฟลด์ และบริตเทน ไว้ ดังนี้

ตารางที่ 1 พัฒนาการของเด็กด้านศิลปะตามแนวคิดของโลเวนเฟลด์ และบริตเทน

อายุ	ขั้น	พัฒนาการด้านศิลปะ
2-4	ขั้นขีดเขียน	ใช้เส้น และรูปร่างโดยบังเอิญ
4-7	ขั้นก่อนสัญลักษณ์	ใช้รูปแบบเรขาคณิตในการสื่อความหมาย
7-9	ขั้นสัญลักษณ์	ใช้สัญลักษณ์อย่างหลากหลายในการนำเสนอแนวคิด
9-12	ขั้นเกาะกลุ่ม	ใช้การตกแต่งรายละเอียดมากขึ้น มีความตระหนักถึงการวาดภาพเหมือนจริง
12-14	ขั้นก่อนวัยรุ่น	ใช้การแรเงา และสัดส่วนตามมุมมองที่ปรากฏ
14 ขึ้นไป	ขั้นวัยรุ่น	ยังคงดำเนินการปฏิบัติงานศิลปะต่อไป แต่มีเด็กบางคนละทิ้งงานศิลปะ

ที่มา : Viktor Lowenfeld, W. Lambert Brittain. CREATIVE AND MENTAL GROWTH. (New York: Macmillan Co, 1987).

4. จิตวิทยาศิลปะ (Philosophy of Arts)

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2530) กล่าวว่า เมื่อมนุษย์มีความตั้งใจ มีความพร้อมที่จะรับรู้ย่อมสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ การเรียนรู้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือทำให้มีความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนคติเกิดขึ้นกับผู้เรียนรู้ แต่จะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับประสบการณ์และลักษณะการรับรู้ นั้น ๆ ในทางศิลปะถือว่าประสบการณ์การรับรู้เป็นรากฐานที่ทำให้ผู้รับรู้เกิดสุนทรียศิลป์ คนเราต้องสามารถรับรู้ก่อนจึงจะเกิดความรักซาบซึ้ง ในสิ่งเร้าที่เราได้รับรู้

ลักษณะการรับรู้ของมนุษย์เมื่อพิจารณาในแง่จิตวิทยา นักจิตวิทยามีความคิดที่แตกต่างกันออกไปตามความสนใจของแต่ละกลุ่ม เช่น กลุ่มโครงสร้างแห่งจิต (Structuralism) ผู้นำกลุ่มนี้คือ

วิลเฮล์ม วุนด์ (Wilhelm Wundt, 1912) สนใจศึกษาโครงสร้างของจิตที่ประกอบด้วย จิตธาตุ (Mental Element) สองโครงสร้างใหญ่ ๆ คือ “การสัมผัส” (Sensation) คือการทำงานของอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้าและ “การรู้สึก” (Feeling) คือการตีความแปลความหมายของการสัมผัสว่าสวยไม่สวย ดีไม่ดี ต่อมานักจิตวิทยาอีกท่านคือ เอ็ดเวิร์ด บี ทิชเชเนอร์ (Edward B. Titchener, 1927) ได้เพิ่ม “การจินตนาการ” (Imagination) คือการคิดวิเคราะห์จดจำประสบการณ์จากการสัมผัสและรู้สึก กลุ่มนี้สนใจในโครงสร้างของจิตการทำงานของจิตที่ส่งผลไปสู่การรับรู้ การเข้าใจและเกิด

พฤติกรรมของมนุษย์ ฉะนั้นการรับรู้ศิลปะตามความเชื่อนักจิตวิทยากลุ่มนี้ เริ่มจากการสัมผัสด้วยประสาทจะด้วยตามองเห็น หู ได้ยินเสียง หรือผิวหนังได้สัมผัสแล้วเกิดความรู้สึกตีความแปลความหมายจากสัมผัสว่าชอบไม่ชอบในศิลปะที่เราได้รับสัมผัสนั้นจากนั้นจะเกิดจินตนาการ การคิด การวิเคราะห์ ซึ่งนำไปสู่การเข้าใจ มีความรู้เห็นคุณค่าเกิดความซาบซึ้ง และเกิดสุนทรียะในศิลปะนั้น

แนวคิดของกลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ผู้นำกลุ่มคือ จอห์น บี วัตสัน (John B. Watson, 1987) กลุ่มนี้สนใจศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ที่สังเกตได้ โดยสรุปมนุษย์รับรู้ได้ดี โดยการเน้นส่วนย่อย เมื่อรับรู้ส่วนย่อยที่ละส่วนแล้ว จึงสรุปออกมาเป็นส่วนรวมภายหลัง คือ เป็นไปในลักษณะวิธีอุปมาน (Inductive) ดังนั้นการรับรู้ศิลปะตามความเชื่อของนักจิตวิทยากลุ่มนี้ ถ้าต้องการให้เกิดความรู้ความคิด จินตนาการ เห็นคุณค่ามีความซาบซึ้งและเกิดสุนทรียะในศิลปะได้นั้น ผู้ชมต้องรับรู้จากส่วนย่อยรายละเอียดของงานศิลปะนั้นๆ เสียก่อนจึงสรุปรวมภายหลัง เช่น ดูสีเส้น รูปร่าง รูปทรง องค์ประกอบตลอดถึงความละเอียดลออ เทคนิคเปลี่ยนแปลงของงานศิลปะที่เราจะชื่นชมแล้วจึงสรุปความรู้ ความหมายเรื่องราวหรือ อารมณ์ความรู้สึกที่งานศิลปะนั้นต้องการแสดงออกมา ซึ่งโดยวิธีการเช่นนี้ทำให้เราสามารถรับรู้ เข้าใจ รู้คุณค่า เกิดความซาบซึ้งมีสุนทรียะในศิลปะได้

กลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt) แมกซ์ เวอร์โรเมอร์ (Max Wertheimer, 1924) เป็นผู้นำกลุ่ม มีความเชื่อเรื่องการรับรู้ เพื่อการเรียนรู้ในลักษณะวิธีอนุมาน (Deductive) คือการรับรู้ส่วนร่วมแล้วจึงแยกส่วนย่อย และนอกจากนั้นการรับรู้แปลความหมายยังต้องอาศัยประสบการณ์เดิม ดังนั้นแต่ละคนอาจพบเห็นสัมผัสกับงานศิลปะสิ่งเร้าเดียวกันแต่รับรู้ได้แตกต่างกันก็ได้ ทั้งนี้แล้วประสบการณ์ของแต่ละคน เช่น บางคนได้ฟังเพลงหนึ่งแล้ว บอกว่าเป็นเพลงที่ให้ความรู้สึกอ่อนหวานแต่อีกคนฟังเพลงเดียวกันแต่กลับบอกว่าเพลงนี้ให้อารมณ์เศร้า เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การรับรู้ศิลปะในลักษณะวิเคราะห์เช่นนี้ นักสุนทรียศาสตร์บางคนได้โต้แย้งว่า ไม่สามารถทำให้เกิดความซาบซึ้งสุนทรียะในศิลปะได้ หรือเกิดได้แต่ก็น้อยมาก ดังที่บล็อกเกอร์ (Blocker) ได้วิเคราะห์ความเชื่อของนักสุนทรียศาสตร์ไว้ว่า “ปัญหาและความฉลาดของเราไม่ผสมกับอารมณ์การรับรู้ เราพบสิ่งสวยงามเราน่าจะมีความสุข แต่เพราะปัญญาของเราได้วิเคราะห์ทำให้ความสุขความสวยงามนั้นหายไป” หรือ “เราฆ่าความสวยงามนั้นไปเพราะเราใช้สติปัญญามาวิเคราะห์มัน” และ “สิ่งที่เรารู้ตอนแรกจะมีการเปลี่ยนแปลงถ้าเราวิเคราะห์มัน” (Janice Wongsurawat, 2531)

จะเห็นได้ว่า นักสุนทรียศาสตร์บางคนเห็นว่าการรับรู้ศิลปะเพื่อเกิดสุนทรียะได้นั้น หากเราใช้สติปัญญาวิเคราะห์รายละเอียดมากเกินไป จะให้อารมณ์ ความรู้สึกจากการรับรู้ในครั้งแรกเปลี่ยนแปลง หรือมิใช่ให้อารมณ์ความรู้สึกที่บริสุทธิ์อย่างแท้จริง เหล่านี้เป็นทฤษฎีหนึ่งของนักสุนทรียศาสตร์บางคนเท่านั้น ศิลปะจะต้องใช้ทั้งอารมณ์และความรู้ มิใช่รับรู้ได้จากอารมณ์อย่างเดียว

อารี สุทธิพันธ์ (2541) กล่าวว่าเมื่อพิจารณาเฉพาะ “ทัศนศิลป์” ที่เป็นศิลปะที่มีวัตถุตามนุษย์สามารถรับรู้ได้โดยใช้ประสาทตาคือการมองเห็นเป็นสำคัญ โดยแบ่งการมองเห็นออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่

1. การมอง (Looking) เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม โดยปราศจากความตั้งใจ (Focus) ซึ่งลักษณะนี้ ช่วยให้เกิดการรับรู้ที่น้อย เพราะผู้มองไม่รู้แม้กายภาพเช่น ขนาดสี รูปร่างของวัตถุที่เรามองเห็นนั้น

2. การเห็น (Seeing) เป็นกระบวนการรับรู้ของมนุษย์ด้วย ประสาทตา สามารถรับรู้กายภาพ คือ ขนาด สี รูปร่าง หรือชี้แจง ส่วนละเอียดจากสิ่งที่เห็นนั้นได้

มะลิฉัตร เอื้ออานนท์ (2530) กล่าวว่า การมองเห็นนี้จะส่งผลให้เกิดความคิด ดังนั้นหากจะแบ่งการรับรู้จากที่มองเห็นที่ทำให้เกิดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ตลอดถึงทัศนคติ และอารมณ์ ความรู้สึกแล้วก็สามารถแบ่งออกได้ 3 ระดับดังต่อไปนี้

1. การมองเห็นธรรมดา (Operation seeing) คือการมองเห็นในระดับต้น ที่ผู้เห็นจะเกิดการรับรู้เฉพาะด้านกายภาพของวัตถุ เช่น ขนาด สี รูปร่าง และเข้าใจบอกได้ว่าอะไรเท่านั้น ตามทฤษฎีความรู้ของแมเซีย (Macia) ถือว่าเป็นขั้นความรู้พื้นฐาน (Knowing that one) เท่านั้น

2. การรับรู้รายละเอียดจะเห็นความสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิม (Perception Associational seeing) เป็นขั้นการเห็นที่ทำให้เกิดการรับรู้ที่ละเอียดขึ้นกว่าเดิม และเกี่ยวข้องกับ การเกิดในลักษณะล้าลึกเปรียบเทียบหาความสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมได้ ตามทฤษฎีความรู้ของแมเซียถือว่าเป็นความรู้ที่อยู่ในขั้นที่ 2 คือรู้ว่า (Knowing that) รู้ส่วนประกอบมีโครงสร้างอะไรบ้างมีเกณฑ์อย่างไร สามารถตรวจสอบเปรียบเทียบหลักฐานกับสิ่งต่างๆ ได้นับเป็นความรู้ในเชิงปริมาณ ซึ่งการรับรู้ขั้นนี้จะเกี่ยวพันกับความคิดประสบการณ์ของผู้ที่มองเห็น เพราะต้องนำสิ่งที่มองเห็นนั้นคิด ล้าลึกถึงประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมที่ตนมีอยู่

3. การเห็นทะลุปรุโปร่ง รู้แจ้งเห็นจริง (Pure seeing) ถือว่าเป็นการรับรู้ขั้นสุดท้ายเพราะ นอกจากผู้รับรู้จะได้ใช้ความรู้ความคิด นำประสบการณ์เดิมมาเปรียบเทียบหาความสัมพันธ์กับสิ่งที่ตนมองเห็นแล้ว ยังต้องเกี่ยวข้องกับความเชื่อ ทัศนคติของตนเองมาประกอบ เพื่อการตัดสินใจประเมินค่า และนอกจากนี้ยังสามารถคิดสร้างสรรค์ออกไปได้อย่างหลากหลาย

ส่วนประกอบของการเห็น

ส่วนประกอบของการเห็น หรือทัศนธาตุเกี่ยวข้องกับการรับรู้ ทางกรเห็นของมนุษย์ ตั้งแต่เริ่มสัมผัส ดังนั้นหากจะจัดลำดับส่วนประกอบของการเห็นของมนุษย์ โดยเริ่มจากส่วนที่เป็นพื้นฐานที่สุดจะได้ทั้งหมด 8 ส่วนคือ

1. **จุด (Point)** เป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สุดของการเห็น ไม่มีมิติ ไม่มี ความกว้าง ความยาว หรือความลึก เป็นทัศนธาตุที่ไม่สามารถแบ่งออกได้อีก เป็นสิ่งที่เล็กที่สุดที่จะใช้สร้างรูปทรงและสร้างพลังความเคลื่อนไหวของที่วางขึ้นในภาพ

2. **เส้น (Line)** เส้นเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของโครงสร้างทางศิลปะที่มองเห็น แสดงออกอย่างมีความหมาย และให้อารมณ์ความรู้สึกทางจิตใจแก่ผู้ดู หรือให้ความหมายของขนาด ความยาว และลักษณะทางกายภาพของเส้น มีลักษณะต่างๆ คือ ตรง คด หยัก โค้ง ฯลฯ มีทิศทาง มีขนาดใหญ่ หนา บาง ทำหน้าที่แบ่งที่ว่างออกเป็นสองส่วน สร้างขอบเขตของที่ว่างเรียงชิดกันเป็นแผ่นราบ

3. **น้ำหนัก (Tone)** คือความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือการระบายสีให้มีผลเป็นความอ่อนแก่ของสีหนึ่ง หรือหลายสี น้ำหนักที่ใช้ตามลักษณะของแสงเงาในธรรมชาติ จะทำให้เกิดปริมาตรของรูปทรง และยังให้อารมณ์ความรู้สึกด้วยการประสานความอ่อนแก่ในตัวของมันเองอีกด้วย

4. **สี (Color)** สีมักมีคุณลักษณะของธาตุทั้งหลายรวมอยู่ครบถ้วน คือ เส้น น้ำหนัก ผิว และมีคุณสมบัติพิเศษเพิ่มขึ้น 2 อย่าง คือ ความเป็นสี (Hue) และความจัดของสี (Intensity) สีจะมีความหมายเป็นลักษณะเฉพาะตัว ให้ความรู้สึกทั้งในด้านดีและไม่ดีไปตามลักษณะของแต่ละสี เช่น สีแดง สำหรับชาวตะวันตกเป็นสีแห่งความสุข สมบูรณ์ สัญลักษณ์ของชีวิต และแสดงถึงความปิติยินดี รื่นเริง แต่ในประเทศทางตะวันตกหลายประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา กลับมีความรู้สึกหรือให้ความหมายสัญลักษณ์ของสีแดงไปในทางตรงกันข้ามกับทางตะวันออก คือ เป็นสีที่แสดงถึงความไม่ปลอดภัยน่ากลัว

ส่วนประกอบของการเห็นเกี่ยวกับสี สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 พวก คือ สีที่เห็นตามธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ต้นไม้ หิน และสีที่มนุษย์คิดสร้างขึ้น เช่น ภาพโฆษณา หลอดไฟสี สีน้ำมัน ฯลฯ สีทั้ง 2 พวกเกี่ยวข้องกับแสงสว่างทั้งสิ้น

5. **พื้นผิว (Texture)** คือ ลักษณะของบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อสัมผัสแล้วรู้สึกได้ว่า หยิบ ละเอียด ด้าน มัน ขรุขระ ราบเรียบ เป็นเส้น เป็นจุด ฯลฯ พื้นผิวมีลักษณะที่แตกต่างกัน 2 ชนิดคือลักษณะผิวที่เราจับต้องได้ เช่น กระดาษทราย ผิวสัมผัส เป็นต้น และลักษณะผิวที่สร้างขึ้น เมื่อมองดูจะรู้สึกหยิบ หรือละเอียด แต่เมื่อสัมผัสจับต้องเข้าจริงๆ กลับเป็นพื้นผิวเรียบๆ

6. **รูปร่าง (Shape)** คือรูปร่างของสิ่งที่มีลักษณะ 2 มิติ หรือ 3 มิติ เช่น แผ่นกลมกับลูกกลมจะมีรูปร่างวงกลมเหมือนกัน แต่มีรูปทรงต่างกัน เพราะโครงสร้างต่างกัน ซึ่งรูปร่างจะแสดงเนื้อที่ของพื้นผิวที่เป็นระนาบมากกว่าจะเป็นแบบปริมาตร หรือมวล

7. **รูปทรง (form)** คือโครงสร้างที่ก่อรูปขึ้นด้วยหน่วยเพียงหน่วยเดียว หรือหลายหน่วยรวมตัวกันขึ้นก็ได้ เช่น รูปทรงของงานประติมากรรมที่ทำรูปคนคนเดียว หรืองานประติมากรรม

กลุ่มคน รูปทรงของงานจิตรกรรมชิ้นหนึ่ง หมายถึงส่วนรวมของงานชิ้นนั้น ซึ่งอาจประกอบด้วย ส่วนย่อยต่างๆ หลายส่วน หลายรูปทรง รวมทั้งที่ว่างหรือฉากหลังด้วย

8. ที่ว่าง (Space) ในที่นี้กล่าวถึงที่ว่างในงานศิลปะ ซึ่งจะถูกกำหนดแล้วให้มีลักษณะและ มิติตามที่ศิลปินต้องการ ที่ว่างเป็นทัศนธาตุที่มีบทบาทสำคัญมากในองค์ประกอบของรูปทรง มีความสัมพันธ์กับรูปทรงและทัศนธาตุอื่นๆ ทุกชนิด โดยมีความกว้าง ความยาว ความลึก มีทิศทาง และลักษณะทั่วไปเช่นเดียวกับน้ำหนัก เคลื่อนไหวได้รอบตัวทั้งทางตั้ง ทางราบ ทางเฉียงและทางลึก

3. ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ (Art Perceptual Concept)

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความคิดอารมณ์ความรู้สึกของ ศิลปินให้ผู้อื่นได้มีส่วนร่วมรับรู้ งานศิลปะอาจเป็นจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม นาฏศิลป์ หรือดนตรี นอกจากนี้งานศิลปะที่ศิลปินสร้างขึ้นย่อมแฝงด้วยความเชื่อ ปรัชญาและจุดมุ่งหมายที่ศิลปินต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้ เช่น ต้องการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก ของตนไม่ว่าจะเป็นความสดชื่น ยินดี โศกเศร้า เสียใจ หรือสะท้อนสภาพวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม ตลอดทั้งถ่ายทอดธรรมชาติที่สวยงาม เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้มีส่วนร่วมกับศิลปินผู้สร้างสามารถกล่าวได้ว่า ศิลปินเมื่อสร้างผลงานศิลปะขึ้นมาย่อมต้องการ ให้ผู้อื่นรับรู้ชื่นชมและมีอารมณ์ที่สะท้อนใจร่วมกับ ศิลปิน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2510) ได้ให้ความหมายของศิลปะไว้ว่า “ศิลปะ คือ การแสดงออกให้ปรากฏขึ้นได้อย่างงดงาม น่าพิงชม และเกิดอารมณ์สะท้อนใจ” ซึ่งจะ ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจซาบซึ้ง เห็นคุณค่าสุนทรีย์ในศิลปะอีกด้วย หากพิจารณาในฐานะผู้ชมงาน ศิลปะ เพื่อให้เข้าใจซาบซึ้งเห็นคุณค่า เกิดสุนทรีย์ต้องอาศัยกระบวนการรับรู้ของมนุษย์ที่ได้รับจาก สิ่งเร้า และความต้องการที่จะรับรู้ สำหรับการรับรู้งานศิลปะ เพื่อให้เข้าใจซาบซึ้งเห็นคุณค่า เกิดสุนทรีย์ได้นั้น นอกจากจะวิเคราะห์โดยใช้หลักจิตวิทยาการรับรู้แล้ว ควรอาศัยหลักปรัชญาเข้า มาประกอบด้วย เพราะการรับรู้ในศิลปะไม่สามารถเกิดขึ้นได้จาก ประสบสัมผัสทั้งห้าเท่านั้น ยังต้อง อาศัยผัสสะทั้งหมด ทางตา หู จมูก ลิ้น ผิวนิ้วและใจ โดยเฉพาะใจนับว่ามีความสำคัญยิ่งนอกจากนี้ความ เชื่อ สถานที่ เวลา ประสบการณ์ อารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมงานศิลปะยังเป็นตัวแปรที่จะแทรกซ้อนมา มีอิทธิพลต่อการรับรู้ศิลปะอีกด้วย

การรับรู้ศิลปะเชิงปรัชญา

แจนนิส วงศ์สุรวัดน์ (Janice Wongsurawat, 2531) กล่าวว่ามนุษย์มีความเชื่อที่ แตกต่างกัน โดยเฉพาะในเรื่องความรู้ ความจริง และจะหาความรู้จริงนั้นได้อย่างไร ตลอดถึงความดี ความงาม เมื่อมีความเชื่อที่แตกต่างกัน กลุ่มวัตถุนิยม (Realism) เชื่อในวัตถุ มีความเห็นว่าวัตถุธาตุ เป็นความจริงที่แน่ชัด แต่กลุ่มจิตนิยม (Idealism) เชื่อในจิต เห็นว่าจิตเป็นความจริงแท้ กลุ่ม

ประสบการณ์นิยม (Experimentalism) เชื่อในประสบการณ์ ถือว่าประสบการณ์เท่านั้นที่ให้ความรู้ความจริง และนอกจากนี้ยังมีกลุ่มอัตถะภาวะนิยม (Existentialism) กลุ่มนีโอ-โทมัสนิยม (Neo-Thomasmism) หรือกลุ่มอื่นๆ แต่ในที่นี้จะนำไปพิจารณาเฉพาะสองกลุ่มคือกลุ่มอัตถะภาวะนิยม และกลุ่มจิตนิยม ทั้งนี้เพราะมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดในเรื่องการรับรู้ของมนุษย์

1. การรับรู้ตามความเชื่อของกลุ่มอัตถะภาวะนิยม เชื่อว่าวัตถุหรือสสาร มีเป็นความจริงแท้ในตัวของมันเอง ไม่ใช่จิตใจของมนุษย์เป็นกำหนด ดังนั้นถึงแม้มนุษย์ไม่เข้าไปเกี่ยวข้อง วัตถุยังมีอยู่และมีคุณค่าความดี ความงามอยู่ในตัวของมันเองถึงแม้อยู่ที่ใดก็ยังมีค่าความงาม มนุษย์สามารถรับรู้วัตถุได้ด้วยการสัมผัสโดยอวัยวะทั้ง ห้า คือ ตา หู จมูก ลิ้นและผิวหนัง (วิทย์ วิศทเวทย์, 2527: 20-28)

ฉะนั้นงานศิลปะซึ่งเป็นวัตถุธาตุ เป็นสสารที่ต้องการที่อยู่ มนุษย์รับรู้งานศิลปะด้านใดด้านหนึ่งนับเป็นการรับรู้ในเชิงประจักษ์ คุณค่าของงานศิลปะขึ้นอยู่กับกฎเกณฑ์ของสังคม มิได้ขึ้นอยู่กับอารมณ์ ความรู้สึกของผู้ชมศิลปะ เมื่อเราได้สัมผัสกับงานศิลปะ เราจะประเมินค่างานศิลปะโดยใช้กฎเกณฑ์ของสังคมเป็นเกณฑ์ตัดสิน ถ้างานศิลปะนั้นๆ ไกลเคียงหรือเทียบเท่ากับเกณฑ์ของสังคมงานชิ้นนั้นก็จะมีความงามและคงค่าความงามต่อไป จนกว่าสังคมจะเปลี่ยนแปลงค่านิยมหรือกฎเกณฑ์ใหม่ขึ้นมาแทนที่กฎเกณฑ์ค่านิยมเดิม

2. การรับรู้ตามความเชื่อกลุ่มจิตนิยม กลุ่มนี้มีความเชื่อของจิตว่า จิตเป็นตัวกำหนด หรือให้ความรู้ ความจริงและคุณค่าความงามได้ วัตถุเป็นเพียงปัจจัยภายนอก เป็นตัวกระตุ้นจิตมนุษย์เท่านั้น แม้มนุษย์ไม่ได้สัมผัสก็สามารถใช้จิตคิดหาความจริงได้ หากจะกล่าวอีกนัยหนึ่งคือสัมผัสทั้ง 5 คือ ลิ้น กาย ตา หู จมูก เป็นเพียงตัวกระตุ้นภายนอก สิ่งที่สำคัญที่สุดคือจิตใจของมนุษย์ที่คิดหาเหตุผลแลตัดสินความจริง ดังนั้นงานศิลปะที่เป็นวัตถุธาตุ เป็นเพียงสิ่งกระตุ้นไม่มีความสำคัญประเด็นสำคัญอยู่ที่จิตใจของมนุษย์ผู้ชมงานศิลปะนั้นๆ คุณค่าความงามก็อยู่ที่จิตใจของผู้ชมไม่ใช้อยู่ที่งานศิลปะ การรับรู้งานศิลปะ มนุษย์สามารถรับรู้ด้วยจิตใจเป็นสำคัญ จิตใจเป็นตัวกำหนดให้มนุษย์ยอมรับรู้เห็นคุณค่าความงาม ซึ่งคุณค่าความงามนี้ มนุษย์มีแบบหรือกฎเกณฑ์กำหนดตายตัว ถ้างานศิลปะนั้น ๆ มีลักษณะรูปแบบที่ใกล้เคียง หรือเท่ากับแบบที่ได้กำหนดไว้ งานศิลปะนั้นก็มีความงามตามทฤษฎีของผู้ชม ในทำนองเดียวกัน ถ้างานศิลปะไม่ตรงกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ งานศิลปะนั้นก็ไม่มีคุณค่าความงาม

ปรัชญาทั้งสองกลุ่มนี้ มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน กลุ่มแรกยึดถือวัตถุธาตุคือความจริง เราจะรับรู้ได้จากวัตถุ ส่วนกลุ่มที่สองยึดถือว่าจิตใจให้ความจริงสำหรับเรา จิตกำหนดสิ่งที่เรารับรู้ เมื่อแตกต่างกันเช่นนี้การรับรู้ในศิลปะย่อมจะแตกต่างกันด้วย

จุดเริ่มต้นที่รับรู้ศิลปะนั้น มาจากการสัมผัสอวัยวะเช่นกันทั้งสองกลุ่ม แต่การรับรู้ตีความหมายนั้นแตกต่างกัน เช่น กลุ่มอัตถะภาวะนิยมแปลความจากวัตถุ รูปร่าง รูปทรง สี องค์กรประกอบ จังหวะลีลา และเสียงที่ปรากฏให้เห็นหรือได้ยินได้ฟังจากงานศิลปะนั้นๆ งานศิลปะจะถ่ายทอด

อารมณ์ที่มีอยู่ในตัวเองไปสู่ผู้ชมงานศิลปะ หรือกล่าวอีกในนัยหนึ่งก็คือ ผลงานศิลปะมีอารมณ์อยู่ในตัวของมันเอง และจะถ่ายทอดอารมณ์นั้นให้ผู้ชมได้รับรู้ นักปรัชญาที่มีความเชื่อเช่นนี้ ได้แก่ ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) เองเกิล เวลลอน (Eugene Vernon) และซันตายาน่า (George Santayana)

กลุ่มจิตนิยม จะไม่แปลความหมายการรับรู้จากวัตถุธาตุ แต่จะรับรู้แปลความโดยใช้จิตหรือความคิดเป็นสำคัญ กล่าวได้ว่ากลุ่มนี้มีได้เชื่อว่าเส้นสีเสียงที่ได้อารมณ์นั้นจะมีเฉพาะในจิตใจของมนุษย์เท่านั้น สิ่งที่เรพบเห็นสีแดงแล้วเกิดอารมณ์ตื่นเต็นนั้น ไม่ใช่สีแดงที่มีอารมณ์ตื่นเต็น แต่จิตของเราเองเกิดอารมณ์ตื่นเต็นเมื่อเห็นสีแดงจิตเป็นผู้กำหนดหรือเกิดอารมณ์ ไม่ใช่วัตถุหรือสีเป็นผู้กำหนด หรือแสดงอารมณ์ ผู้ที่สนับสนุนเชื่อความคิดนี้ได้แก่ คอลลิงวูด (R.G. Collingwood) บล็อกเกอร์ (Block) เป็นต้น

กรีติ บุญเจือ (2520) กล่าวว่า การที่มนุษย์เราก่อการรับรู้เกิดสุนทรียะ คือเกิดความรู้สึกอารมณ์ที่สะท้อนใจในและมองเห็นความงามในงานศิลปะได้นั้น โดยสรุปแล้ว มีความเชื่อใน 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ

1. อัตนิยม (Subjectism) สุนทรียะธาตุไม่ได้มีจริงๆ แต่มนุษย์ได้กำหนดขึ้นมาเอง มาตรการตัดสินสุนทรียะธาตุจึงไม่ตายตัว เป็นกลุ่มปรัชญาจิตนิยม
2. ปรนัยนิยม (Objectivism) ถือว่าสุนทรียะธาตุมีจริง โดยไม่ขึ้นกับความคิด จิตใจของมนุษย์สุนทรียะธาตุมีมาตรการตายตัวแน่นอนในตัวเอง เป็นกลุ่มปรัชญาวัตถุนิยม

อารี สุทธิพันธุ์ (2532) กล่าวว่า การรับรู้ทางศิลปะมีระดับแตกต่างกันตามความสนใจ ความเข้าใจและความคิดในการพิจารณาวิเคราะห์สิ่งที่เห็น มนุษย์จะตอบรับผลงานศิลปะที่มองเห็นเป็นความรู้สึก

อำไพ ติรณสาร (2543) กล่าวว่า การรับรู้ที่เป็นหลักพื้นฐาน คือการรับรู้ทางตาเป็นการมองอย่าง มีจุดหมาย และมองอย่างสร้างสรรค์ เพื่อเป็นข้อมูลในการเรียนรู้ และเป็นทรัพยากรเบื้องต้นไว้คัดสรร เพื่อปรับใช้ในการสร้างผลงานศิลปะ และต้องอาศัยการคิดซึ่งเป็นกระบวนการจัดการกับสิ่งที่รับรู้มาจากโลกภายนอก เป็นขั้นตอนเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้เดิมกับประสบการณ์ใหม่

แฮร์รี่ บรอดี้ (Harry Broudy, 1972) กล่าวว่า การรับรู้ทางศิลปะคือ ความรู้ซึ่งอย่างมีสุนทรียะ (Aesthetic Apprehension) และการวิเคราะห์ส่วนต่าง ๆ (Analysis into Parts) ก่อให้เกิดความรักอย่างรู้แจ้ง (Enlightened Cherishing) และเห็นคุณค่า

มิลเลอร์ (Miller, 1973) การรับรู้ทางศิลปะ เป็นการรับรู้รูปภาพ ที่มีความแตกต่างจากการรับรู้วัตถุอื่น เพราะการรับรู้รูปภาพนั้นจะมีความหมาย 2 ชนิด คือ รับรู้ภาพในความหมายที่เป็นวัตถุนั้นพื้นผิวราบ และยังต้องรับรู้ความหมายของข้อมูลที่ปรากฏอยู่บนพื้นผิวของวัตถุพื้นผิวนั้นด้วย

เฟลด์แมน (Feldman, 1992) การรับรู้ทางศิลปะ คือ ปฏิกริยาเชิงสร้างสรรค์ทางจิตวิทยาเกิดจากการมองเห็นที่ได้รับการกระตุ้นด้วยรูปทรงศิลปะ

สรุปได้ว่า การรับรู้ทางศิลปะหมายถึง ความสามารถที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลมองเห็นงานศิลปะแล้วเกิดการตอบรับโดยการเชื่อมโยงประสบการณ์ และความคิดเห็นส่วนตัวที่นำไปสู่การพิจารณาถึงความงาม เป็นการรับรู้เชิงวิเคราะห์ ตอบรับแสดงความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ความเข้าใจ และนำไปสู่ความซาบซึ้ง และเห็นคุณค่าของงานศิลปะ

5. ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน

สาระสำคัญของทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน

ไมเคิล เจ พาร์สัน (Michael J. Parsons, 1987) เป็นศาสตราจารย์และหัวหน้าภาควิชาศิลปศึกษา ที่มหาวิทยาลัยแห่งรัฐโอไฮโอ ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นผู้เขียนหนังสือ How We Understand Art ที่นักวิชาการศิลปศึกษา และนักวิจัยที่ศึกษาในเรื่องของการพัฒนาเด็กด้านสุนทรียภาพหรือการรับรู้ทางศิลปะใช้เป็นตำราศึกษาหาความรู้ พาร์สันเป็นผู้ร่วมส่งเรื่องตีพิมพ์ใน Journal of Aesthetic Education ประกอบด้วยบทความในอนาคตเกี่ยวกับศิลปศึกษา ความรู้ความเข้าใจศิลปะหลักสูตรบูรณาการ และการพัฒนาเด็กในศิลปะ

ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพ (Aesthetic Development) ของพาร์สัน นำเสนอในปี 1987 เป็นรูปแบบที่พัฒนาจากการศึกษาในปี ค.ศ. 1976 และ 1978 ลักษณะของการศึกษา ในปี 1976 มีระดับการพัฒนาสุนทรียภาพ 4 ระดับ และปี ค.ศ. 1978 มีระดับการพัฒนาสุนทรียภาพ 6 ระดับ แต่ภายหลังได้ปรับปรุงเป็น 5 ระดับ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการพัฒนาสุนทรียภาพ ลักษณะของระดับมีจุดเด่นบนพื้นฐานแนวโน้มเกี่ยวกับการตอบรับของสิ่งเหล่านี้ คือ เนื้อหา การแสดงออก สื่อ รูปร่างและรูปแบบ และการประเมินค่า พาร์สันมีความมุ่งมั่นเพื่อบรรลุผลสำเร็จในเรื่องการพัฒนาสุนทรียภาพ (Jo Chiung-Hua Chen, 1997) บนพื้นฐานแนวคิดทฤษฎีเชอว์ปัญญาของเพียเจท์ (Piaget's cognitive theory) และทฤษฎีพัฒนาจริยธรรมของโคลเบอร์ก (Kohlberg's Moral Development Theory)

พาร์สัน ได้วิจัยการทำงานศิลปะของเด็ก และได้เสนอแนะการเรียนรู้ศิลปะที่มีประสิทธิภาพ คือ การเรียนรู้ศิลปะต้องส่งเสริมท้าทายให้นักเรียนคิด มองดูงานศิลปะที่มีความหลากหลาย และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ดึงความคิดออกมา จากงานวิจัยของพาร์สัน ได้กล่าวว่าการมองเห็น และการเข้าใจศิลปะของเด็กจะบรรลุระดับที่สูงขึ้นต้องมีระดับการพัฒนาสุนทรียภาพ 5 ระดับดังนี้

ระดับที่ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism)

แสดงความพึงพอใจส่วนตัวที่มีต่อรูปภาพ เช่น ความสนใจที่มีต่อสี และเชื่อมโยงการตอบสนองของตนไปเรื่อยๆ โดยไม่มีจุดหมายที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวเนื้อหา หรือรูปแบบของภาพวาด สิ่งนี้นักเรียนตระหนักถึงเป็นสิ่งที่แสดงออกมาและเชื่อมโยงไปยังความทรงจำส่วนตัว มีความเป็นอิสระในการตอบสนองที่เรียกว่าการรับรู้แบบใช้ความพึงพอใจ โดยไม่แบ่งแยกกว่าจะเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์หรือไม่มีความสัมพันธ์กันกับภาพวาด

ตัวบ่งชี้

นักเรียนสามารถบอกถึงความพึงพอใจส่วนตัวที่มีต่อรูปภาพ เช่น ความสนใจต่อสี มีการเชื่อมโยงตอบสนองของตนเองไปสู่เรื่องราว เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง หรือมีการแสดงความคิดที่เชื่อมโยงถึงความทรงจำของตนเองอย่างอิสระ เกิดความพึงพอใจในรูปแบบ หรือเนื้อหาของผลงานศิลปะที่เห็น

ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism)

แสดงการจัดระบบความคิดที่แสดงออก โดยพูดถึงเรื่องราวพื้นฐาน (ความสวยงาม และความเป็นจริงที่ปรากฏ และทักษะ ความชำนาญ) ของภาพวาดที่ตนเองสนใจ และความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในภาพวาด เช่น อารมณ์ที่ถูกแสดงออกมาใน รอยยิ้ม หรืออากัปกริยา และรูปแบบที่เข้าใจได้ในความเป็นจริงที่เห็น มีการชื่นชมในทักษะความชำนาญ เช่น ความละเอียดลออของผู้วาด เหล่านี้เป็นประเด็นพื้นฐานสำหรับการตัดสินที่แสดงออกมานั้นเป็นสิ่งที่สามารถรับรู้ได้ และแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่อยู่ในใจตนเอง สามารถวิเคราะห์ประสบการณ์ของตนเองที่มีต่อศิลปะอย่างมีสุนทรียภาพ เช่น สามารถบอกได้ว่าสีที่มีลักษณะสว่างให้ความรู้สึกถึงความสุข สีที่มีลักษณะมืดให้ความรู้สึกของความทุกข์ ให้ความสำคัญส่วนใหญ่ในประเด็นเนื้อหา และพยายามมองผ่านสื่อ คิดว่าภาพวาดเกิดจากเนื้อหา และมีเรื่องราวของมัน

ตัวบ่งชี้

นักเรียนสามารถพูดถึงเรื่องราวความงามที่ปรากฏในผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นความงามจริงที่ปรากฏขึ้นในภาพผลงานศิลปะ เช่น การแสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกที่แสดงออกมา มีการชื่นชมในความงาม หรือทักษะความชำนาญที่ปรากฏในผลงานศิลปะที่ถ่ายทอดโดยศิลปิน

ระดับที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness)

แสดงความรู้สึกนึกคิดของตนมากขึ้นได้ โดยพิจารณาจากรายงานเนื้อหาของภาพวาด และจากประสบการณ์เดิมของตน แต่ยังคงมีความสนใจต่อประสบการณ์ของตนเองมากกว่าภาพวาดที่เห็น ความรู้สึกและความคิดที่เกิดขึ้นและแสดงออกมาอาจจะเป็นของตนเอง หรือ ของผู้วาด หรือทั้ง 2 อย่าง ซึ่งเป็นสิ่งที่ตนเองเข้าใจ ความงามเป็นรองอารมณ์ความรู้สึก มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความคิดแหวกแนว และ มีความรู้สึกที่ลึกซึ้งต่อข้อสงสัย และใช้เกณฑ์การตัดสินที่เป็นไปได้ แต่ยังคง

ความรู้สึกส่วนตัวอยู่ แต่ก็ตระหนักถึงประสบการณ์ของผู้วาดด้วย หรือสามารถเปรียบเทียบเชื่อมโยงประเด็นในภาพวาดสู่ความเข้าใจของตนเองได้ ในขั้นนี้เราจะพิจารณาที่สื่อมากเช่นเดียวกับพยายามพิจารณาที่ความหมายของการแสดงความรู้สึก และคิดว่าภาพวาดประกอบไปด้วยอารมณ์ และความคิด

ตัวบ่งชี้

นักเรียนสามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนเองต่อผลงานศิลปะ วิจารณ์ถึงเนื้อหาเรื่องราวในผลงาน ซึ่งอาจเป็นการแสดงความคิด ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากตนเอง หรือของศิลปิน และมีความคิดเห็นในลักษณะการสร้างสรรค์ แปลกใหม่ อาจมีความรู้สึกที่ลึกซึ้งซึ่งเกิดข้อสงสัย และสามารถตัดสินใจ ความคิด ความรู้สึกได้ด้วยตนเอง

ระดับที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form)

แสดงความสามารถในการใช้ทัศนคติเกี่ยวกับหลักการทางการรับรู้ ที่ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ที่ซับซ้อนกว่าความเข้าใจส่วนตัว โดยให้ความสำคัญต่อสื่อวัสดุ รูปร่าง ลักษณะ แยกแยะอารมณ์ความรู้สึกของตนเองและสิ่งที่ประสบอยู่ในงานได้ ค้นพบถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวกับรูปแบบของงานศิลปะและประวัติศาสตร์ สามารถขยายความสำคัญในภาพวาดได้ เกิดการวิจารณ์งานศิลปะ มีเหตุผล และเข้าใจเรื่องราวเนื้อหาของภาพการวินิจฉัยจากนี้ไป คือ ความสำคัญ (Significant) รูปแบบ และสื่อมีความสำคัญ เราพิจารณาสื่อ และคุณสมบัติของสื่อความเข้าใจภาพนั้นเกิดจากคุณสมบัติที่สมเหตุสมผล

ตัวบ่งชี้

นักเรียนสามารถแสดงความคิดของการรับรู้ ที่ประกอบด้วยความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกันระหว่างส่วนต่างๆ ของผลงานศิลปะ เช่น เครื่องมือ สื่อวัสดุ เทคนิค สามารถแสดงออกถึงรูปแบบลักษณะ และการเชื่อมโยงถึงประวัติศาสตร์ในตัวผลงานอย่างมีเหตุผล สามารถขยายความสำคัญของเนื้อหา เรื่องราวในผลงาน และเกิดการตีความหมายที่สอดคล้องกับผลงาน หรือเจตนาของศิลปินได้

ระดับที่ 5 ความเป็นตัวตน (Autonomy)

แสดงการตัดสินใจของตนเอง โดยอาศัยโครงสร้างความหมายของเรื่องราวเนื้อหาในรูปภาพ ซึ่งความรู้สึกจะเปลี่ยนแปลงไปตามประวัติศาสตร์ และมีการปรับเปลี่ยนเรื่อยๆ ให้เข้ากับสภาพปัจจุบัน มีความเข้าใจ และมีความรับผิดชอบ การเข้าใจศิลปะอย่างลึกซึ้งมีผลต่อสุนทรียภาพสามารถทำให้เห็นว่าคนแต่ละคนต้องการมีความคิดเห็นที่อยู่เหนือกฎเกณฑ์ของวัฒนธรรม สังคม และความเป็นอยู่ ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาความรู้ความเข้าใจ โดยพื้นฐานคือแบ่งเป็นลำดับขั้น ขั้นในที่นี้คือกลุ่มของแนวความคิด ไม่ใช่คุณสมบัติของตัวบุคคล กลุ่มนี้เป็นแบบแผน (Pattern) หรือ โครงสร้าง (Structure) ของภายใน สมมติฐานที่เกี่ยวข้องมีแนวโน้มเป็นไปตามความคิดของบุคคลเพราะเป็นสิ่งที่อยู่

ภายใน หรือ มีเหตุผล การอธิบายขั้นไม่ได้แปลว่าอธิบายบุคคลแต่เป็นชุดของแนวความคิดที่ถูกตีความออกมา

ตัวบ่งชี้

นักเรียนสามารถแสดงความคิด ความเข้าใจต่อผลงานศิลปะทั้งในแง่ของการสร้างสรรค์ การชื่นชม การตีความเพื่อประเมินคุณค่า ซึ่งอาศัยพื้นฐานความคิดเดิมของตนเอง โดยนักเรียนสามารถแสดงความคิดถึงการตัดสินใจ ในความหมายของผลงานศิลปะ การตีความถึงเรื่องราว เนื้อหา ซึ่งความคิดที่แสดงออกมามีเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย หรือสภาพปัจจุบัน โดยการแสดงออกความคิดอาจมีการให้เหตุผลโต้แย้ง ซึ่งยังคงเชื่อมโยงกับความคิดของตนเองอยู่ด้วย อาจมีข้อสงสัยที่สร้างขึ้นเพื่อสนับสนุนความคิดการตัดสินใจจากการสร้างสรรค์ การประเมินคุณค่าจากการตีความของความหมายในผลงานที่อยู่นอกเหนือกฎเกณฑ์ของวัฒนธรรม สังคม และความเป็นอยู่

คอสเตอร์ (Koster, 2001:169) ได้สรุประดับพัฒนาการตามทฤษฎีของพาร์สัน ไว้ดังนี้

ระดับ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism) ลักษณะที่ปรากฏ คือ

1. แสดงปฏิกิริยาต่อสิ่งที่กระตุ้นเห็นได้ชัด
2. แสดงความรู้สึกสนใจต่อสื่ออย่างชัดเจน
3. มองภาพงานศิลปะไม่พบความบกพร่อง
4. ชอบภาพที่แสดงเรื่องราว
5. เชื่อมโยงภาพกับความทรงจำ
6. ตระหนักเล็กน้อยกับมุมมองของคนอื่น

ระดับ 2 ความงามและกับความจริง (Beauty and Realism) ลักษณะที่ปรากฏ คือ

1. ให้ความสำคัญกับศิลปะที่แสดงออกเป็นรูปร่างเหมือนจริง
2. ชื่นชมทักษะ และความเอาใจใส่ของศิลปิน
3. ตัดสินงานที่สื่อสารความจริง และเทคนิควิธีการที่สร้างงานได้สวย
4. แยกวัตถุจากแนวคิด หรือความรู้สึกของงาน
5. รับรู้ความแตกต่างมุมมองของคนอื่นๆ

ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) ลักษณะที่ปรากฏ คือ

1. มองที่งานศิลปะสำหรับการสื่อให้เห็นประสบการณ์
2. ตัดสินงานศิลปะในสิ่งที่มีผลต่ออารมณ์
3. ประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดริเริ่มและความรู้สึกในเชิงลึก
4. ไม่เชื่อว่าสามารถจะตัดสินงานศิลปะได้อย่างไม่มีอคติ

5. เห็นความงาม ความจริงและทักษะเป็นประเด็นนำไปสู่คุณค่าของงาน

ระยะที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) ลักษณะที่ปรากฏ คือ

1. เห็นศิลปะเป็นสังคม ไม่ใช่การบรรลุผลสำเร็จเฉพาะบุคคล
2. สำนึกว่างานศิลปะคงอยู่ในวัฒนธรรมประเพณี
3. เชื่อว่างานศิลปะที่มีแบบอย่างและรูปแบบนั้นมาจากผู้ชม และความต้องการของสังคมส่วนรวม ช่วยให้ผู้สร้างงานศิลปะเลือกแบบอย่างและรูปแบบได้
4. พบว่าสื่อ รูปแบบ และแบบอย่างมีความหมาย

ระยะที่ 5 ความเป็นตัวตน (Autonomy) ลักษณะที่ปรากฏ คือ

1. คุณค่าศิลปะสามารถยกระดับเหตุผล และปัญหาสังคม
2. เห็นศิลปะเป็นสิ่งที่เหนือกว่าวัฒนธรรม
3. เข้าใจว่าประเพณีเป็นสิ่งที่สร้างสังคมขึ้น
4. เห็นความตั้งใจเป็นสิ่งที่ไม่เคยจบ นำไปสู่การตีความหมายใหม่โดยผู้ชม

6. กิจกรรมศิลปะ

ความหมายของกิจกรรมศิลปะ

กิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจ ความสามารถและสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างยิ่ง ไม่เพียงเป็นการส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อตา เท่านั้น แต่ยังเป็นส่งเสริมความคิดอิสระ ความคิดจินตนาการ ฝึกการรู้จักทำงานด้วยตนเอง และฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ทั้งทางความคิดและการกระทำ ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะ และนำไปสู่การเรียนรู้ เขียน อ่าน อย่างสร้างสรรค์ต่อไป (อารี รังสินันท์, 2532: 153-154)

ศิริจันทร์ ศรีนวนันต์ (2549) ให้ความหมายของกิจกรรมศิลปะว่า หมายถึงกิจกรรมที่ให้แสดงออกด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ถ่ายทอดความรู้สึนึกคิด ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมรอบตัว

สุวรรณา แดงโต (2553) กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนากล้ามเนื้อเล็กได้เป็นอย่างดี และยังเชื่อมโยงพัฒนาการของอวัยวะหลายส่วน ทำให้เกิดจุดเชื่อมต่อของใยประสาทที่สามารถพัฒนาไปสู่แบบแผนการเรียนรู้ของสมองในการจัดกิจกรรมศิลปะหรือกิจกรรมสร้างสรรค์ จึงควรจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กมีประสบการณ์ตรงและฝึกปฏิบัติอย่างหลากหลาย

วิรุณ ตั้งเจริญ (2536) กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะของเด็กมีวัตถุประสงค์เพื่อปลูกฝังให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดี รู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง รู้จักการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น ให้เด็กรู้จักสังเกต มีไหวพริบ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สามารถแสดงออกได้ ชื่นชมต่อความไพเราะและสิ่งที่สวยงามต่างๆ ซึ่ง

กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กไม่ได้มุ่งตัวผลงานเป็นผลลัพธ์ที่สำคัญที่สุด ผลงานศิลปะเป็นเพียงสะพานที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ เพื่อให้ได้มาซึ่งลักษณะนิสัยที่ต้องการในเบื้องต้น และการเกิดลักษณะนิสัยที่ต้องการนั้นก็ไม่ได้เกิดจากกิจกรรมศิลปะเพียงอย่างเดียว แต่จะหล่อหลอมขึ้นจากปัจจัยที่พร้อมด้วยจิตวิทยาหลายด้าน ทั้งการเสนอกิจกรรมที่ทำทลายความคิด เสรีภาพ แรงกระตุ้น ความรัก การพูดคุย บรรยากาศที่ดี การเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็น การให้กำลังใจ ฯลฯ

สรุปได้ว่า กิจกรรมศิลปะ หมายถึงกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ด้านกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ผ่านการทำงานศิลปะปฏิบัติ โดยมุ่งเน้นให้เกิดประสบการณ์ตรง เปิดโอกาสให้ได้ถ่ายทอด อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะส่งผลต่อการเชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์สุนทรีย์

การสนับสนุน หรือจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก ควรจะต้องมีเป้าหมาย หรือความเชื่อเกี่ยวกับผลงานศิลปะของเด็กไว้ 5 ประการคือ

1. เด็กจะต้องเป็นผู้ริเริ่ม
2. เด็กจะเป็นผู้นำทางความคิด
3. เด็กต้องเป็นผู้มีจินตนาการกว้างขวาง
4. เด็กจะต้องมีอิสรภาพ
5. เด็กจะต้องเป็นผู้กระตือรือร้นในการรับรู้

หากเชื่อมั่นว่าความพยายามที่จะส่งเสริม สนับสนุน กระตุ้นและเกิดกระบวนการที่ตั้งเป้าหมายไว้ในเบื้องต้น ก็ย่อมเป็นที่หวังว่า กิจกรรมศิลปะของเด็กจะบรรลุเป้าหมายแน่นอน ทั้งในแง่การสร้างเสริมกิจกรรมศิลปะ จะช่วยสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีสำหรับชีวิตในสังคม และลักษณะนิสัยที่มุ่งหวังจะกลับมาผลักดันให้การสร้างสรรค์ศิลปะประสบผลสำเร็จยิ่งขึ้น ซึ่งกิจกรรมศิลปะที่เด็กปฐมวัยแสดงออกสามารถพิจารณาสรุปได้ 3 ลักษณะดังนี้

1. กิจกรรมแสดงประสบการณ์

เป็นที่ยอมรับกันว่าการสร้างสรรค์ศิลปะทุกชนิด ทุกลักษณะเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ ทั้งประสบการณ์ที่ผ่านมา ประสบการณ์ที่เผชิญอยู่เบื้องหน้า และประสบการณ์ที่เกี่ยวกับการทำงานศิลปะโดยตรง แต่การกล่าวถึง “กิจกรรมแสดงประสบการณ์” ในที่นี้ เป็นการกล่าวสรุป เพื่อพิจารณา ลักษณะกิจกรรมของเด็กในระดับปฐมวัยที่เน้นการแสดงออกเป็นภาพ รูปทรง หรือเรื่องราวที่มาจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็กแต่ละคน เช่น เด็กที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับชีวิตภายในบ้าน ชีวิตในโรงเรียน การจราจรบนถนน ภาพยนตร์ การได้ท่องเที่ยว รวมทั้งการได้พบเห็นวัตถุสิ่งของ เครื่องใช้ต่างๆ ประสบการณ์เฉพาะตัวเช่นนี้จะมีแรงกระตุ้นความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของเด็กได้เป็นอย่างมาก และเด็กจะแสดงออกทางศิลปะเกี่ยวกับประสบการณ์เหล่านี้ ตามสภาพการรับรู้ ความคิดหรือความ

เข้าใจ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับศักยภาพในการแสดงออกตามวุฒิภาวะ และพัฒนาการด้านการทำงานของเด็ก แต่ละคนด้วย ซึ่งกิจกรรมที่แสดงประสบการณ์ของเด็ก มิได้หมายความว่า เป็นการแสดงประสบการณ์ เพียงอย่างเดียว แต่จะเสนอจินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์ในแง่มุมอื่นๆ ไปด้วย

2. กิจกรรมเสนอจินตนาการ

ผลงานศิลปะทุกชิ้นของเด็กย่อมแสดงจินตนาการไว้ด้วยเสมอ ไม่ว่าจะเป็นท่าทีของ เรื่องราว รูปทรง เส้น สี ฯลฯ นอกจากเด็กจะสร้างสรรค์ศิลปะในแง่ของการแสดงออกซึ่ง ประสบการณ์ตรงอย่างเด่นชัดแล้ว บ่อยครั้งที่เด็กจะเสนอจินตนาการส่วนตัวเป็นจุดเด่นที่สุด แม้ จินตนาการนั้นจะมาจากพื้นฐานประสบการณ์ก็ตาม “จินตนาการ” ในที่นี้ได้สรุปไว้อย่างกว้างๆ ทั้ง จินตนาการเกี่ยวกับเรื่องราว รูปทรง หรือบรรยากาศบนพื้นภาพ ซึ่งจินตนาการของเด็กอาจจะเป็น เรื่องของความเพ้อฝัน การคาดหวังอนาคต หรือการรวมพลังความคิดไปสู่ดินแดน หรือสิ่งของต่างๆ ที่ มองไม่เห็น เช่น เรื่องราวใต้ดิน ในท้องทะเล บนท้องฟ้า บนดวงจันทร์

เด็กทุกคนมีพลังจินตนาการอย่างรุนแรง ในวันเวลาที่รับรู้โลกจากมุมมองของเด็ก เด็กจะมีความฝันมากมายเกี่ยวกับโลกนี้ การ์ตูนหรือภาพยนตร์ที่พร้อมด้วยโลกจินตนาการ จึงเป็นสื่อที่สัมผัส กับความรู้สึกของเด็กได้อย่างดี และอาจดูเหมือนว่าเด็กจะแยกไม่ออกระหว่างจินตนาการจากสื่อ เหล่านี้กับชีวิตจริง ด้วยเหตุนี้ เด็กจึงมักจะแสดงออกถึงจินตนาการของตนเองลงไปในงานศิลปะ

3. กิจกรรมสร้างสรรค์รูปแบบ

คำว่า “สร้างสรรค์” เป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่แล้วในงานศิลปะของเด็กทุกชิ้น นับตั้งแต่การขีด เส้นเพียงเส้นเดียว จนถึงภาพเขียนอันเสร็จสมบูรณ์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความคิด กระบวนการ ทำงาน รูปแบบ หรือเนื้อหา แต่การกล่าวถึง “กิจกรรมสร้างสรรค์รูปแบบ” ในที่นี้เจาะจงเฉพาะ ผลงานศิลปะของเด็กระดับปฐมวัย ที่เน้นการริเริ่มสร้างสรรค์รูปแบบโดยตรง ซึ่งการสร้างสรรค์ รูปแบบในที่นี้ เน้นถึงการริเริ่มสร้างสรรค์รูปทรง วัสดุที่ใช้การผสมผสาน 2 และ 3 มิติ โครงสร้างและ พื้นที่ว่าง โครงสร้างและการเคลื่อนไหว ฯลฯ ซึ่งเราอาจจะพบได้ทั้งงานภาพเขียน ภาพปะติด ภาพแขวน งานโครงสร้าง งานสื่อประสม เป็นต้น

กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

การให้เด็กได้แสดงออกด้วยการวาดภาพ ระบายสี ต่อเติมเสริมแต่ง ประดิษฐ์ เทียวชม พิพิธภัณฑสถานศิลปะ ล้วนเป็นกระบวนการศิลปะศึกษาทั้งสิ้น การทำกิจกรรมโดยผ่านการทำงานศิลปะ ปฏิบัตินั้น จะทำให้เด็กมีพัฒนาการที่ดี สมวัย รู้จักวิธีการใช้มือ เกิดจินตนาการ รู้จักวัสดุต่างๆ รวมทั้ง สามารถควบคุม และสำรวจตรวจสอบอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้ (สิริพรรณ ต้นดิรันต์ไพศาล, 2545: 55)

ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล (2533) ได้แบ่งกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กไว้ 5 สาขา คือ

1. กิจกรรมวาดเส้น (Drawing) การวาดเส้นเป็นภาพที่เกิดจากการขีดเขียนวัสดุบางชนิดลงบนกระดาษ หรือวัสดุที่มีพื้นผิวเป็นระนาบ โดยลักษณะเป็นเส้น
2. กิจกรรมระบายสี (Painting) เป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางกล้ามเนื้อนิ้วมือกับสายตา โดยสีชนิดต่างๆ เช่น สีเทียน สีไม้ สีน้ำ เป็นต้น โดยสามารถใช้อุปกรณ์การระบายสีอื่นๆ ประกอบได้ด้วย
3. กิจกรรมภาพพิมพ์ (Print making) กรรมวิธีมีหลากหลาย แต่ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก คือ การพิมพ์จากแม่พิมพ์นูนที่ได้จากวัสดุธรรมชาติ เช่น ใบไม้ กิ่งไม้ ก้านกล้วย เป็นต้น โดยการใช้สีทาบบนวัสดุนั้น แล้วนำประทับลงบนกระดาษ
4. กิจกรรมประติมากรรม (Sculpture) การปั้นดินเป็นวิธีการที่เหมาะสมที่สุดสำหรับเด็ก ทั้งยังจัดเตรียมอุปกรณ์ได้ง่าย หรืออาจปรับวิธีการเป็นวัสดุอื่นได้ เช่น การทำประติมากรรมกระดาษ การใช้เศษไม้ หรือขวดน้ำพลาสติก
5. กิจกรรมประดิษฐ์ตกแต่ง (Crafts) เป็นกิจกรรมที่ครอบคลุม และกว้างขวางมาก เช่น การทำภาพปะติด ทำหน้ากาก ท่อน การถักไหมพรม เป็นต้น เป็นกิจกรรมที่เน้นให้เด็กเรียนรู้การทำงานที่มีขั้นตอน

กิจกรรมศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา

นักเรียนประถมศึกษาตอนต้น

มีช่วงอายุระหว่าง 7-9 ปี พัฒนาการทางด้านศิลปะ และการคิดของเด็กช่วงนี้จะมีลักษณะดังนี้

1. การวาดภาพแสดงถึงพัฒนาการด้านความคิด เด็กจะวาดภาพซ้ำๆ ในทิศทางซ้ำๆ ส่อถึงการย่ำคิดย่ำทำ พยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่ตนวาดหรือแสดงออก
2. ในระยะแรกเด็กยังคงวาดภาพแสดงถึงการรับรู้มากกว่าการเห็น แต่ตอนปลายช่วงวัย จะแสดงให้เห็นถึงการวาดตามที่เห็นมากขึ้น
3. วาดรูปในลักษณะแบนๆ ไม่แสดงมิติให้เห็นโดยการทับซ้อนชัดเจนมากนัก สิ่งต่างๆ ที่เด็กวาดมักจะถ่ายทอดอย่างเป็นเอกเทศ แบบต่างคนต่างอยู่ ไม่มีความสัมพันธ์กัน เช่น ภาพคนจับสิ่งของ มักถูกถ่ายทอดราวกับว่าเป็นสิ่งของที่ปลายนิ้วมือ มิได้แสดงการจับต้องใดๆ
4. รูปที่เด็กวาดมักจะถ่ายทอด และแสดงถึงความรู้ของเด็กเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว

5. รูปร่างมักแบ่งเป็นส่วนๆ เช่น แสดงเส้นฐานอยู่ด้านล่างของภาพ ท้องฟ้าอยู่ด้านบนสุด และส่วนกลางภาพเป็นอากาศ คือถ้าในภาพมีคน สัตว์ หรือสิ่งของ สิ่งเหล่านี้จะลอยขึ้นในเขตอวกาศ เขตของท้องฟ้าจะมีเพียงก้อนเมฆและดวงอาทิตย์ หรือดวงจันทร์

6. บางครั้งในภาพนิ่งๆ มีการวาดเส้นฐานเกินกว่า 1 เส้น เด็กในวัยนี้เริ่มเข้าใจว่ามีสิ่งที่ต้องยืนหรือวางอยู่บนพื้น วัตถุส่วนใหญ่ไม่สามารถลอยอยู่ในอากาศได้ แต่สิ่งที่เด็กถ่ายทอดมีเนื้อหาเรื่องราวที่มาก ยืดยาว เด็กอาจแบ่งเส้นฐานเป็นหลายเส้นตามแนวนอน หรือบางครั้งเด็กอาจถ่ายทอดในแบบวาดเส้นฐานด้านล่างของกระดาษไปตามด้านทั้งสี่ ขนานไปกับขอบกระดาษ

7. ภาพวาดของเด็กสื่อสารถึงสิ่งที่เด็กมองเห็น คือถ่ายทอดในลักษณะมุมมองจากด้านบน หรืออาจถ่ายทอดภาพๆ หนึ่ง ในมุมมองที่หลากหลายและสลับด้าน ส่วนหนึ่งเหมือนมองจากด้านบน อีกส่วนหนึ่งเหมือนมองจากอีกด้าน และอีกส่วนอาจมีมุมมองแบบผสมผสานกัน หรือบางครั้งอาจวาดแบบเอกเซอร์เรย์ ราวกับวัตถุโปร่งใส

8. เริ่มใส่ใจต่อหลักทัศนียภาพวิทยา ให้ความสำคัญต่อความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับส่วนรวมเพิ่มมากขึ้น เริ่มสนใจต่อสัดส่วน ตระหนักว่าคนย่อ小有ขนาดใหญ่กว่าลูกบอล ผู้ใหญ่ตัวโตกว่าเด็ก

9. ภาพวาดมีรายละเอียดมากขึ้น มีการตกแต่งมากขึ้น

10. ภาพวาดเริ่มแสดงการเคลื่อนไหว โดยใช้เส้นขีดซ้ำๆ ในบริเวณของร่างกายส่วนที่มีการเคลื่อนไหว แสดงให้เห็นว่ามีอาการเคลื่อนไหวไปมา หรือขึ้นลงในแบบภาพการ์ตูน ช่วงวัยนี้ระบบสมองซีกซ้ายของเด็ก ซึ่งมีกลไกของการเรียนรู้ระบบเชิงคณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์ เช่น ระบบตัวเลข การคิดคำนวณ การนับตัวเลขจำนวนมากๆ และระบบตัวโน้ตดนตรี เด็กเริ่มพัฒนาการคิดแบบเป็นเหตุเป็นผล

11. เด็กตั้งแต่ช่วงวัยนี้ (ไปจนถึง 11 ปี) สามารถเข้าใจตรรกะที่ซับซ้อนขึ้น แม้ว่าจะยังเป็นความเข้าใจเชิงรูปธรรม และยังมีปัญหาเกี่ยวกับการคิดเชิงนามธรรม มีการพัฒนาในด้านการวิเคราะห์ ระยะเริ่มแรก สามารถคิดเปรียบเทียบ และเห็นได้ว่าสิ่งใดสวยงาม ซึ่งเริ่มขึ้นวัยประมาณ 8 ปี และผลที่ตามมาคือเด็กจะเริ่มสูญเสียความมั่นใจในการวาดภาพอย่างเฉียบขาด (แบบศิลปิน) ที่ตนเคยมีในระยะแรกของช่วงวัย ส่วนมากเด็กในช่วงวัย 8-12 ปี จะละทิ้งความต้องการในการแสดงออกด้วยสื่อทางศิลปะ หากไม่ได้รับการสนับสนุน หรือหาทางสนองความต้องการที่จะเรียนรู้ และแก้ปัญหาของเด็ก เพราะเด็กเริ่มมีพัฒนาการสื่อสารด้านอื่นสูงขึ้น เช่น การคิดคำนวณ การอ่าน การเขียน โดยไม่ต้องอาศัยศิลปะเป็นสื่อในการแสดงออกมากเท่าในอดีต

นักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย

ช่วงอายุระหว่าง 9-12 ปี พบว่าพัฒนาการทางด้านศิลปะและการคิดของเด็ก มีลักษณะ ดังนี้

1. เด็กเริ่มใส่ใจกับรายละเอียดมากขึ้น พิถีพิถันมากขึ้น
2. ถ่ายทอดเหตุการณ์ลักษณะตลกแต่งมากกว่ามุ่งถ่ายทอดตามธรรมชาติ
3. ยังไม่เข้าใจถึงแสงและเงาอย่างถูกต้อง
4. เส้นฐานเริ่มหายไป เด็กถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวที่มากขึ้น แสดงสิ่งต่างๆ ในภาพอยู่ในเนื้อที่หนึ่ง มีพื้นที่ว่างกว้างออกไปมากกว่าจะตั้งอยู่บนเส้นฐาน แสดงมิติโดยวางสิ่งต่างๆ ในภาพทับซ้อนกันบ้าง การเรียนจากหน้าไปหลัง ซึ่งแสดงถึงว่าอยู่ในระยะใกล้เคียงต่างกัน สิ่งที่อยู่ด้านหน้าใหญ่กว่าด้านหลัง
5. การแบ่งภาพเป็นสามตอนเริ่มหายไป ท้องฟ้าเริ่มพบกับพื้นดินที่บริเวณเส้นขอบฟ้า
6. วัตถุในภาพเริ่มมีลักษณะแสดงว่ามีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เช่น ภาพคนจับมือกัน สิ่งของก็แสดงให้เห็นว่ามีอันนั้นมีความสัมพันธ์กับสิ่งของนั้นๆ
7. มีการใส่รายละเอียด ใส่ใจต่อสิ่งเล็กๆ น้อยๆ มากขึ้น
8. ลดการวาดความจริง หรือการตัดทอน ลดบางส่วนของร่างกายคนที่วาดลง เพื่อสามารถแสดงให้เห็นถึงท่าทาง เช่น แขนสั้นขึ้น เมื่อต้องการแสดงงอแขน
9. เริ่มตระหนักว่าร่างกายของคนที่ตนวาดมีกระดูก ดังนั้น จึงมีการพับที่ไม่เป็นอิสระ รู้ว่าการวาดของตนนั้นวาดผิดหรือถูก จึงทำให้มีการแสดงออกอย่างเกร็งๆ
10. เด็กโดยทั่วไปจะเริ่มพัฒนาเทคนิคการวาดสูงขึ้น ลดการวาดลอกเลียนแบบ แต่อาจมีพฤติกรรมนี้ในเด็กบางคนที่ต้องการแสดงออกทางศิลปะอยู่ แต่ไม่รู้วิธีแก้ปัญหา ทั้งโรงเรียนก็ไม่มีผู้ที่จะช่วยแนะนำหนทางการแก้ปัญหาที่ดีได้
11. เด็กระหว่าง 9-11 ปี ภาพวาดยังอยู่ในลักษณะ 2 มิติ ส่วนใหญ่มักเป็นภาพแสดงเส้นขอบ พยายามวาดในเชิง 3 มิติ ความหนาหรือลึกเข้ามาเกี่ยวข้อง หรือวาดพื้นที่ส่วนใหญ่แสดงมิติบ้างก็พยายามถ่ายทอดมิติโดยการแรเงา แสดงความนูนเว้า และบ้างก็พยายามถ่ายทอดทัศนวิทยาอย่างง่ายในภาพทัศน

สรุปได้ว่า แนวคิดและหลักการในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก คือการพัฒนาด้านศิลปะ และการเรียนรู้ของเด็ก โดยคำนึงถึงความสนใจและศักยภาพของช่วงวัยนั้นๆ ผ่านกิจกรรมศิลปะที่มีเนื้อหาสาระทางศิลปศึกษา 4 แกน คือศิลปะปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลปะ สุนทรียศาสตร์ และการวิจารณ์ มุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการทำงานปฏิบัติมากกว่าคุณภาพของผลงานศิลปะ และเกิดการนำเสนอผลงาน การประเมิน วิจารณ์ผลงาน เห็นคุณค่าของงานศิลปะ เกิดความคิดสร้างสรรค์ สุนทรียภาพ เพื่อบ่มเพาะสุนิยม และลักษณะนิสัยที่ดีทางศิลปะ

การจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

การจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ศิลปะ ผ่านกิจกรรมศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยในแต่ละหน่วยงานจะมีลักษณะเฉพาะที่มีพัฒนาการ และรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป การวิจัยทำการศึกษารูปแบบ ลักษณะ และแนวคิดในการจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อนำไปวิเคราะห์ และสังเคราะห์เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ดังนี้

1. ความหมายของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

“พิพิธภัณฑ์” ในความรับรู้ของคนทั่วไปอาจจะหมายถึง สถานที่หนึ่ง ๆ ซึ่งจัดแสดงสิ่งของต่างๆ เพื่อให้ความรู้และความเพลิดเพลินแก่ผู้เข้าชม แต่ในทางพิพิธภัณฑ์วิทยาที่ยอมรับกันในปัจจุบัน “พิพิธภัณฑ์” มีความหมายกว้างขวางมากกว่าสถานที่และการจัดแสดง แต่เทียบเท่าได้กับคำว่า “แหล่งเรียนรู้” กล่าวคือ สภาการพิพิธภัณฑ์สถานระหว่างชาติ (International Council of Museum) หรือ ICOM ได้ให้คำจำกัดความว่า “พิพิธภัณฑ์” ไว้ดังนี้

พิพิธภัณฑ์ เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่เปิดเป็นสถานที่สาธารณะ และเป็นสถาบันถาวร ที่ให้บริการแก่สังคมและมีส่วนในการพัฒนาสังคม มีหน้าที่รวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้าวิจัย เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดง วัตถุอันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ ทั้งนี้เพื่อจุดประสงค์ทางการค้นคว้า การศึกษา และความเพลิดเพลินใจ ซึ่งจากคำจำกัดความข้างต้นได้แจกแจงหน้าที่หลักของพิพิธภัณฑ์ไว้ 5 ประการ คือ

1. รวบรวม
2. สงวนรักษา
3. ค้นคว้าวิจัย
4. เผยแพร่ความรู้
5. จัดแสดงวัตถุ

คำจำกัดความข้างต้นเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้โดยปราศจากข้อจำกัดที่เกิดจากรูปแบบของคณะบริหาร ลักษณะของพื้นที่ โครงสร้างหน้าที่ หรือวิธีการศึกษาสิ่งของ สละของสถาบันนั้นๆ ที่เกี่ยวข้อง

นอกจากสถาบันที่ถูกระบุว่าเป็น “พิพิธภัณฑ์” แล้วจะต้องมีคุณสมบัติเป็นพิพิธภัณฑ์ตามวัตถุประสงค์ของคำนิยามนี้ ได้แก่

1. แหล่งและอนุสรณ์สถานทางธรรมชาติ โบราณคดี และชาติพันธุ์วรรณนา แหล่งและอนุสรณ์สถานทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเก็บรวบรวม สงวนรักษา และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับวัตถุอันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์

2. สถาบันที่รวบรวมและจัดแสดงตัวอย่างของสิ่งมีชีวิต ทั้งพืชและสัตว์ เช่น สวนพฤกษศาสตร์ สวนสัตว์ศาสตร์ สถานที่แสดงสัตว์น้ำ และศูนย์ศึกษาพันธุ์พืชและสัตว์

3. ศูนย์วิทยาศาสตร์ และห้องฟ้าจำลอง

4. หอศิลปะที่จัดแสดงผลงานศิลปะโดยไม่แสวงหาผลกำไร

5. สถานที่ตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นที่สงวน

6. องค์กรพิพิธภัณฑท์ทั้งในระดับนานาชาติ ระดับชาติ ระดับภูมิภาค หรือระดับท้องถิ่น กระทรวง หรือกรม หรือหน่วยงานเอกชนใดก็ตามที่มีส่วนในการรับผิดชอบพิพิธภัณฑท์ หรือมีคุณสมบัติตามข้อกำหนดนี้

7. สถาบัน หรือองค์กร ซึ่งไม่แสวงหาผลกำไร ที่ทำงานด้านการอนุรักษ์ การค้นคว้าวิจัย การศึกษา การฝึกอบรม การจัดทำเอกสารวิชาการ และกิจกรรมอื่น ๆ อันเกี่ยวข้องกับงานพิพิธภัณฑท์ และวิชาพิพิธภัณฑท์วิทยา

8. ศูนย์วัฒนธรรม และนิติบุคคลอื่นๆ ที่ดำเนินการด้านการอนุรักษ์ การสืบสาน และการบริหารจัดการทรัพยากรอันเป็นมรดกที่จับต้องได้ และมรดกที่จับต้องไม่ได้ (มรดกที่มีชีวิต และกิจกรรมที่สร้างสรรค์โดยเทคโนโลยีดิจิทัล)

9. สถาบันใดๆ อย่างเช่น สภาบริหาร ซึ่งหลังจากการร้องขอคำวินิจฉัยจากคณะกรรมการที่ปรึกษาแล้ว ได้รับการพิจารณาว่ามีคุณสมบัติบางส่วนหรือทั้งหมดของพิพิธภัณฑท์ หรือมีส่วนในการสนับสนุนพิพิธภัณฑท์ และบุคลากรที่ทำงานด้านพิพิธภัณฑท์เป็นอาชีพ ตลอดจนการสนับสนุนงานวิจัย การศึกษา หรือการฝึกอบรมที่เกี่ยวข้องกับงานพิพิธภัณฑท์

จากบทความวิจัยของปริตรตา เฉลิมเผ่า กอนันตกุลและคณะ (2547) ได้อธิบายนิยามของ ICOM เพิ่มเติมไว้ในช่วงปี พ.ศ.2489 – 2544 ได้มีการขยายความหมายออกไปอย่างมาก โดยการนิยามของ ICOM ว่า จากกรอบแนวคิดที่ว่า “มิวเซียม” เป็น “แหล่งเรียนรู้ที่ได้รับความเพลิดเพลินจากการศึกษาของสะสม” พัฒนาจนเป็น “แหล่งเรียนรู้และองค์กรที่สนับสนุนการเรียนรู้ที่มีหน้าที่รวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้า เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดงเรื่องราวอันเกี่ยวข้องกับมนุษย์ และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ ที่ทำให้ผู้เข้าชมได้รับความรู้และความเพลิดเพลินใจ” นิยามของ ICOM พยายามขยายความหมายของ “พิพิธภัณฑท์” ให้กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ มากขึ้น

นิคม มุสิกคาม, กุลพันธ์ดา จันทรโพธิ์ศรี และมณีนรัตน์ ท่วมเจริญ (2521) กล่าวว่า พิพิธภัณฑท์ คือ สถาบันที่ตั้งขึ้นเพื่อการรวบรวม สงวนรักษา และจัดแสดงวัตถุอันมีความสำคัญทางวัฒนธรรมและทางวิทยาศาสตร์ เพื่อประโยชน์ในการค้นคว้า การศึกษาและเพื่อความเพลิดเพลินตามคำจำกัดความนี้ได้รวมความหมายถึงหอศิลป์ อนุสรณ์สถานทางประวัติศาสตร์และได้กินความไปถึงสวนสัตว์ สวนพฤกษชาติ วนอุทยาน สถานที่เลี้ยงสัตว์น้ำและอื่นๆ

นิเซต สุนทรพิทักษ์ (2522) ได้สรุปความหมายของพิพิธภัณฑ์ว่า พิพิธภัณฑ์ประเภทต่าง ๆ นั้นเป็นเสมือนสถานศึกษาเปิดเฉพาะวิชาที่จัดกิจกรรมและเรื่องราวที่น่าสนใจ น่ารู้ น่าศึกษา ไว้ให้ผู้สนใจทั้งหลายได้เข้าไปศึกษาหาความรู้ตามใจปรารถนา ลักษณะของพิพิธภัณฑ์นั้นต้องจัดว่าเป็นสถานศึกษาที่เปิดโอกาสอันเท่าเทียมกันอย่างยิ่งแก่บุคคลทุกเพศทุกวัย ได้มีโอกาสที่จะศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองได้ตลอดชีวิตโดยอิสระ

Wittich & Schullor (1973) ให้คำนิยามว่า พิพิธภัณฑ์คือ สถานที่สะสมและรวบรวมสิ่งของจริง ตั้งเดิมหรือของตัวอย่างเพื่อการศึกษาวิจัยและจัดแสดง ในการแสดงพิพิธภัณฑ์มีการออกแบบและใช้เทคนิควิธีต่างๆ เช่น จัดเป็นไดโอรามา (Diorama) หุ่นจำลองเพื่อให้หน้าดู น่าชม น่าสนใจ เสนอต่อสาธารณชน

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2545) ให้คำนิยามว่า หอศิลป์ หรือ พิพิธภัณฑ์ศิลปะคือ ห้องแสดงผลงานศิลปะ หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะในโลกตะวันตก คือพื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการศิลปะ ปกติแล้วเป็นผลงานทางด้านทัศนศิลป์ ยกตัวอย่างเช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ แต่อย่างไรก็ตาม งานภาพถ่าย ภาพประกอบ และผลงานศิลปะแบบติดตั้งที่เรียกว่า Installation Art และวัตถุต่างๆทาง ด้านงานประยุกต์ศิลป์ บางครั้ง ก็ใช้เป็นสถานที่รองรับกิจกรรมทางด้านศิลปะอื่นๆด้วย อย่างเช่น การแสดงดนตรี หรือการอ่านบทกวี เป็นต้น

พิพิธภัณฑ์ศิลปะ หรือหอศิลป์ โดยหน้าที่และความหมายของตัวเองคือ สถานที่ หรือที่อยู่ของผลงานศิลปะโดยมีสภาพแวดล้อมที่เป็นกลาง เมื่อศิลปะเข้ามาอยู่ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์แล้ว ศิลปะย่อมเป็นผู้สื่อสารโดยสมบูรณ์แบบ ที่ศิลปินมอบให้แก่ผู้ชมหรือสังคม สารต่างๆเหล่านี้ที่ศิลปินได้ส่งมอบให้แก่ผู้ชม โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางหรือ “เครื่องมือ” ซึ่งเครื่องมือดังกล่าวนี้จะเป็นสิ่งที่ถ่ายทอด เรื่องราว เนื้อหา หรือประเด็นต่างๆ ของศิลปินสู่ผู้ชม ในเมื่อศิลปะนั้นมีภาพลักษณ์เป็นผู้ให้ ก็ย่อมมีอีกมุมที่ผู้ชมกลายเป็นผู้รับเช่นกัน

ประเภทของพิพิธภัณฑ์

UNESCO (1963) กล่าวว่าพิพิธภัณฑ์ ที่จัดตั้งขึ้นในระยะแรก ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายในการรวบรวมวัตถุ เพื่อวัตถุประสงค์ประการใดประการหนึ่งเฉพาะ คงเป็นแต่เพียงการรวบรวมวัตถุที่น่าสนใจไว้เท่านั้น จนกระทั่งเมื่อกิจการพิพิธภัณฑ์เจริญขึ้น ระบบและแนววิถีแห่งการบริหารและการศึกษาก็มีจุดหมายเป็นเฉพาะวิชา การแบ่งแยกชนิดของพิพิธภัณฑ์จึงได้เกิดขึ้น เป็นต้นว่า พิพิธภัณฑ์ทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี พิพิธภัณฑ์ทางศิลปะและศิลปะร่วมสมัย พิพิธภัณฑ์ทางวิทยาศาสตร์และเครื่องจักรกล พิพิธภัณฑ์ทางธรรมชาติวิทยา พิพิธภัณฑ์ทางมานุษยวิทยา พิพิธภัณฑ์ชาติพันธุ์วิทยา กับพิพิธภัณฑ์ประจำท้องถิ่น เป็นต้น

สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (ICOM) ได้จำแนกชนิดของพิพิธภัณฑ์ ออกเป็นสาขาต่างๆ ตามหัวข้อแห่งการอภิปรายของนักการพิพิธภัณฑ์ต่างๆทั่วโลก เป็นสาขาดังนี้

1. **พิพิธภัณฑ์ทางศิลปะ (Museum of Arts)** เป็นสถาบันที่รวบรวมงานที่แยกออกไปเป็นพิเศษ ซึ่งงานศิลปะเหล่านี้มีค่าควรแก่การจดจำไว้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ประชาชนได้ชื่นชมกับสุนทรียะทางศิลปะและศึกษาวิวัฒนาการทางศิลปะ หรือประวัติศาสตร์ศิลปะด้วย

2. **พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย (Gallery of Contemporary Arts)** พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ เป็นสถานที่ที่คงไว้และดำรงรักษาความเคลื่อนไหวของศิลปะแห่งชาติ พิพิธภัณฑ์ต้องเป็นสถาบันซึ่งมีความเข้าใจ ระหว่างสังคมปัจจุบันกับงานต่างๆที่พวกศิลปินทำ

3. **พิพิธภัณฑ์ทางธรรมชาติวิทยา (Natural History Museum)** พิพิธภัณฑ์ทางธรรมชาติวิทยา ได้พัฒนามาจากกระบวนการรวบรวมวัตถุในแบบต่างๆ เช่น ธรณีวิทยา พฤกษศาสตร์ สัตวศาสตร์ มานุษยวิทยา ฯลฯ และเป็นการรวบรวมศึกษาทุกๆ ด้าน เช่น ก่อนประวัติศาสตร์ โบราณคดี ชาติพันธุ์วิทยา นอกจากนี้ยังหมายถึง รูปแบบของสถานที่ที่เก็บรักษาตัวอย่างวัตถุทางธรรมชาติ ที่สามารถเก็บรักษาไว้ตามสภาพของมัน เช่น วนอุทยาน สวนสัตว์และสิ่งอื่นๆ

4. **พิพิธภัณฑ์ทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี (Museum of History and Archaeology)** เป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงเรื่องราวความเป็นมาของมนุษย์ในอดีต ทางสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติถือว่าเป็นพิพิธภัณฑ์ที่สร้างความเข้าใจระหว่างทางสังคมมนุษย์ที่สำคัญยิ่ง เป็นรากฐานแห่งความเข้าใจระหว่างชาติ ในทางการบริหารควรจะได้พิจารณาถึงลัทธิชาตินิยมหรือท้องถิ่นนิยมด้วย

4.1 **พิพิธภัณฑ์ทางโบราณคดี (Museum of Archaeology)** พิพิธภัณฑ์ทางโบราณคดี เป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงและรวบรวมวัตถุที่ได้จากการขุดค้น และจัดแสดงส่วนต่างๆ ของโบราณสถาน ซึ่งไม่ได้พบจากการขุดค้นด้วย แม้ว่าวัตถุเหล่านั้นจะเกิดขึ้นเมื่อเร็วๆนี้ ถ้าเป็นหลักฐานที่เป็นประโยชน์ในทางวิจัยก็รวมอยู่ด้วยกัน วัตถุส่วนมากที่พิพิธภัณฑ์ชนิดนี้รวบรวมไว้เป็นหลักฐานสำคัญในการพิสูจน์ และวิจัยทางวัฒนธรรม มีการจัดแสดงวัตถุของเก่า เพื่อให้สุนทรียะทางอารมณ์ไว้ด้วย กำหนดสมัยใหญ่ออกเป็น 3 สมัย คือ 1) สมัยก่อนประวัติศาสตร์ (Prehistory) 2) สมัยหัวเลี้ยวประวัติศาสตร์ (Proto History) และ 3) สมัยประวัติศาสตร์สมัยใหม่ (Present History)

4.2 **พิพิธภัณฑ์ทางประวัติศาสตร์ (Museum of History)** การตีความหมายของวัตถุ ที่เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ทางโบราณคดีอีกแบบหนึ่ง ซึ่งเรียกกันว่าพิพิธภัณฑ์ทางประวัติศาสตร์ ซึ่งใกล้เคียงกับพิพิธภัณฑ์ทางชาติพันธุ์วิทยา มักจะรวบรวมวัตถุที่น่าสนใจทั้งหมดเกี่ยวกับชาติพันธุ์วิทยา ซึ่งมาจากวัฒนธรรมชั้นแรกเริ่ม วัตถุที่ใช้แสดงในพิพิธภัณฑ์ชนิดนี้มักจะไม่แตกต่างจากทาง

โบราณคดี เว้นแต่ว่าวัตถุบางอย่างอาจพิมพ์ ถ่ายรูป วาดภาพ ซึ่งเป็นหลักฐานสำคัญทางประวัติศาสตร์ยิ่งกว่าความงามทางศิลปะ และไม่เป็นที่นิยมในพิพิธภัณฑ์ทางศิลปะ

4.3 พิพิธภัณฑ์ประจำโบราณสถาน (Site Museum) พิพิธภัณฑ์ชนิดนี้ ส่วนใหญ่มักจะสร้างขึ้นตามสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ หรือในอาคารประวัติศาสตร์เป็นพิพิธภัณฑ์อีกชนิดหนึ่งที่อยู่ในหมวดพิพิธภัณฑ์ทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี พิพิธภัณฑ์ที่ตั้งอยู่ในโบราณสถานนี้มีอยู่ 2 แบบ คือ 1) แสดงในอาคารทางประวัติศาสตร์ 2) แสดงในอาคารสมัยใหม่

5. พิพิธภัณฑ์ประจำเมืองหรือท้องถิ่น (Regional Museum – City Museum) คือพิพิธภัณฑ์ที่แสดงเรื่องราวของท้องถิ่นต่างๆ ถึงแม้ว่าพิพิธภัณฑ์จะตั้งอยู่ในกลางเมืองใหญ่เมืองใดเมืองหนึ่ง แต่มีแผนงานเป็นในแบบพิพิธภัณฑ์ประจำท้องถิ่น ก็อาจจัดเข้าใจพิพิธภัณฑ์ประเภทนี้ได้ และพิพิธภัณฑ์ประเภทนี้เป็นที่สนใจแก่นักท่องเที่ยว เพราะสามารถให้ความรู้ได้อย่างกว้างขวางเกี่ยวกับท้องถิ่นที่พวกเขาได้เข้ามาชม และเป็นที่พอใจต่อชุมชนในท้องถิ่นนั้นๆ

6. พิพิธภัณฑ์แบบพิเศษ (Specialized Museum) พิพิธภัณฑ์ประเภทนี้ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เช่น ศิลปะประยุกต์ ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ชาติพันธุ์วิทยา และการศึกษาด้านสังคมต่างๆ ธรรมชาติวิทยา วิทยาศาสตร์ เทคนิค เหตุผลทางการปฏิบัติ แบ่งพิพิธภัณฑ์ได้แบบใหญ่ๆ 2 แบบ คือ พิพิธภัณฑ์ในประเภทแรกเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องในสถานที่ทางภูมิศาสตร์ ในขณะที่พิพิธภัณฑ์แบบที่ 2 ไม่จำกัดแบบ และมีปัญหาต่างๆ ที่ควรพิจารณาในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์แบบพิเศษโดยเฉพาะ

7. พิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษา (University Museum) พิพิธภัณฑ์ประเภทนี้มีหัวข้อต่างๆ ที่กว้างขวางมากที่สุด ซึ่งเริ่มจากการศึกษาศิลปะไปสู่วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่างๆ แต่ส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับการศึกษาในแขนงอื่นๆ ดังนั้นคำว่า University Museum จึงไม่ใช่การเก็บรวบรวมวัตถุทางการศึกษาเพื่อประโยชน์สำหรับการสอนในวิชาใดวิชาหนึ่งโดยเฉพาะ และมีปัจจัยต่างๆ ที่เป็นผลโดยตรงต่อการพัฒนาการเก็บรวบรวมของพิพิธภัณฑ์ในลักษณะนี้ ได้แก่

7.1 ต้องเก็บรวบรวมให้มาก เพื่อที่จะปรับปรุงการศึกษาให้เข้าใจง่ายและเป็นการส่งเสริมชื่อเสียงของมหาวิทยาลัย ควรจะมีการรวบรวมเพื่อช่วยต่อการศึกษาทุกๆ ไป สำหรับผู้เข้าชมจะเป็นโดยทั้งกลุ่มหรือบุคคล ในระดับการศึกษาในหัวข้ออื่นๆ รวมทั้งต้องกำหนดแผนงานของพิพิธภัณฑ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญการศึกษาชั้นสูงๆ การเก็บรักษาควรกำหนดให้สะดวกและ ง่ายขึ้นสำหรับการบรรยายสัมมนา พยายามหาโอกาสสำหรับงานทางการวิจัยในอนาคตด้วย

7.2 การร่วมมือกันทางจิตใจของนักศึกษาแต่ละบุคคล หรือผู้ที่จบการศึกษาแล้วและเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญ และดำเนินงานทางด้านอุตสาหกรรมและด้านอื่นๆเป็นผู้มอบสิ่งของต่างๆให้แก่พิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัย

7.3 การรวบรวมสิ่งของต่างๆในพิพิธภัณฑ์ไม่ว่าจะเป็นการเช่าซื้อจากตลาดทั่วไปหรือสร้างขึ้นโดยความสามารถของผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก เป็นสิ่งสำคัญสำหรับพิพิธภัณฑ์ซึ่งแน่นอนว่าต้องรวบรวมสิ่งของที่มีความหมายแน่นอนเท่านั้น

หน้าที่และบทบาทของพิพิธภัณฑ์

สว่าง เลิศฤทธิ์ (2536) กล่าวถึงบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์เฉพาะฝรั่งเศสด้วยว่า มีอยู่ 3 ประการด้วยกันคือ

1. พิพิธภัณฑ์ เป็นสถานที่ศึกษาหาความรู้ พิพิธภัณฑ์แทบทุกแห่งในฝรั่งเศสจะมีนักเรียนตั้งแต่อนุบาล จนถึงปริญญาเอก ไปศึกษาหาความรู้ พิพิธภัณฑ์มีหลายรูปแบบด้วยกัน เช่น พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ ฯลฯ พิพิธภัณฑ์จึงเป็นแหล่งให้ความรู้แขนงต่างๆ มากมาย

2. พิพิธภัณฑ์ เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ ในฝรั่งเศสทุกวันหยุด พิพิธภัณฑ์ทุกแห่งจะเต็มไปด้วยผู้คนทุกเพศทุกวัย พื้นที่ภายนอกจะถูกจัดเป็นสวน ที่นั่งพักผ่อน มีร้านอาหาร และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ อีกมากมาย

3. พิพิธภัณฑ์ เป็นแหล่งอนุรักษ์และสงวนรักษาทรัพยากรทางวัฒนธรรม ในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ในฝรั่งเศส เริ่มให้ความสำคัญแก่เด็กมากขึ้น มีการปรับปรุงห้องจัดแสดงให้เหมาะสมกับการรับรู้ของเด็ก เช่น เด็กเล็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออก จะจัดห้องให้เด็กเรียนรู้โดยการจับต้องหรือประสาทสัมผัส ส่วนเด็กโตก็จะจัดห้องนิทรรศการ ให้มีตัวหนังสือมากขึ้น และมีกิจกรรมเสริม ทั้งหมดนี้เพื่อเสริมสร้าง ให้เด็กโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพของประเทศ

UNESCO (1973) กล่าวถึงบทบาททางการศึกษาที่คาดหวังของพิพิธภัณฑ์ศิลปะประกอบด้วย

1. การให้ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์และการชื่นชมงานศิลปะ

1.1 ต้องสามารถช่วยยกระดับและสร้างความสุนทรียภาพแก่ชีวิต ด้วยความรู้ความเข้าใจคุณค่าและความงามทางศิลปะ

1.2 ต้องจัดให้ความรู้ทางศิลปะแก่ผู้ชม เพื่อเป็นพื้นฐานในการปรับใช้ในวิถีชีวิตอย่างมีคุณค่า

1.3 ควรวางแผน การให้ความรู้และเสริมความรู้ทางศิลปะ สำหรับนักเรียน นักศึกษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาในระบบ

2. การให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ศิลปะ

2.1 ควรให้ความรู้ ความเข้าใจถึงคุณค่าและความสำคัญของศิลปะ ที่ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและมนุษยชาติ

2.2 ควรกระตุ้นให้เกิดความภาคภูมิใจ ในตัวศิลปินที่เป็นบรรพชนผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ

2.3 มีการจัดแสดงเรื่องราวความเป็นมา และให้ความรู้ความเข้าใจในถึงพัฒนาการศิลปะ วัฒนธรรมประเพณี และอิทธิพลของลัทธิต่างๆ โดยผ่านงานศิลปะ

2.4 จัดให้ความรู้เชิงประเมินคุณค่างานศิลปะ เช่น คุณค่าทางประวัติศาสตร์ คุณค่าทางความงาม คุณค่าเชิงวัฒนธรรม คุณค่าทางเชื้อชาติ และคุณค่าทางปรัชญา

3. การให้ความรู้เชิงสหวิทยาการและมานุษยวิทยา

3.1 เป็นแหล่งให้ความรู้เชิงสหวิทยา เป็นการใช้ข้อมูลความรู้หลายทาง เพื่อให้ความรู้เข้าใจคุณค่า และความสำคัญในงานศิลปะ เช่น ความรู้เชิงหลักการศิลปะผสมผสานกับความคิดของศิลปิน ความรู้ทางประวัติศาสตร์ผสมผสานกับคติความเชื่อของศิลปิน อิทธิพล รูปแบบศิลปะกับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี

3.2 เป็นแหล่งที่มีงานศิลปะที่มีคุณค่า ถือเป็นศูนย์กลางแหล่งการศึกษาอย่างผสมผสาน ความรู้ คุณค่าทางประวัติศาสตร์ ความงาม สุนทรียศาสตร์ และความชื่นชมงานศิลปะ

4. การให้ความรู้เชิงสังคม

4.1 ให้ความสำคัญ และถือว่าประชาชนและสังคม คือศูนย์กลางที่จะต้องพัฒนามาตรฐานคุณภาพในวิถีชีวิตลักษณะประสานสัมพันธ์

4.2 มีนโยบายที่จะปลูกฝังเรื่องเกี่ยวกับศิลปะ เข้าไปอยู่ร่วมในสังคมเพื่อพัฒนาและยกระดับคุณภาพชีวิตบุคคล ชุมชน และสังคม

4.3 มีบทบาทที่ประสานกับโรงเรียนชุมชน เพื่อความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอน ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อพัฒนา ในตัวนักเรียนและสร้างพื้นฐานการศึกษา

ความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ที่มีต่อสถานศึกษา

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2539) กล่าวว่า สาเหตุสำคัญที่ทำให้ประชาชนส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าจะไปพิพิธภัณฑ์ทำไม และไม่ทราบว่าจะไปแล้วจะได้อะไร เรื่องเช่นนี้เป็นหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์และหน่วยงานที่รับผิดชอบจะต้องประชาสัมพันธ์และสร้างความเข้าใจกับประชาชน จัดเตรียมข้อมูลพื้นฐานที่จะขาดเสียไม่ได้ และหน้าที่ประการหนึ่งของพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลปะจะต้องให้ความรู้และให้การศึกษา ด้านศิลปะแก่ประชาชน มิใช่ทำหน้าที่เพียงจัดแสดงผลงานศิลปะและเก็บรักษาผลงานศิลปะเท่านั้น

โลจนา มะโนทัย (2545) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์ไม่ใช่สถาบันการศึกษาโดยตรง แต่ให้บริการความรู้ที่ถูกต้องเป็นประโยชน์กับการศึกษา เพราะเปิดโอกาสให้ประชาชนได้ใช้วิจารณ์งานทางการศึกษา ค้นคว้า และวิจัยจากข้อมูล และวัตถุจริง

การจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ตามมหาวิทยาลัยและสถานศึกษาต่างๆ ได้รับความนิยมนมากขึ้น เพราะระบบการศึกษาในปัจจุบัน ไม่ได้จำกัดขอบเขตอยู่เพียงการฟังการบรรยาย และการจดจำแบบเมื่อก่อนนี้ หากปรัชญาทางการศึกษาสมัยใหม่ เน้นหนักทางด้านการใช้วิจารณ์งานของนักศึกษาต่อหลักฐานและเรื่องราวต่างๆ ด้วยเหตุผล เป็นการปรับสมองให้มีหลักวิทยาศาสตร์ หลักฐานข้อมูลต่างๆ จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการศึกษาในปัจจุบันเท่ากับเอกสารและบทวิเคราะห์อื่นๆ

UNESCO (1973) กล่าวว่า บทบาทของพิพิธภัณฑ์ต่อการศึกษาในปัจจุบันมีมากขึ้น มหาวิทยาลัยหลายแห่งได้มองเห็นความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ และได้จัดตั้งขึ้นคู่กับห้องสมุด เพื่อเป็นแหล่งค้นคว้าของนักศึกษา รวมทั้งเปิดให้ประชาชนภายนอกเข้าศึกษาความรู้ได้ด้วย

นอกจากสถาบันในระดับมหาวิทยาลัยแล้ว การศึกษาในโรงเรียนหลายแห่งในสหรัฐอเมริกาได้จัดห้องพิพิธภัณฑ์ขึ้น เพื่อเก็บตัวอย่างวัตถุต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการสอนในโรงเรียน เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักและคุ้นเคย เช่น พวกแร่ธาตุ ชีววิทยา ศิลปะภาพถ่าย และเอกสารสำคัญทางประวัติศาสตร์และมานุษยวิทยา เป็นต้น

การดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ต้องคำนึงถึงบทบาท และหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ (Museum Functions) ซึ่งในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ได้กลายมาเป็นสถาบันของประชาชน ที่มีบทบาทเป็นศูนย์กลาง และให้บริการการศึกษาแก่ชุมชน เพราะพิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่ให้ความรู้ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีความบันเทิงใจ และสิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมต่อการศึกษาระบบ และเป็นกลไกสำคัญต่อการศึกษานอกระบบอีกด้วย

อาลัน (Douglas A, Allan) ได้เขียนบรรยายเรื่อง “The Museum and its functions” ไว้ในหนังสือ The Organization of Museums: Practical Advice ซึ่งองค์กร UNESCO ตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2503 โดย ดักลาส ได้จำแนกหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ไว้ดังนี้

1. การรวบรวม (Collection) คือ การรวบรวมวัตถุ หากไม่มีการเก็บรวบรวมวัตถุก็ไม่อาจเกิดพิพิธภัณฑ์ได้ การรวบรวมสะสมสิ่งของเป็นนิสัยของมนุษย์มาตั้งแต่ดั้งเดิมรู้จัก สะสมอาหาร อาวุธ สิ่งของเครื่องใช้ เครื่องนุ่งห่ม และมีพัฒนาการเป็นลำดับ โคนสามารถจำแนกการรวบรวมวัตถุ (Collecting) ได้ดังนี้

1.1 การรวบรวมวัตถุจากการได้รับบริจาคจากประชาชน

1.2 การรวบรวมวัตถุจากการขุดค้นทางโบราณคดี ซึ่งเป็นการปฏิบัติงานภาคสนามของนักธรรมชาติวิทยา และเกิดจากการประดิษฐ์ของนักวิทยาศาสตร์

1.3 การรวบรวมวัตถุโดยการจัดซื้อ โดยเฉพาะพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์

2. หน้าที่ตรวจสอบ จำแนกแยกประเภทและศึกษาวิจัย (Identifying, Classifying and Research) คือ หน้าที่งานทางวิชาการของพิพิธภัณฑ์ ที่ต้องตรวจสอบจำแนกแยกประเภท กำหนดอายุ แบบสมัยและที่มาของวัตถุ หน้าที่ทางวิชาการของพิพิธภัณฑ์จึงมีความสำคัญมาก ภัณฑารักษ์ หรือเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์จึงต้องมีความรู้ ความชำนาญที่จะสามารถตรวจสอบวัตถุได้

3. การทำบันทึกหลักฐาน (Recording) คือการจัดทำทะเบียนวัตถุที่เก็บรวบรวมไว้ในพิพิธภัณฑ์ การทำหลักฐานวัตถุถือว่าเป็นงานที่สำคัญสำหรับหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้วัตถุไม่เกิดการสูญหาย หรือการทุจริตจากเจ้าหน้าที่ และเป็นหลักฐานทางวิชาการ เพราะทะเบียนวัตถุเป็นหลักฐานที่แสดงถึงที่มาของวัตถุ การตรวจสอบ จำแนกแยกประเภท กำหนดอายุสมัย ซึ่งมีความสำคัญสำหรับการศึกษาค้นคว้า

4. หน้าที่ซ่อมสงวนรักษาวัตถุ (Conservation and Preservation) ซึ่งเป็นหน้าที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่พิพิธภัณฑ์จะต้อง “สงวนรักษา” วัตถุที่รวบรวมไว้ให้คงทนถาวร ไม่ให้มีการเสื่อมสภาพ โดยใช้หลักการและเทคนิคทางวิทยาศาสตร์ พิพิธภัณฑ์แต่ละแห่งจึงต้องมีห้องปฏิบัติการสงวนรักษา (Conservation Laboratory) ซึ่งมีนักวิทยาศาสตร์ทำหน้าที่ดูแล ซ่อมสงวนรักษา และปกป้องคุ้มครองวัตถุไม่ให้เกิดการเสื่อมสภาพ วัตถุทุกชิ้นที่เก็บรวบรวมรักษาไว้จะต้องให้เจ้าหน้าที่สงวนรักษา (Conservator) ตรวจสอบ ทำความสะอาด หรือปฏิบัติการป้องกันการเสื่อมสภาพก่อนจัดส่งเข้าจัดแสดง หรือเก็บรักษาในคลัง วัตถุที่ชำรุดจะต้องซ่อมรักษาเสียก่อน

5. หน้าที่รักษาความปลอดภัย (Museum Security) ได้แก่ การสงวนรักษาให้ปลอดภัยจากการเสื่อมชำรุดตามสภาพกาลเวลา และคุ้มครองความปลอดภัยจากการโจรกรรม และอัคคีภัย พิพิธภัณฑ์ทุกแห่งต้องมีเจ้าหน้าที่ฝ่ายรักษาความปลอดภัย เป็นผู้รับผิดชอบโดยตรง และมีระบบการรักษาความปลอดภัยที่ทันสมัย (Security System)

6. การจัดแสดง (Exhibition) เป็นภารกิจอย่างหนึ่งของภัณฑารักษ์และผู้ที่เกี่ยวข้อง พิพิธภัณฑ์ที่ใดจัดแสดงได้ดีก็จะดึงดูดความสนใจของประชาชนได้ วัตถุประสงค์ของการจัดแสดง คือ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาและความเพลิดเพลิน การจัดแสดงนิทรรศการนั้นต้องมีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงอยู่เสมอ เพื่อประโยชน์ไม่ให้ผู้ชมเบื่อหน่าย นอกจากการแสดงผลแบบถาวรแล้วพิพิธภัณฑ์อาจจัดแสดงพิเศษ หรือชั่วคราว เพื่อสร้างความน่าสนใจ ที่สามารถดึงดูดให้ผู้ใช้บริการจากพิพิธภัณฑ์

7. หน้าที่ให้การศึกษา (Museum Education) พิพิธภัณฑ์มีบทบาทหน้าที่ในการ ให้การศึกษาแก่คนทุกระดับ ทุกประเภทและทุกวัย ปัจจุบันการจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์จะต้องให้ความรู้ ความเพลิดเพลิน และเหมาะสมแก่คนทุกระดับการศึกษา พิพิธภัณฑ์จึงต้องมีกิจกรรมและบริการด้านการศึกษา มีเจ้าหน้าที่การศึกษา (Museum Education Officer) เป็นผู้รับผิดชอบกิจกรรมการศึกษา แก่เยาวชน และประชาชนทั่วไป นอกจากนี้ยังต้องขยายการบริการกิจกรรมไปสู่บุคคลพิเศษ เช่น คน

พิการ หุหนวก ตาบอด และแนวโน้มของพิพิธภัณฑ์ในปัจจุบันก็เน้นหนักในหน้าที่จัดกิจกรรมการศึกษาแก่ชุมชน จึงกล่าวได้ว่าพิพิธภัณฑ์ คือแหล่งเรียนรู้สำคัญของชุมชน

8. หน้าที่ทางสังคม (Social Function) เป็นหน้าที่ที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับงาน ในหน้าที่การศึกษา ที่พิพิธภัณฑ์จะต้องเป็นสถาบันที่เปลี่ยนแปลงปรับตัวตามสภาพความเปลี่ยนแปลงของสังคม ดำเนินกิจการตามความต้องการของสังคม จัดบริการแก่ชุมชนอย่างกว้างขวางพิพิธภัณฑ์หลายแห่งได้พัฒนาบริการแก่ประชาชน ซึ่งมีผลทำให้พิพิธภัณฑ์กลายเป็นศูนย์กลางของชุมชน (Community)

บทบาทการเผยแพร่องค์ความรู้ของพิพิธภัณฑ์

หน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ นอกจากที่จะทำหน้าที่สะสม รักษา ศึกษา จัดแสดง วิจัยมรดกทางวัฒนธรรมทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติแล้ว หน้าที่หลักอีกอย่างหนึ่ง คือการเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณชน เปิดโอกาสให้ได้มีส่วนร่วม การให้บริการองค์ความรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกพิพิธภัณฑ์จะต้องวางแผน และสร้างกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับสังคม ในฐานะแหล่งการเรียนรู้สำคัญ

กมลวรรณ จันทวร (2555) กล่าวว่า ผู้รับผิดชอบด้านกิจกรรมการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ จะต้องพัฒนาภารกิจ นโยบายและกิจกรรมการศึกษา เพื่อสื่อสารคุณค่าและแง่มุมต่างๆ ของประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ให้กับผู้รับบริการไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง ทำให้เข้าใจ และสามารถนำไปเปรียบเทียบกับประสบการณ์ของตนเองได้ วิธีการสื่อสารมีได้หลายรูปแบบ แต่ต้องเน้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ความคิดความตระหนัก การพิสูจน์และการรับรู้โดยผ่านสุนทรียศาสตร์ เทคนิค กิจกรรมทางสังคมหรืองานวิจัย ทางเลือกในการเรียนรู้และการศึกษาสามารถบริการจัดการได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ป้ายอธิบายนิทรรศการและผลงาน การมีผู้นำชม การใช้สื่อต่างๆ กิจกรรม การอบรมเชิงปฏิบัติการ การแสดงละคร และการทัศนศึกษา เป็นต้น

2. วิวัฒนาการของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ในประเทศไทย

พิพิธภัณฑ์แห่งแรกในประเทศไทย (วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร (วัดโพธิ์) ราว พ.ศ. 2337 – 2400) ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้มีการบูรณะวัดวาอารามต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อปี พ.ศ. 2332 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้เริ่มการบูรณะวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร (วัดโพธิ์) เนื่องจากช่วงเวลานั้น วัดต่างๆ ทางภาคเหนือได้รับผลกระทบจากสงคราม ทำให้วัดบางแห่งถูกทิ้งร้างไป หรือไม่ก็ขาดการบำรุงรักษา ดังนั้นในปี พ.ศ. 2337 จึงทรงมีพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้อัญเชิญพระพุทธรูปสำริด กว่า 1,248 องค์ มาจากเมืองเหนือ เพื่อมาเก็บรักษาไว้ที่วัด

พระเชตุพนวิมลมังคลาราม ดังที่ปรากฏเรื่องราวอยู่ใน “จารึกเรื่องทรงสร้างวัดพระเชตุพน ครั้งรัชกาลที่ 1” ความว่า

“แลในพระอุโบสถ พระวิหาร พระระเบียงนั้น เชิญพระพุทธรูปติมากรอันหล่อด้วยทองเหลืองทองสำฤทธิ์ ชำรุดปรักหักพังอยู่ ณ เมืองพระพิศณุโลก เมืองสวรรคโลก เมืองศุโขไทย เมืองลพบุรี เมืองกรุงเก่า วัดศาลาสี่หน้าใหญ่่น้อย พันสองร้อยสี่สิบแปด พระองค์ลงมา ให้ช่างหล่อต่อพระสอ พระเศียร พระหัตถ์ พระบาท แปลงพระภักตร์พระองค์ให้งามแล้ว พระพุทธรูปพระประธานในศาลาสี่หน้า นำตัดห้าศอก คืบสี่นิ้ว เชิญมาบุณะปติสงฆรณเสร็จแล้ว ประดิษฐานเป็น พระประธานในพระอุโบสถ บันจุพระบรมธาตุถวายพระนามว่าพระพุทธรูปติมากร”

นอกจาก “การสะสม” พระพุทธรูปดังกล่าวแล้ว ที่วัดแห่งนี้ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 ยังทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้มีการตกแต่งบริเวณภายในวัดให้เกิดสวยงาม โดยขุดสระน้ำ ปลุกพรรณไม้ต่างๆ และ มีการเขียนเรื่องชาดก 550 ชาดก ตำรายา และ ฤกษ์ดีดต้น ไว้ตามศาลาต่าง ๆ ทั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาวัดได้ศึกษาองค์ความรู้ต่างๆ

อย่างไรก็ตาม วัตถุประสงค์ของการสะสมดังที่กล่าวไปข้างต้นนั้น ไม่ได้มุ่งเน้นที่จะให้มาดูชื่นชมความสวยงามของพระพุทธรูปเพียงอย่างเดียว แต่เพื่อทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา กล่าวคือ พระพุทธรูปเหล่านั้น ไม่ได้เกิดจากความคิดที่สะสมความสวยงาม แต่เป็นความคิดที่สะสมสิ่งยึดเหนี่ยวจิตของพุทธศาสนิกชนชาวไทย ในช่วงเวลาแห่งการสร้างชาติ ดังนั้น พระพุทธรูปเหล่านี้ ถึงแม้ว่าจะดูเหมือนเป็นวัตถุที่จัดแสดง แต่เนื่องจากเป็นพระพุทธรูป จึงยังคงได้รับความเคารพกราบไหว้จากผู้ที่มากราบไหว้ เปรียบเสมือนพระพุทธรูปเหล่านั้นยังคงทำหน้าที่เป็นที่พึ่งทางใจของพุทธศาสนิกชนผู้นั้น ซึ่งแตกต่างพระพุทธรูปต่าง ๆ ในยุคปัจจุบันนี้ ที่ถูกนำไปเก็บรักษาไว้ที่พิพิธภัณฑสถานต่าง ๆ โดยได้รับการปฏิบัติเหมือน “วัตถุจัดแสดงชนิดหนึ่ง” หากมองอีกมุมหนึ่ง ก็อาจเป็นเพราะวัตถุประสงค์ในเรื่องความปลอดภัยของตัวโบราณวัตถุเองก็เป็นได้

สิ่งที่น่าสนใจในจารึกคือ คำว่า “ไว้เป็นทาน” ซึ่งแสดงถึงพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 1 ทรงโปรดให้วัดแห่งนี้ เป็นสถานที่สำหรับประชาชนได้มีโอกาสเข้ามากราบนมัสการ พระพุทธรูปสำคัญ ของประเทศไทยกว่า 1,248 องค์ และได้เข้ามาแสวงหาความรู้ทางด้านวรรณกรรมทางพุทธศาสนา และวรรณกรรมสมัยนิยม โดยผ่านทางโคลงกลอน และภาพจิตรกรรมฝาผนังต่าง ๆ คือจากนิทานชาดกและรามเกียรติ์ และยังสามารรถเข้ามาศึกษาวิชาแพทย์แผนโบราณได้อีกด้วย นอกจากนี้ ยังได้รับความรื่นรมย์และความเพลิดเพลินใจ เมื่อเดินชมพรรณไม้และสระน้ำที่สร้างไว้ภายในวัดโพธิ์ ด้วยคุณสมบัติดังกล่าวนี้ วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม (วัดโพธิ์) จึงถูกขนานนามว่า “พิพิธภัณฑสถานแห่งแรกของกรุงสยาม”

พระที่นั่งราชฤดี (ราว พ.ศ. 2300 – 2400) ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ทรงพระกรุณาโปรดฯ ให้สร้างพระที่นั่งองค์หนึ่งสำหรับเสด็จประทับเป็นที่โรสุฐาน และจัดตั้งสิ่งของต่างๆ ขึ้นที่ริมพระที่นั่งอมรินทรวินิจฉัยทางด้านตะวันออก ชื่อว่า “พระที่นั่งราชฤดี”

เมื่อเซอร์จอห์น เบาริง อัครราชทูตอังกฤษเดินทางมาทำหนังสือสัญญาทางพระราชไมตรี เมื่อ พ.ศ. 2398 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 4 ได้โปรดฯ ให้เฝ้าเป็นการส่วนพระองค์ที่พระที่นั่ง ราชฤดีแห่งนี้ หลังจากที่เซอร์จอห์น เบาริง ได้เข้าเฝ้าที่พระที่นั่งราชฤดีแล้ว จึงได้บันทึกสิ่งที่ได้เห็นในพระที่นั่งว่า

“มีเครื่องประดับทุกชนิด หลายชนิดเกี่ยวกับธรรมชาติ เป็นต้นว่า นอแรดรูปร่างแปลกประหลาด และงาช้าง ประติมากรรมหลายชิ้นจากทวีปยุโรป แจกัน กระเบื้องถ้วยจากประเทศจีน เครื่องทรงสมัยโบราณของพระมหากษัตริย์ที่ลွ่งลับไปแล้ว งาช้างและไม้จำหลักอย่างงดงาม เครื่องประดับทองและเงินพร้อมเครื่องเพชรนิลจินดาเป็นจำนวนมาก พระพุทธรูปหลายองค์ และองค์หนึ่งก็เป็นทองแท้ทั้งองค์”

พระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑ (พ.ศ.2400 – 2417) ปี พ.ศ.2395 พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ทรงพระราชดำริให้สร้างราชมณเฑียรขึ้นใหม่หมู่หนึ่ง โดยพระราชทานนามเรียกรวมทั้งหมดว่า “พระอภิเนาวนิเวศน์” ใช้เวลาสร้าง 5 ปี จึงได้เสด็จเฉลิมพระราชมณเฑียร เมื่อปี พ.ศ. 2400 ภายในราชมณเฑียรแห่งนี้ ประกอบด้วยหมู่พระที่นั่งและสถานที่ต่างๆ ซึ่งมีนามต่างกันจำนวน 11 แห่ง หนึ่งในนั้นเป็นพระที่นั่งมีพระนามว่า “พระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑ” ซึ่งเป็นพระที่นั่งสำหรับไว้สิ่งของต่าง ๆ สำหรับทอดพระเนตรส่วนพระองค์ ตั้งอยู่ทางด้านใต้พระที่นั่งอนันตสมาคม เหตุที่ทรงตั้งพระที่นั่งหลังนี้ขึ้นมาเนื่องจากพระที่นั่งราชฤดีชำรุด และเริ่มคับแคบ จึงโปรดฯ ให้สร้างพระที่นั่งที่ใหญ่กว่าพระที่นั่งราชฤดี เพื่อไว้สำหรับจัดแสดงสิ่งของต่างๆ ที่นานาประเทศนำมาถวายดังปรากฏใน “ประกาศเทวดาในงานพระราชพิธีเฉลิมพระราชมณเฑียร” ดังนี้คือ

“อนึ่งในแผ่นดินปัจจุบันนี้ ได้มีทางพระราชไมตรีด้วยพระมหากษัตริย์ใหญ่ ๆ ในแผ่นดินยุโรปแลทวีปอเมริกา มีสิ่งของเครื่องราชบรรณาการมาถวายเจริญทางพระราชไมตรีล้วนๆ ดี หลายอย่างต่างๆ ของจำพวกนี้ จะทรงพระราชศรัทธาถวายบูชาพระรัตนตรัยในพระอารามหลวงเสียก็หาควรไม่ เพราะเหตุที่มาจากเมืองเจ้าของเครื่องราชบรรณาการเหล่านั้น ก็เข้ามาเนืองๆ แล้วถามว่าเครื่องราชบรรณาการเหล่านั้นยังคงเก็บไว้เป็นที่ระลึกถึงทางพระราชไมตรีสืบไปฤา ครั้นเมื่อจะจัดประดับประดาในพระที่นั่งสร้างอย่างสยามตามอย่างช่างโบราณ ก็จะดูพานขัดพระเนตร เป็นที่ยิ้มเย้ยของแขกเมืองที่มาแต่ประเทศยุโรปจะพึงว่าได้ว่าของสำหรับใช้อย่างอื่น เอามาใช้อย่างอื่นไป เพราะฉะนั้นจึงโปรดฯ ให้ช่างสร้างพระอภิเนาวนิเวศน์ โดยแบบอย่างท่วงทีละม้ายคล้ายกับราชนิเวศน์ ซึ่งมีในมหา

นครข้างโยรปียปถพี เพื่อจะต้องท้วงทีกับสิ่งเครื่องประดับประดาที่ได้มาแต่โยรปียมหานครต่าง ๆ ไว้สำหรับรับแขกเมือง และระลึกถึงทางพระราชไมตรีด้วยพระเจ้าแผ่นดินใหญ่ในโยรปียปถพี เพราะทอดพระเนตรเห็นของราชบรรณาการพิเศษที่กล่าวมานี้อยู่นั้น”

ดังนั้น เมื่อพระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑแล้วเสร็จ จึงโปรดฯ ให้ย้ายวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ที่เคยจัดแสดงอยู่ที่พระที่นั่งราชฤดีมาจัดแสดงที่นี้ทั้งหมด

จากข้อความในข้างต้นจึงอาจกล่าวได้ว่า การใช้คำว่า “พิพิธภัณฑ” เกิดขึ้นราว พ.ศ. 2400 อันเป็นปีเฉลิมพระราชสมณเฑียรพระอภิเนาวนิเวศน์ จากชื่อ “ประพาสพิพิธภัณฑ” จึงทำให้พิจารณาได้ว่า คำว่า “พิพิธภัณฑ” นั้น ยังไม่ได้ถูกใช้โดยลำพัง พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ทรงตั้งขึ้นประกอบกับคำอีกคำหนึ่ง คือคำว่า “ประพาส” เพื่อตั้งเป็นชื่อพระที่นั่งหลังหนึ่งในพระอภิเนาวนิเวศน์ โดยมีพระราชประสงค์ให้เป็นพระที่นั่งที่ทำหน้าที่เหมือนกันกับ “มิวเซียม” ตามแนวคิดของโลกตะวันตกในสมัยนั้น กล่าวคือ ทรงมีพระราชประสงค์ให้เป็นพระที่นั่งสำหรับ “เก็บสะสมสิ่งของนานาชนิดไว้เพื่อเที่ยวชมเป็นการส่วนพระองค์ หรือ พาแขกบ้านแขกเมืองมาเที่ยวชม” ดังนั้น จึงผูกนามของพระที่นั่งหลังนั้นว่า “พระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑ” คำว่า ประพาส เป็นภาษาสันสกฤตแปลว่า เที่ยว ดังนั้น พระที่นั่งองค์นี้จึงมีความหมายว่า “พระที่นั่งสำหรับเที่ยวชมสิ่งของนานาชนิด” นี่คือวัตถุประสงค์แรกที่รัชกาลที่ 4 ทรงผูกศัพท์คำว่า “พิพิธภัณฑ” ขึ้นมาใช้ คู่กับคำว่า “ประพาส” จึงกล่าวได้ว่า “พิพิธภัณฑ” เมื่อปี พ.ศ.2400 หมายถึง “สิ่งของนานาชนิด” ซึ่งเป็นไปตามรูปศัพท์เดิม ผูกขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับหน้าที่ของพระที่นั่ง ที่สร้างขึ้นเพื่อเก็บวัตถุสิ่งของต่าง ๆ เท่านั้น ยังไม่ใช่นามที่ใช้เรียกชื่ออาคารหรือสถานที่แต่อย่างใด

พระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑ สถานที่ที่ต้อนรับแขกบ้านแขกเมืองตั้งเช่นที่พระที่นั่งราชฤดี ได้เคยปฏิบัติมา ตัวอย่างเช่น เมื่อปี พ.ศ. 2505 ราชทูตปรัสเซีย (เยอรมนี) ได้เข้าเฝ้าพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ณ พระอภิเนาวนิเวศน์และได้บันทึกสิ่งที่ได้พบเห็นไว้ว่า

“จากห้องพระโรง ทูตและคณะได้รับเชิญให้ไปยังพระที่นั่งในบริเวณพระบรมมหาราชวัง ซึ่งสร้างตามแบบยุโรป ทางปีกด้านข้างตึกมีป้าย Royal Museum และมีข้อความว่า Protect This Museum และ Respect This Ordinance บันไดซึ่งนำสู่พระที่นั่งนั้นกว้าง และมีสองระดับ พระบาทสมเด็จพระ-เจ้าอยู่หัวเสด็จมาทรงต้อนรับแขกตรงประตู แล้วทรงนำไปยังห้องกว้างตกแต่งสวยงาม พื้นห้องปูพรมสีแดง ฝาผนังและเพดานประดับไม้ บนโต๊ะ และตู้รอบ ๆ มีหุ่นจำลองภาพห้องฟ้า และดาวนพเคราะห์ พร้อมทั้งเครื่องมือฟิสิกส์ ดาราศาสตร์ และลูกโลกตั้งอยู่”

ถึงแม้ว่าจะเกิดศัพท์คำว่า “พิพิธภัณฑ” ขึ้นมาใช้แล้วก็ตาม แต่คำนี้ก็ยังคงไม่ได้ถูกใช้เรียกอาคารหรือสถานที่ที่มีการเก็บสะสมวัตถุแห่งอื่นๆ แต่อย่างใด และอาจคงบทบาทที่เป็นเพียงส่วนหนึ่งของชื่อพระที่นั่งเท่านั้นเป็นเวลากว่า 20 ปี และอาจมีการเรียกพระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑนี้ทับศัพท์

ภาษาอังกฤษว่า “มิวเซียมหลวง” หรือ “มุเสียมหลวง” ดังที่กล่าว เนื่องจากยังไม่พบหลักฐานว่ามีการเรียกอาคารในลักษณะนี้ว่า “พิพิธภัณฑ” แม้แต่ในพจนานุกรมภาษาไทยที่ชื่อว่า “หนังสืออักษรวิธานศรึบท์” แต่งขึ้นในปี พ.ศ. 2416 โดย ดร.แดนปีช แบรดเลย์ หรือที่รู้จักกันว่าหมอบรัดเลย์ ก็ไม่พบคำว่า “พิพิธภัณฑ” แต่อย่างใด

หอมิวเซียม (พ.ศ. 2417 – 2430) รัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 เมื่อก่อตั้งศาลาสหทัยสมาคม ให้เป็นสถานที่จัดแสดงสิ่งของต่างๆ แก่ประชาชนทั่วไปได้ เข้าชมในปี พ.ศ.2417 ก็ไม่ได้ใช้คำว่า “พิพิธภัณฑ” แต่เรียกทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “มิวเซียม” โดยอยู่ในความดูแลของกรมทหารช่างมหาดเล็กรักษาพระองค์ โดย “มิวเซียม” แห่งนี้ เปิดทำการเมื่อวันที่ 19 กันยายน พ.ศ.2417 การเรียก “มิวเซียม” ในระยะนั้น มีการเพิ่มคำไทยเข้าไปด้วยเป็น “หอมิวเซียม” ดังมีหลักฐานอยู่ใน “ประกาศเรื่องให้เอาของต่าง ๆ มาตั้งหอมิวเซียม” เมื่อปี พ.ศ. 2419

มิวเซียมหลวงที่วังหน้า (พ.ศ. 2430 – 2469) ปี พ.ศ.2430 เมื่อพระบวรราชเจ้า - กรมพระราชวังบวรวิชัยชาญ เสด็จทิวงคต พระราชวังบวรสถานมงคล หรือวังหน้าจึงว่างลง และด้วยเหตุที่มีประกาศยกเลิกตำแหน่งกรมพระราชวังบวรมงคล และตั้งตำแหน่ง “สยามบรมราชกุมาร” ขึ้นแทน ดังนั้น พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 จึงโปรดเกล้าฯ ให้อ้าย “มิวเซียม” ไปตั้งที่พระราชวังบวรสถานมงคลแทน โดยใช้พระที่นั่งส่วนหน้า 3 หลัง เป็นที่จัดแสดงโบราณวัตถุ คือ พระที่นั่ง ศิวโมกษพิมาน พระที่นั่งพุทธไธสวรรย์ และพระที่นั่งอิศราวินิจฉัย เรียกกันว่า “โรงมุเสียม” หรือ “มุเสียมของหลวงที่วังหน้า”

พิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร (พ.ศ. 2469 – 2477) “พิพิธภัณฑสถานวังหน้า” ได้จัดตั้งเป็น “พิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร” ตามพระราชบัญญัติจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร พุทธศักราช 2469 โดยประกาศเมื่อวันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2469 กล่าวคือ พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7 มีพระราชประสงค์จะทรงบำรุงพิพิธภัณฑสถาน ให้สมเกียรติประเทศไทย จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้รวมการพิพิธภัณฑสถานเข้ากับ หอพระสมุดสำหรับพระนคร ขึ้นเป็น “ราชบัณฑิตยสภา” และพระราชทานที่พระราชมนเทียรสถาน ตลอดทั้งบริเวณพระราชวังบวรฯ (วังหน้า) ให้เป็นพิพิธภัณฑสถานและหอพระสมุดสำหรับพระนคร โดย “ราชบัณฑิตยสภา” จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2469 ตามประกาศตั้งราชบัณฑิตยสภา ซึ่งมีหน้าที่เป็น 3 แผนกคือ

1. แผนกวรรณคดี เป็นพนักงานจัดการหอพระสมุดสำหรับพระนครและสอบสวนพิจารณาวิชาอักษรศาสตร์
2. แผนกโบราณคดี เป็นพนักงานจัดการพิพิธภัณฑสถาน ตรวจรักษาโบราณวัตถุสถาน

3. แผนกศิลปากร เป็นพนักงานจัดการบำรุงรักษาวิชาช่าง

กิจการพิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร ได้ดำเนินการเรื่อยมาจนถึงสมัยเปลี่ยนแปลงการปกครอง เมื่อปี พ.ศ. 2475 จึงได้มีการปรับเปลี่ยนสังกัดของพิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร โดยในปี พ.ศ. 2476 รัฐบาลได้จัดตั้งกรมศิลปากรขึ้น โดยให้สังกัดอยู่กระทรวงธรรมการ ส่วนพิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร ถูกจัดให้เป็นหน่วยงานในสังกัด ภายใต้ชื่อของต้นสังกัดว่า “กองพิพิธภัณฑสถานและโบราณคดี” ต่อมาจึงได้เปลี่ยนชื่อเป็น “กองพิพิธภัณฑสถานและโบราณวัตถุ” และได้เปลี่ยนอีกครั้งเป็น “กองโบราณคดี” โดยมีหน้าที่ดำเนินงานพิพิธภัณฑสถาน และดูแลโบราณสถานทั่วพระราชอาณาจักร

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (พ.ศ. 2477 – ปัจจุบัน) ปี พ.ศ. 2477 พิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร ได้เปลี่ยนชื่อเป็น “พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร” ซึ่งเป็นครั้งแรกที่เริ่มใช้คำว่า “พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ” ต่อมา พ.ศ. 2478 ได้มีการตรา “พระราชบัญญัติว่าด้วยโบราณสถาน ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พ.ศ. 2478” ขึ้นมาใช้และมีการปรับปรุงอีกเป็น “พระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พ.ศ. 2504” ให้พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติทุกแห่งอยู่ในความควบคุมดูแลของกองโบราณคดี กรมศิลปากร กระทรวงศึกษาธิการ ต่อมา มีพระราชกฤษฎีกาแบ่งส่วนราชการกรมศิลปากร กระทรวงศึกษาธิการ พุทธศักราช 2518 ให้จัดตั้งกองพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติขึ้นใหม่ โดยแยกออกจากกองโบราณคดี ให้มีหน้าที่รับผิดชอบเฉพาะงานพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ จนกระทั่งปัจจุบันได้มาสังกัดอยู่กับกระทรวงวัฒนธรรม

เมื่อประเทศไทยก้าวสู่โลกยุคใหม่ ตามกระแสวัฒนธรรมที่ได้จากประเทศตะวันตก อย่างจริงจัง ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 จนถึงยุคประชาธิปไตย สมัยรัชกาลที่ 7 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินบางกลุ่มเป็นอิสระ จากการรับใช้ศาสนาและสถาบันพระมหากษัตริย์ เป็นการตอบสนองความรู้สึกนึกคิดของตนเอง พร้อมกับมีการจัดตั้งสถาบันศึกษาศิลปะอย่างเป็นระบบ เช่น โรงเรียนเพาะช่าง โรงเรียนประณีตศิลปกรรม หรือโรงเรียนศิลปากร และมหาวิทยาลัยศิลปากร ไว้มอบรับนักเรียนศิลปะมากขึ้น ความต้องการพื้นที่สำหรับเสนอผลงานศิลปะของตนเองแก่ประชาชนผู้เสพผู้สนับสนุน หรือผู้อุปถัมภ์โดยตรง จึงมีความจำเป็น หอศิลป์หรือพิพิธภัณฑสถานศิลปะเพื่อจัดแสดงงานศิลปกรรม จึงเกิดขึ้นเพื่อมาทำหน้าที่แทนที่วัด และวังในอดีต

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2540) ได้เรียบเรียง “ประวัติหอศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทย” ไว้ว่าการจัดแสดงงานศิลปกรรมในยุคแรก มักใช้สถานที่ราชการเป็นที่จัดแสดง เมื่อ ศิลป์ พีระศรี จัดการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2492 ได้ใช้อาคารเรียนของคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นที่จัดแสดง และในปี พ.ศ. 2500 ได้มีการ

จัดตั้ง “หอศิลปะกรมศิลปากร” โดยใช้อาคารเก่าของกระทรวงคมนาคม ติดกับพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร ซึ่งอยู่ฝั่งตรงข้ามอนุสาวรีย์ทหารอาสา ตัวอาคารส่วนหน้าให้เป็นหอศิลป์ ส่วนด้านหลังใช้เป็นอาคารเรียนของโรงเรียนศิลปศึกษา ซึ่งเป็นโรงเรียนเตรียมของมหาวิทยาลัยศิลปากร แต่ดำเนินการได้ 7 ปี ก็ปิดตัวลง แล้วสร้างเป็นโรงละครแห่งชาติในปัจจุบัน

ความพยายามในการแสวงหาที่แสดงผลงานศิลปะทั้งของภาครัฐและเอกชน นั้นมีอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ที่ในช่วงยุคแรกต้องย้ายสถานที่จัดแสดงไปตามสถานที่ต่างๆ ในส่วนของภาคเอกชนนั้น มีเพียงร้านจำหน่ายภาพเขียนสำหรับนักท่องเที่ยว ชื่อร้านทินกรอยู่ตรงข้ามไปรษณีย์กลางบางรัก ต่อมาเมื่อหอศิลป์เอกชนแห่งแรก ชื่อว่าชุมนุมศิลปกรรม หรือ บางกอกอาร์ตเซ็นเตอร์ (Bangkok Art Centre) เปิดดำเนินการเมื่อปี พ.ศ. 2504 ตั้งอยู่บริเวณวงเวียนมักกะสัน สมัย เจริญรัก เป็นเจ้าของร่วมกับ ดำรง วงศ์อุปราช, วิลาศ มณีวัต และมี ศิลป์ พีระศรี เป็นที่ปรึกษาต่อมาในปี พ.ศ. 2508 ม.ร.ว.พันธุ์ทิพย์ บริพัตร ได้ก่อตั้งหอศิลปะของวังสวนผักกาดขึ้น ซึ่งได้ร่วมกับกลุ่มศิลปินมักกะสัน จัดแสดงผลงานศิลปะและจัดประกวด รวมทั้งทำกิจกรรมต่างๆ มากมาย แกลเลอรี่อีกแห่งหนึ่งคือ บางกะปิ แกลเลอรี่ โดยมี ร.ต.อ. สุวิทย์ ตุลยานนท์ เป็นผู้ก่อตั้งอยู่ในซอยอโศก แต่เปิดกิจการได้ไม่นานก็ต้องปิดตัวลง เพราะผู้ก่อตั้งถึงแก่กรรมจากประสบอุบัติเหตุ

ในปี พ.ศ. 2509 กลุ่มศิลปินร่วมสมัยได้รวมตัวกันก่อตั้งหอศิลปะปทุมวันขึ้น ณ บริเวณสี่แยกปทุมวัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเผยแพร่ศิลปะนามธรรมเป็นหลัก ต่อมาปิดกิจการและไปเปิดแกลเลอรี่ 20 (Gallery 20) ที่ศูนย์การค้าราชประสงค์ ไม่นานก็ปิดตัวลงเช่นกัน

ในช่วง พ.ศ. 2506-2516 มีร้านจำหน่ายภาพเขียนเกิดขึ้นหลายแห่ง ทั้งในโรงแรมและศูนย์การค้า ซึ่งแตกต่างจากหอศิลป์ในระบบสากล ที่เป็นทั้งสถานที่แสดงผลงานและจำหน่ายผลงานศิลปะ รวมทั้งกิจการก็ไม่ค่อยดี มีการเปิดและปิดกิจการสลับกันไปมาอยู่ตลอด

ปี พ.ศ. 2516 เมื่อ ม.ร.ว. พันธุ์ทิพย์ บริพัตร ได้เปิดศูนย์ศิลปะเมฆพยับ (ตั้งอยู่ในซอยอรรถการประสิทธิ์) และได้ใช้เป็นศูนย์ศิลปะแห่งแรกของประเทศไทย ที่มีสถานที่จัดนิทรรศการและมีศิลปินในพำนัก (Art in resident) แต่ในที่สุดก็ต้องปิดตัวลง เพราะขาดผู้ดำเนินการอย่างจริงจัง

ต่อมาในปี พ.ศ. 2517 ได้มีการก่อตั้ง หอศิลป์ พีระศรี (Bhirasri Institute of Modern Art) ณ ซอยอรรถการประสิทธิ์ เป็นหอศิลป์ที่สร้างขึ้นใหม่ ดำเนินการโดยมูลนิธิหอศิลป์ พีระศรี มีการจัดแสดงผลงานร่วมสมัยทั้งของประเทศและต่างประเทศ จัดแสดงดนตรีและศิลปะการแสดง (Performance Art) กิจกรรมทางวิชาการ ฯลฯ ประชาชนที่ให้ความสนใจศิลปะร่วมสมัย ก็ได้เปิดโอกาสชื่นชมและศึกษาอย่างกว้างขวาง แต่เป็นที่น่าเสียดายที่หอศิลป์ พีระศรีต้องปิดตัวลงในปี พ.ศ. 2533

สำหรับหอศิลป์ที่ดำเนินการโดยภาครัฐแห่งแรก คือ “หอศิลป์แห่งชาติ” (The National Gallery) ถือกำเนิดขึ้นในปี พ.ศ. 2520 หลังจากที่มีการจัดแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งแรกมาแล้วเกือบ 30 ปี โดยใช้อาคารเก่าของโรงเรียนปณิธิการของกรมธนารักษ์ บริเวณถนนเจ้าฟ้า ต่อมาได้เปลี่ยนชื่อให้ตรงตามพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พ.ศ. 2504 ว่า “พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์” มีหน้าที่เก็บรวบรวมและจัดแสดงผลงานศิลปกรรม ประเภททัศนศิลป์ ผู้มีชื่อเสียงทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศ และดำเนินการอยู่จนถึงปัจจุบัน

ปี พ.ศ. 2535 เป็นต้นมา เหตุการณ์ทางการเมืองค่อนข้างสงบนิ่ง รัฐบาลพลเรือนที่มาจากการเลือกตั้งสามารถบริหารจัดการได้อย่างต่อเนื่องหลายรัฐบาล หลังจากการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงระบบการปกครองอยู่เสมอ หน่วยงานต่างๆ จึงเริ่มเปิดดำเนินการหอศิลป์มากขึ้น รวมทั้งมหาวิทยาลัยที่มีการสอนศิลปะ เกิดหอศิลป์วิทยานิพนธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ. 2538, หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ ในปี พ.ศ. 2539 เป็นต้น นอกจากนี้ในสมัยที่นายชวน หลีกภัยเป็นนายกรัฐมนตรี ได้อนุมัติงบประมาณแผ่นดิน เพื่อสร้างหอศิลป์ใน 4 ภูมิภาค ซึ่งเป็นการตอบสนองต่อความต้องการหอศิลปะที่มีเพิ่มมากขึ้น ได้แก่ หอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ. 2541 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. 2542 หอศิลป์ภาคใต้ สถาบันวัฒนธรรมศึกษากัลยาณิวัฒนา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี พ.ศ. 2547 และหอศิลปะและวัฒนธรรมตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา ในปี พ.ศ. 2549

อย่างไรก็ตามหอศิลป์ที่รัฐสร้างขึ้นนั้น ยังคงไม่เพียงพอต่อความต้องการด้านศิลปวัฒนธรรมของประเทศ และมีกฎโรงเรียนอยู่เสมอว่า ไม่มีคุณภาพพอที่จะเทียบเท่าสากลได้ จึงมีแนวคิดที่จะจัดตั้งหอศิลป์เพิ่มเติม โดยเสนอโครงการจัดสร้าง “หอศิลปะร่วมสมัยแห่งกรุงเทพมหานคร” ให้กับกรุงเทพมหานคร ในปี พ.ศ. 2538 แต่ต้องสะดุดลงจากการเปลี่ยนแปลงผู้ว่ากรุงเทพมหานครคนใหม่ ในปี พ.ศ. 2544 เครือข่ายศิลปินและประชาชน เพื่อการจัดตั้งหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร จึงรวมตัวทำกิจกรรมรณรงค์ต่างๆ เพื่อให้ภาครัฐหันมาจัดตั้งหอศิลป์เพื่อประชาชนตามเดิม และหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ก็เปิดให้ดำเนินการได้ในปี พ.ศ. 2551

ถึงแม้ในช่วง 20 ปี ที่ผ่านมา จะมีหอศิลป์ทั้งของภาครัฐและเอกชน จัดตั้งขึ้นเป็นจำนวนมาก จากจำนวนผู้สร้างและผู้เสพที่มีจำนวนมากขึ้น แต่ก็ยังไม่พอที่จะสร้างความยอมรับในวงกว้างของสังคมได้ หลายแห่งยังคงประสบปัญหากับการดึงดูดให้ประชาชนทั่วไปมาสนใจ จึงเกิดกระบวนการต่างๆ ที่พยายามสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ชม เกิดกิจกรรมทางศิลปะในหอศิลป์ เกิดกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะให้กับผู้ชม รวมทั้งสร้างภาพลักษณ์ให้กับหอศิลป์และงานศิลปะเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน ต่อยอดไปสู่การกำหนดรสนิยมทางสังคม ในประเทศไทย

3. การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการนำความสำเร็จมาสู่พิพิธภัณฑ์ ทั้งนี้เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงทั้งทางสังคม และสภาพแวดล้อมโดยรอบจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ที่ส่งผลให้การดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ ต้องปรับเปลี่ยนและปรับปรุงกระบวนการและองค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้พิพิธภัณฑ์ได้บรรลุตามเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการ

ไอคอม (ICOM) ได้กล่าวถึงเรื่องการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ไว้ในคู่มือการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ (Running a Museum : A Practical Handbook) ไว้ว่า การจัดการพิพิธภัณฑ์อย่างมีประสิทธิภาพ หมายถึง การรับผิดชอบต่อการจัดการทรัพยากรขององค์กรและกิจกรรม รวมถึงเจ้าหน้าที่ทุกคน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาและความก้าวหน้าของพิพิธภัณฑ์ ถ้าปราศจากการจัดการที่เหมาะสม พิพิธภัณฑ์ก็ไม่สามารถดูแลรักษางานสะสม หรือจัดนิทรรศการและกิจกรรมการศึกษาได้ดี ความเชื่อมั่นของสาธารณชนก็จะลดลง การรับรู้และคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ในฐานะสถาบันที่บริการสังคมก็จะถูกตั้งคำถามไปด้วย

พิพิธภัณฑ์ในปัจจุบัน ต้องเป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีมาตรฐาน ทำงานเป็นระบบ และรู้จักการให้ข้อมูล นำเทคโนโลยี และสนใจความเป็นไปในสังคม การจัดการพิพิธภัณฑ์ต้องเข้าใจ และนำหลักการร่วมสมัยไปใช้ ที่ได้จากงานวิจัยต่างๆ บทเรียนทางธุรกิจ และงานบริการสังคมที่ต้องใช้หลายศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เศรษฐศาสตร์ กฎหมาย จิตวิทยา การให้ความรู้ เทคโนโลยีการสื่อสารและการจัดการอาคารเพื่อการบริหาร เป็นต้น

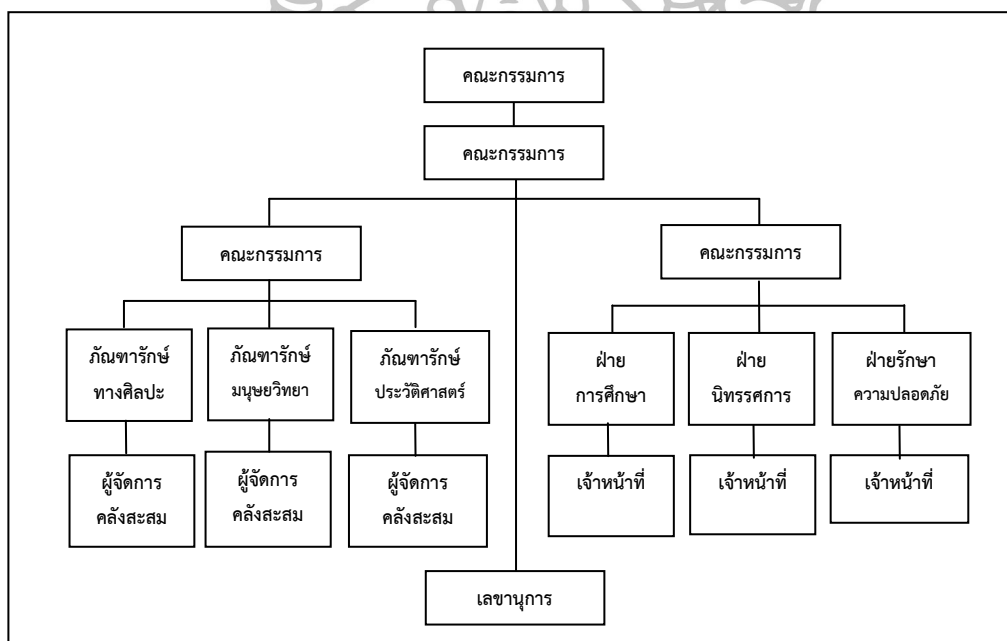
การจัดการพิพิธภัณฑ์

ในคู่มือการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ของไอคอม (Running a Museum : A Practical Handbook) โดย Gary Edsom ผู้อำนวยการบริหารพิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัย เท็กซัสเทค (Texas Tech University) ได้กล่าวไว้ในบท “การจัดการพิพิธภัณฑ์” ว่าปัจจัยสำคัญของการจัดการพิพิธภัณฑ์ คือ การจัดโครงสร้างองค์กร เพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์ที่พิพิธภัณฑ์ตั้งไว้ อีกปัจจัยหนึ่ง คือ การมีคณะทำงานที่มีประสิทธิภาพ โดยการจัดการพิพิธภัณฑ์ มีประเด็นเกี่ยวข้องที่ต้องให้ความสำคัญอยู่ 7 ประการ ได้แก่

1. โครงสร้างองค์กร

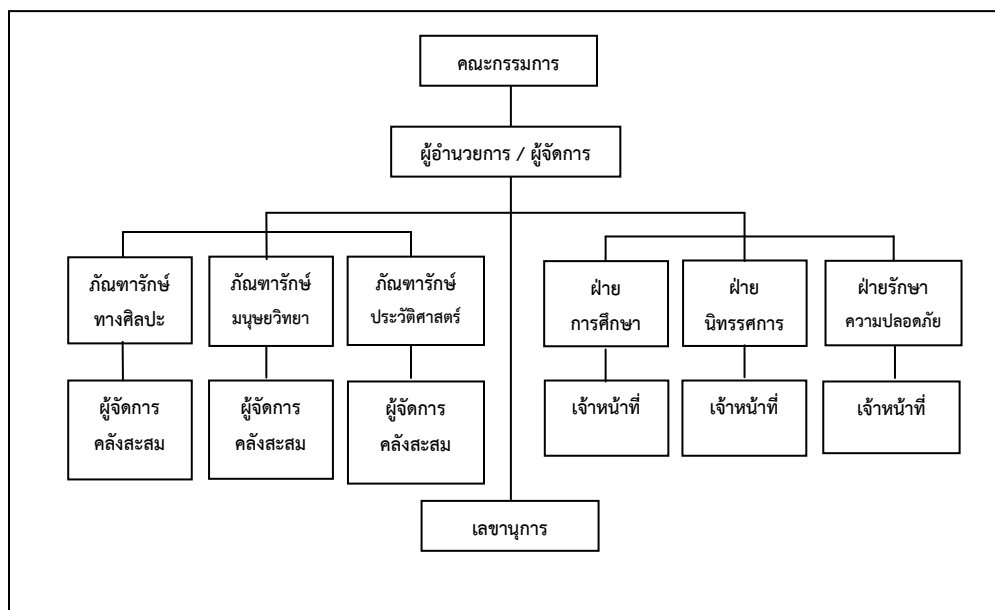
พิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่มักจะมีโครงสร้างหลักอยู่ 3 ส่วนสำคัญ คืองานบริหารทั่วไป งานภัณฑารักษ์ และงานปฏิบัติการ ในแต่ละส่วนงาน บางพิพิธภัณฑ์อาจจะมีแค่คนเดียว บางแห่งอาจจะมีหลายคนนั้น ไม่สำคัญเท่ากับการมีโครงสร้างที่ชัดเจน เพื่อแสดงเส้นขอบเขตของความร่วมมือชอบ และแสดงความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยงาน เจ้าหน้าที่ทุกคนจะต้องรู้ว่าตัวเองอยู่ในตำแหน่งไหนขององค์กรที่เข้าใจง่าย ชัดเจน และระบุระบบการทำงาน รวมถึงอธิบายเส้นทางการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์

โครงสร้างโดยทั่วไป คณะกรรมการบริหารพิพิธภัณฑ์จะอยู่บนสุด (อาจจะมีคณะกรรมการมากกว่า 1 กลุ่ม เช่น เพิ่มคณะกรรมการที่ปรึกษา) รองลงมา คือ ผู้อำนวยการ พิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างผู้อำนวยการกับแผนกอื่น จัดได้เป็น 2 แบบดังนี้



แผนภาพ โครงสร้างองค์กรพิพิธภัณฑ์ แบบบริหารงานโดยคณะกรรมการบริหาร

ที่มา : Gary Edson. *Running a Museum : A Practical Handbook* (France: ICOM,2004).



แผนภาพ โครงสร้างองค์กรพิพิธภัณฑ์ โดยมีคณะกรรมการบริหารงานร่วมกับผู้อำนวยการ
ที่มา : Gary Edson. **Running a Museum : A Practical Handbook** (France : ICOM,2004).

นอกจากนี้ ยังทางเลือกแบบที่ 3 คือการจัดองค์กรแบบผสม มีการทำงานแบบบูรณาการระหว่างสาขา ยกตัวอย่างเช่น หัวหน้างานโบราณคดี อาจจะต้องไปดูแล วางแผนและคิดยุทธศาสตร์ทางการบริการผู้เข้าชมทั้งหมด เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นการจัดโครงสร้างองค์กรแบบไหน ผู้อำนวยการจะเป็นผู้รับผิดชอบงานของพิพิธภัณฑ์ทั้งหมด และเป็นคนกลางระหว่างเจ้าหน้าที่กับคณะกรรมการบริหารพิพิธภัณฑ์ สิ่งหนึ่ง ที่ผู้อำนวยการจะต้องใส่ใจ คือการเปิดโอกาสให้บุคลากรทุกระดับมีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจ ในเรื่องต่างๆ ที่เขาเกี่ยวข้อง เพื่อสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในหน้าที่ที่ตนเองรับผิดชอบ

2. คณะทำงาน

การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ที่ดีนั้น ต้องสร้างการทำงานเป็นหมู่คณะ พัฒนาวิสัยทัศน์ที่มีต่อองค์กรและสร้างสภาพแวดล้อมในการทำงานที่จะเอื้อให้ เจ้าหน้าที่สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ จนบรรลุเป้าประสงค์ขององค์กร

ผู้อำนวยการ หรือหัวหน้างานทุกฝ่ายมีหน้าที่รับผิดชอบดูแลลูกทีมของตนเองให้มีความรู้สึที่ดี และมีความสุขในการทำงาน จนกระทั่งเขามีความหมายที่จะทำงานออกมาให้ดีที่สุด เพื่อพิพิธภัณฑ์ ในอีกด้านหนึ่ง สมาชิกทุกคนในองค์กรจะต้องตระหนักว่า แต่ละคนมีบทบาทสำคัญใน

การร่วมกันสร้างพิพิธภัณฑ์ ในอีกด้านหนึ่ง สมาชิกทุกคนในองค์กรจะต้องตระหนักว่า แต่ละคนมีบทบาทสำคัญในการร่วมกันสร้างพิพิธภัณฑ์ให้ประสบความสำเร็จ และดำเนินงานได้อย่างต่อเนื่อง

การทำงานเป็นทีมจะทำให้การสื่อสารเปิดกว้างมากขึ้น และลดการสื่อสารที่ผิดพลาด ทำให้พิพิธภัณฑ์มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงสูง จึงจำเป็นจะต้องมีสภาพแวดล้อมที่เปิดกว้าง เคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ต้องริเริ่มจากผู้อำนวยการที่เป็นผู้ผลักดันและสร้างบรรยากาศที่ดีให้เกิดขึ้น

หลักพื้นฐานสำคัญ คือความเชื่อมั่น เป็นรากฐานของความสัมพันธ์ที่ดีทั้งภายในและภายนอกพิพิธภัณฑ์ ก่อให้เกิดความมั่นคงทางจิตใจ และทางปัญญา ซึ่งมาจากการเคารพ การซื่อสัตย์ และจงรักภักดีต่อกัน

3. ความรับผิดชอบต่อสาธารณะ

พิพิธภัณฑ์เป็นสถาบันที่ทำงานเพื่อสาธารณะ โดยไม่แสวงหาผลกำไร เจ้าของพิพิธภัณฑ์ที่แท้จริง จึงเป็นประชาชนทุกคน ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ เป็นเพียงตัวแทนที่ได้รับมอบสิทธิและอำนาจ จากประชาชนในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ ด้วยเจตนาที่ดีและรับผิดชอบต่อสาธารณะ ดังนั้นสาธารณะจึงมีอิทธิพลต่อการจัดการ และโครงสร้างของพิพิธภัณฑ์

4. พันธกิจ

คือคำแถลงการณ์อย่างสั้นที่สรุปเหตุผลของการมีอยู่ของพิพิธภัณฑ์ โดยเป็นการกล่าวถึงว่าพิพิธภัณฑ์คืออะไร ทำอะไร เพื่อใครและทำไม ซึ่งจะต้องเขียนด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายชัดเจนและครอบคลุม ควรที่จะพัฒนาและปรับปรุงพันธกิจอยู่เสมอ เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ถึงแม้ว่าพันธกิจจะไม่มีผล ทางกฎหมาย แต่เจ้าหน้าที่ทุกคนก็ควรยอมรับ และทำตามพันธกิจของพิพิธภัณฑ์

5. นโยบาย

พันธกิจองค์กรเป็นนโยบายพื้นฐาน ของทุกพิพิธภัณฑ์ในการประกาศวัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑ์ แต่ต้องเปลี่ยนพันธกิจให้เป็นนโยบายที่สามารถนำไปปฏิบัติจริงได้ เพื่อบรรลุเป้าประสงค์ของพิพิธภัณฑ์ นโยบายมีอยู่ 3 ประเภทที่พิพิธภัณฑ์ควรทำ คือ

1. นโยบายเชิงปรัชญา คือนโยบายที่เกี่ยวข้องกับประเด็นจริยธรรม
2. นโยบายพัฒนาทรัพยากร คือนโยบายที่แนะแนวทางในการจัดสรรทรัพยากร
3. กระบวนการทำงาน คือนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติการ

ในหลายๆ องค์กร หน่วยงานรัฐที่กำกับดูแล จะร่วมกับผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์ในการรับผิดชอบนโยบายเชิงปรัชญา และพัฒนาทรัพยากร ส่วนนโยบายที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทำงาน จะเป็นความรับผิดชอบของเจ้าหน้าที่เอง โดยได้รับความเห็นชอบจากผู้อำนวยการ

อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์หัวก้าวหน้า ได้ให้โอกาสเจ้าหน้าที่เข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายของพิพิธภัณฑ์ ตามแนวคิด “Subsidiary” ที่บรรจุไว้ใน European Union’s fundamental constitution treaties and to its employment charters ว่ากระบวนการตัดสินใจและความรับผิดชอบที่จะแจกจ่ายไปถึงพนักงานที่อยู่ระดับล่างสุด เท่าที่เป็นไปได้ภายในระดับชั้นขององค์กร

6. การจัดการทางการเงิน

การจัดการทางการเงิน คือ กระบวนการพัฒนางบประมาณ การหาทุน การวางแผนทางการเงิน ซึ่งคณะกรรมการบริหารเป็นผู้วางแนวทางไว้อย่างระมัดระวัง การจัดการทางการเงินมักถูกมองว่าเป็นส่วนที่ยากที่สุดในการจัดการพิพิธภัณฑ์ ความเป็นจริงเป็นสิ่งสำคัญมากที่บุคลากรทุกคนต้องช่วยกันจัดเตรียมงบประมาณ ควบคุมโครงการ ควบคุมค่าใช้จ่าย มีความเข้าใจหลักการทางการเงิน และเอกสารทางการเงิน รวมทั้งกระบวนการตรวจสอบการเงินภายในต้องไม่ยุ่งยาก และปฏิบัติได้จริง

การทำงานงบประมาณประจำปี เป็นเครื่องมือการจัดการอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นเอกสารที่แสดงการวางแผนการใช้จ่ายเงิน อย่างไรก็ตามการทำงานงบประมาณนั้นเป็นมากกว่าแค่การสมดุรายรับและรายจ่ายในบัญชี เอกสารนั้นต้องระบุแหล่งที่มาของเงิน (เงินอุดหนุนจากภาครัฐบาล ค่าเข้าชมการบริจาค สปอนเซอร์ เป็นต้น) เงินที่ต้องการใช้ (สำหรับโครงการต่อเนื่อง โครงการที่คิดว่าจะทำการปรับปรุงตามแผนนโยบายใหม่ เป็นต้น) และส่วนต่างระหว่างงบประมาณ การทำงานงบประมาณทำให้พิพิธภัณฑ์สามารถที่จะกำหนดทางเลือกที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่ ดังนั้น การทำงานงบประมาณประจำปี จึงเป็นการวางแผนทางไว้สำหรับการทำกิจกรรมของสถาบัน และการใช้ทรัพยากรทางการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ

7. จริยธรรมของพิพิธภัณฑ์กับการจัดการ

พิพิธภัณฑ์ที่ต้องการได้รับการยอมรับมาตรฐานจริยธรรมของสถาบัน ควรที่จะมีนโยบายการจัดการทางการเงินที่ระบุอย่างชัดเจนเกี่ยวกับอำนาจในการใช้จ่ายเงิน วิธีการตรวจสอบการใช้จ่ายเงิน รวมทั้งควร ที่จะบันทึกทุกอย่างเกี่ยวกับค่าใช้จ่าย หรือการเปลี่ยนแปลงใดๆ เกี่ยวกับงบประมาณ แลรายงานสถานะทางการเงินของพิพิธภัณฑ์ให้แก่หน่วยงานที่รับผิดชอบ การทำงานงบประมาณที่โปร่งใสเป็นวิธีการที่ดีที่สุดในการหลีกเลี่ยงปัญหาและข้อสงสัย เห็นได้อย่างชัดเจนจากความสัมพันธ์ทั้งภายในและภายนอกพิพิธภัณฑ์ และวิธีการที่พิพิธภัณฑ์ดำเนินกิจกรรม ซึ่งต้องให้ผู้มีส่วนร่วมทั้งหมดรับรู้คุณค่าหลักเหล่านี้

8. การวางแผน

การวางแผนที่มีประสิทธิภาพ ควรที่จะพิจารณาจากภาพรวมของพิพิธภัณฑน์ ทั้งประวัติศาสตร์ ภารกิจ งานสะสม เจ้าหน้าที่ สิ่งอำนวยความสะดวก เงินทุน การสนับสนุนจากชุมชน ผู้เข้าชม สถานภาพทางการเงิน อุปสรรคจากภายนอก ศักยภาพของสภาพแวดล้อมและสังคมที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจแนวทางของพิพิธภัณฑน์ในอนาคต

การวางแผนทำให้ได้ประเมินและพิจารณาถึงพันธกิจ โครงการ นิทรรศการและกลุ่มเป้าหมายของพิพิธภัณฑน์ ซึ่งช่วยพัฒนาการจัดการพิพิธภัณฑน์ให้ประสบความสำเร็จ โดยการกำกับดูแลของคณะกรรมการ ความคิดเห็นจากผู้อำนวยการ และบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้อง จะช่วยให้พิพิธภัณฑน์ใช้เงินอย่างมีประสิทธิภาพ และคุ้มค่าที่สุด และยังช่วยพัฒนาการประเมินโครงการที่พิพิธภัณฑน์จัด รวมทั้งความมีประสิทธิภาพพิพิธภัณฑน์ในการบรรลุพันธกิจ และทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการประเมิน

การวางแผนที่ดีต้องมีความเหมาะสมระหว่างโครงสร้างองค์กร และสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก ที่มีผลต่อการดำเนินงานของพิพิธภัณฑน์ ซึ่งไม่ใช่กระบวนการตัดสินใจว่าจะทำอะไรในอนาคต แต่เป็นกระบวนการตัดสินใจ ที่จะทำสิ่งใดในตอนนี้ เพื่อหวังผลที่จะเกิดขึ้นในอนาคต โดยควรจะครอบคลุมในประเด็นหลักดังนี้

1. การวางแผนทางการเงิน เพื่อรับประกันว่ามีเงินทุนเพียงพอในการดำเนินงาน และจัดการพิพิธภัณฑน์
2. ความต้องการของชุมชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง วางแผนเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เข้าชมที่เปลี่ยนแปลงไป อย่างมีประสิทธิภาพ
3. การวางแผนทางทรัพยากรมนุษย์ เกี่ยวกับการคัดเลือกบุคลากร การอบรม และการรักษา บุคลากรที่มีคุณภาพ
4. โครงการสร้างองค์กร เกี่ยวกับการประเมินโครงสร้างของพิพิธภัณฑน์
5. การสื่อสารและการตลาด ตั้งคำถามว่าจะทำอย่างไรให้พิพิธภัณฑน์เป็นที่รู้จัก หรือแจ้งข้อมูล ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับภารกิจ และการบริการของพิพิธภัณฑน์แก่ประชาชนได้มากขึ้นอย่างไร และพิจารณาถึงทรัพยากรที่จะใช้ในการพัฒนากระบวนการนี้
6. การสนับสนุนให้เป็นวาระแห่งชาติ พิพิธภัณฑน์ควรที่จะสนับสนุนการยกระดับ มาตรฐาน และการสนับสนุนระดับชาติในประเด็นการอนุรักษ์ การหาทุน มาตรฐาน และความรับผิดชอบ เป็นต้น
7. การบริการอย่างมีประสิทธิภาพ เกี่ยวกับการประเมินการบริการ โครงการ การจัดแสดงและผลลัพธ์ เพื่อวัดความมีประสิทธิภาพของพิพิธภัณฑน์เมื่อพบกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และวัดส่วนแบ่งทางการตลาดว่าขยายตัวหรือขาดความต่อเนื่อง

การประเมิน เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการวางแผน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะกำหนด ความมีประสิทธิภาพของพิพิธภัณฑสถาน รวมทั้งระบุวิธีการที่มีคุณค่าเหมาะสมกับพันธกิจ และวัตถุประสงค์ของสถาบัน ในขั้นตอนของการกำหนดเป้าหมาย พิพิธภัณฑสถานจำเป็นต้องพัฒนายุทธศาสตร์ เพื่อบรรลุและวิธีการประเมินเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑสถานไว้ด้วย ซึ่งการประเมินความสามารถและสภาพแวดล้อมของพิพิธภัณฑสถาน กำหนดวัตถุประสงค์ ยุทธศาสตร์ และงบประมาณของพิพิธภัณฑสถาน ออกแบบนิทรรศการ คัดเลือกผลงาน จัดโครงการกิจกรรมทางการศึกษา และโครงการเพื่อสาธารณะอื่นๆ รวมทั้งประเมินผลงานของพิพิธภัณฑสถานในภาพรวม

วิธีการหนึ่งที่จะช่วยในการประเมินสภาพแวดล้อมขององค์กร เพื่อใช้ในการวางแผน คือ SWOT Analysis ประกอบด้วย

Strengths	จุดแข็งของพิพิธภัณฑสถาน
Weaknesses	จุดอ่อนของพิพิธภัณฑสถาน
Opportunities	โอกาสของพิพิธภัณฑสถาน
Threats	อุปสรรคของพิพิธภัณฑสถาน

การจัดการพิพิธภัณฑสถานที่ดีนั้น จะเกี่ยวพันกับความยั่งยืนของสถาบัน จริยธรรมทางวิชาชีพ การเคารพซึ่งกันและกัน ความจงรักภักดี และการอุทิศให้แก่พิพิธภัณฑสถาน ผู้อำนวยการและบุคลากรทุกคน ต้องทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด และประพฤติตนตามหลักจริยธรรม

4. การจัดการกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ

แนวทางการจัดการกิจกรรมในพิพิธภัณฑสถานศิลปะของ Denise L. Stone

เดนิส แอว สโตน (Denise L. Stone, 2001) กล่าวว่า พิพิธภัณฑสถานเป็นสิ่งที่นำเสนอความคิดทางศิลปะ เป็นตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงสำหรับโครงสร้างของการจัดการศึกษา การชมงานศิลปะสามารถนำไปสู่ความเข้าใจของความสัมพันธ์ระหว่างคน เป้าหมายของวัตถุประสงค์ และการประเมินค่า สำหรับอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นของบุคคล ซึ่งเป็นความเชื่อมั่นที่มีความสำคัญต่อหนทางในการพัฒนาการแสดงออกทางประสบการณ์ของเด็กและเยาวชน จึงต้องกำหนดแนวทางในการจัดประสบการณ์ของเด็กและเยาวชนโดยตรงกับตัวงานศิลปะ

การจัดการโครงสร้างที่หลากหลายทางทรัพยากรมีความสำคัญต่อการกำหนดภารกิจของการจัดการศึกษา อย่างน้อยที่สุดต้องสามารถสร้างการเผชิญหน้าในความอยากรู้อยากเห็นของเด็กและเยาวชน เกี่ยวกับความคิดและความสามารถในการเรียนรู้ ซึ่งมีผลกระทบต่อความสำคัญของบทบาทการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถาน เด็กและเยาวชนจะมีความคิดและการตัดสินใจเกี่ยวกับงานศิลปะสามารถเป็นจุดเริ่มต้นที่ดี หรือเป็นจุดเชื่อมโยงสำหรับช่วยสร้างกระบวนการคิดของนักเรียนอันเนื่อง

กับธรรมเนียมและความเข้าใจ ถึงบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ และผลงานศิลปะที่จัดแสดงเพื่อใช้เป็นส่วนประกอบหนึ่งของการจัดเรียนรู้ศิลปะ ได้แก่

1. การจัดกิจกรรมจากการเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

การจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โดยการเที่ยวชมเป็นการสร้างการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยการวางแผนสำหรับการเที่ยวชม ซึ่งการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะมีส่วนบริการด้านการศึกษาที่เป็นส่วนสำคัญ เพื่อใช้ในการเที่ยวชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ หรือการใช้เครื่องมือที่เป็นทรัพยากรของพิพิธภัณฑ์ในการช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการสังเกตของเด็กและเยาวชน ผ่านการใช้โปรแกรมเที่ยวชม ที่หลากหลายของทางพิพิธภัณฑ์ การเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์เป็นโอกาสดีที่ควรจะแนะนำเด็กและเยาวชนให้เห็นมุมมองใหม่ๆ สำหรับการเลือกใช้บริการที่เป็นทรัพยากรทางพิพิธภัณฑ์สำหรับการเที่ยวชม ซึ่งประกอบด้วย

คู่มือการเที่ยวชม

คู่มือการเที่ยวชมนี้ สามารถครอบคลุมการนำชมนิทรรศการถาวร หรือนิทรรศการพิเศษอื่นๆ คู่มือเที่ยวชมจะเป็นสิ่งที่ใช้ในการจดบันทึก สนทนา การเล่นเกมในห้องแสดงผลงาน การเขียนเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ และวิธีการสอนรูปแบบอื่นๆ โดยทั่วไปคู่มือการเที่ยวชมจะเป็นการเกริ่นนำ ทำหน้าที่ในการอธิบายรายละเอียดโดยคร่าวๆ ของพิพิธภัณฑ์ ในการเที่ยวชมการรวบรวมของผลงานชิ้นเอกหรือผลงานที่น่าสนใจ เรื่องที่สำคัญของการเที่ยวชมควรจะต้องตั้งเป้าหมายจำเพาะเจาะจงในพื้นที่ของการชม หรือในแง่มุมมองของนิทรรศการถาวรอาจจะมีชุดโปรแกรมทางหลักสูตรศิลปศึกษา อย่างเช่นงานจิตรกรรมอิมเพรสชันนิสม์ งานเซรามิก เป็นต้น

ชุดโปรแกรมเที่ยวชมที่หลากหลาย

ในบางพิพิธภัณฑ์จะนำเสนอการเที่ยวชมที่หลากหลายในสิ่งที่เด็กและเยาวชนจะเข้าชมรูปแบบของประสบการณ์นี้ สามารถกำหนดสิ่งต่างๆได้มากในข้อมูลเชิงลึก และเป็นโอกาสดีที่จะได้เรียนรู้ อาจมีการรวมกลุ่มของชุดโปรแกรมเที่ยวชมกับกิจกรรมของเด็กและเยาวชนที่เตรียมมา เช่นประสบการณ์สามารถส่งเสริมการเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์และช่วยเหลือเด็กและเยาวชนในความเข้าใจถึงสิ่งที่พวกเขาได้เห็นในนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ

การเที่ยวชมเชิงปฏิบัติการ

การนำเสนอการเที่ยวชมเชิงปฏิบัติการของพิพิธภัณฑ์นั้นจะเชื่อมโยงกับคู่มือการเที่ยวชมที่จะทำกิจกรรมศิลปะ การเที่ยวชมเชิงปฏิบัติการจะรวมส่วนประกอบที่เกี่ยวข้องโดยตรง จะเป็นโอกาสดีสำหรับเด็กและเยาวชนในการฝึกวาดภาพ หรือทำกิจกรรมอื่นๆ ในห้องแสดงผลงานศิลปะ การทำงานห้องปฏิบัติการของพิพิธภัณฑ์จะทำให้เกิดแรงบันดาลใจจากการเที่ยวชม หรือการมีส่วนร่วม

ร่วมในการทำกิจกรรม เช่น สร้างบทกวีด้วยแรงบันดาลใจจากการเที่ยวชม หรือจากการชมงานศิลปะ ขึ้นพิเศษ

คู่มือเที่ยวชมด้วยตนเอง

การนำเด็กและเยาวชนเที่ยวชมนิทรรศการด้วยตนเอง จะมีความยืดหยุ่นที่จะเลือก เรื่องที่จะชมหรือพื้นที่จัดแสดงด้วยตนเอง ควรจะได้รับการช่วยเหลือจากนักการศึกษาพิพิธภัณฑสถาน ที่จะช่วยออกแบบส่วนประกอบที่หลากหลายของการเที่ยวชม พิพิธภัณฑสถานโดยทั่วไปจะมีนโยบายในเรื่องคู่มือเที่ยวชมด้วยตนเอง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการค้นคว้าหลักการนี้ก่อนการดำเนินการ บางสถาบันจะจัดสรรคู่มือเที่ยวชมด้วยตนเองในลักษณะที่มีเวลาที่แน่นอนเท่านั้น จะมีการกำหนดขีดจำกัดจำนวนนักเรียนในการเข้าชมของห้องแสดงงานศิลปะ

บทเรียนพิพิธภัณฑสถาน

บทเรียนพิพิธภัณฑสถานนั้น มีประโยชน์มากที่จะสร้างประสบการณ์ของการศึกษา ที่ส่งผลต่อเรื่องความสำคัญของการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแผนประกอบการเรียนที่เป็นแบบฉบับจากนักการศึกษาพิพิธภัณฑสถาน ในการเชื่อมโยงถึงครูผู้สอนในโรงเรียน เช่นบทเรียนสามารถที่จะพัฒนาข้อบังคับของหลักสูตรการเรียนของครูผู้สอน และความต้องการพิเศษ บทเรียนพิพิธภัณฑสถานจะเป็นตัวช่วยสำคัญในการจัดการเรียนรู้ และสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ให้กับเด็กและเยาวชน

ชุดข้อมูลสำหรับครู

นักการศึกษาพิพิธภัณฑสถานจะพัฒนารูปแบบ วัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการจัดกิจกรรมให้เชื่อมโยงถึงการเที่ยวชม และชุดโปรแกรมต่างๆ ในชุดข้อมูลมีเนื้อหาและส่วนประกอบในการสอนมากมาย ที่จะช่วยเหลือครูผู้สอน ใช้เป็นประโยชน์ในการจัดชั้นเรียน และพื้นฐานส่วนประกอบของห้องแสดงงานศิลปะ ชุดข้อมูลนี้จะแนะนำจำนวนการเข้าถึงสำหรับแนะนำนักเรียน ที่จะรวบรวมหรืองานศิลปะเฉพาะ ชุดข้อมูลสำหรับครูจะประกอบด้วยภาพนิ่ง หรือภาพพิมพ์ ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ และเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับการไขข้อเท็จจริงของศิลปินและผลงาน ชุดข้อมูลจะประกอบด้วยแบบแผนบทเรียน ความคิดในการเชื่อมโยงกับหลักสูตร ใบงานของนักเรียน ครูผู้สอนสามารถประยุกต์อย่างไรก็ได้ในส่วนของเนื้อหาที่ครูผู้สอนต้องการ

บริการด้านการศึกษาอื่นๆ

แผนกด้านการศึกษาของพิพิธภัณฑสถานจำนวนมาก มีการเสนอการบริการที่เพิ่มขึ้น และสร้างขั้นโดยง่าย ให้เป็นแผนพบข้อมูลของกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง จะมีให้ยืมชุดภาพนิ่ง วิดีโอเทป หรือการสนับสนุนชุดเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการแสดงนิทรรศการถาวร หรือนิทรรศการพิเศษ เช่น ชุดเครื่องมือจะบอกส่วนประกอบที่เกี่ยวข้องของวัสดุ คู่มือเที่ยวชมครู และข้อมูลที่สัมพันธ์กับหลักสูตร

ศิลปะ นำเสนอความต่างของความหลากหลายของสถาบัน แต่สำหรับส่วนใหญ่จะช่วยเหลือส่งเสริม ส่วนประกอบของการเรียนรู้

2. การจัดการศึกษาเชื่อมโยงพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

เดนิส แอว สโตน (Denise L. Stone, 2001) กล่าวว่า การเชื่อมโยงระหว่างหลักสูตร ศิลปะแบบ DBAE กับพิพิธภัณฑสถานศิลปะจะเป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนเกี่ยวกับ พิพิธภัณฑสถาน โดยหลักสูตรศิลปะแบบ DBAE เป็นหลักสูตรการจัดการสอนศิลปะใน 4 แกนความรู้ สุนทรียศาสตร์ ศิลปะปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลป์ และศิลปะวิจารณ์ ซึ่งสามารถนำมาใช้สำหรับจัดการ เรียนการสอนศิลปะระหว่างห้องเรียนกับพิพิธภัณฑสถาน ได้ดังนี้

แกนสุนทรียศาสตร์

สุนทรียศาสตร์นั้นมีประเด็นมากมายที่จะนำมาสู่การเชื่อมโยงกับพิพิธภัณฑสถานศิลปะ เช่น บทบาท และหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถาน การรวบรวมผลงานศิลปะ หรือผู้ชมงานศิลปะ และความสัมพันธ์ ระหว่างชุมชนกับพิพิธภัณฑสถานที่จะนำมาถึงคำถามต่างๆ และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง บางตัวอย่างของคำถาม ทางสุนทรียศาสตร์นั้นอาจพบได้จากการได้สำรวจ สิ่งที่พิพิธภัณฑสถานมีอยู่ เช่น

“มีความคิดเห็นอย่างไรกับการใช้สิ่งที่พิพิธภัณฑสถานศิลปะ”

“ทำไมบางพิพิธภัณฑสถานถึงมีการรวบรวมงานศิลปะที่เป็นรูปแบบเฉพาะเท่านั้น”

“ทำไมงานศิลปะบางอย่างถึงมีคุณค่ามากกว่างานศิลปะอื่นๆ”

“จะเลือกใช้อะไรได้บ้างจากสิ่งที่พิพิธภัณฑสถานมีอยู่”

โดยบางตัวอย่างคำถามเหล่านี้ สามารถการเชื่อมโยงถึงหลักสูตรศิลปะกับการเที่ยวชม พิพิธภัณฑสถานได้บ้าง การได้สำรวจทำให้เด็กและเยาวชนได้รับรู้เกี่ยวกับงานศิลปะ ซึ่งช่วยให้สามารถ วิเคราะห์ และตัดสินใจจากสิ่งที่รับรู้ได้

แกนศิลปะปฏิบัติ

กิจกรรมการสร้างสรรคงานศิลปะนั้น เป็นการเชื่อมต่อกันเป็นอย่างดีกับการเที่ยวชม พิพิธภัณฑสถานศิลปะ เป็นการเรียนรู้จากกระบวนการทำงาน รูปแบบ และการสร้างสรรคงานศิลปะของ ศิลปิน เช่น

1. ให้เด็กและเยาวชนใช้วัสดุที่เหมือนหรือคล้ายกันกับกระบวนการสร้างสรรคของผลงาน ศิลปิน เช่น เมื่อเด็กและเยาวชนได้สังเกตงานศิลปะที่จัดแสดงไว้ ผู้จัดกิจกรรมสามารถแนะนำวิธีการ สร้างสรรคงาน ด้วยกระบวนการเดียวกันกับที่ศิลปินทำได้

2. ให้เด็กและเยาวชนสร้างสรรค์งานศิลปะที่คล้ายคลึงกับงานศิลปะที่จัดแสดง เช่น เมื่อได้ดูภาพวาดสีน้ำของศิลปิน ให้เด็กและเยาวชนวาดภาพสีน้ำของพวกเขา โดยพิจารณาในรายละเอียดของการใช้สี รูปแบบ และเทคนิคของศิลปิน

3. ให้เด็กและเยาวชนสร้างสรรค์งานศิลปะจากการได้เห็น ได้เรียนรู้ความหลากหลายของงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ ให้ร่างภาพอย่างฉับไว ฝึกการตีความหมายของผลงาน จดบันทึกแนวคิดของผลงาน และหากเป็นไปได้ผู้จัดกิจกรรมอาจจะทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลที่ปรากฏ จากการที่เด็กและเยาวชนได้แสดงออกถึงการตอบสนองการรับรู้ต่องานศิลปะในทิศทางอื่นๆ เช่น แนวความคิด รูปแบบ หรือวัสดุ ซึ่งเด็กและเยาวชนสามารถเลือกใช้สิ่งเหล่านี้ จากการเรียนรู้กระบวนการ หรือเครื่องมือศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นต้น

แกนประวัติศาสตร์ศิลป์

การจัดแสดงงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ มีศักยภาพมากที่จะใช้เป็นวิธีการสอน เพื่อเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ศิลป์กับพิพิธภัณฑ์ เพราะพิพิธภัณฑ์ศิลปะไม่ได้เพียงแค่จัดแสดงผลงานศิลปะเท่านั้น แต่ยังสามารถกำหนดเป้าหมายจากผลงานศิลปะ ที่จัดแสดงได้ ยิ่งไปกว่านั้น อาจจะใช้การเรียนรู้จากนิทรรศการหรือห้องแสดงผลงาน ด้วยวิธีการเรียนรู้จากความเป็นมาของการจัดแสดง สะท้อนด้วยการทดสอบความเป็นตัวตน และคุณค่าของผลงานศิลปะต่างๆ ดังวิธีการต่อไปนี้

1. ให้เด็กและเยาวชนจัดนิทรรศการ จากการเลียนแบบรูปแบบของนิทรรศการศิลปะตามที่ได้เห็นพ้องกันในวิธีการ รูปแบบ และระยะเวลาของการจัด
2. ให้เด็กและเยาวชน จัดทำป้ายข้อมูลเฉพาะสำหรับผลงานของที่สามารถบ่งบอกถึงแรงบันดาลใจของศิลปินที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง
3. ให้เด็กและเยาวชนแบ่งกลุ่มเล็กๆ ในการเลือกผลงานศิลปะหรือศิลปิน เพื่อสืบหาข้อมูล และสร้างเป็นเส้นทางที่แสดงถึงการสืบค้นของผลงานศิลปะ
4. ให้เด็กและเยาวชนแต่ละคน หรือแบ่งกลุ่มเล็กๆ ในการสืบหาข้อเท็จจริงของบริบททางวัฒนธรรม จากการสร้างสรรค์งานของศิลปิน หรือพื้นฐานในกระบวนการทำงานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะขึ้นมา

แกนศิลปะวิจารณ์

การสอนศิลปะวิจารณ์สามารถสร้างขึ้นจากการที่เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ โดยมีแนวทางการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. ให้เด็กและเยาวชนอธิบายจากการถามคำถาม การตีความ และตัดสินใจเกี่ยวกับงานศิลปะ ในระหว่างที่เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์

2. ให้เด็กและเยาวชนอ่านนิยายสาร หรือหนังสือพิมพ์ โดยพูดถึงงานผลงานศิลปะหรือนิทรรศการศิลปะ จากนั้นให้พิจารณาเปรียบเทียบในสิ่งที่สังเกตเห็นและแสดงความคิดเห็น

3. สร้างความเข้าใจให้กับเด็กและเยาวชน ถึงความสัมพันธ์ระหว่างจุดมุ่งหมายของศิลปินและการตีความหมายของงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้น เป็นการช่วยฝึกให้เด็กและเยาวชนอธิบายเกี่ยวกับงานศิลปะ และรู้จักตีความหมายขึ้นใหม่จากเดิมได้ เปรียบเทียบสิ่งที่ได้ตีความ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในสิ่งที่อาจเป็นไปได้จากเหตุผลของความแตกต่างหรือเหมือนกัน

4. ก่อนไปเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ ชักชวนให้เด็กและเยาวชนเขียนความคิดเห็นถึงงานศิลปะที่จะได้เห็น ซึ่งสามารถแสดงความคิดเห็นเปรียบเทียบในเบื้องต้นได้อย่างฉับไว จากการเห็นผลงานด้วยตนเอง

3. การจัดกิจกรรมร่วมกับนักการศึกษาพิพิธภัณฑ์

มีวิธีการหลากหลายในการเข้าถึง การจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์ ซึ่งสามารถทำให้การจัดกิจกรรมมีความหลากหลาย โดยสามารถร่วมมือกันในการทำงานเพื่อพัฒนาโครงสร้างหลักสูตร และการวางแผนการมีส่วนร่วมระหว่างกันสำหรับการจัดการเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ในห้องเรียน ซึ่งโดยปกติแล้ว พิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ส่วนใหญ่ จะมีการกำหนดแผนการจัดกิจกรรมเป็นประจำ โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1. กิจกรรมศิลปะ ที่เชื่อมโยงเนื้อหาสาระจากนิทรรศการ โดยออกแบบกิจกรรมทำงานร่วมกับภัณฑารักษ์ และศิลปิน ลักษณะกิจกรรมจึงมีความหลากหลาย

2. กิจกรรมศิลปะ ที่เป็นนโยบายในการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ เช่น ฝ่ายการศึกษาของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร จะวางแผนการดำเนินงานกิจกรรมตามนโยบายของหน่วยงาน ซึ่งมุ่งเน้นให้เกิดความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะ โดยออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับศักยภาพและความต้องการของผู้ที่สนใจเป็นต้น (หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2557)

จากแนวทางการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะของ เดนิส แอว สโตน (Denise L. Stone, 2001) ทำให้เห็นความสำคัญของการจัดระบบการจัดการศึกษาให้มีความสอดคล้องกับบริบทและหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และแนวทางการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่เป็นการบูรณาการที่จะสามารถนำไปสู่เป้าหมายของการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะได้ ซึ่งแนวทางการจัดกิจกรรมนี้เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยขยายการรับรู้ทางสุนทรียะและความรู้ความเข้าใจในศิลปะของเด็กและเยาวชน เห็นคุณค่าของการได้สัมผัสผลงานจากการเข้าร่วมกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และจะช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์สุนทรียะให้กับเด็กและเยาวชนมากขึ้นอีกด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยภายในประเทศ

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (2548) ทำการศึกษางานวิจัยเรื่อง ความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย มีวัตถุประสงค์ เพื่อตีความเรื่องศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย วัฒนธรรมชาติ วัฒนธรรมท้องถิ่น และชุมชนท้องถิ่นดั้งเดิม เพื่อศึกษาบทบาทของเยาวชนด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และศึกษาความหลากหลายทางวัฒนธรรม และยุทธศาสตร์ด้านวัฒนธรรม ใช้การสัมภาษณ์ แลกเปลี่ยนเป็นวิธีการหลักในการศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือ ศิลปิน นักเขียน กลุ่มผู้รับฟัง คือประชาชนทั่วไป เยาวชน นักวิชาการและผู้ทรงคุณวุฒิ เก็บข้อมูลจากเอกสารวิธีการ Focus Group Discussion เป็นการตั้งประเด็นปัญหาผ่านอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้คนที่ไปร่วมสนทนาแลกเปลี่ยนได้ ผลการวิจัยพบว่า บทบาทของเยาวชนด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยมีพลังในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ แต่ขาดโอกาสและพื้นที่ในการแสดงออก บทบาทของเยาวชนด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย จึงจำเป็นต้องได้รับการใส่ใจจากสังคม ดังนี้ 1) เปิดโอกาสและพื้นที่ให้กับเยาวชน 2) เปิดโอกาสให้เยาวชนได้กำหนดทิศทางของตนเอง 3) มีการรวมกลุ่มความคิดที่ตรงกัน มีส่วนร่วมการแบ่งปันความคิดเห็นในการเสวนา 4) สร้างวัฒนธรรมที่มีใจกว้าง เปิดรับกับคนทุกกลุ่ม ข้อเสนอที่เป็นรูปธรรมจากการเสวนาในงานวิจัย คือ 1) ยุทธศาสตร์เชิงนโยบาย 2) ยุทธศาสตร์ด้านพื้นที่การแสดงออกและการสื่อสาร เช่น การให้ความสำคัญกับสื่อ และ 3) ยุทธศาสตร์ด้านความรู้ความเข้าใจด้านศิลปวัฒนธรรม เช่น การส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจและรสนิยมในการเสพศิลปะของสังคมไทย เพื่อลดช่องว่างหรือเชื่อมโยงระหว่างผู้เสพกับผู้สร้าง ควรเริ่มตั้งแต่การศึกษาวิชาศิลปะในโรงเรียน มีโครงการให้คุณค่าการสร้างสรรค์งานได้เหมือนต้นแบบ จึงจะถือว่าเป็นงานศิลปะที่ดี รวมถึงจัดให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสในการทัศนศึกษาหรือชมงานศิลปะเป็นประจำ

หทัยรัตน์ พึ่งประยูรพงศ์ (2553) ศึกษาวิจัย การรับรู้เชิงสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษาที่มีต่องานศิลปะ กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 และ 6 สังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร จำนวน 300 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยพัฒนาจากแนวทฤษฎีการพัฒนาทางสุนทรีย์ภาพของไมเคิล เจ พาร์สัน จำแนกออกเป็น 5 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 ความชื่นชอบ ชั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ชั้นที่ 3 การแสดงออก ชั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ ชั้นที่ 5 ความเป็นตัวของตนเอง แบบทดสอบการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ประกอบด้วยภาพถ่ายงานจิตรกรรม 6 ภาพ และชุดคำถามแบบบันทึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ คู่มือการวิเคราะห์เชิงสุนทรีย์ ผลการวิจัยพบว่า ค่าสูงสุดในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษาที่มีต่องานศิลปะอยู่ในชั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริงมากที่สุด ร้อยละ 58.39 รองลงมา คือชั้นที่ 3 การแสดงออก ร้อยละ 39.28 และ ชั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ ร้อยละ 2.33 และไม่พบการรับรู้เชิงสุนทรีย์ในชั้นที่ 5 ความเป็นตัวของตัวเอง

นุติยาพร วงษ์เณร (2553) ศึกษา การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีการพัฒนาสุนทรียภาพของพาร์สัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการรับรู้ทางศิลปะของนักเรียนประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการรับรู้ทางศิลปะของนักเรียนประถมศึกษา 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนกับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนประถมศึกษา ชั้นปีที่ 5 จำนวน 47 คน โรงเรียนอนุบาลศิริพันธ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 ใช้เวลาทดลอง 20 สัปดาห์ ตามรูปแบบการวิจัยแบบกึ่งทดลอง แบบแผนอนุกรมเวลา เครื่องมือวิจัยได้แก่ 1) แบบวัดความสามารถด้านการรับรู้ทางศิลปะ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการใช้ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานค่า F-test และวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One-way Repeated Measure ANOVA) ผลการวิจัยสรุปว่า นักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการรับรู้ทางศิลปะมีระดับการพัฒนาการรับรู้ทางศิลปะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ธาริน กลิ่นเกษร (2554) ศึกษา ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑสถานศิลปะที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑสถานศิลปะที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนระดับประถมศึกษา และพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้วิชาศิลปศึกษาในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ที่เรียนวิชาดนตรีทัศนศึกษา (วิชาบังคับเลือก) ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2554 จำนวน 26 คน โดยไม่จำแนกเพศ พบว่า 1) ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ หลังเรียนผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ สูงกว่าก่อนเรียนผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยสูงสุดของระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะอยู่ที่ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) (= 3.61) 3) พฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑสถานศิลปะที่ปรากฏมากที่สุด คือสนใจต่อเนื้อหา 4) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑสถานศิลปะอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด คือชอบกิจกรรมที่จัดในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ และ 5) นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุดในทุกๆกิจกรรม และกิจกรรมพิพิธภัณฑสถานศิลปะเกาะประตู่ห้องเรียนมีความคิดเห็นด้วยมากที่สุด

กมลวรรณ จันทวร (2555) ศึกษา การบริหารจัดการหอศิลป์ของรัฐในประเทศไทย พบว่า ผลความพึงพอใจของผู้มาใช้บริการหอศิลป์ส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจในด้านการจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะมากที่สุด และมีความพึงพอใจในด้านการประชาสัมพันธ์น้อยที่สุด ผู้มาใช้บริการมี

ความเห็นว่าการที่ประชาชนเข้าไม่ถึงวงการศิลปะและไม่เข้าใจศิลปะร่วมสมัย เป็นปัญหาและอุปสรรคมากที่สุด โดยมีข้อเสนอแนะสำหรับแนวทางการบริการจัดการหอศิลป์ของรัฐในอนาคตว่า ควรจะมีรูปแบบการบริหารงานอื่นที่ไม่ใช่ราชการ เช่น องค์กรมหาชน เพื่อความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพในการดำเนินงานกับการให้บริการแก่สาธารณชนเป็นหลัก ทั้งในส่วนของการอำนวยความสะดวกและการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับประชาชน

ศุภลักษณ์ วงศ์หน่อ (2557) ศึกษา ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี โดยมีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของเด็กอายุ 7-9 ปี และ 2) ศึกษาและพัฒนา รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี กลุ่มตัวอย่าง คือเด็กอายุ 7-9 ปี โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 39 คน โดยไม่จำแนกเพศ ใช้ระยะเวลาดำเนินการทดลอง 7 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยพัฒนาขึ้นจากแนวทางศึกษาศาสตร์ของ Randy White และทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของ Michael J. Parsons ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยสูงสุดของระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะอยู่ที่ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) 3) พฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ที่ปรากฏมากที่สุด คือ สนใจต่อเนื้อหา 4) แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ คือนักเรียนพึงพอใจกิจกรรมดินแดน Barbapapa และนักเรียนใฝ่ฝันที่จะแสดงผลงานศิลปะของตนเองมากที่สุด และ 5) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นมากที่สุดในแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้แนวศึกษาศาสตร์ คือ ชื่นนำเกิดพฤติกรรมการสังเกตพิจารณา และริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง ชั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์เกิดพฤติกรรมความร่วมมือและการทดลอง ชั้นดำเนินงานเกิดพฤติกรรมทดลองและการทบทวน และขั้นสรุปเกิดพฤติกรรมการวิเคราะห์

2. งานวิจัยต่างประเทศ

หวาง และอิชิซากิ (Wang and Ishizaki, 2002) ศึกษาการพัฒนาสุนทรียภาพในบริบทข้ามวัฒนธรรม กรณีศึกษาเกี่ยวกับความซาบซึ้งศิลปะในประเทศญี่ปุ่น ไต้หวัน และสหรัฐอเมริกา วัตถุประสงค์ เพื่อทบทวนกรอบทฤษฎีของพาร์สันเกี่ยวกับขั้นตอนการพัฒนาจากประเด็นของมุมมองที่ข้ามวัฒนธรรม เพื่อให้ชัดเจนลักษณะการพัฒนาที่แตกต่างในวัฒนธรรมที่ต่างกัน และชี้แจงความแตกต่างเหล่านี้ ในบริบทของศิลปศึกษาในความแตกต่างของวัฒนธรรมการศึกษาครั้งนี้ เก็บข้อมูลจากนักเรียน 884 คน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในประเทศญี่ปุ่น ไต้หวัน และ

สหรัฐอเมริกา วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและ เชิงคุณภาพในการสัมภาษณ์ระหว่างการควบคุมดูแลนักเรียน ผลของการวิจัยครั้งนี้ ไม่สามารถนำไปสู่การสนับสนุนสมมติฐานของพาร์สันได้ในกรณีศึกษาในประเทศญี่ปุ่นเนื่องจาก การพัฒนาเปลี่ยนจากขั้นที่ 2 ไปสู่ขั้นที่ 3 พิสูจน์ว่าเป็นจริงเท่านั้น ทำไมการพัฒนาจากขั้นที่ 2 ไปสู่ขั้นที่ 3 จึงได้รับการรับรองดูเหมือนสิ่งเหล่านี้ จะนำไปสู่จุดเน้นในการจัดการเรียนการสอนศิลปะที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับความรู้เรื่องทัศนธาตุ

คูฟแมน ไรอัน และคณะ (Kaufman Ryan and Group, 2004) ศึกษา ผลของโปรแกรมกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะภายใต้แนวความคิดของเด็ก โดยทดลองกับเด็กจำนวน 176 คน ผ่านกิจกรรมศิลปะของพิพิธภัณฑ์เดลี ในเซนต์ปีเตอร์สเบิร์ก รัฐฟลอริดา พบว่ากิจกรรมศิลปะมีผลการรักษาในเชิงบวกต่อเด็ก รวมทั้งการปรับแนวความคิดของเด็ก ผลการศึกษาพบอย่างมีนัยสำคัญว่าความคิดในเชิงบวกเพิ่มขึ้นจากการทดลองที่มีอิทธิพลขนาดเล็กถึงปานกลางขนาด การศึกษาครั้งนี้มีหลักฐานเบื้องต้นว่าโปรแกรมศิลปะสามารถเป็นประโยชน์สำหรับแนวคิดของเด็ก และตั้งผลกระทบต่อการศึกษาศิลปะและการเขียนโปรแกรมศิลปะบำบัด สำหรับความต้องการที่หลากหลาย

เบน แฮม (Ben-Haim, 2006) ศึกษาการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ จากการรวบรวมข้อมูลการสรุปผล ในงานวิจัยจากนักพิพิธภัณฑ์ศึกษา (Museum Educator) เกี่ยวกับการสร้างการเรียนรู้ ด้วยการมีส่วนร่วมในห้องแสดงงานศิลปะ J. Paul Getty Museum ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ห้องแสดงผลงานศิลปะจะเป็นจุดเป้าหมายของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสำรวจ ค้นหา ซึ่งเกี่ยวกับการเรียนถึงการสำรวจทางความคิดที่ไม่ได้มีการกำหนดไว้ล่วงหน้า การเรียนรู้ด้วยตนเอง ใช้วิธีการมอง การสัมผัส การเคลื่อนไหว และตีความหมายจากสิ่งที่ได้ยิน โดยครูผู้สอนใช้วิธีการวางแผนและใช้เครื่องมือ เพื่อมุ่งสู่เป้าหมาย

นาม อี (Nam E. , 2009) ศึกษาการสร้างความร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑ์ศิลปะและโรงเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสืบค้นผลลัพธ์ และกลวิธีสำหรับการสร้างความร่วมมือ ผลการวิจัยพบว่าการศึกษาพิพิธภัณฑ์จะต้องตระหนักถึงความต้องการของครูศิลปะ และครูศิลปะจะต้องตระหนักถึงทรัพยากรของพิพิธภัณฑ์ หนึ่งในวิธีที่ดีที่สุดที่จะส่งเสริมให้ครูศิลปะใช้พิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นทรัพยากรทางการศึกษา โดยผ่านการประชุมเชิงปฏิบัติการของครู การประชุมเชิงปฏิบัติการเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษา ความร่วมมือและการสื่อสารนี้จะเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างความร่วมมือที่ประสบความสำเร็จระหว่างพิพิธภัณฑ์และโรงเรียน ดังนั้นการสื่อสารที่ชัดเจนและเปิดกว้างจึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อสร้างความสัมพันธ์แบบร่วมกันระหว่างพิพิธภัณฑ์ศิลปะและโรงเรียน ผลของการศึกษานี้จะช่วยนำความร่วมมือให้มากยิ่งขึ้นระหว่างสองสถาบันการศึกษาที่มีความแตกต่างกัน ส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ศิลปะสามารถใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่ และนักเรียนสามารถพัฒนาความเข้าใจของพวกเขาต่อการชื่นชมงานศิลปะได้

มัลลิแกน และคริสติน ซูซาน (Mulligan, Christine Susan, 2010) ศึกษา ความคลุมเครือของการรับรู้: พิพิธภัณฑศิลป์เสมือน การเรียนรู้ทางเลือกและการศึกษาศิลปะเด็ก วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาและตรวจสอบปฏิสัมพันธ์และทัศนคติของเด็กที่มีต่อกิจกรรมศิลปะออนไลน์ของพิพิธภัณฑศิลป์ โดยวิเคราะห์และเก็บรวบรวมข้อมูลจากเด็กประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เข้าร่วมกิจกรรม และมีประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะออนไลน์ พบว่าระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมออนไลน์ มีปัจจัยของการเรียนรู้ 6 ด้าน คือ 1) การให้ความสนใจ 2) การใช้ประสบการณ์ 3) การเรียนรู้ผ่านบุคคล โดยเฉพาะผู้ที่มีความรู้เป็นพิเศษ 4) สภาพแวดล้อม 5) เทคโนโลยี และ 6) การมองเห็นความงาม แนวทางการสร้างความสัมพันธ์อย่างชัดเจนระหว่างการปฏิสัมพันธ์ของเด็กที่มีต่อกิจกรรมศิลปะออนไลน์ขึ้นอยู่กับความต้องการ และค่านิยมของเด็กแต่ละคน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในมุมมองของเด็ก ซึ่งระบุอย่างชัดเจนว่ากิจกรรมศิลปะออนไลน์ ค่อนข้างคลุมเครือกับการรับรู้ และให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมกับการทำกิจกรรมศิลปะด้วยประสบการณ์ตรงมากกว่า

จากงานวิจัยที่กล่าวมาในเบื้องต้นทั้งจากภายในประเทศ และต่างประเทศทำให้เห็นถึงความจำเป็นต่อการพัฒนากิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑศิลป์ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาเป็นอย่างยิ่ง อีกทั้งยังมีการวิจัยพิสูจน์แล้วว่าทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียะภาพของพาร์สัน สามารถนำมาวิเคราะห์ระดับของประสบการณ์สุนทรียะของนักเรียนประถมศึกษาได้จริง รวมทั้งผลการวิจัยหลายชิ้นยังสนับสนุนให้มีการพัฒนากิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑศิลป์ ให้สอดคล้องกับความต้องการ เพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนประถมศึกษาต่อไป

การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย ทำให้เห็นถึงแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑศิลป์ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ที่ต้องคำนึงถึงการจัดการเรียนรู้ศิลปะ โดยมีจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ 3 ด้านคือ 1) ด้านพุทธิพิสัย ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ 2) ด้านจิตพิสัย การรับรู้ทางความรู้สึกที่นำไปสู่การประเมินค่า และ 3) ด้านทักษะพิสัย ความสามารถและความชำนาญในสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ภายใต้การบูรณาการกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนประถมศึกษาที่มีทักษะด้านศิลปะพื้นฐาน ให้นักเรียนประถมศึกษาสามารถสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และใช้ความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิวิจารณ์ แสดงความคิดเห็นงานศิลปะอย่างมีอิสระ ชื่นชม และนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ท้องถิ่นและสากล

ประสบการณ์สุนทรียะ คือการรับรู้ที่สามารถบ่งบอกถึงอารมณ์ความรู้สึก ที่ได้รับจากประสบการณ์ที่เกี่ยวกับความงาม เป็นอารมณ์ความรู้สึกที่ได้จากการสัมผัส หรือปะทะกับวัตถุทางสุนทรียะ ซึ่งในที่นี้หมายถึงงานศิลปะ และสภาพแวดล้อมในพิพิธภัณฑศิลป์ ซึ่งประสบการณ์

สุนทรียะ เป็นสิ่งสำคัญที่นักเรียนประถมศึกษาควรได้รับการพัฒนา อีกทั้งยังเป็นต้นทางในการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์

แนวคิดและทฤษฎีศิลปศึกษา เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ เกิดประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ส่งผลต่อพัฒนาการทางสุนทรียะและพัฒนาด้านศิลปะของนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ทฤษฎีการรับรู้ ที่หมายถึง การตระหนักรู้และควบคุมกระบวนการรู้คิดของบุคคล ซึ่งบลูม (Bloom, 1961) ได้จำแนกการรู้คิดออกเป็น 5 ชั้น คือ ชั้นความรู้ ชั้นเข้าใจ ชั้นวิเคราะห์ ชั้นสังเคราะห์ และชั้นประเมิน ถือเป็นต้นทางในการเรียนรู้เรื่องสุนทรียะ เพราะเป็นการประเมินความงามจากข้อมูลเชิงประสบการณ์ผ่านการรู้คิดทั้ง 5 ชั้น โดยปัจจัยที่จะส่งต่อการพัฒนาทางสุนทรียะ คือพัฒนาการด้านศิลปะ

ทฤษฎีพัฒนาการด้านศิลปะ กล่าวถึงพัฒนาการของบุคคลที่มีการเรียนรู้ และทักษะด้านศิลปะ ซึ่งแนวคิดของโลเวนเฟลด์ และบริตแทน ได้ระบุถึงระดับพัฒนาการด้านศิลปะคือ 1) ชั้นขีดเขียน (อายุ 2-4 ปี) ใช้เส้น และรูปร่างโดยบังเอิญ 2) ชั้นก่อนสัญลักษณ์ (อายุ 4-7 ปี) ใช้รูปแบบเรขาคณิตในการสื่อความหมาย 3) ชั้นสัญลักษณ์ (อายุ 7-9 ปี) ใช้สัญลักษณ์อย่างหลากหลายในการนำเสนอแนวคิด 4) ชั้นเกาะกลุ่ม (อายุ 9-12 ปี) ใช้การตกแต่งรายละเอียดมากขึ้น มีความตระหนักถึงการวาดภาพเหมือนจริง 5) ชั้นก่อนวัยรุ่น (อายุ 12-14 ปี) ใช้การแรเงา และสัดส่วนตามมุมมองที่ปรากฏ และ 6) ชั้นวัยรุ่น (อายุ 14 ปีขึ้นไป) นอกจากนี้ยังมีการศึกษาทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะและจิตวิทยาศิลปะ ที่กล่าวถึงกระบวนการเชิงจิตวิทยา ว่าด้วยเรื่อง วัตถุประสงค์สุนทรียะ การเห็นที่นำไปสู่การรับรู้ผ่านองค์ประกอบทางศิลปะ คือ จุด เส้น น้ำหนัก สี พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง และพื้นที่ว่าง ซึ่งท้ายที่สุดกลายเป็นความสามารถในการมองเห็นงานศิลปะ แล้วเกิดการตอบรับโดยการเชื่อมโยงประสบการณ์ และความคิดเห็นส่วนตัว อันจะนำไปสู่การประเมินค่าทางสุนทรียะศาสตร์ต่อไป

ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน เกิดจากการศึกษาวิจัยการทำงานศิลปะของเด็ก และเสนอแนะการเรียนรู้ศิลปะที่มีประสิทธิภาพ ต้องส่งเสริมท้าทายให้เด็กคิด มองดูงานศิลปะที่มีความหลากหลาย และให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ดึงความคิดออกมา จากงานวิจัยของพาร์สัน ได้กล่าวว่า การมองเห็นและการเข้าใจศิลปะของเด็กจะบรรลุระดับที่สูงขึ้นต้องมีระดับการพัฒนาสุนทรียภาพ 5 ระดับ คือ 1) ความชื่นชอบ (Favoritism) 2) ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) 3) การแสดงออก (Expressiveness) 4) แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) 5) ความเป็นตัวตน (Autonomy)

การจัดการพิพิธภัณฑสถานศิลปะ เป็นความสำคัญที่จะต้องศึกษาทำความเข้าใจ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาระบบการจัดการ หลักคิด และรูปแบบในการจัดการ ดังนี้ พิพิธภัณฑสถานศิลปะ คิดสถานที่รวบรวมและจัดแสดงผลงานศิลปะ รวมทั้งเป็นพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะให้กับบุคคลทั่วไป ทั้งในทาง

ตรงและทางอ้อม โดยกำหนดแผนงานให้มีการจัดกิจกรรมศิลปะ ในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ตรงต่อความสนใจของผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กและเยาวชน

เดนิส แอว สโตน ได้เสนอแนะ รูปแบบการจัดการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ อย่างน้อยที่สุดต้องสามารถสร้างการเผชิญหน้าในความอยากรู้อยากเห็นของเด็กและเยาวชน เกี่ยวกับความคิดและความสามารถในการเรียนรู้ ซึ่งมีผลกระทบต่อบทบาทและความสำคัญของการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เด็กและเยาวชนจะมีความคิดและการตัดสินใจเกี่ยวกับงานศิลปะ เป็นจุดเริ่มต้นที่ดี หรือเป็นจุดเชื่อมโยงที่ช่วยสร้างกระบวนการคิดอันเนื่องกับธรรมเนียมและความเข้าใจ พิพิธภัณฑ์ศิลปะจึงควรจัดเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ด้านศิลปะ โดยสามารถจำแนกการบริหารออกเป็น 3 ส่วน

1. การจัดกิจกรรมการเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เป็นกระบวนการที่ง่ายที่สุดในการเรียนรู้ แต่เป็นกิจกรรมสำคัญที่จะช่วยสร้างการเรียนรู้ที่ดีให้กับเด็กและเยาวชน ซึ่งสามารถสร้างสรรครูปแบบการเที่ยวชมได้อย่างหลากหลาย เช่น การนำชมประกอบการเล่นเกม สร้างคู่มือสำหรับการเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ การสร้างบทเรียนพิพิธภัณฑ์ หรือการสร้างชุดคู่มือสำหรับครู เป็นต้น

2. การจัดการศึกษาเชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์สู่ห้องเรียน เสนอแนะให้บูรณาการการเรียนรู้โดยหลักสูตรศิลปะแบบ DBAE เป็นหลักสูตรการจัดการสอนศิลปะใน 4 แกนความรู้ สุนทรียศาสตร์ ศิลปะปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลป์ และศิลปวิจารณ์ ซึ่งสามารถนำมาใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้ศิลปะระหว่างห้องเรียนกับพิพิธภัณฑ์ได้ดี

3. การจัดกิจกรรมร่วมกับนักการศึกษาพิพิธภัณฑ์ คือการสร้างรูปแบบ และกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายร่วมกับผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ศึกษา ซึ่งพิพิธภัณฑ์จะต้องให้ความสำคัญกับบุคลากรด้านการศึกษา โดยการเปิดโอกาสให้สามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านนั้นๆ เพื่อให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ หลากหลาย และเป็นที่น่าสนใจของผู้ชม

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีทั้งหมด จะทำให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดระบบ และกระบวนการ ส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะให้สอดคล้องกับบริบทและหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และแนวทางการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่เป็นการบูรณาการที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายของการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะได้ ซึ่งแนวทางการจัดกิจกรรมนี้เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยขยายการรับรู้ทางสุนทรียะและความรู้ความเข้าใจในศิลปะของนักเรียนประถมศึกษา การเห็นคุณค่าในศิลปะจากจากประสบการณ์ และการเรียนรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ จะช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์สุนทรียะให้กับนักเรียนประถมศึกษา ส่งผลดีต่อการพัฒนาศักยภาพ นำไปสู่การพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ตลอดจนผลของการใช้แนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบทดลอง (Experimental Research) โดยมีรายละเอียดในการดำเนินการ วิจัยตามลำดับดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
3. การดำเนินงานวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัย บทความและที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศและต่างประเทศในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กับการพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ความหมายของการจัดการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนประถมศึกษาเกิดประสบการณ์สุนทรีย์
2. ข้อมูลด้านแนวคิดและทฤษฎีศิลปศึกษา โดยทำการศึกษาทฤษฎีการรู้คิด ทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะ ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ จิตวิทยาศิลปะ และทฤษฎีพัฒนาการสุนทรีย์ภาพของ พาร์สัน 5 ระดับ คือ 1) ความชื่นชอบ (Favoritism) 2) ความงามและความจริง (Beauty and Realism) 3) การแสดงออก (Expressiveness) 4) แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) 5) ความเป็นตัวตน (Autonomy)
3. ข้อมูลด้านพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ความหมายของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ วิวัฒนาการของพิพิธภัณฑ์ศิลปะและหอศิลป์ในประเทศไทย การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เขตกรุงเทพมหานคร

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2559 จำนวน 30 คน

การดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนาแนวทางในการสร้าง และพัฒนาเครื่องมือวิจัย

1. ศึกษาตำรา เอกสาร หลักการ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นประเด็น และข้อคำถามในการเก็บข้อมูล

2. ลงพื้นที่สังเกตการณ์จัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ และหน่วยงานต่างๆ ที่จัดกิจกรรมศิลปะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และสัมภาษณ์บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะ รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา ศิลปิน และครูสอนศิลปะในระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อให้ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และแนวทางในการสร้างแบบวัดประสบการณ์สุนทรีย์

3. สร้างเครื่องมือวิจัย

3.1 แนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

3.2 แบบวัดประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจจากการเข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้แนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจจากการใช้แนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

4. ตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย โดยการหาดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) และนำมาปรับปรุงแก้ไข

5. นำเครื่องมือวิจัย ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (Try Out) คือ นักเรียนประถมศึกษา และบุคลากรของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

ขั้นตอนที่ 2 การทดลอง

1. นำแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มาวางแผนการจัดกิจกรรมศิลปะร่วมกับฝ่ายการศึกษา และฝ่ายนิทรรศการ ของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

2. ทดลองจัดกิจกรรมศิลปะในพื้นที่หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จำนวน 30 คน โดยไม่จำแนกเพศ

3. สังเกตพฤติกรรม ที่เป็นตัวบ่งชี้ประสบการณ์สุนทรีย์ และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ จากนักเรียนประถมศึกษา โดยการสะท้อนความคิดเห็น ด้วยการพูดคุย และเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจในการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โดยใช้แบบสอบถาม

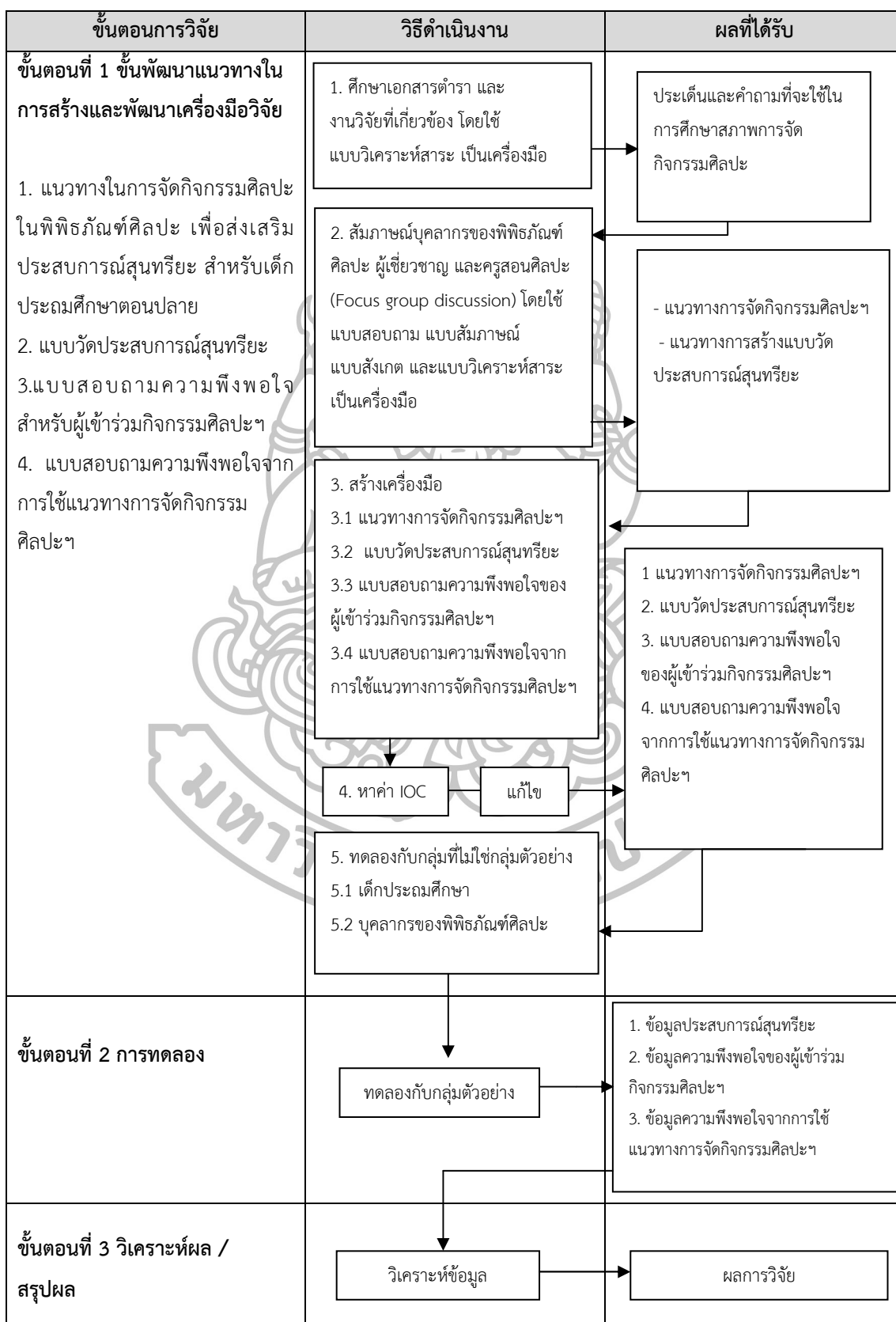
ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการวิจัย

1. นำข้อมูลต่างๆ ที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์ และจำแนกออกเป็นระดับของพัฒนาการด้านสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษา ว่าเกิดขึ้นในระดับใด และระดับในมากที่สุด วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ และความพึงพอใจในการใช้แนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

2. อภิปรายผลของการวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ

3. สรุปผลงานการวิจัย

แผนผังขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย



เครื่องมือในการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือในการวิจัยขึ้น โดยศึกษาจากกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง คือ กรอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ประสบการณ์สุนทรียะ แนวคิดและทฤษฎีศิลปศึกษา การจัดการกิจกรรมศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา และการจัดการพิพิธภัณฑ์ พัฒนามาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ประกอบด้วย 4 ประเภท คือ

1. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

เป็นการรวบรวมข้อมูล และทำการวิเคราะห์เนื้อหาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับกรอบแนวคิดงานวิจัย โดยมุ่งเน้นการสร้างกิจกรรมศิลปะให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะภายใต้ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน 5 ระดับคือ 1) ความชื่นชอบ (Favoritism) 2) ความงามและความจริง (Beauty and Realism) 3) การแสดงออก (Expressiveness) 4) แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) 5) ความเป็นตัวตน (Autonomy)

2. แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ

เป็นเครื่องมือในการตรวจสอบคุณภาพของแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน 5 ระดับคือ 1) ความชื่นชอบ (Favoritism) 2) ความงามและความจริง (Beauty and Realism) 3) การแสดงออก (Expressiveness) 4) แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) 5) ความเป็นตัวตน (Autonomy) ใช้วัดผลของประสบการณ์สุนทรียะที่เกิดขึ้นกับนักเรียนประถมศึกษา โดยเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการทำกิจกรรม

ตอนที่ 1 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นแบบเลือกตอบ และแบบเติมคำ

ตอนที่ 2 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับการวัดผลของประสบการณ์สุนทรียะ ตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน 5 ระดับคือ 1) ความชื่นชอบ (Favoritism) 2) ความงามและความจริง (Beauty and Realism) 3) การแสดงออก (Expressiveness) 4) แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) 5) ความเป็นตัวตน (Autonomy)

3. แบบสอบถามความพึงพอใจผู้ร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

เป็นการสอบถามความพึงพอใจจากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ตามแนวทางจัดการกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ตอนที่ 1 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นแบบเลือกตอบ และแบบเติมคำ

ตอนที่ 2 เป็นข้อคำถามที่เกี่ยวกับความพึงพอใจจากเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ ศิลปะตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นแบบประเมินผล แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale)

4. แบบสอบถามความพึงพอใจผู้ร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ

เป็นการสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ตอนที่ 1 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นแบบเลือกตอบ และแบบเติมคำ

ตอนที่ 2 เป็นข้อคำถามที่เกี่ยวกับความพึงพอใจจากใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะใน พิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นแบบวัดและ ประเมินผล แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale)

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นคำถามปลายเปิด

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เกิดจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี กรณีศึกษาและตัวอย่าง งานวิจัยต่างๆ ที่สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับ นักเรียนประถมศึกษา ซึ่งก่อนนำเครื่องมือไปใช้ทดลอง ผู้วิจัยได้สร้างและทำการตรวจสอบเครื่องมือ วิจัย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์ สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

1.2 คัดเลือกแนวคิดเป็นประเด็นที่ได้จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการจัดกิจกรรม ศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดย ศึกษาจากงานวิจัยและกรณีศึกษาต่างๆ

1.3 สร้างตัวอย่างแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และนำไปให้ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบก่อนนำไปใช้ โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ 5 สาขา จำนวน 5 ท่าน ดังนี้

1.3.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านด้านศิลปศึกษา เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษามีประสบการณ์ด้านศิลปศึกษา ไม่นต่ำกว่า 5 ปีจำนวน 1 ท่าน

1.3.2 ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ (ศิลปิน) เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ ไม่นต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

1.3.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ มีประสบการณ์ด้านพิพิธภัณฑ์ ไม่นต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

1.3.4 ภัณฑารักษ์เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานภัณฑารักษ์ในพิพิธภัณฑ์ หรือเป็นภัณฑารักษ์อิสระ มีประสบการณ์ในการทำงานด้านภัณฑารักษ์ ไม่นต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

1.3.5 ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษา เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านจิตวิทยาการศึกษา ไม่นต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

พิจารณาตรวจสอบ ค่าความเที่ยงเชิงเนื้อหา โดยใช้เกณฑ์ดังนี้

คะแนน 1 หมายถึง แน่ใจว่าเหมาะสม สอดคล้อง

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่เหมาะสมสอดคล้อง

เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีดังนี้

คะแนน IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 หมายถึง มีความเหมาะสม สอดคล้องกับจุดประสงค์

คะแนน IOC ต่ำกว่า 0.50 หมายถึง ไม่เหมาะสม ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.4 นำเครื่องมือการวิจัยมาปรับปรุง และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จากการตรวจสอบค่าความเที่ยงเชิงเนื้อหาของแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ด้าน ซึ่งสามารถรายงานผลการตรวจสอบได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ด้านเนื้อหาที่ระบุไว้ในคู่มือการจัดกิจกรรมศิลปะ							
1. เนื้อหาที่ระบุไว้ในคู่มือการจัดกิจกรรมศิลปะ มีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	0	1	1	1	0.75	เหมาะสม
2. เนื้อหาที่ระบุไว้ในคู่มือการจัดกิจกรรมศิลปะมีความเชื่อมโยงกับหลักสูตรทางการศึกษาในระดับการประถมศึกษาขั้นพื้นฐาน	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
3. เนื้อหาที่ระบุไว้ในคู่มือการจัดกิจกรรมศิลปะ สามารถส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
ค่าเฉลี่ย	1	0.7	1	1	1	0.9	เหมาะสม
ด้านรูปแบบที่ระบุไว้ในคู่มือการจัดกิจกรรมศิลปะ							
4. รูปแบบและลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะที่ระบุไว้ในคู่มือการจัดกิจกรรมศิลปะ มีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	1	0	1	1	0.75	เหมาะสม
5. รูปแบบและลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะที่ระบุไว้ในคู่มือการจัดกิจกรรมศิลปะ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรง	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
6. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมที่ระบุไว้ในคู่มือ มีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
ค่าเฉลี่ย	1	1	0.7	1	1	0.9	เหมาะสม

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ด้านกระบวนการที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ							
7. กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะที่ระบุไว้ในคู่มือ มีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	1	0	1	1	0.75	เหมาะสม
8. กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะที่ระบุไว้ในคู่มือ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
9. กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะที่ระบุไว้ในคู่มือ ส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
10. กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และ หอศิลป์ต่างๆได้	1	0	1	1	1	0.75	เหมาะสม
ค่าเฉลี่ย	1	0.7	0.7	1	1	0.9	เหมาะสม
ด้านสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะ							
11. สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะมีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
12. สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ ส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
13. สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะต่างๆได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
ค่าเฉลี่ย	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์							
14. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ หรือการรับรู้ความงามได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
15. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดความชื่นชอบในงานศิลปะ (Favoritism)	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
16. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดเกิดการเรียนรู้เรื่องความงามและความจริง (Beauty and Realism)	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
17. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 สามารถแสดงออกถึงความคิดและอารมณ์ความรู้สึกได้ (Expressiveness)	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
18. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดแบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form)	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
19. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 สามารถสร้างความเป็นตัวของตนเองได้ (Autonomy)	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
20. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งเป้าไว้	1	1	1	0	1	0.75	เหมาะสม
ค่าเฉลี่ย	1	1	1	0.9	1	0.9	เหมาะสม
รวมค่าเฉลี่ย	1	0.9	0.9	0.9	1	0.9	เหมาะสม

จากตารางที่ 2 พบว่าผลการตรวจสอบแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีความเหมาะสม สอดคล้องกับ จุดประสงค์ แนวทางด้านต่างที่ระบุไว้ในกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ มีความเที่ยงเชิงเนื้อหา ดังนี้ ด้านเนื้อหา 0.9 ด้านรูปแบบ 0.9 ด้านกระบวนการจัดกิจกรรม 0.9 ด้านสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ 1.0 และด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ 0.9 ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะการปรับปรุงแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ คือให้ใช้เนื้อหากิจกรรมที่บูรณาการได้กับการจัดการเรียนการสอนตาม หลักสูตรศิลปศึกษา รูปแบบกิจกรรมควรเน้นให้นักเรียนประถมศึกษาเรียนรู้ผ่านการเล่น กระบวนการจัดกิจกรรมจึงเป็นไปในแนวทางที่นักเรียนประถมศึกษาทุกคนได้รับประสบการณ์ตรง ส่วนบุคคล ปรับปรุงให้สื่อ วัสดุและอุปกรณ์น่าสนใจ ดึงดูด เข้ากับพัฒนาการทางศิลปะ และร่วมสมัย ให้นักเรียนประถมศึกษาได้รับประสบการณ์ทางสุนทรีย์จากการดู ฟัง ทำและพูด

2. แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผลประสบการณ์สุนทรียะ จากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

2.2 คัดเลือกแนวคิด และประเด็นที่ได้จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลประสบการณ์สุนทรียะ โดยศึกษาจากงานวิจัยและกรณีศึกษาต่าง ๆ

2.3 สร้างตัวอย่างแบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ โดยใช้ทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน 5 ระดับคือ 1) ความชื่นชอบ (Favoritism) 2) ความงามและความจริง (Beauty and Realism) 3) การแสดงออก (Expressiveness) 4) แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) 5) ความเป็นตัวตน (Autonomy) เป็นกรอบในการสร้าง และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบก่อนนำไปใช้ โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ 5 สาขา จำนวน 5 ท่าน ดังนี้

2.3.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านด้านศิลปศึกษา เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษามีประสบการณ์ด้านศิลปศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

2.3.2 ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ (ศิลปิน) เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

2.3.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ มีประสบการณ์ด้านพิพิธภัณฑ์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

2.3.4 ภัณฑารักษ์เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานภัณฑารักษ์ในพิพิธภัณฑ์ หรือเป็นภัณฑารักษ์อิสระ มีประสบการณ์ในการทำงานด้านภัณฑารักษ์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน




2.3.5 ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษา เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านจิตวิทยาการศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

2.4 นำเครื่องมือการวิจัยมาปรับปรุง และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1. แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ สามารถวัดประสบการณ์ หรือการรับรู้ความงามได้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ชั้นปีที่ 4-6 ได้	1	0	1	1	1	0.8	เหมาะสม
2. แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ สามารถวัดผลความชื่นชอบในงานศิลปะ (Favoritism) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 ได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
3. แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ สามารถวัดผลการเรียนรู้เรื่องความงามและความจริง (Beauty and Realism) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
4. แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ สามารถวัดผลการแสดงออกถึงความคิดและอารมณ์ความรู้สึกได้ (Expressiveness) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 ได้	1	0	1	1	1	0.8	เหมาะสม
5. แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ สามารถวัดผล การเรียนรู้แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 ได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
6. แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ สามารถวัดผลการสร้างความเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 ได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ โดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ภาพผลงานศิลปะที่นำมาใช้เป็นโจทย์ในการวัดประสบการณ์สุนทรียะ มีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6							
 <p>ชื่อศิลปิน : พอล เซซาน ชื่อผลงาน : “Rideau Cruchon et Compotier” เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ ปี พ.ศ. ที่สร้าง: 2427 (ค.ศ. 1884)</p>	0	1	1	1	0	0.6	เหมาะสม
 <p>ชื่อศิลปิน : วินเซนต์ แวนโก๊ะ ชื่อผลงาน : “The Starry Night” เทคนิค: สีน้ำมันบนผ้าใบ ปี พ.ศ. ที่สร้าง: 2432 (ค.ศ. 1889)</p>	1	1	0	1	1	0.8	เหมาะสม
 <p>ชื่อศิลปิน : ปาโบล ปิกัสโซ ชื่อผลงาน : “Still Life with Mandolin and Guitar” เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ ปี พ.ศ. ที่สร้าง: 2455 (ค.ศ. 1912)</p>	0	1	1	1	0	0.6	เหมาะสม

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ โดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ความเหมาะสมของข้อคำถามที่ใช้ในการวัดประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6							
1. น້องๆ เห็นอะไรในภาพนี้	1	1	1	1	1	1.0	
2. น້องๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้	1	1	1	1	1	1.0	
3. ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร	1	1	1	1	1	1.0	
4. สมมุติถ้าน້องๆ เป็นศิลปินผู้วาดภาพนี้ ทำไมถึงวาดภาพออกมาเป็นแบบนี้	1	1	1	1	1	1.0	
5. ภาพนี้เป็นภาพวาดที่สวยงามหรือไม่ เพราะ อะไร	1	0	1	1	1	0.8	
6. น້องๆ ชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร	1	1	1	1	1	1.0	
7. ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงภาพนี้ได้ อยาก เปลี่ยนแปลงภาพนี้เป็นอย่างไรบ้าง	1	1	1	1	1	1.0	
ค่าเฉลี่ย	1	0.8	1	1	1	0.9	เหมาะสม

จากตารางที่ 3 พบว่าผลการตรวจสอบแบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียน
ประถมศึกษา มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 0.9 และภาพผลงาน
ศิลปะที่นำมาใช้เป็นโจทย์สำหรับการวัดผลประสบการณ์สุนทรียะ มีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 0.6 และ
ข้อคำถามสำหรับการวัดผลประสบการณ์สุนทรียะ มีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 0.9 และผู้เชี่ยวชาญได้
เสนอแนะให้ปรับภาพที่ให้เป็นโจทย์สำหรับการวัดผล เป็นผลงานศิลปะของศิลปินไทย ให้สอดคล้อง
กับบริบทสังคมไทย หรือเป็นผลงานศิลปะที่จัดแสดงอยู่ระหว่างการทำกิจกรรม รวมทั้งเสนอแนะให้
จัดเรียงคำถามใหม่ ให้สอดคล้องการทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียะ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลความพึงพอใจจากการเข้า
ร่วมกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

3.2 คัดเลือกแนวคิด และประเด็นที่ได้จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการวัดผล ความพึงพอใจผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยศึกษาจากงานวิจัยและกรณีศึกษาต่างๆ

3.3 สร้างตัวอย่างแบบสอบถามความพึงพอใจผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบก่อนนำไปใช้ โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ 5 สาขา จำนวน 5 ท่าน ดังนี้

3.3.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านด้านศิลปศึกษา เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญ ด้านศิลปศึกษา มีประสบการณ์ด้านศิลปศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปีจำนวน 1 ท่าน

3.3.2 ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ (ศิลปิน) เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้าน การสร้างสรรค์งานศิลปะ มีประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

3.3.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ มีประสบการณ์ด้านพิพิธภัณฑ์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

3.3.4 ภัณฑารักษ์เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานภัณฑารักษ์ ในพิพิธภัณฑ์ หรือเป็นภัณฑารักษ์อิสระ มีประสบการณ์ในการทำงานด้านภัณฑารักษ์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

3.3.5 ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษา เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้าน จิตวิทยาการศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

3.4 นำเครื่องมือการวิจัยมาปรับปรุง และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแบบสอบถามความพึงพอใจผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะใน พิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1. น้อยๆ ชอบกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ	0	1	1	1	1	0.8	เหมาะสม
2. กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำให้น้อยๆรู้จักศิลปิน และศิลปะมากขึ้น	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
3. กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำให้น้อยๆ ได้รับประสบการณ์ทางศิลปะที่ดี	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแบบสอบถามความพึงพอใจผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะใน
พิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ (ต่อ)

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
4. กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะช่วยให้ น้องๆเข้าใจเนื้อหาศิลปะ ในห้องเรียนมากขึ้น	1	1	1	0	1	0.8	เหมาะสม
5. กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำให้ น้องๆเห็นว่าศิลปะมีความสวยงาม	1	-1	0	1	1	0.4	ไม่เหมาะสม
6. กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำให้ น้องๆเห็นว่าศิลปะมีคุณค่า	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
7. กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำให้ น้องๆ รู้จักความงามและความจริงได้	1	1	0	1	1	0.8	เหมาะสม
8. กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำให้ น้องๆ สามารถแสดงอารมณ์ ความรู้สึกได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
9. กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำให้ น้องๆ สามารถนำงานศิลปะไปเป็นตัวอย่างใน การทำงานศิลปะได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
10. กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำให้ น้องๆ อยากกลับเข้ามาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะ อีก	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
11. รูปแบบของแบบสอบถามมีความเหมาะสม กับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4-6)	1	0	1	1	1	0.8	เหมาะสม
ค่าเฉลี่ย	0.9	0.7	0.8	0.9	1	0.9	เหมาะสม

ผลการตรวจสอบแบบสอบถามความพึงพอใจผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์
ศิลปะฯ โดยภาพรวมพบว่า มีความเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ค่าเฉลี่ย 0.9 ซึ่งหาก
พิจารณาโดยละเอียดจะเห็นว่า คำถามข้อที่ 5 กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำให้น้องๆเห็นว่าศิลปะ
มีความสวยงาม ไม่เหมาะสม ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้ปรับรูปแบบของแบบสอบถามให้เหมาะสมกับช่วง
วัยของนักเรียนประถมศึกษา ปรับภาษาให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ รวมทั้งปรับวิธีการประเมินผล
ความพึงพอใจในกิจกรรมศิลปะแต่ละกิจกรรม โดยการเรียนลงลำดับความชื่นชอบ

4. แบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลความพึงพอใจจากการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

4.2 คัดเลือกแนวคิด และประเด็นที่ได้จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการวัดผลความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยศึกษาจากงานวิจัยและกรณีศึกษาต่างๆ

4.3 สร้างตัวอย่างแบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบก่อนนำไปใช้ โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ 5 สาขา จำนวน 5 ท่าน ดังนี้

4.3.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา มีประสบการณ์ด้านศิลปศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

4.3.2 ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ (ศิลปิน) เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

4.3.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ เป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ มีประสบการณ์ด้านพิพิธภัณฑ์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

4.3.4 ภัณฑารักษ์เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานภัณฑารักษ์ในพิพิธภัณฑ์ หรือเป็นภัณฑารักษ์อิสระ มีประสบการณ์ในการทำงานด้านภัณฑารักษ์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

4.3.5 ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษา เป็นผู้ที่ประสบการณ์ด้านจิตวิทยาการศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 ท่าน

4.4 นำเครื่องมือการวิจัยมาปรับปรุง และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ด้านเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ							
1. เนื้อหาที่ใช้จัดกิจกรรมศิลปะมีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ชั้นปีที่ 4-6	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ (ต่อ)

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
2. เนื้อหาที่ในการจัดกิจกรรม เชื่อมโยงกับหลักสูตรทางการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
3. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ สามารถส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
ค่าเฉลี่ย	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
ด้านรูปแบบที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ							
4. รูปแบบและลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะ มีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	-1	1	1	1	0.6	เหมาะสม
5. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรง	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
6. ความถี่ในการจัดกิจกรรมศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	1	1	-1	1	0.6	เหมาะสม
7. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	-1	1	1	1	0.6	เหมาะสม
ค่าเฉลี่ย	1	0	1	0.5	1	0.7	เหมาะสม
ด้านกระบวนการที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ							
8. กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ มีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
9. กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะ ต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ (ต่อ)

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
10. กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ ส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
11. กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และ หอศิลป์ต่างๆได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
ค่าเฉลี่ย	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
ด้านสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะ							
12. สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ มีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	1	0	1	1	1	0.8	เหมาะสม
13. สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ ส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
14. สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะต่างๆได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
ค่าเฉลี่ย	1	0.6	1	1	1	0.9	เหมาะสม
ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์							
15. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ หรือรับรู้ความงามได้	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
16. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา เกิดความชื่นชอบในงานศิลปะ (Favoritism)	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบแบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ (ต่อ)

รายการ	ความคิดเห็น					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
17. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดเกิดการเรียนรู้เรื่องความงามและความจริง (Beauty and Realism)	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
18. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 สามารถแสดงออกถึงความคิดและอารมณ์ความรู้สึกได้ (Expressiveness)	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
19. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดแบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form)	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
20. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 สามารถสร้างความเป็นตัวของตนเองได้ (Autonomy)	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
ค่าเฉลี่ย	1	1	1	1	1	1.0	เหมาะสม
รวมค่าเฉลี่ย	1	0.7	1	0.9	1	0.9	เหมาะสม

ผลการตรวจสอบแบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ โดยภาพรวมพบว่า มีความเหมาะสม สอดคล้องกับจุดประสงค์ ค่าเฉลี่ย 0.9 ด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ย 1 ด้านรูปแบบ ค่าเฉลี่ย 0.7 ด้านกระบวนการ ค่าเฉลี่ย 1 ด้านสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ค่าเฉลี่ย 0.9 ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ ค่าเฉลี่ย 1 ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้ปรับภาษาในข้อคำถามให้ชัดเจน และงานต่อการทำความเข้าใจของผู้ตอบแบบสอบถาม

การทดลองเครื่องมือวิจัยก่อนการนำไปใช้ทดลองจริง

ผู้วิจัยทำการทดลองเครื่องมือวิจัย ก่อนการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนประถมศึกษา โรงเรียนวัดบางพลีใหญ่กลาง จำนวน 5 คน โดยทำการทดลองกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ในนิทรรศการศิลปะ ศิลปกรรมช่างเผือก ณ ห้องนิทรรศการ ชั้น 9 หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 1 เริ่มกิจกรรม โดยการพานักเรียนประถมศึกษา เยี่ยมชมนิทรรศการโดยรอบ



ภาพที่ 2 ทดลองการทำกิจกรรม เส้นแสนสวย

ผลการทดลองพบว่า แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา สามารถสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ได้ เห็นได้จากนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม 5 คน มีระดับพัฒนาการทางสุนทรีย์ ระดับ 2 ความงามและความจริง (Beauty and Realism) มีระดับความพอใจในระดับดี และผลการประเมินความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ อยู่ในระดับดี

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ลงพื้นที่เก็บข้อมูลกับบุคลากรของพิพิธภัณฑสถานศิลปะ พิพิธภัณฑสถาน และหน่วยงานที่จัดกิจกรรมศิลปะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 6 แห่ง สัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ จำนวน 6 คน ดังนี้ 1) พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ 2) หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 3) หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน 4) หอศิลป์จามจุรี แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 5) พิพิธภัณฑสถานเด็ก กรุงเทพมหานคร (เขตจตุจักร) และ 6) มิวเซียมสยาม

2. ลงพื้นที่เก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญ 4 ด้านที่กำหนดไว้จำนวน 12 คน โดยการสัมภาษณ์ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถาน เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ภายใต้แนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ 5 ด้านคือ ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบกิจกรรม ด้านกระบวนการ ด้านสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ และด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ ซึ่งกำหนดผู้เชี่ยวชาญสำหรับสัมภาษณ์ดังนี้

2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา มีประสบการณ์ด้านศิลปศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 คน

2.2 ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ (ศิลปิน) มีประสบการณ์ด้านศิลปะ ไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 คน

2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑสถานและภัณฑารักษ์ มีประสบการณ์เกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 คน

2.4 ครูผู้สอนศิลปะ ในระดับประถมศึกษา มีประสบการณ์การทำงานด้านการจัดการเรียนการสอนศิลปะ ไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 คน

3. นำแบบวัดประสบการณ์สุนทรีย์ ลงพื้นที่เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม ในพระราชูปถัมภ์ฯ ที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะฯ จำนวน 30 คน

4. นำแบบสอบถามความพึงพอใจผู้ร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ ลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม ในพระราชูปถัมภ์ฯ ที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะฯ จำนวน 30 คน

5. นำแบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ ลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ จำนวน 25 คน แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม คือ 1) ฝ่ายการศึกษา 2) ฝ่ายนิทรรศการ 3) ภัณฑารักษ์ และ 4) ครูสอนศิลปะในระดับประถมศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ถูกวิจัยได้จากแบบสัมภาษณ์จากบุคลากรในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และหอศิลป์มาวิเคราะห์ด้านเนื้อหาโดยคำนวณเป็นร้อยละ และสรุปสาระสำคัญของแต่ละด้านบรรยายเป็นแบบความเรียงประกอบตาราง แจงรายละเอียดออกมาทีละเนื้อหา ส่วนข้อมูลจากแบบสอบถามผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์

สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ตรวจสอบเครื่องมือวิจัยด้วยการใช้ สถิติการหาความเที่ยงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2. แปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือวิจัย โดยการหาค่าเฉลี่ย และหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้

2.1 หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) โดยคำนวณจากสูตรและเปรียบเทียบจากตาราง

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ตารางที่ 6 เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย (\bar{x})

ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1.00 - 1.49	น้อยที่สุด
1.50 - 2.49	น้อย
2.50 - 3.49	ปานกลาง
3.50 - 4.49	มาก
4.50 - 5.00	มากที่สุด

ที่มา: มาเรียม นิลพันธุ์. วิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. (นครปฐม: โครงการส่งเสริมการผลิตตำราและเอกสารการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2551)

2.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยคำนวณจากสูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum(\bar{X} - X)^2}{N}}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 \bar{X} แทน คะแนนระดับการประเมิน
 X แทน ค่าเฉลี่ย
 N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 4 ตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

1. ผลการสำรวจสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เขตกรุงเทพมหานคร
2. ผลการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ในต่างประเทศ
3. ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

ตอนที่ 2 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับพัฒนาการทางสุนทรีย์ะของนักเรียนประถมศึกษา หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมตามทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ

- 4.1 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษา ที่มีต่อแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
- 4.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาศาภาพการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

1. ผลการสำรวจสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เขตกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัยทำการสำรวจการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เขตกรุงเทพมหานครจำนวน 6 แห่ง คือ

- 1) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ 2) หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน 3) หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 4) หอศิลป์จามจุรี แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 5) มิวเซียมสยาม และ 6) พิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร (เขตจตุจักร) พบสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เขตกรุงเทพมหานคร ดังนี้

ตารางที่ 7 ผลการสำรวจสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เขตกรุงเทพมหานคร

ลำดับ	การจัดกิจกรรมศิลปะ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ
		ร้อยละ	ร้อยละ
ด้านเนื้อหาของกิจกรรมศิลปะ ที่จัดขึ้นในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ			
1	พิพิธภัณฑ์มีกิจกรรมศิลปะที่เชื่อมโยงเนื้อหาที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์	80	20
2	พิพิธภัณฑ์มีกิจกรรมศิลปะ โดยใช้เนื้อหาจากภายนอก เช่น จากตัวศิลปิน จากความรู้เชิงประวัติศาสตร์ศิลปะ ทฤษฎีศิลปะ ฯลฯ	100	0
3	พิพิธภัณฑ์มีกิจกรรมศิลปะ โดยคัดเลือกเนื้อหาให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	80	20
4	พิพิธภัณฑ์มีกิจกรรมศิลปะ โดยใช้เนื้อหาตามความต้องการของผู้ใช้บริการ	60	40
5	เนื้อหาที่นำมาจัดกิจกรรม เชื่อมโยงกับหลักสูตรทางการศึกษาในระดับการประถมศึกษาขึ้นไป	80	20
6	กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้น สามารถสร้างความคิดสร้างสรรค์ได้	80	20
7	พิพิธภัณฑ์จัดกิจกรรมศิลปะ ที่มีลักษณะการพูดคุย		
	7.1 กิจกรรมการเสวนา	60	40
	7.2 กิจกรรมการบรรยายองค์ความรู้ด้านศิลปะ	100	0
	7.3 กิจกรรมนำชมนิทรรศการ	80	20

ตารางที่ 7 ผลการสำรวจสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เขตกรุงเทพมหานคร (ต่อ)

ลำดับ	รายการ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ
		ร้อยละ	ร้อยละ
8	พิพิธภัณฑ์จัดกิจกรรมศิลปะ ผ่านลักษณะการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ (Work Shop)		
	8.1 อบรมเชิงปฏิบัติการ การสร้างงานศิลปะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา	100	0
	8.2 อบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับผู้สนใจทั่วไป	100	0
9	พิพิธภัณฑ์มีการจัดกิจกรรมศิลปะ ในลักษณะการแนะนำ และฝึกฝนให้กับผู้ใช้บริการ (Training)	40	60
10	ความถี่ในการจัดกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์		
	10.1 เดือนละ 1 ครั้ง	20	80
	10.2 เดือนละ 2 ครั้ง	60	40
	10.3 มากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน	20	80
	ด้านกระบวนการในการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ		
11	พิพิธภัณฑ์ มีคณะทำงานด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ	60	40
12	พิพิธภัณฑ์ได้สร้างกิจกรรมศิลปะร่วมกับศิลปิน	100	0
13	พิพิธภัณฑ์ได้สร้างกิจกรรมศิลปะ ร่วมกับสถาบันการศึกษา	80	20
14	พิพิธภัณฑ์ได้สร้างกิจกรรมกับหน่วยงานภายนอกทั้งภาครัฐ และเอกชน ที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม	80	20
15	พิพิธภัณฑ์ได้สร้างกิจกรรมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ที่มีเนื้อหา และมีกระบวนการที่คล้ายคลึงกัน	80	20
	ด้านสื่อ วัสดุ และอุปกรณ์ ประกอบการจัดกิจกรรมศิลปะ		
16	พิพิธภัณฑ์มีการเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ในการทำกิจกรรมศิลปะ	80	20
17	พิพิธภัณฑ์สร้างสื่อวัสดุและอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมใหม่	60	40
18	พิพิธภัณฑ์สร้างสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่สามารถประยุกต์ ใช้ได้กับทุกกิจกรรมศิลปะ	80	20

ตารางที่ 7 ผลการสำรวจสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เขตกรุงเทพมหานคร (ต่อ)

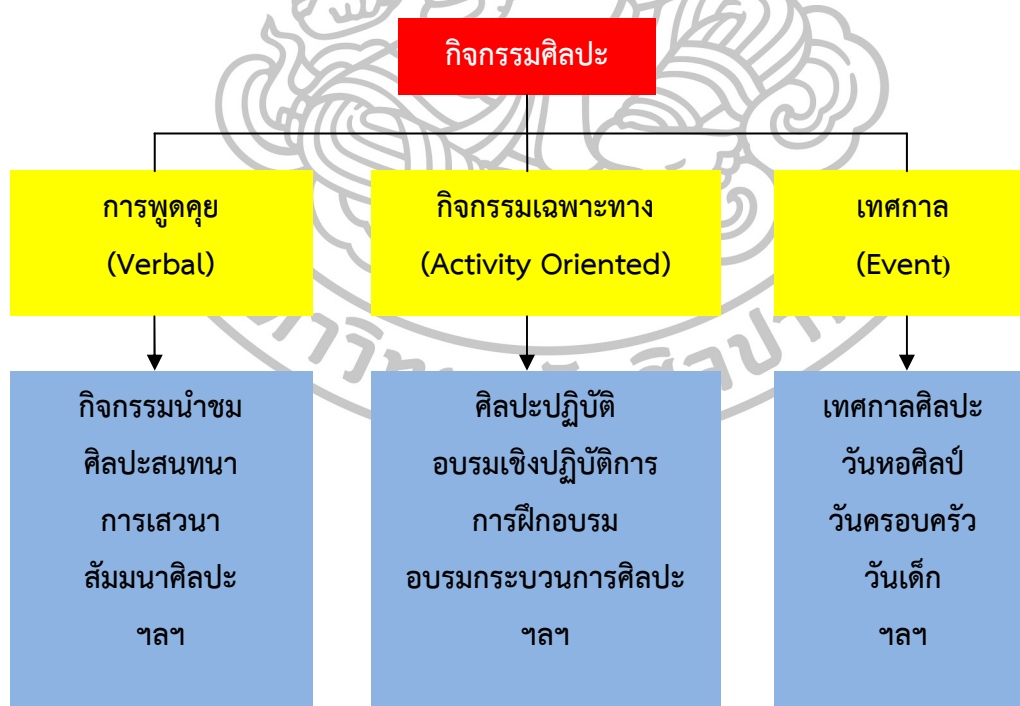
ลำดับ	รายการ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ
		ร้อยละ	ร้อยละ
19	พิพิธภัณฑ์ให้ความสำคัญกับการสร้างสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมศิลปะ	60	40
	ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์		
20	กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้น มุ่งเน้นให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ หรือการรับรู้ความงาม	40	60
21	กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้น มุ่งเน้นให้เกิดความชื่นชอบในงานศิลปะ (Favoritism)	40	60
22	กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้น มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้เรื่องความงามและความจริง (Beauty and Realism)	40	60
23	กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้น มุ่งเน้นให้สามารถแสดงออกถึงความคิดและอารมณ์ความรู้สึกได้ (Expressiveness)	40	60
24	กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้น มุ่งเน้นให้เกิดแบบอย่างและรูปแบบต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม (Style and Form)	40	60
25	กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้น มุ่งเน้นให้สามารถสร้างความเป็นตัวของตัวเองได้ (Autonomy)	40	60

จากตารางที่ 6 พบว่าสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะ เขตกรุงเทพมหานครทั้ง 6 แห่งมีแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ที่ใกล้เคียงกันคือมุ่งสร้างกิจกรรมศิลปะด้วยรูปแบบที่หลากหลาย แต่ไม่เน้นให้เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ เห็นได้จากมีเพียงร้อยละ 40 เท่านั้นที่จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ด้านเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ ร้อยละ 80 นำเนื้อที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์ และนำเนื้อหาจากภายนอกที่ใกล้เคียงกันมาจัดกิจกรรมศิลปะ โดยรูปแบบกิจกรรมการบรรยายศิลปะเป็นกิจกรรมที่เน้นมากที่สุดถึง ร้อยละ 100 และที่สำคัญเชื่อมโยงกับหลักสูตรทางการศึกษาถึงร้อยละ 80 มีความถี่ในการจัดกิจกรรมศิลปะอยู่ที่ เดือนละ 2 ครั้งคิดเป็นร้อยละ 60 ซึ่งมีบุคลากรสำหรับการจัดกิจกรรมศิลปะ เพียงร้อยละ 60 เท่านั้น โดยอาศัยการทำงานร่วมกับศิลปิน สถาบันการศึกษา และองค์กรด้านศิลปวัฒนธรรม ร้อยละ 80 ด้านวัสดุและอุปกรณ์ประกอบการจัดกิจกรรมศิลปะ ทุกพิพิธภัณฑ์ให้ความสำคัญในการเตรียมอุปกรณ์ถึง ร้อยละ 80 และมุ่งเน้นให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับหลายกิจกรรม เพื่อประหยัดงบประมาณถึงร้อยละ 80

ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ มีเพียง ร้อยละ 40 เท่านั้นที่เห็นความสำคัญ ส่วนใหญ่มุ่งเน้นให้ได้รับความรู้และทักษะด้านศิลปะ มากกว่าการรับรู้ทางสุนทรีย์

2. ผลการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ในต่างประเทศ

ผู้วิจัยทำการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ จากกรณีศึกษาในต่างประเทศ โดยคัดเลือกพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีความน่าสนใจ และมุ่งเน้นส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาผ่านกิจกรรมศิลปะ จำนวน 5 แห่ง 1) ประเทศเยอรมนี เดอะ โคลน มิวเซียม เซอร์วิส (The Cologne Museum Service) 2) ประเทศอเมริกา พิพิธภัณฑ์ศิลปะ เจ พอล เก็ตตี้ มิวเซียม (J. Paul Getty Museum) 3) ประเทศสิงคโปร์ สิงคโปร์ อาร์ต มิวเซียม (Singapore Art Museum) 4) ประเทศญี่ปุ่น โตเกียว ฟุจิ อาร์ต มิวเซียม (Tokyo Fuji Art Museum) และ 5) ประเทศเกาหลี เนชั่นเนล มิวเซียม ออฟ โมเดิร์น อาร์ต แอนด์ คอนเทมโพรารี อาร์ต (National Museum of Modern and Contemporary Art) พบว่าการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะสามารถแบ่งประเภทการจัดกิจกรรมได้ 3 กลุ่มใหญ่ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนผังแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

ที่มา: Karin Rottmann. **Bringing Museums to Life.** (Educational Programmes. The Cologne Museum Service, 2015)

1. กิจกรรมการพูดคุย (Verbal) เป็นวิธีการพื้นฐานเบื้องต้นที่จะสามารถสื่อสาร และถ่ายทอดองค์ความรู้ ประสบการณ์ รวมทั้งสร้างการรับรู้ทางศิลปะ ได้อย่างง่ายที่สุด จากการพูดคุยบอกเล่า แนะนำสิ่งต่างๆ ภายใต้เนื้อหาและองค์ความรู้ด้านศิลปะ โดยพิพิธภัณฑสถานศิลปะส่วนใหญ่จะมีกิจกรรมนำชมนิทรรศการ การเสวนาร่วมกับศิลปิน การพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญในแวดวงศิลปะ ฯลฯ

2. กิจกรรมเฉพาะทาง (Activity Oriented) เป็นกิจกรรมที่เน้นเฉพาะเจาะจง ด้านเนื้อหา และรูปแบบของกิจกรรม โดยการนำเนื้อหาหลักของพิพิธภัณฑสถานหรือนิทรรศการ มาใช้เป็นแกนหลักในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความรู้ ความเข้าใจได้เป็นอย่างดี ซึ่งลักษณะกิจกรรมเฉพาะทางนี้มีรูปแบบที่หลากหลายขึ้นอยู่กับบริบทและวัตถุประสงค์ของผู้จัดกิจกรรม ศิลปะว่าต้องการให้เป็นไปอย่างไร เช่น กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ การอบรมเชิงปฏิบัติการ ฯลฯ

3. เทศกาล (Event) เป็นกิจกรรมพิเศษที่จัดเป็นวาระสำคัญของพิพิธภัณฑสถานศิลปะ โดยส่วนใหญ่มักจะจัดกิจกรรมในวันสำคัญทางสังคม เช่น วันเด็กแห่งชาติ วันเกิดของพิพิธภัณฑสถาน อาทิตยสำหรับกิจกรรมครอบครัว ฯลฯ ซึ่งการจัดเทศกาลอาจสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมเฉพาะทาง (Activity Oriented) หรือกิจกรรมการพูดคุย (Verbal) ที่พิพิธภัณฑสถานศิลปะดำเนินการอยู่แล้ว เพียงแต่จัดเป็นวาระพิเศษ เพื่อดึงดูดให้เกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังทำการศึกษา ส่วนประกอบต่างๆ ในการจัดกิจกรรมศิลปะ โดยบางออกเป็นด้านต่างๆ คือ ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบกิจกรรม ด้านกระบวนการ ด้านสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ และด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ ส่วนใหญ่ใช้เนื้อหาเริ่มต้นจากภายในพิพิธภัณฑสถาน ศิลปะ บูรณาการกับการเรียนรู้ในระบบการศึกษา พยายามสร้างให้พิพิธภัณฑสถานศิลปะเห็นแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปะอย่างแท้จริง มีการสร้างชุดคู่มือสำหรับครูศิลปะ และให้ความสำคัญกับระดับความยากง่ายของเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ เชื่อมโยงพิพิธภัณฑสถานศิลปะสู่ห้องเรียน ตัวอย่างเช่น พิพิธภัณฑสถานศิลปะ เจ พอล เก็ตตี มีวเซียม (J. Paul Getty Museum) สร้างชุดการเรียนรู้สำหรับครู และนักเรียน เป็นแบบอย่างให้ครูศิลปะทุกคนสามารถเข้ามาเรียนรู้ ก่อนการนำนักเรียนประถมศึกษา เข้าไปทำกิจกรรมศิลปะ เพื่อเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เรียนรู้เนื้อหาก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่ และสภาพแวดล้อมจริง

ด้านรูปแบบกิจกรรมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมระหว่างครู ศิลปะ นักเรียน และพิพิธภัณฑสถานศิลปะ คำนึงถึงศักยภาพของผู้ร่วมกิจกรรม ใช้รูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายตามความเหมาะสมและความสนใจส่วนบุคคล เช่น การประดิษฐ์สิ่งของจากแนวคิดของผลงานศิลปะ การสร้างบทบาทสมมุติ ฯลฯ รูปแบบการจัดกิจกรรมสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนรู้ศิลปะ และสิ่งที่สำคัญคือประสบการณ์ตรงส่วนบุคคลที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม หรือในบางพิพิธภัณฑสถานให้ความสำคัญกับรูปแบบกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมต่อช่วงวัยเป็นอย่างมาก เช่น

สิงคโปร์ อาร์ท มิวเซียม (Singapore Art Museum) ที่แบ่งกิจกรรมศิลปะตามช่วงอายุอย่างชัดเจน โดยระบุช่วงอายุดังนี้ 1) กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน (อายุ 4-6 ปี) 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษา (อายุ 7-12 ปี) 3) โรงเรียนมัธยมศึกษาและสถาบันอุดมศึกษา (อายุ 13-18 ปี) เพื่อให้รูปแบบกิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการ และศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้ร่วมกิจกรรม

ด้านกระบวนการที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ สร้างแนวทางการจัดกิจกรรม โดยการเรียนรู้ผ่านเกมส์ การสร้างปริศนา ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ให้อิสระในการเรียนรู้ นักเรียนประถมศึกษาเป็นผู้เลือกที่เรียนรู้เรื่องราวทางศิลปะด้วยตนเอง ภายใต้การแนะนำของบุคลากรในพิพิธภัณฑ์ ตัวอย่างเช่น เนชั่นเนล มิวเซียม ออฟ โมเดิร์น อาร์ต แอนด์ คอนเทมโพรารี อาร์ต (National Museum of Modern and Contemporary Art) สร้างพิพิธภัณฑ์ศิลปะสำหรับเด็กขึ้นมาเฉพาะ เปิดให้เป็นพื้นที่อิสระในการเรียนรู้สำหรับเด็ก ที่จะได้รับประสบการณ์ตรง เรียนรู้และสามารถสัมผัสความรู้สึก เกิดการตั้งคำถาม สื่อสารกับศิลปินและงานศิลปะร่วมสมัย

ด้านสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม มุ่งเน้นให้เป็นเครื่องมือที่ช่วยทำให้กิจกรรมศิลปะ มีความน่าสนใจ ดึงดูดให้อยากร่วมกิจกรรม จะต้องเหมาะสมกับผู้ใช้ ในกรณีที่ เป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะถาวร จะต้องมีการปรับปรุงให้ร่วมสมัยอยู่เสมอ สื่อสารเนื้อหาได้อย่างดี และมีความพร้อมสำหรับการใช้งาน พิพิธภัณฑ์ศิลปะ โตเกียว ฟุจิ (Tokyo Fuji Art Museum) เป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับการสร้างสื่อสำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยสร้างเป็นกิจกรรมศิลปะชื่อ “Art Card” (Guide Game) เป็นชุดการเรียนรู้สำเร็จรูปที่ใช้เกมส์เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย ซึ่งสามารถดาวน์โหลดได้จากเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ โดยจะแบ่งออกเป็น ชุดกิจกรรม Art Card 1- Art Card 4



ภาพที่ 3 ตัวอย่าง “Art Card” (Guide Game) ของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โตเกียว ฟุจิ
ที่มา: พิพิธภัณฑ์ศิลปะ โตเกียว ฟุจิ. “Art Card” (Guide Game). เข้าถึงเมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2559
เข้าถึงได้จาก <http://www.fujibi.or.jp/en/learning-program>

ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ มุ่งเน้นให้ได้รับประสบการณ์ตรงส่วนบุคคล ในสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่ส่งเสริมต่อการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ สร้างปรากฏการณ์และความแปลกใหม่ต่อการเรียนรู้ ผู้ร่วมกิจกรรมใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกในลักษณะต่างๆ ที่จะนำไปสู่การรับรู้ด้านความงาม ผ่านศาสตร์ทางศิลปะที่หลากหลาย โดยเลือกใช้ให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม เดอะ โคลน มิวเซียม เซอร์วิส (The Colone Museum Service) เป็นตัวอย่างที่ดีในการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ โดยให้ความสำคัญกับประสบการณ์ตรงผ่านกิจกรรมศิลปะที่หลากหลาย เช่น ดนตรี วรรณกรรม การแต่งกาย การแสดงละคร ฯลฯ เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์สุนทรีย์ไปสู่ชีวิตประจำวัน ให้เกิดความคงทนในการสัมผัสรับรู้ถึงความงาม



ภาพที่ 4 ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่ออกแบบโดย เดอะโคลน มิวเซียม เซอร์วิส
ที่มา: Karin Rottmann. **Bringing Museums to Life**. (Educational Programmes. The Colone Musuem Service, 2015)

3. ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

จากการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา 3 ท่าน ผู้สร้างสรรคงานศิลปะ (ศิลปิน) 3 ท่าน ด้านพิพิธภัณฑ์และภัณฑารักษ์ 3 ท่าน และครูผู้สอนรายวิชาศิลปะในระดับประถมศึกษาตอนปลาย 3 ท่าน ก่อนนำข้อมูลสังเคราะห์และสร้างตัวอย่างแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ไว้ดังนี้

ด้านเนื้อหาของกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญเสนอให้มีการศึกษาเนื้อหาการจัดการเรียนการสอนศิลปะในระดับประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อนำมาใช้เป็นเนื้อหาเบื้องต้น ก่อนการนำกระบวนการและเนื้อหาศิลปะในอยู่พิพิธภัณฑศิลป์มาประกอบเข้าด้วยกัน เพื่อให้เปิดประโยชน์สูงสุด มุ่งเน้นให้เนื้อหานั้นสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล โดยนำมาประยุกต์ใช้กับเนื้อหาที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑศิลป์แต่ละแห่ง ภายใต้กระบวนการที่ส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ ผ่านประสบการณ์ตรงที่จะได้รับการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ อย่างต่อเนื่อง ทั้งเนื้อหาที่นำมาประยุกต์ใช้จะต้องเป็นเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่าย ไม่ยากเกินไป หรือย่อเนื้อหาที่เข้าใจยากไปสู่สิ่งที่ง่ายต่อการเรียนรู้และทำความเข้าใจ

ด้านรูปแบบและลักษณะ การจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้รูปแบบและลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑศิลป์ โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนประถมศึกษาได้ประสบการณ์ตรง จากการมองเห็น การฟัง ลงมือปฏิบัติและการแสดงออก ให้ครบกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ ที่จะประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นประสบการณ์สุนทรีย์ ที่ยั่งยืน และการรูปแบบกิจกรรมศิลปะยังส่งผลต่อพื้นฐานความรู้เดิมของนักเรียนประถมศึกษาอีกด้วย จึงต้องคำนึงถึงพื้นฐานความรู้ ลักษณะนิสัย ธรรมชาติในการเรียนรู้ และพัฒนาการการเรียนรู้ศิลปะ ก่อนการออกแบบ และใช้ลักษณะกิจกรรมใดๆก็ตาม เพื่อให้สามารถพัฒนาประสบการณ์สุนทรีย์ให้กับนักเรียนประถมศึกษาได้จริง

ด้านกระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญเสนอให้จัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning by Playing) ใช้เกมเป็นต้นทางการเรียนรู้ที่สอดแทรกเนื้อหาประกอบการสาธิต และให้นักเรียนประถมศึกษามีส่วนร่วมกับกิจกรรมในทุกขั้นตอน ให้เกิดความคุ้นเคย สนุกสนาน เพลิดเพลินต่อการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ได้รับประสบการณ์แปลกใหม่ ทั้งในตรงและทางอ้อม เช่นการสัมผัสอุปกรณ์การสร้างผลงานศิลปะ การเชิญศิลปินมาทำกิจกรรม การได้เห็นวิธีการสร้างสรรค์ การเข้าไปในพื้นที่ต้องห้ามของพิพิธภัณฑศิลป์ โดยไม่ขัดแย้งเนื้อหาความรู้ แต่ให้เกิดขึ้นเองผ่านประสบการณ์ตรง ชวนให้คิด ชวนคุยให้แสดงออกถึงสิ่งที่มองเห็น และสัมผัสรับรู้ หากสามารถบูรณาการ หรือเชื่อมโยงไปสู่การดำเนินชีวิตของนักเรียนประถมศึกษาได้ ก็จะส่งผลดี ความยั่งยืนของประสบการณ์ทางสุนทรีย์ เช่น การสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะจากกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑศิลป์ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ทุกครั้งที่นักเรียนประถมศึกษาหยิบจับสิ่งประดิษฐ์

เหล่านั้นมาใช้จะคิดถึงประสบการณ์ที่ได้ลงมือสร้างสรรค์ของสิ่งนี้ เป็นการทบทวนเชื่อมโยงประสบการณ์ได้ดี และที่สำคัญคือการสร้างการมีส่วนร่วมของนักเรียนประถมศึกษาทุกคนที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โดยลำดับคำสำคัญคือ ดู ฟัง ทำและพูด ภายใต้ระยะเวลาในการทำกิจกรรมประมาณ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง

ด้านสื่อวัสดุและอุปกรณ์ ผู้เชี่ยวชาญกล่าวตรงกันว่า คือสิ่งสำคัญที่จะเป็นเครื่องมือในการช่วยให้กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้นนั้นส่งผลดีต่อการเรียนรู้ และการรับรู้ทางสุนทรียะ ซึ่งวัสดุอุปกรณ์จำเป็นจะต้องสอดคล้องกับทักษะความสามารถของนักเรียนประถมศึกษา เป็นเครื่องมือที่สร้างความดึงดูดที่เห็นแล้วอยากเล่น อยากทดลองทำ สีเส้นสดใส สมวัย และเข้าใจง่าย อาจเป็นเอกสารประกอบ (Worksheet) แผ่นพับ หรืออุปกรณ์ใดก็ได้ ที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้และความเหมาะสมกับนักเรียนประถมศึกษา ที่สำคัญหากกิจกรรมศิลปะนั้นๆ ต้องการวัสดุ อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมจำเป็นจะต้องเตรียมความพร้อม คือเมื่อต้องใช้อุปกรณ์ใด ก็มีพร้อม และครบถ้วนสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมศิลปะทุกคน หลีกเลี่ยงอุปกรณ์ที่ก่อให้เกิดความเสี่ยงต่ออุบัติเหตุกับนักเรียนประถมศึกษา หากจำเป็นต้องใช้จะต้องมีเจ้าหน้าที่คอยควบคุมดูแลเป็นอย่างดี การออกแบบวัสดุ อุปกรณ์ประกอบกิจกรรมศิลปะที่ดีจึงต้องคำนึงถึงทักษะความสามารถ ธรรมชาติการเรียนรู้

ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรียะ ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้การสร้างประสบการณ์สุนทรียะเกิดจากประสบการณ์ตรงที่นักเรียนประถมศึกษา โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ชวนคุยถึงสิ่งที่จะเรียนรู้จากกิจกรรมศิลปะพูดถึงพิพิธภัณฑ์ ชวนเล่นเกม ชวนพูดคุยเกี่ยวกับผลงานศิลปะที่นักเรียนประถมศึกษาเห็น
2. นำชมนิทรรศการศิลปะ ชวนพูดคุยโดยการตั้งคำถาม รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็น ชอบหรือไม่เพราะอะไร ฯลฯ พยายามให้นักเรียนประถมศึกษาทุกคนได้แสดงออกด้วยการพูด สร้างให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
3. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการให้โจทย์กว้างๆ หรือการสร้างสรรค์ผ่านการเล่นเกม นักสืบ ค้นหาสิ่งต่างๆ เช่น ตามหาเส้น ตามหาสี เป็นต้น เพื่อนำสิ่งที่ได้นั้นมาสร้างสรรค์เป็นงานประดิษฐ์ หรืองานศิลปะ
4. ลอมวงคุย ให้นักเรียนประถมศึกษาได้แสดงออกถึงความคิดที่มีต่อการชมงานศิลปะ และการสร้างสรรค์ผลงานของตัวเอง ว่านักเรียนทำอะไร อย่างไร ทำไมถึงเป็นเช่นนั้น และให้เพื่อนนักเรียนประถมศึกษาช่วยอภิปราย แลกเปลี่ยนมุมมองที่ตนคิดเห็น
5. สรุปกิจกรรม พูดและทบทวนถึงประสบการณ์และความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสรุปประเด็นต่างๆ

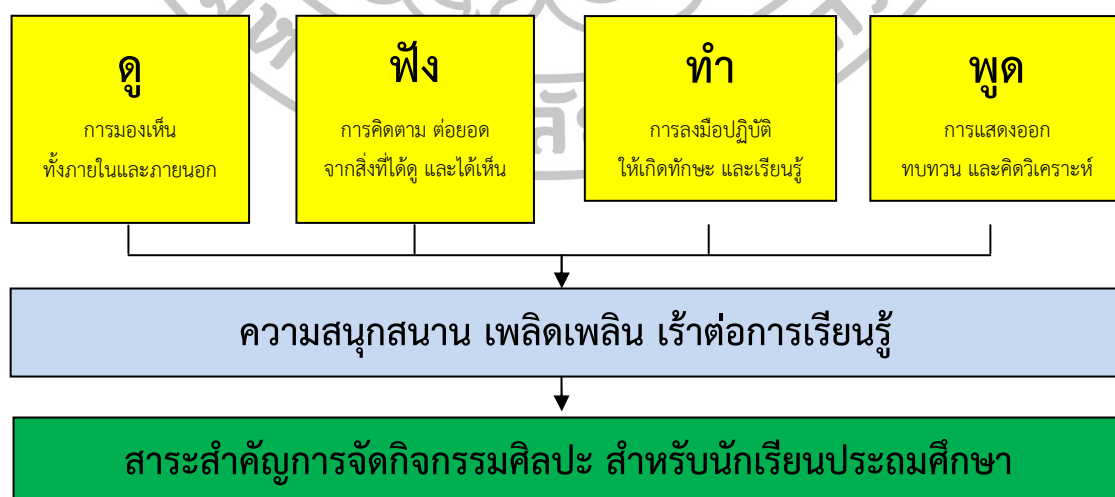
ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบผลการศึกษาศาภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ	สภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเขตกรุงเทพมหานคร	สภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะกรณีศึกษาต่างประเทศ	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
ด้านเนื้อหา	เนื้อหาที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์ และนำเนื้อหาจากภายนอกที่ใกล้เคียง	เนื้อหาจากภายในพิพิธภัณฑ์ผสมผสานกับหลักสูตรการศึกษา	เนื้อหาภายในพิพิธภัณฑ์บูรณาการร่วมกับหลักสูตรการศึกษา
ด้านรูปแบบ	เน้นการบรรยายและศิลปะปฏิบัติ	เน้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรงส่วนบุคคล	เน้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรงส่วนบุคคล
ด้านกระบวนการ	สร้างกระบวนการที่หลากหลาย	ให้อิสระในการเรียนรู้ เรียนรู้ผ่านเกม การแก้ปัญหาจากโจทย์	เรียนรู้ผ่านการเล่น เน้นให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน
ด้านสื่อ วัสดุและอุปกรณ์	ให้ความสำคัญในการสร้าง และเน้นการประยุกต์ใช้	ให้ความสำคัญกับวัย และศักยภาพของผู้ใช้ สวยงาม เป็นที่สนใจของผู้ใช้ ประยุกต์ใช้ได้	เป็นเครื่องมือในการสร้างความสนใจ สร้างแรงดึงดูด ประยุกต์ใช้ได้
ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์	ไม่เน้นประสบการณ์สุนทรีย์	ให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรงในพื้นที่ทางสุนทรีย์ ให้ศาสตร์ศิลปะที่หลากหลาย เช่น ดนตรี วรรณกรรม การละคร เป็นต้น	รับรู้ประสบการณ์ตรงจากการดู ฟัง ทำ และพูด พัฒนาไปสู่ประสบการณ์สุนทรีย์

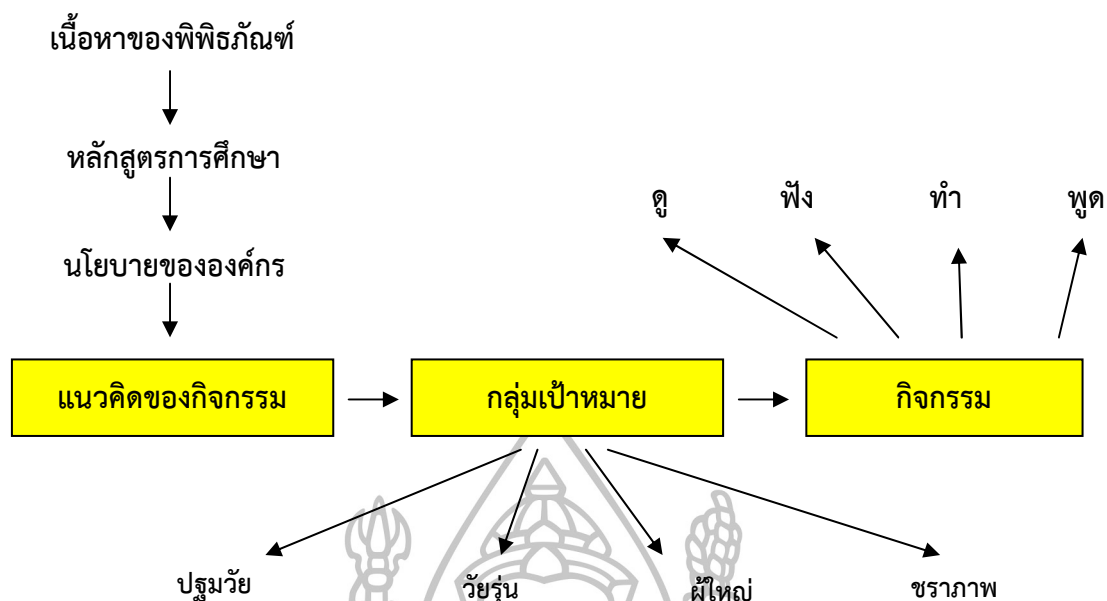
ตอนที่ 2 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

จากการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ผู้วิจัยพบว่าแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ควรใช้เนื้อหาในการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง ในสถาบันการศึกษา ประกอบกับเนื้อหาที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะมีอยู่ รูปแบบและลักษณะกิจกรรมศิลปะควรเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับธรรมชาติการเรียนรู้ของนักเรียนประถมศึกษา สร้างโอกาสในการรับรู้สุนทรีย์ ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรง ด้านกระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ สร้างการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning by Playing) เน้นให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ด้านวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมศิลปะ ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะเป็นตัวช่วยในการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ และการเรียนรู้ที่ดีสำหรับนักเรียนประถมศึกษา จึงจำเป็นต้องออกแบบให้ดึงดูด น่าใช้ เป็นที่ต้องการของผู้ร่วมกิจกรรม มีความสวยงาม ผ่อนคลาย และต้องพร้อมใช้เสมอ ซึ่งสามารถออกแบบให้เป็นกลางสำหรับการประยุกต์ใช้ได้ ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ที่สำคัญคือ การได้สัมผัสรับรู้ความงามผ่านประสบการณ์ในการดู การฟัง การลงมือปฏิบัติ และแสดงออกด้วยการพูด จะทำให้นักเรียนประถมศึกษามีพัฒนาทางประสบการณ์สุนทรีย์ได้ดี ซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นแผนภาพดังนี้



แผนภาพ แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา



แผนภาพ กรอบแนวคิดในการออกแบบกิจกรรมศิลปะ

ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์แนวคิดในการออกแบบกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑศิลปะ โดยเริ่มต้นจากการสร้างแนวคิดในการจัดกิจกรรม ซึ่งได้จากการคัดเลือกเนื้อหาภายในพิพิธภัณฑศิลปะ อาจเป็นผลงานศิลปะ แนวคิดในการจัดแสดง เทคนิคการก่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ฯลฯ นำวิเคราะห์ให้ได้สาระสำคัญของเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ ประกอบกับศึกษาหลักสูตรในระบบ การศึกษา ความนิยมทางสังคม และความสำคัญของเนื้อหาที่สังคมต้องการ ณ ขณะนั้น และท้ายที่สุด ศึกษา นโยบายของพิพิธภัณฑศิลปะว่าพยายามผลักดันการเรียนรู้ได้อย่างไร โดยตั้งวัตถุประสงค์ของการ เรียนรู้ 3 ด้านคือ 1) กิจกรรมที่ให้ความรู้ ความเข้าใจ 2) กิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะในการปฏิบัติ และ 3) กิจกรรมที่เสริมสร้างทัศนคติที่ดีต่อศิลปะ

หลังจากทำการศึกษาเนื้อหา หลักสูตรการศึกษา ความนิยมทางสังคม และนโยบายของ องค์กรแล้ว นำแนวคิดที่ได้มาวิเคราะห์ จำแนกประเภท หมวดหมู่ ความยากง่าย เพื่อคัดเลือกเนื้อหาให้ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยวิเคราะห์ธรรมชาติการเรียนรู้ พัฒนาการด้านเรียนรู้ด้านศิลปะ พัฒนาการส่วนบุคคล และศักยภาพในแต่ละช่วงวัย ให้แนวคิดและเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม สามารถสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน ซึ่งจะส่งผลไปสู่การเลือกรูปแบบในการจัดกิจกรรมศิลปะ เป็นการพูดคุย การฟัง การลงมือปฏิบัติ หรือการแสดงออก โดยไม่จำเป็นต้องเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง สามารถนำมาประกอบกันได้ หรือจะใช้กระบวนการการเรียนรู้ทั้งหมด ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของ กิจกรรมศิลปะ ว่าต้องการให้กลุ่มเป้าหมายได้รับประสบการณ์ หรือการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด

ผู้วิจัยทำการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยคำนึงถึงหลักคิดและแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะที่ได้ศึกษาและรายงานผลไว้ในขั้นต้น ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม ในพระราชูปถัมภ์ จำนวน 30 คน ซึ่งมีรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 9 ชุดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

กิจกรรม	เนื้อหา	รูปแบบและลักษณะ
1. เส้นแสนสวย	สุนทรีย์ภาพของ “เส้น”	ชมนิทรรศการศิลปะ เล่นเกมนักสืบ และสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยหัวข้อ “เส้นแสนสวย”
2. สีสร้างอารมณ์	สุนทรีย์ภาพของ “สี”	ชมนิทรรศการศิลปะ เล่นเกมตามหาสี และสร้างสรรค์ชิ้นงาน “เข็มกลัดแสดงอารมณ์”
3. รูป+ร่าง	สุนทรีย์ภาพของ “รูป+ร่าง”	ชมนิทรรศการศิลปะ เลือกผลงานศิลปะที่สนใจ วาดโครงสร้างและนำมาทำงานภาพพิมพ์ “แฟ้มสวยด้วยรูป+ร่าง”
4. ศิลปะมิติที่ 3	สุนทรีย์ภาพของ “รูปทรง”	ชมนิทรรศการศิลปะ เลือกผลงานศิลปะที่สนใจ ปั้นดินตามชิ้นงานที่สนใจ และสามารถเพิ่มจินตนาการส่วนตัวลงไปชิ้นงานได้ “3 มิติ ศิลปะลอยตัว”
5. ประกอบศิลป์	สุนทรีย์ภาพของ “องค์ประกอบศิลป์”	ชมนิทรรศการศิลปะ เล่นเกมนักสืบ ค้นหาส่วนประกอบต่างๆของงานศิลปะ นำข้อมูลที่ได้มาสร้างเป็นผลงานสร้างสรรค์ ลงบนกระดาษ ผ้า ด้วยการปะติด ในหัวข้อ “ประกอบศิลป์”



ภาพที่ 5 กิจกรรมสันตนาการ สร้างความสนุกสนานกระตุ้นการเรียนรู้ก่อนการเข้าสู่กิจกรรมศิลปะ



ภาพที่ 6 บรรยากาศกิจกรรมสันตนาการ เต็มไปด้วยสนุกสนาน และรอยยิ้มของนักเรียนประถมศึกษา



ภาพที่ 7 กิจกรรมการนำชมนิทรรศการ เป็นสิ่งที่จำเป็นก่อนการเรียนรู้จากกิจกรรมศิลปะ



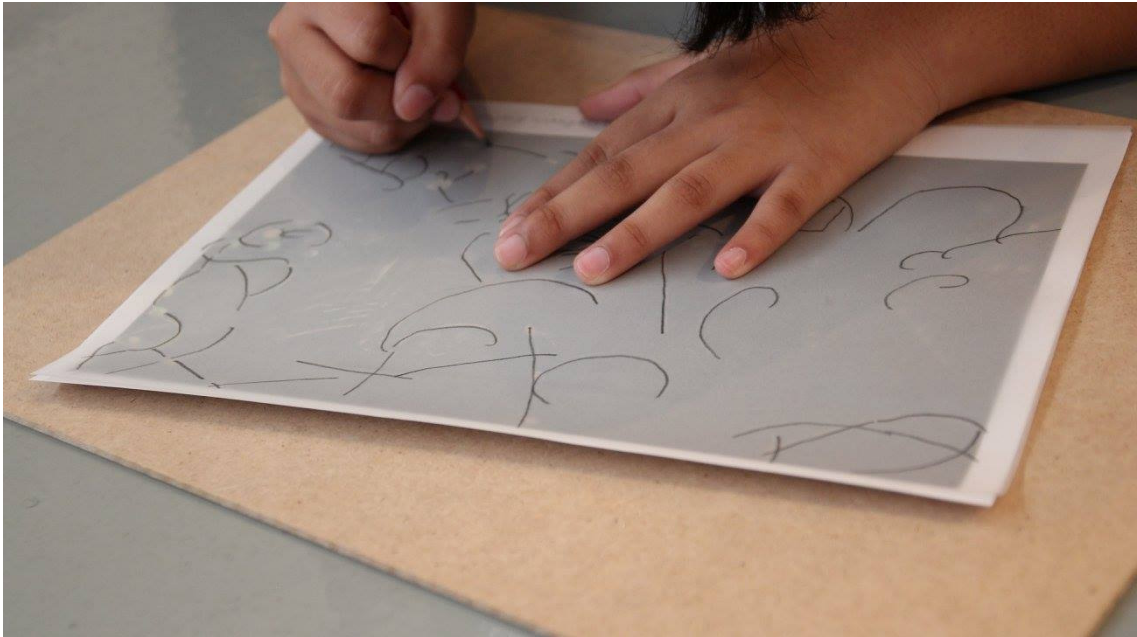
ภาพที่ 8 นักเรียนประถมศึกษาเข้าร่วมแสดงความคิดเห็นในงานศิลปะ จากการนำชมนิทรรศการ



ภาพที่ 9 กิจกรรม“เส้นแสนสวย” ตามหาเส้นจากงานจิตรกรรมต้นแบบที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ



ภาพที่ 10 ภาพต้นแบบกิจกรรม “เส้นแสนสวย” ผลงานของนางสาวสุจิตรา พาหุการณ์ “ความผูกพัน”
ขนาด 135 X 185 ซม. เทคนิค ลายรดน้ำกำมะลอ



ภาพที่ 11 ผลงานจากกิจกรรม “เส้นแสนสวย” ของนักเรียนประถมศึกษา



ภาพที่ 12 ผลงานจากกิจกรรม “เส้นแสนสวย” ของนักเรียนประถมศึกษา



ภาพที่ 13 กิจกรรม “สี่สร้างอารมณ์” ค้นหาสิ่งที่ชอบจากงานศิลปะในนิทรรศการ



ภาพที่ 14 นักเรียนประถมศึกษาชั้นต้นที่เลือกสิ่งตนเองชอบ และเขียนความรู้สึกของสิ่งที่เลือกลงในใบงาน



ภาพที่ 15 นักเรียนประถมศึกษาทำสีที่ได้ มาระบายลงในกระดาษรูปวงกลม แล้วนำไปทำเป็นเข็มกลัด



ภาพที่ 16 ผลงานของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม จากกิจกรรม “สีสร้างอารมณ์”



ภาพที่ 17 กิจกรรม “รูป+ร่าง” นักเรียนประถมศึกษาจะต้องไปค้นหารูปร่างที่ชอบจากงานศิลปะ



ภาพที่ 18 นักเรียนประถมศึกษาบันทึกรูปร่างที่ชอบในใบงาน และนำรูปร่างเหล่านั้นไปสร้างผลงานต่อไป



ภาพที่ 19 นักเรียนประถมศึกษาทำรูปร่างที่บันทึกไว้มาวางลงบนกระดาษสี ติดลงบนแฟ้มกระดาษ



ภาพที่ 20 ผลงานของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม จากกิจกรรม “รูป+ร่าง”



ภาพที่ 21 กิจกรรม “ศิลปะมิติที่ 3” นักเรียนประถมศึกษาเลือกผลงานประติมากรรมที่ชอบ



ภาพที่ 22 นักเรียนประถมศึกษา ค้นหาและบันทึกผลงานประติมากรรมที่ตนเองชอบ



ภาพที่ 23 ผลงานของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม จากกิจกรรม “ศิลปะมิติที่3”



ภาพที่ 24 ผลงานของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม จากกิจกรรม “ศิลปะมิติที่3”



ภาพที่ 25 กิจกรรม “ประกอบศิลป์” นักเรียนประถมศึกษาจะต้องค้นหาทัศนธาตุต่างๆ จากงานศิลปะ



ภาพที่ 26 นำทัศนธาตุ ที่ค้นหาไว้แล้วมาจัดองค์ประกอบสร้างสรรค์เป็นผลงานลงบนกระดาษ



ภาพที่ 27 ผลงานของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม จากกิจกรรม “ประกอบศิลป์”



ภาพที่ 28 ผลงานของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม จากกิจกรรม “ประกอบศิลป์”

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของนักเรียนประถมศึกษา หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมตามทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

จากการทดลองจัดกิจกรรมศิลปะ ตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม ในพระราชูปถัมภ์ฯ จำนวน 30 คน ผู้วิจัยทำการทดสอบระดับประสบการณ์สุนทรียะกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลระดับพัฒนาการทางสุนทรียะ พบพัฒนาการทางสุนทรียะ ของกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพผลงานศิลปะจาก ภาพเหมือนจริง ภาพกึ่งนามธรรม และภาพนามธรรม

ลำดับกลุ่มตัวอย่าง	ผลการทดสอบระดับพัฒนาการ		
	ภาพเหมือนจริง	ภาพกึ่งนามธรรม	ภาพนามธรรม
1	2.7	2.7	2.8
2	3.8	3.8	3.7
3	3.8	3.7	3.6
4	3.1	3.5	3.0
5	3.8	3.5	3.5
6	3.5	3.4	3.1
7	3.0	3.4	3.2
8	3.5	3.1	3.5
9	3.7	3.5	3.7
10	3.5	3.5	3.1
11	3.4	3.5	3.1
12	3.5	3.7	3.5
13	3.2	3.2	3.1
14	3.5	3.5	3.5
15	3.8	3.7	3.2
16	3.4	3.7	3.7

ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพผลงาน
ศิลปะจาก ภาพเหมือนจริง ภาพกึ่งนามธรรม และภาพนามธรรม (ต่อ)

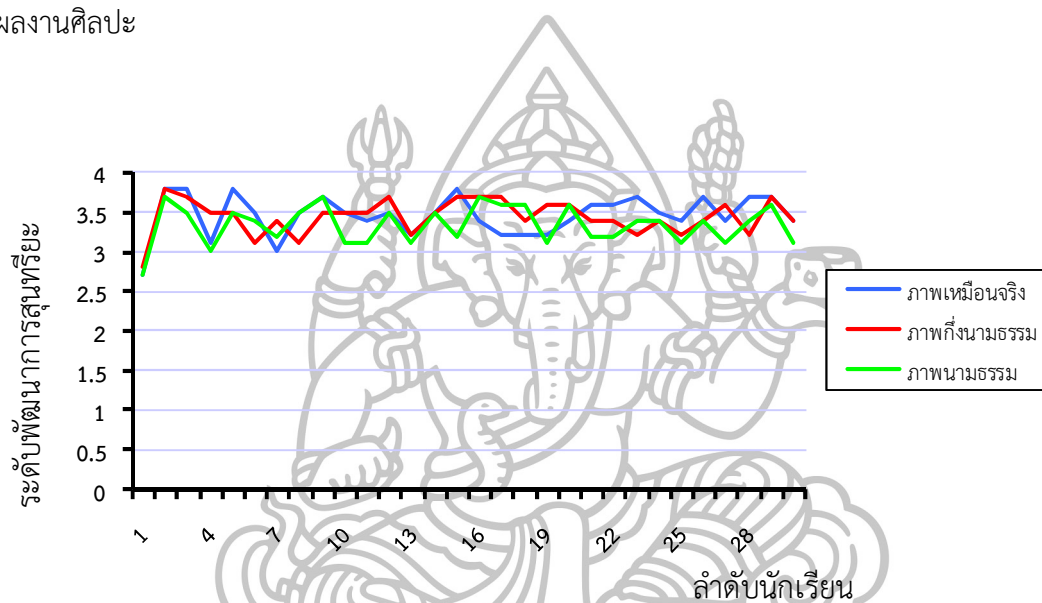
ลำดับกลุ่มตัวอย่าง	ผลการทดสอบระดับพัฒนาการ		
	ภาพเหมือนจริง	ภาพกึ่งนามธรรม	ภาพนามธรรม
17	3.2	3.7	3.6
18	3.2	3.4	3.6
19	3.2	3.6	3.1
20	3.4	3.6	3.6
21	3.6	3.4	3.2
22	3.6	3.4	3.2
23	3.7	3.2	3.4
24	3.5	3.4	3.4
25	3.4	3.2	3.1
26	3.7	3.4	3.4
27	3.4	3.6	3.1
28	3.7	3.2	3.4
29	3.7	3.7	3.6
30	3.4	3.4	3.1
ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	3.4	3.4	3.3

จากตารางที่ 10 พบว่าระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพเหมือนจริงมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 3.40 ระดับพัฒนาการระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) โดยนักเรียนประถมศึกษา ร้อยละ 70 (21 คน) มีระดับพัฒนาการ ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) และนักเรียนประถมศึกษา ร้อยละ 30 (9 คน) มีระดับพัฒนาการ ระดับ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form)

ระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพกึ่งนามธรรม มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 3.40 ระดับพัฒนาการระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) โดยนักเรียนประถมศึกษา ร้อยละ 74 (22 คน) มีระดับพัฒนาการ ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) และนักเรียนประถมศึกษา ร้อยละ 26 (8 คน) มีระดับพัฒนาการ ระดับ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form)

ระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพนามธรรม มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 3.30 ระดับพัฒนาการระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) โดยมีนักเรียนประถมศึกษา ร้อยละ 74 (22 คน) มีระดับพัฒนาการ ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) และนักเรียนประถมศึกษา ร้อยละ 26 (8 คน) มีระดับพัฒนาการ ระดับ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form)

แผนภาพ เปรียบเทียบผลการทดสอบระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพ ผลงานศิลปะ



ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพ ผลงานศิลปะ

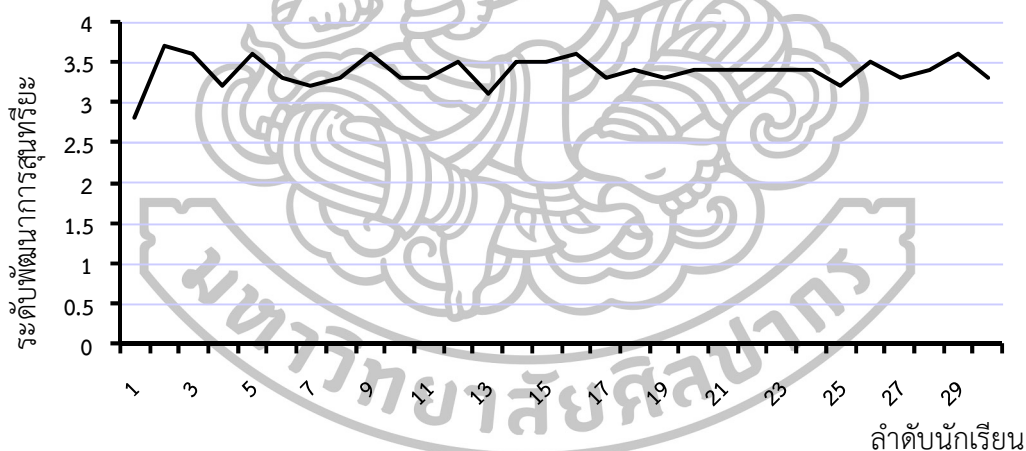
ลำดับกลุ่มตัวอย่าง	พัฒนาการสุนทรียะ	
	ค่าเฉลี่ยการทดสอบ	ระดับพัฒนาการสุนทรียะ
1	2.7	ระดับ 3
2	3.7	ระดับ 4
3	3.6	ระดับ 4
4	3.2	ระดับ 3
5	3.6	ระดับ 4
6	3.3	ระดับ 3

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพ
ผลงานศิลปะ (ต่อ)

ลำดับกลุ่มตัวอย่าง	พัฒนาการสุนทรียะ	
	ค่าเฉลี่ยการทดสอบ	ระดับพัฒนาการสุนทรียะ
7	3.2	ระดับ 3
8	3.3	ระดับ 3
9	3.6	ระดับ 4
10	3.3	ระดับ 3
11	3.3	ระดับ 3
12	3.5	ระดับ 3
13	3.1	ระดับ 3
14	3.5	ระดับ 3
15	3.5	ระดับ 3
16	3.6	ระดับ 4
17	3.3	ระดับ 3
18	3.4	ระดับ 3
19	3.3	ระดับ 3
20	3.4	ระดับ 3
21	3.4	ระดับ 3
22	3.4	ระดับ 3
23	3.4	ระดับ 3
24	3.4	ระดับ 3
25	3.2	ระดับ 3
26	3.5	ระดับ 3
27	3.3	ระดับ 3
28	3.4	ระดับ 3
29	3.6	ระดับ 4
30	3.3	ระดับ 3
ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	3.3	ระดับ 3

จากตารางที่ 11 พบว่าระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียน ประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม ในพระราชูปถัมภ์ฯ จำนวน 30 คน มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 3.30 มีระดับพัฒนาการทางสุนทรียะอยู่ที่ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) คือนักเรียน ประถมศึกษาสามารถแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของตนเองได้ โดยพิจารณาจากร่องรอยเนื้อหาของ ภาพวาดและจากประสบการณ์เดิมของตน แต่ยังคงมีความสนใจต่อประสบการณ์ของตนเองมากกว่า ภาพวาดมองเห็น ซึ่งหาพิจารณาโดยละเอียดจะพบว่า มีนักเรียนประถมศึกษาส่วนใหญ่ ร้อยละ 80 (24 คน) มีระดับพัฒนาการอยู่ที่ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) และนักเรียน ประถมศึกษาร้อยละ 20 (6 คน) มีระดับพัฒนาการทางสุนทรียะไปถึงระดับ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) คือสามารถใช้ทัศนคติเกี่ยวกับการรับรู้ ที่ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ที่ซับซ้อน มากกว่าความเข้าใจส่วนตัว และให้ความสำคัญกับ วัสดุที่ใช้ทำงานศิลปะ ทักษะฝีมือ รูปร่าง รูปทรง เป็นต้น

แผนภาพ ค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพผลงานศิลปะ



ตารางที่ 12 ค่ามัชฌิมเลขคณิตระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพ ผลงานศิลปะ

การทดสอบ	N	(\bar{x})	S.D.
หลังการร่วมกิจกรรม	30	3.30	0.19

จากตารางที่ 12 พบว่าค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่มีผลต่อภาพผลงานศิลปะมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 3.30, (S.D.) 0.19 ระดับพัฒนาการทางสุนทรียะอยู่ในระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษา ที่มีต่อแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

จากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ ตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผลความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยพบผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาดังต่อไปนี้

ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ลำดับความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาที่มีต่อกิจกรรมศิลปะ ตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

กิจกรรม	ความพึงพอใจ									
	อันดับที่ 1		อันดับที่ 2		อันดับที่ 3		อันดับที่ 4		อันดับที่ 5	
	N	ร้อยละ	N	ร้อยละ	N	ร้อยละ	N	ร้อยละ	N	ร้อยละ
เส้นแสนสวย	4	13.3	6	20.0	4	13.3	8	26.7	8	26.7
สีสร้างอารมณ์	2	6.7	9	30.0	8	26.7	6	20.0	5	16.7
รูป+ร่าง	0	0	6	20.0	11	36.7	5	16.7	8	26.7
ศิลปะมิติที่ 3	2	6.7	5	16.7	5	16.7	10	33.3	8	26.7
ประกอบศิลป์	22	73.3	4	13.3	2	6.7	1	3.3	1	3.3

จากตารางที่ 13 พบว่าหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะทั้ง 5 กิจกรรมของกลุ่มตัวอย่างกิจกรรมที่ได้รับความพึงพอใจมากที่สุดคือ กิจกรรมประกอบศิลป์ เห็นได้จากผู้ร่วมกิจกรรมให้คะแนนความพึงพอใจอันดับ 1 มากถึง 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.3 กิจกรรมสีสร้างอารมณ์ได้รับความพึงพอใจในอันดับ 2 และกิจกรรมที่ได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ กิจกรรมรูป+ร่าง ซึ่งอาจเป็นเพราะกิจกรรมมีขั้นตอนที่ซับซ้อน ยากต่อการประดิษฐ์ผลงาน

ตารางที่ 14 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาที่มีต่อแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ลำดับ	ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
		\bar{x}	S.D.	ระดับประเมิน
1	น้องๆ ชอบกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ	4.90	0.30	ดีมาก
2	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ทำให้น้องๆ รู้จักศิลปิน และศิลปะมากขึ้น	4.46	0.50	ดีมาก
3	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ทำให้น้องๆ ได้รับประสบการณ์ทางศิลปะที่ดี	4.93	0.25	ดีมาก
4	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ช่วยให้น้องๆ เข้าใจเนื้อหาทางศิลปะมากขึ้น	4.73	0.44	ดีมาก
5	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ทำให้น้องๆ เห็นว่าศิลปะมีความสวยงาม	5.00	0.00	ดีมาก
6	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ทำให้น้องๆ เห็นว่าศิลปะมีคุณค่า	4.73	0.44	ดีมาก
7	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ทำให้น้องๆ ได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ	4.73	0.44	ดีมาก
8	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ทำให้น้องๆ สามารถนำงานศิลปะไปเป็นตัวอย่างในการทำงานศิลปะได้	4.73	0.44	ดีมาก
9	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ทำให้น้องๆ อยากกลับเข้ามาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะอีก	4.86	0.34	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย (\bar{x})		4.78	0.35	ดีมาก

จากตารางที่ 14 พบว่าระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยภาพรวม มีความพึงพอใจในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 4.78, (S.D.) 0.35 ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือ กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำให้น้องๆ เห็นว่าศิลปะมีความสวยงาม ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 5.00, (S.D.) 0.00 รองลงมาคือ น้องๆ ชอบกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 4.90, (S.D.) 0.39 ทำให้เห็นว่าแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์ สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษานั้น มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ของนักเรียนประถมศึกษา อย่างมีนัยยะสำคัญ

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

จากการทดลองจัดกิจกรรมศิลปะ ตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผล ความพึงพอใจจากจากกลุ่มตัวอย่าง 4 กลุ่มคือ บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะ ฝ่ายนิทรรศการ ฝ่ายการศึกษา ภัณฑารักษ์ และครูผู้สอนศิลปะในระดับประถมศึกษา ผลการ วิเคราะห์ความพึงพอใจดังต่อไปนี้

ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้แนวทางการ จัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

ข้อ	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
1	เพศ		
	- ชาย	9	36
	- หญิง	16	64
2	อายุ		
	- 20-30 ปี	13	52
	- 31-40 ปี	10	40
	- 41-50 ปี	2	8

ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ (ต่อ)

ข้อ	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
3	วุฒิการศึกษา		
	- ปริญญาตรี	8	32
	- ปริญญาโท	16	64
	- ปริญญาเอก	1	4
4	หน้าที่การปฏิบัติงาน		
	- ฝ่ายการศึกษา	11	44
	- ฝ่ายนิทรรศการ	7	28
	- ภัณฑารักษ์	2	8
	- ครูสอนศิลปะ	5	20
5	ประสบการณ์ในการทำงาน		
	- ต่ำกว่า 5 ปี	12	48
	- 5-10 ปี	9	36
	- 10 ปีขึ้นไป	4	16

จากตารางที่ 15 ว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง 16 คน (ร้อยละ 64) เพศชาย 9 คน (ร้อยละ 36) มีอายุระหว่าง 20-30 ปี 13 คน (ร้อยละ 52) อายุระหว่าง 31-40 ปี 10 คน (ร้อยละ 40) อายุระหว่าง 41-50 ปี 2 คน (ร้อยละ 8) วุฒิการศึกษาส่วนใหญ่จบการศึกษาในระดับปริญญาโท 16 คน (ร้อยละ 64) รองลงมาคือระดับปริญญาตรี 8 คน (ร้อยละ 32) และระดับปริญญาเอก 1 คน (ร้อยละ 4) มีหน้าที่ในการปฏิบัติงานฝ่ายการศึกษา 11 คน (ร้อยละ 44) ฝ่ายนิทรรศการ 7 คน (ร้อยละ 28) ภัณฑารักษ์ 2 คน (ร้อยละ 8) ครูสอนศิลปะ 5 คน (ร้อยละ 20) มีประสบการณ์ในการทำงานต่ำกว่า 5 ปี 12 คน (ร้อยละ 48) ประสบการณ์ระหว่าง 5-10 ปี 9 คน (ร้อยละ 36) และ 10 ปีขึ้นไป 4 คน (ร้อยละ 16)

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้
แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ

ลำดับ	ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
		\bar{x}	S.D.	ระดับประเมิน
ด้านเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ				
1	เนื้อหาที่ใช้จัดกิจกรรมศิลปะมีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	4.52	0.50	ดีมาก
2	เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม เชื่อมโยงกับหลักสูตรทางการศึกษาในระดับการประถมศึกษาชั้นพื้นฐานได้	4.72	0.45	ดีมาก
3	เนื้อหาที่ใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะ สอดคล้องกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะ	4.64	0.56	ดีมาก
	ค่าเฉลี่ย	4.62	0.50	ดีมาก
ด้านรูปแบบที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ				
4	รูปแบบที่ใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะ สอดคล้องกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะ	4.56	0.58	ดีมาก
5	รูปแบบและลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะ มีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	4.52	0.50	ดีมาก
6	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรง	4.56	0.65	ดีมาก
7	ความถี่ในการจัดกิจกรรมศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 (จำนวน 5 ครั้งต่อเนื่อง)	4.36	0.63	ดี
8	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 (1-2 ชั่วโมง)	4.12	0.60	ดี
	ค่าเฉลี่ย	4.42	0.59	ดี

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้
แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ (ต่อ)

ลำดับ	ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
		\bar{x}	S.D.	ระดับประเมิน
ด้านกระบวนการที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ				
9	กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ มีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	4.60	0.50	ดีมาก
10	กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะ ต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	4.72	0.45	ดีมาก
11	กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ ส่งเสริมให้นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ได้	4.68	0.47	ดีมาก
12	กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และหอศิลป์ต่างๆได้	4.60	0.50	ดีมาก
	ค่าเฉลี่ย	4.65	0.48	ดีมาก
ด้านสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะ				
13	สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ มีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6	4.52	0.65	ดีมาก
14	สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ ส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ได้	4.56	0.58	ดีมาก
15	สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะต่างๆได้	4.52	0.50	ดีมาก
	ค่าเฉลี่ย	4.53	0.57	ดีมาก

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้
 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ (ต่อ)

ลำดับ	ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
		\bar{x}	S.D.	ระดับประเมิน
	ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์			
16	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ หรือการรับรู้ความงามได้	4.60	0.50	ดีมาก
17	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดความชื่นชอบในงานศิลปะ (Favoritism)	4.56	0.50	ดีมาก
18	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดการเรียนรู้เรื่องความงามและความจริง (Beauty and Realism)	4.56	0.58	ดีมาก
19	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 สามารถแสดงออกถึงความคิดและอารมณ์ความรู้สึกได้ (Expressiveness)	4.52	0.63	ดีมาก
20	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดแบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form)	4.32	0.62	ดี
21	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 สามารถสร้างความเป็นตัวของตนเองได้ (Autonomy)	4.36	0.70	ดี
	ค่าเฉลี่ย	4.48	0.58	ดี
	ค่าเฉลี่ยทั้งหมด	4.54	0.54	ดีมาก

จากตารางที่ 16 พบว่าผลความพึงพอใจของผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 4.54, (S.D.) 0.54 ซึ่งสามารถระบุความพึงพอใจในด้านต่างๆของแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะคือ ด้านเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 4.62, (S.D.) 0.50 ความพึงพอใจระดับดีมาก ด้านรูปแบบที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 4.42, (S.D.) 0.59 ความพึงพอใจระดับดี ด้านกระบวนการที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 4.56, (S.D.) 0.48 ความพึงพอใจระดับดีมากด้านสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 4.53, (S.D.) 0.57 ความพึงพอใจระดับดีมาก ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 4.48, (S.D.) 0.58 ความพึงพอใจระดับดี

ข้อเสนอแนะจากผู้ใช้นี้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะฯ คือควรจัดการในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสม ในบางกิจกรรมต้องการเวลาในการปฏิบัติงาน ระยะเวลาที่กำหนดไว้ 1.30 ชม.อาจไม่เพียงพอ ควรอธิบายวิธีใช้วัสดุ และอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ให้ชัดเจน การเปิดโอกาสให้นักเรียนประถมศึกษาได้เข้าไปยังพื้นที่ลับเฉพาะของพิพิธภัณฑสถานศิลปะ เป็นอีกวิธีที่จะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับนักเรียนประถมศึกษา เช่น การเข้าไปเห็นห้องเก็บผลงานศิลปะขนาดใหญ่ หรือการได้ทดลองใช้ลิฟท์ขนย้ายผลงานขนาดใหญ่ เป็นต้น จำนวนของผู้จัดกิจกรรมที่กำหนดไว้มีมากเกินไป ในความเป็นจริงอาจไม่มีบุคลากรมากพอ ซึ่งอาจจะปรับวิธีการโดยให้ครูศิลปะมีบทบาทในการร่วมเป็นผู้นำในการจัดกิจกรรมด้วย

ผลการสัมภาษณ์ผู้ร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะฯ

จากการสัมภาษณ์นักเรียนประถมศึกษาผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ ตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า 1) นักเรียนประถมศึกษาชื่นชอบการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะฯ เพราะกิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้นนี้มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงาน และที่สำคัญกิจกรรมศิลปะเป็นแรงกระตุ้นให้นักเรียนประถมศึกษาสนใจ และอยากเรียนรู้ศิลปะมากขึ้น 2) นักเรียนประถมศึกษารู้จักงานศิลปะและศิลปินมากขึ้น หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะฯ ซึ่งถือเป็นแบบอย่างที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไป 3) หลังจากการทำกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะฯ นักเรียนประถมศึกษาได้รับแรงบันดาลใจ และอยากกลับมาทำกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะอีก 4) กิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ เปิดโอกาสให้เรียนรู้อย่างอิสระ และเป็นกิจกรรมที่แตกต่างไปจากการเรียนการสอนศิลปะในห้องเรียน 5) กิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ เป็นกิจกรรมที่ง่ายต่อการเรียนรู้ และหลังจากประดิษฐ์ผลงานแล้วสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้

ผลการสัมภาษณ์ครูศิลปะผู้ร่วมสังเกตการณ์จัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ

จากการสัมภาษณ์ครูศิลปะผู้ร่วมสังเกตการณ์จัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ พบว่า 1) กิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนที่ใช้จัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนประถมศึกษา ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ดีในการพยายามเชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์ศิลปะสู่ห้องเรียน 2) กิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ เป็นกิจกรรมที่ง่ายต่อการรับรู้ นักเรียนประถมศึกษาได้เรียนรู้ศิลปะครบกระบวนการ ทั้งยังเป็นการเรียนรู้ศิลปะที่สนุกสนานเพลิดเพลิน 3) กิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ ทำให้นักเรียนประถมศึกษา กล้าแสดงออกถึงความรู้สึกที่มีต่องานศิลปะที่พบเห็นมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด กล้าวิจารณ์ผลงานของเพื่อนหรือผลงานศิลปะที่พบเห็นตามหนังสือ 4) กิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ ช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ศิลปะ การทำกิจกรรมในพื้นที่หอศิลป์เป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาได้ดี 5) การปฏิบัติผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษาที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน หรือการประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ทำให้เกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์สุนทรีย์กับการดำเนินชีวิตได้ เมื่อนักเรียนประถมศึกษานำมาใช้จะทำให้เชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์ที่ได้รับระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

จุดเด่น ของแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ คือเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน กระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนประถมศึกษา ง่ายต่อการเรียนรู้ นักเรียนประถมศึกษาเรียนรู้ทฤษฎีทางศิลปะผ่านการเล่น การสร้างสรรค์เชื่อมโยงสู่ชีวิตประจำวัน และที่สำคัญนักเรียนประถมศึกษาทุกคนได้รับประสบการณ์ตรงในสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมต่อสุนทรีย์ภาพ

ข้อเสนอแนะ ควรปรับปรุงเรื่องระยะเวลาในการทำกิจกรรมให้มากขึ้น บางกิจกรรมเวลาไม่เพียงพอต่อการทำกิจกรรมให้เสร็จสมบูรณ์ โดยเฉพาะกิจกรรมการปั้น เพราะนักเรียนประถมศึกษาส่วนใหญ่ไม่เข้าใจวิธีการ ในการสร้างสรรค์วัสดุที่แปลกใหม่ และควรอธิบายวิธีการใช้วัสดุ อุปกรณ์สำหรับการสร้างสรรค์ให้งานให้เข้าใจก่อนการลงมือปฏิบัติ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์การศึกษาดังนี้

1. เพื่อศึกษาสภาพและแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
2. เพื่อพัฒนาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
3. เพื่อศึกษาผลการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เขตกรุงเทพมหานคร
2. กลุ่มตัวอย่าง ใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรม-ราชกุมารี เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2559 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
2. แบบวัดประสบการณ์สุนทรีย์
3. แบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้นโยบายการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลการศึกษาศาภาพและแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
2. วิเคราะห์ระดับพัฒนาการทางสุนทรียะของนักเรียนประถมศึกษา หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ระดับพัฒนาการทางสุนทรียะ และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
3. วิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษา หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับความพึงพอใจ
4. วิเคราะห์ผลความคิดเห็นของผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับความพึงพอใจ

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาศาภาพและแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ พบว่า
 - 1.1 สภาพการจัดกิจกรรมศิลปะ เขตกรุงเทพมหานคร มุ่งเน้นการสร้างกิจกรรมศิลปะด้วยรูปแบบที่หลากหลาย แต่ไม่เน้นให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะ เห็นได้จากมีเพียงร้อยละ 40 เท่านั้นที่จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา
 - 1.2 สภาพการจัดกิจกรรมศิลปะ ในต่างประเทศ พบว่า ใช้เนื้อหากิจกรรมศิลปะที่มาจากภายในพิพิธภัณฑ์ผสมผสานกับหลักสูตรการศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรงส่วนบุคคล ให้อิสระในการเรียนรู้ เรียนรู้ผ่านเกม การแก้ปัญหาจากโจทย์ ให้ความสำคัญสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่สอดคล้องกับช่วงวัยและศักยภาพของผู้ใช้ ต้องมีสวยงาม เป็นที่สนใจของผู้ใช้ สร้างรูปแบบการรับรู้ทางความงามจากศาสตร์ศิลปะที่หลากหลาย เช่น ดนตรี วรรณกรรม การละคร ฯลฯ ให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรงในพื้นที่ทางสุนทรียะ
 - 1.3 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ พบว่าผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้จัดกิจกรรมภายใต้เนื้อหาจากภายในพิพิธภัณฑ์ที่บูรณาการร่วมกับหลักสูตรการศึกษา โดยเน้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรงส่วนบุคคล เรียนรู้ผ่านการเล่น เน้นให้สนุกสนานเพลิดเพลิน สื่อ วัสดุและอุปกรณ์

เป็นเครื่องมือในการสร้างความสนใจ สร้างแรงดึงดูด และสามารถประยุกต์ใช้ได้ การรับรู้ประสบการณ์ตรงจากการดู ฟัง ทำ และพูด ถือเป็นสาระสำคัญในการพัฒนาไปสู่ประสบการณ์สุนทรีย์

2. ระดับพัฒนาการทางสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษา หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีระดับพัฒนาการทางสุนทรีย์อยู่ในระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness)

3. ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษา หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับดีมาก

4. ความพึงพอใจของผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยทดลองกับโรงเรียนวัดปทุมวนาราม ในพระราชูปถัมภ์ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2559 จำนวน 30 คน มีข้อค้นพบและสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. สภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ

1.1 สภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ เขตกรุงเทพมหานคร พบว่ามีเพียงร้อยละ 40 ที่จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ด้านเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ ร้อยละ 80 นำเนื้อที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์ และนำเนื้อหาจากภายนอกที่ใกล้เคียงกันมาจัดกิจกรรมศิลปะ รูปแบบกิจกรรมการบรรยายศิลปะเป็นกิจกรรมที่เน้นมากที่สุดถึง ร้อยละ 100 และที่สำคัญเชื่อมโยงกับหลักสูตรทางการศึกษาถึงร้อยละ 80 ความถี่ในการจัดกิจกรรมศิลปะอยู่ที่ เดือนละ 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 60 ซึ่งจากการสำรวจพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เขตกรุงเทพมหานคร 6 แห่ง มีบุคลากรสำหรับการจัดกิจกรรมศิลปะเพียงร้อยละ 60 เท่านั้น โดยอาศัยการทำงานร่วมกับศิลปิน สถาบันการศึกษา และองค์กรด้านศิลปวัฒนธรรม ร้อยละ 80 ด้านสื่อ วัสดุ และอุปกรณ์ ทุกพิพิธภัณฑ์ให้ความสำคัญในการเตรียมอุปกรณ์ถึงร้อยละ 80 และมุ่งเน้นให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับหลายกิจกรรม เพื่อประหยัดงบประมาณ ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ มีเพียง ร้อยละ 40 เท่านั้นที่เห็นความสำคัญ ส่วนใหญ่มุ่งเน้นให้ได้รับความรู้และทักษะด้านศิลปะ

มากกว่าการรับรู้ทางสุนทรียะ ซึ่งอาจเป็นเพราะขาดการให้ความสำคัญเรื่องประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เขตกรุงเทพมหานคร เท่าที่ควร และไม่มีบุคลากรที่มีความรู้ความเข้าใจในการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ รวมทั้งการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา จะต้องอาศัยการสะสมประสบการณ์ คือจะต้องมาร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งถือเป็นการยากในการสร้างรูปแบบกิจกรรมศิลปะอย่างต่อเนื่อง ภายใต้เงื่อนไขและข้อจำกัดหลายประการ

1.2 สภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ ในต่างประเทศ พบว่าทุกพิพิธภัณฑ์ให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยมองว่าประสบการณ์สุนทรียะเป็นการสร้างรากฐานที่สำคัญในการพัฒนาศักยภาพบุคลากรของประเทศ ตัวอย่างเช่น เนชันเนล มิวเซียม ออฟ โมเดิร์น อาร์ต แอนด์ คอนเทมโพรารี อาร์ต (National Museum of Modern and Contemporary Art) ที่สร้างพิพิธภัณฑ์ศิลปะสำหรับเด็กขึ้นมาเฉพาะ เพื่อเปิดให้เป็นพื้นที่อิสระในการเรียนรู้สำหรับเด็ก ที่จะได้รับประสบการณ์ตรง เรียนรู้และสามารถสัมผัสความรู้สึก เกิดการตั้งคำถาม สื่อสารกับศิลปินและงานศิลปะร่วมสมัย ซึ่งทุกพิพิธภัณฑ์มีกระบวนการและรูปแบบของกิจกรรมคล้ายคลึงกัน โดยยึดเอาผู้ร่วมกิจกรรมเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ จึงสร้างสถานการณ์ให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรง สะสมจนเกิดเป็นความรู้ความเข้าใจ สามารถรับรู้ถึงความงามผ่านงานศิลปะได้ ตามความเหมาะสมและศักยภาพของช่วงวัย ในบางพิพิธภัณฑ์จึงกำหนดช่วงอายุในการเข้าร่วมกิจกรรมไว้อย่างชัดเจน สิงคโปร์ อาร์ท มิวเซียม (Singapore Art Museum) เป็นตัวอย่างของพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่แบ่งกิจกรรมศิลปะตามช่วงอายุอย่างชัดเจน กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน (อายุ 4-6 ปี) นักเรียนชั้นประถมศึกษา (อายุ 7-12 ปี) โรงเรียนมัธยมศึกษาและสถาบันอุดมศึกษา (อายุ 13-18 ปี) เพื่อให้รูปแบบกิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการ และศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้ร่วมกิจกรรม

1.3 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ พบว่าผู้เชี่ยวชาญเสนอให้มีการศึกษาเนื้อหาการจัดการเรียนการสอนศิลปะในระดับประถมศึกษา เพื่อใช้เป็นเนื้อหาเบื้องต้น ก่อนนำกระบวนการและเนื้อหาศิลปะในอยู่พิพิธภัณฑ์ศิลปะบูรณาการเข้าด้วยกัน มุ่งเน้นให้เนื้อหา กิจกรรมศิลปะสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง มุ่งเน้นให้ได้รับประสบการณ์ตรง จากการมองเห็น การฟัง ลงมือปฏิบัติและการแสดงออก ให้ครบกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ ที่จะประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นประสบการณ์สุนทรียะ การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning by Playing) เป็นต้นทางการเรียนรู้ที่สามารถสอดแทรกเนื้อหา ประกอบการสาธิต ให้นักเรียนประถมศึกษามีส่วนร่วมกับกิจกรรมในทุกขั้นตอน ให้เกิดความคุ้นเคย สนุกสนาน เพลิดเพลินต่อการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ได้รับประสบการณ์แปลกใหม่ ทั้งในตรงและทางอ้อม สื่อ วัสดุและอุปกรณ์จะเป็นเครื่องมือในการช่วยทำให้กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้นนั้นส่งผลดีต่อการเรียนรู้ และการรับรู้ทางสุนทรียะ จึงต้องสอดคล้องกับทักษะ

ความสามารถของนักเรียนประถมศึกษา เป็นเครื่องมือที่สร้างความดึงดูดให้อยากเล่น อยากทดลองทำ สีสันสดใส สมวัย และเข้าใจง่าย สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ผ่านการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนบุคคลโดยตรง

2. ระดับพัฒนาการทางสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษา มีระดับพัฒนาการทางสุนทรีย์อยู่ในระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) คือนักเรียนประถมศึกษาสามารถแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของตนเองได้ โดยพิจารณาจากเรื่องราวเนื้อหาของภาพวาดและจากประสบการณ์เดิมของตน แต่ยังคงมีความสนใจต่อประสบการณ์ของตนเองมากกว่าภาพวาดมองเห็น เนื่องจากแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ เป็นกิจกรรมที่ดี สามารถพัฒนาประสบการณ์สุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษาได้จริง เป็นกิจกรรมศิลปะที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา เป็นกิจกรรมที่ให้อิสระในการแสดงออก สร้างให้นักเรียนประถมศึกษาเป็นผู้นำทางความคิด มีจินตนาการกว้างขวาง และกระตือรือร้นในการรับรู้ มุ่งเน้นให้นักเรียนประถมศึกษาได้รับประสบการณ์ตรง ภายใต้กิจกรรมศิลปะที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน ทั้งผู้จัดกิจกรรมยังมีพื้นฐานและความรู้ด้านศิลปะเป็นอย่างดี ซึ่งผู้วิจัยของอภิปรายผลโดยละเอียดดังนี้

2.1 กระบวนการสร้างและพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ ที่นำมาใช้ในการศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเอกสารทางวิชาการที่เชื่อถือได้ ลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เขตกรุงเทพมหานคร และศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะต่างประเทศ รวมทั้งสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญถึง 12 ท่านก่อนการสร้างตัวอย่างแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษาด้านพิพิธภัณฑ์ ด้านจิตวิทยาการศึกษา และภัณฑารักษ์ ตรวจสอบและนำมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งก่อนการนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะนี้สอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะของเดนิส แอว สโตน (Denis L. Stone, 2001) ที่ให้แนวทางไว้ว่า กิจกรรมศิลปะต้องเป็นหนทางแห่งความเชื่อมั่นที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการแสดงออกทางประสบการณ์ของเด็กและเยาวชน จึงต้องกำหนดแนวทางในจากจัดประสบการณ์ของเด็กและเยาวชน จะต้องสามารถสร้างการเผชิญหน้าในความยากรู้อยากเห็นของเด็กและเยาวชน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ เด็กและเยาวชนจะมีความคิดและการตัดสินใจเกี่ยวกับงานศิลปะ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ดี ทั้งแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะยังสร้าง และพัฒนาอยู่บนฐานคิดของทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรีย์ของพาร์สัน (Michael J. Parsons, 1987) ที่มุ่งเน้นให้ได้รับประสบการณ์ตรงจากกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อให้เกิดการประมวลผลของนักเรียนประถมศึกษาและเกิดเป็นประสบการณ์ทางสุนทรีย์ในที่สุด และยังสอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะของสิงคโปร์ อาร์ท มิวเซียม (Singapore Art Museum) ที่สร้าง

แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยมุ่งเน้นการสร้างแรงบันดาลใจจากงานศิลปะ ซึ่งมีการพัฒนามาเป็นพิเศษ เพื่อให้ได้รับประสบการณ์ทางศิลปะแบบองค์รวม และสหสาขาวิชาชีพพร้อมสมัย กิจกรรมปฏิบัติการเหล่านี้ มีตั้งแต่การเรียนรู้เทคนิคการสร้างงานศิลปะ งานฝีมือที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดริเริ่มและพัฒนาทักษะการใช้ภาษาและความมั่นใจในตนเอง ทำให้นักเรียนประถมศึกษาได้รับประสบการณ์ตรง สอดคล้องประสบการณ์ทางสุนทรียะจนเกิดเป็นองค์ความรู้ด้านศิลปะที่ยั่งยืน

2.2 เนื้อหาที่นำมาใช้จัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนศิลปะในโรงเรียนประถมศึกษา โดยศึกษาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งเน้นทักษะพื้นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการหลักสูตรศิลปศึกษา มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และมาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ประกอบกับผลงานศิลปะที่จัดแสดงอยู่ ณ ขณะนั้น โดยใช้เนื้อหาเป็นพื้นฐานความคิด ผลงานศิลปะเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ให้นักเรียนประถมศึกษาได้ศึกษาจากผลงานสร้างสรรค์จริง ผ่านการเล่นเกมที่สอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะของเดอะโคโลเนมิวเซียม เซอร์วิส (The Colone Museum Service) ที่มุ่งเน้นใช้ทรัพยากรภายในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นพื้นฐานในการสร้างเนื้อหากิจกรรม และบูรณาไปสู่หลักสูตรการศึกษาหลากหลายสาขาวิชา เช่น วิชาภาษาอังกฤษ กับการเรียนรู้คำศัพท์จากงานศิลปะ วิชาการแสดงละคร จากภาพชุดคลาสสิกที่กล่าวถึงประวัติศาสตร์หรือเทพนิยาย เป็นต้น ทั้งผู้วิจัยยังคำนึงถึงความยากง่ายในการหยิบเนื้อหามาใช้จัดกิจกรรม เพื่อให้ตรงต่อศักยภาพของนักเรียนประถมศึกษา หรือผู้ร่วมกิจกรรม

2.3 รูปแบบและลักษณะ การจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ เปิดโอกาสให้นักเรียนประถมศึกษาได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และปฏิบัติผลงานสร้างสรรค์ โดยเริ่มต้นจากการดูไปพร้อมกับการฟัง ลงปฏิบัติ และการแสดงออกโดยการพูด เพื่อให้นักเรียนประถมศึกษาทุกคนได้รับประสบการณ์ตรงมากที่สุด ซึ่งจะส่งผลต่อประสบการณ์ทางสุนทรียะส่วนบุคคล และนำไปสู่การเรียนรู้เรื่องความงามต่อไป สอดคล้องกับผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียศาสตร์และศิลปศึกษา โอชนา พูลทองดีวัฒนา (2559) ที่กล่าวว่า “สาระสำคัญของกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ คือกิจกรรมจะต้องกระชับ เกิดความสนุกสนาน นักเรียนประถมศึกษาควรได้ดู ได้ฟัง ได้ทำและแสดงออกด้วยการพูด เพราะการพูดจะเป็นการทบทวน เนื้อหา รวมทั้งส่งเสริมให้คิด ซึ่งจะก่อให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะที่ดี” รูปแบบและลักษณะกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ ที่ทำการศึกษาวิจัย จึงมุ่งเน้นให้นักเรียนประถมศึกษาเรียนรู้ผ่านการเล่น แตกต่างจากการเรียนรู้ใน

ห้องเรียน ซึ่งส่งผลดี เห็นได้จากการวัดผลประสบการณ์สุนทรียะของนักเรียนประถมศึกษา หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมที่มีระดับพัฒนาถึงระดับที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) และสอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะของพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยแห่งชาติ ประเทศเกาหลี (National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea) ที่ให้ความสำคัญกับรูปแบบและลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะของนักเรียนประถมศึกษา โดยคำนึงถึงช่วงวัย และทักษะความสามารถของนักเรียนประถมศึกษา ในการสร้างกิจกรรมศิลปะ สร้างพื้นที่เฉพาะในสำหรับนักเรียนประถมศึกษา เรียกว่า พิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก (Children's Museum) เป็นพื้นที่ให้นักเรียนประถมศึกษาได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการสำรวจที่เชื่อมโยงกับชุดสะสมงานศิลปะ และการจัดนิทรรศการ เรียนรู้ผ่านการทดลอง เกี่ยวกับองค์ประกอบการสร้าง และการแสดงอารมณ์ได้อย่างอิสระ ผ่านช่องทางต่างๆ เพื่อให้ได้รับประสบการณ์ตรงจากกิจกรรมศิลปะมีความหลากหลาย

2.4 สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาตัวอย่างจากทั้งในและ ต่างประเทศ โดยศึกษาจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โตเกียว ฟุจิ (Tokyo Fuji Art Museum) ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งถือเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่ให้ความสำคัญอย่างมากกับการออกแบบ และสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และเมื่อออกแบบสื่อเสร็จสิ้นผู้วิจัยยังได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้ เพื่อให้สื่อที่ใช้จัดกิจกรรมศิลปะเกิดประสิทธิภาพสูงสุด เหมาะสมกับผู้ใช้งานและสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีได้จริง โดยผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการออกแบบสื่อเป็นอย่างดี เพราะสื่อจะเป็นเครื่องมือสำคัญในการบันทึกการเรียนรู้ การลงมือปฏิบัติ เป็นตัวกลางในการสื่อสารระหว่างกิจกรรมศิลปะและนักเรียนประถมศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2553) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นพบและได้ทดลองกับสื่ออุปกรณ์ทางศิลปะ อันจะนำมาซึ่งประสบการณ์สุนทรียะที่ดี นอกเหนือจากสื่อที่ใช้แล้วผู้วิจัยยังให้ความสำคัญกับอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมศิลปะด้วยคือ จัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ให้พร้อม และเพียงพอต่อผู้ร่วมกิจกรรมทุกคน เพื่อให้นักเรียนประถมศึกษาเกิดสมาธิในขณะลงมือปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ไม่ต้องรอหรือเรียกหาอุปกรณ์ ให้การปฏิบัติงานรวบรื่นไปดิดขัด ให้นักเรียนประถมศึกษาได้มีโอกาสในการทดลองสร้างสรรค์ด้วยตนเองอย่างเต็มที่ เนื่องจากสมาธิในการปฏิบัติงานของนักเรียนประถมศึกษาจะส่งผลต่อประสบการณ์ทางสุนทรียะโดยตรง

2.5 การสร้างประสบการณ์สุนทรียะ ผู้วิจัยใช้แนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะ

ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนประถมศึกษาได้รับประสบการณ์ตรง กระตุ้นด้วยสิ่งเร้าคือ ผลงานศิลปะจริงที่จัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และสื่อ วัสดุอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้อย่างดี เพื่อให้นักเรียนประถมศึกษาตื่นตัวและอยากจะได้เรียนรู้ อีกทั้งผู้วิจัยยังเปิดโอกาสให้นักเรียนประถมศึกษาได้แสดงความคิดเห็นผ่านการตอบคำถามระหว่างการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียะของพาร์สัน

(Michael J. Parsons, 1987) เช่น นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้ ภาพนี้สวยหรือไม่ เพราะอะไร หากสามารถเปลี่ยนแปลงภาพนี้อยากเปลี่ยนแปลงอะไร เป็นต้น การสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ที่สำคัญอีกอย่าง คือประสบการณ์ที่นักเรียนประถมศึกษาได้เข้ามาทำกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ พื้นที่ที่ที่ออกแบบไว้เพื่อประสบการณ์สุนทรีย์ให้กับผู้ชมที่เข้ามาสัมผัสรับรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธาริน กลิ่นเกษร (2555) ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรีย์ผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่มีต่อสุนทรีย์ภาพของนักเรียนประถมศึกษา พบว่าระดับพัฒนาการสุนทรีย์ภาพของนักเรียน หลังจากได้เรียนและเข้าร่วมกิจกรรม ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพิ่มสูงขึ้น อย่างมีนัยยะสำคัญ และสอดคล้องกับ เบน แฮม (Ben-Haim, 2006) ที่ทำการศึกษาการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะจากการรวบรวมข้อมูลผลการวิจัยจากนักการศึกษาพิพิธภัณฑ์ เกี่ยวกับการสร้างการเรียนรู้ด้วยการมีส่วนร่วมในห้องแสดงงานศิลปะใน J. Paul Getty Museum ผลการวิจัยพบว่า ห้องแสดงผลงานศิลปะ เป็นเป้าหมาย ของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสำรวจ ค้นหา ซึ่งเกี่ยวกับการเรียนถึงการสำรวจทางความคิดที่ไม่ได้มีการกำหนดไว้ล่วงหน้า การเรียนรู้ด้วยตนเอง ใช้วิธีการมอง การสัมผัส การเคลื่อนไหว และตีความหมายจากสิ่งที่ได้เห็น จะส่งผลต่อพัฒนาการทางสุนทรีย์ได้เป็นอย่างดี

3. ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษา หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก เพราะแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่สร้างขึ้น เปิดโอกาสให้นักเรียนประถมศึกษาได้แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดอย่างอิสระ เรียนผ่านการเล่น ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนประถมศึกษาทุกคนได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองอย่างอิสระและได้รับผลงานนั้นกับไปเป็นรางวัล รวมทั้งผลงานที่สร้างสรรค์สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และการจัดกิจกรรมศิลปะในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะยังเป็นประสบการณ์แปลกใหม่ที่นำมาซึ่งการรับรู้ความงามทางศิลปะ นักเรียนประถมศึกษาทุกคนได้รับโอกาสในการเรียนรู้ศิลปะผ่านประสบการณ์ตรงทางประสาทสัมผัสด้วยการดู ฟัง ทำและพูด ทำให้นักเรียนประถมศึกษาที่มีความพึงพอใจกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะในระดับดีมาก อย่างมีนัยยะสำคัญ แต่มีกิจกรรมที่นักเรียนประถมศึกษาที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือไม่มีนักเรียนประถมศึกษาคนใด เลือกให้ระดับความชื่นชอบอันดับ 1 เลย คือกิจกรรม รูป+ร่าง ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ให้ความรู้ความเข้าใจเรื่องรูปร่าง รูปทรง ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตจากการความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาว่า กิจกรรม รูป+ร่าง อาจเป็นกิจกรรมที่ยาก และมีขั้นตอนมากจนเกินไป สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้เวลาและความตั้งใจสูงอีกด้วย ซึ่งหากพิจารณาในรายละเอียดต่างๆในการจัดกิจกรรมศิลปะ ผู้วิจัยสามารถอภิปรายได้ดังนี้

3.1 เนื้อหาที่นำมาใช้จัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ เป็นเนื้อหาที่ถ่ายทอดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษา สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ทั้งยังเป็นวิธีการเรียนรู้เนื้อหาที่แตกต่างจากการเรียนรู้ในห้องเรียน รูปแบบการเรียนรู้ที่อิสระในการแสดงออก ส่งเสริมจินตนาการ และเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ซึ่งการเชื่อมโยงห้องเรียนสู่พิพิธภัณฑ์ศิลปะนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ เดนิส แอว สโตน (Denis L. Stone, 2001) ที่กล่าวถึงการเชื่อมโยงระหว่างหลักสูตรศิลปะแบบ DBAE กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะจะเป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ โดยหลักสูตรศิลปะแบบ DBAE เป็นหลักสูตรการจัดการสอนศิลปะใน 4 แกนความรู้ สุนทรียศาสตร์ ศิลปะปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลป์ และศิลป์วิจารณ์ ซึ่งสามารถนำมาใช้สำหรับจัดการเรียนการสอนศิลปะระหว่างห้องเรียนกับพิพิธภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี โดยผู้วิจัยสอดแทรกเนื้อหาการเรียนรู้ไว้ในทุกกิจกรรมศิลปะ ที่สำคัญมุ่งเน้นให้นักเรียนประถมศึกษาได้รับรู้สุนทรียะผ่านการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ และการวิจารณ์ศิลปะ

3.2 รูปแบบและลักษณะ การจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ เปิดโอกาสให้นักเรียนประถมศึกษาได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกม ปฏิบัติผลงานสร้างสรรค์ ให้อิสระในการคิดและแสดงออก ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมอยู่ภายใต้แนวคิดในการพัฒนาประสบการณ์ทางสุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ที่มุ่งเน้นให้เกิดประสบการณ์ตรง ให้พิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นพื้นที่ในการสำรวจ ค้นหา ความงามทางสุนทรียะ ด้วยประสบการณ์ส่วนบุคคล สอดคล้องกับเบน แฮม (Ben-Haim, 2006) ที่ทำการศึกษารับรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะจากการรวบรวม ข้อมูลผลในงานวิจัยจากนักการศึกษาพิพิธภัณฑ์ พบว่า ห้องแสดงผลงานศิลปะเป็นเป้าหมายของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสำรวจ ค้นหา ซึ่งเกี่ยวกับการสำรวจทางความคิดที่ไม่ได้มีการกำหนดไว้ล่วงหน้า การเรียนรู้ด้วยตนเอง ใช้วิธีการมอง การสัมผัส การเคลื่อนไหว และตีความหมายจากสิ่งที่ได้ยิน จะส่งผลต่อประสบการณ์สุนทรียะของนักเรียนประถมศึกษาและช่วยสร้างความประสบการณ์ที่ดี อันจะนำไปสู่ทัศนคติที่ดีต่อการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะของนักเรียนประถมศึกษา

3.3 สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ ผู้วิจัยคัดสรรและพัฒนาเป็นอย่างดี ให้เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารความรู้ บันทึกประสบการณ์ และนำไปสู่ความเข้าใจเรื่องสุนทรียะ ซึ่งจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ไว้อย่างเหมาะสม และเพียงพอต่อความต้องการของนักเรียนประถมศึกษา ซึ่งจากการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เขตกรุงเทพมหานครที่ให้ความสำคัญกับสื่อ วัสดุและอุปกรณ์มากถึง ร้อยละ 100 ถือเป็นตัวชี้วัดสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ เป็นอย่างดี ภายใต้ทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะของ วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Viktor Lowenfeld, 1947) ที่กล่าวถึงความสามารถของนักเรียนประถมศึกษาในแต่ละ

ช่วงวัย เพื่อให้สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้เหมาะสมต่อนักเรียนประถมศึกษา ทั้งยังช่วยสร้างความมั่นใจ การในใช้สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ให้กับนักเรียนประถมศึกษา อันจะส่งผลโดยตรงกับประสบการณ์สุนทรียะที่จะเกิดขึ้น ขณะร่วมกิจกรรมในทุกขั้นตอน

3.4 การสร้างประสบการณ์สุนทรียะ มุ่งเน้นให้นักเรียนประถมศึกษาได้รับจากประสบการณ์ตรงจากการเข้าร่วมกิจกรรม ให้อิสระในการคิดและสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย การกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าที่เป็นสภาพล้อมรอบตัวที่เป็นพื้นที่ทางสุนทรียะ ในขณะที่ทำกิจกรรมศิลปะ เน้นให้เกิดความสนุกสนาน และกระซิบ ซึ่งสอดคล้องกับ สุวรรณา แดงโต (2553) ที่กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมที่สามารถเชื่อมโยงพัฒนาการของอวัยวะหลายส่วน ทำให้เกิดจุดเชื่อมต่อของใยประสาทที่สามารถพัฒนาไปสู่แบบแผนการเรียนรู้ของสมองในการจัดกิจกรรมศิลปะ หรือกิจกรรมสร้างสรรค์ จึงควรจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กมีประสบการณ์ตรงและฝึกปฏิบัติอย่างหลากหลาย และผู้วิจัยยังคำนึงถึงแนวทางในการพัฒนาสุนทรียะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาภายใต้ทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียะของพาร์สัน (Michael J. Parsons, 1987) อีกด้วย

4. ผลความคิดเห็นของผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก อย่างมีนัยยะสำคัญ เพราะแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่ออกแบบนี้ เป็นแนวทางที่ง่าย สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลายสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา ช่วยสร้างบทบาทให้พิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปะอย่างแท้จริง ทั้งแผนการจัดกิจกรรมที่สร้างไว้เป็นแผนกิจกรรมที่ชัดเจนง่ายต่อการทำความเข้าใจ สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถจัดหาได้ง่าย เป็นวัสดุ อุปกรณ์พื้นฐานที่ทุกพิพิธภัณฑ์ศิลปะมีอยู่แล้ว ที่สำคัญแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะยังช่วยสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับแหล่งเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงสู่สถาบันการศึกษา ผู้วิจัยขออภิปรายผล โดยจำแนกส่วนประกอบในการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ดังนี้

4.1 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะอย่างหลากหลาย ที่สำคัญนำไปใช้ได้จริงมิได้เป็นเพียงแนวทางตัวอย่างเชิงทฤษฎี แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะที่ออกแบบไว้ยังเป็นแนวทางที่ง่ายต่อการเรียนรู้ ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญด้านศิลปะมากนัก เพียงแต่ความเชี่ยวชาญด้านศิลปะของผู้จัดกิจกรรมจะส่งผลต่อประสิทธิภาพในการสร้างประสบการณ์สุนทรียะ ผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ส่วนใหญ่มองเห็นแนวทางที่จะสามารถนำไปใช้ได้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะของตนเองได้ เพราะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ภายใต้แนวคิดและทฤษฎีศิลปศึกษาที่สอดคล้องกับบริบทสังคมไทย ผ่านการศึกษาสภาพการจัด

กิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทั้งในและต่างประเทศ ประกอบกับการศึกษาหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ใช้จัดการเรียนการสอนศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา ทั้งรูปแบบจัดกิจกรรมที่ระบุในแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะนี้ยังง่ายต่อการทำความเข้าใจ สามารถเชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์ศิลปะสู่ห้องเรียนได้ดี เป็นไปตามบทบาทและหน้าที่ของ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (International Council of Museum) หรือ ICOM ได้ให้คำจัดความของคำว่า พิพิธภัณฑ์ ว่าเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่เปิดเป็น สถานที่สาธารณะ ที่ให้บริการแก่สังคมและมีส่วนในการพัฒนาสังคม มีหน้าที่รวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้าวิจัย เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดงวัตถุอันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ ทั้งนี้เพื่อจุดประสงค์ทางการค้นคว้า การศึกษา และความเพลิดเพลินใจ

4.2 รูปแบบและลักษณะ การจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ ง่ายต่อการทำความเข้าใจคือ ไม่จำเป็นต้องมาความรู้หรือทักษะด้านศิลปะมากนัก ก็สามารถจัดกิจกรรมตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะนี้ได้ โดยอาศัยการศึกษาความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา แนวคิดและทฤษฎีศิลปศึกษาที่ระบุไว้ในแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ รวมทั้งความเข้าใจในเนื้อหาจากทรัพยากรของพิพิธภัณฑ์ของ ตนที่มีอยู่ วัตถุประสงค์และความต้องการของผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะจะนำไปสู่ความ เข้มข้นของเนื้อหา หรือระดับของประสบการณ์สุนทรีย์ที่ต้องการให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับ ซึ่งแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะได้ระบุคุณสมบัติของผู้นำกิจกรรมไว้อย่างชัดเจน ทำให้ง่ายต่อการศึกษา จัดเตรียม ออกแบบ และสร้างเป็นรูปแบบและลักษณะกิจกรรมที่เหมาะสมต่อบริบท ของตนเอง ทั้งยังมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการทำกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะของ ชาริน กลิ่น เกษตร (2555) ที่ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรีย์ผ่านกิจกรรมใน พิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่มีต่อสุนทรีย์ภาพของนักเรียนประถมศึกษา ระบุผลการวิจัยว่าระดับพัฒนาการ สุนทรีย์ภาพของนักเรียน หลังจากได้เรียนและเข้าร่วมกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพิ่มสูงขึ้น อย่างมี นัยยะสำคัญ และสนับสนุนให้สร้างรูปแบบการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เชื่อมโยงสู่ห้องเรียน

4.3 สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ ผู้วิจัยออกแบบไว้ไม่ตายตัว คือสามารถปรับประยุกต์ใช้ได้ ไม่จำเป็นต้องใช้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่ใดที่ หนึ่งเท่านั้น สื่อ วัสดุและอุปกรณ์นั้นก็พื้นฐานไม่ยุ่งยากในการเตรียมทุกพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่จัด กิจกรรมศิลปะจะต้องมีวัสดุและอุปกรณ์เหล่านี้อยู่แล้ว เพียงแต่จะต้องออกแบบสื่อที่ใช้ประกอบ กิจกรรมให้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอ หรือสร้างให้นักเรียน ประถมศึกษาได้รับความรู้ความเข้าใจตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งเป้าไว้ ทั้งแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะใน พิพิธภัณฑ์ศิลปะได้สร้างตัวอย่างไว้ให้ผู้นำกิจกรรมไปใช้ได้ศึกษา ทดลองนำไปใช้ ที่สำคัญเมื่อสร้างสื่อ และจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์แล้ว ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลายกิจกรรม

4.4 การสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ มุ่งเน้นจากทรัพยากรที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑสถานศิลปะไม่จำเป็นต้องนำเนื้อหา หรือแนวคิดมาจากภายนอกทั้งหมด เริ่มต้นจากสิ่งที่พิพิธภัณฑสถานศิลปะมี แต่จะต้องรู้จักการประยุกต์ก่อนการนำแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะนี้ไปใช้ เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมในแต่ละครั้ง นักเรียนประถมศึกษาเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ผู้จัดกิจกรรมมีหน้าที่กระตุ้น ด้วยสิ่งเร้าต่างๆ รอบตัวภายใต้บรรยากาศทางสุนทรีย์ของพิพิธภัณฑสถานศิลปะ ประสบการณ์ตรงที่ได้รับจากกิจกรรมศิลปะจะเป็นตัวกลางสำคัญที่นำไปสู่การเรียนรู้ทางสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษา การมีกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะจึงเป็นเรื่องสำคัญ ทั้งการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์นี้ ยังเป็นบทบาทหน้าที่สำคัญของพิพิธภัณฑสถานศิลปะที่จะต้องดำเนินการ สอดคล้องกับ กมลวรรณ จันทวร (2555) ผู้ทำการศึกษาวิจัย การบริหารจัดการหอศิลป์ของรัฐในประเทศไทย ที่พบว่า ผู้รับผิดชอบด้านกิจกรรมการศึกษาของพิพิธภัณฑสถาน จะต้องพัฒนาภารกิจนโยบายและกิจกรรมการศึกษา เพื่อสื่อสารคุณค่าและแง่มุมต่างๆ ของประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ให้กับผู้รับบริการไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง ทำให้เข้าใจและสามารถนำไปเปรียบเทียบกับประสบการณ์ของตนเองได้ วิธีการสื่อสารมีได้หลายรูปแบบต้องเน้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ความคิดความตระหนัก การพิสูจน์และการรับรู้โดยผ่านสุนทรียศาสตร์ เทคนิค กิจกรรมทางสังคมหรืองานวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาไปใช้

1. การนำแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาไปใช้นั้น จะต้องทำการศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะให้เข้าใจเสียก่อน เพื่อวางแผนออกแบบ และจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ และพร้อมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งพื้นฐานประสบการณ์ และความรู้ทางศิลปะของกลุ่มเป้าหมายจะเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้กิจกรรมศิลปะที่ออกแบบขึ้น
2. การทำกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ อาจเป็นกิจกรรมที่ไม่คุ้นเคยสำหรับนักเรียนประถมศึกษา จะต้องอธิบายความรู้พื้นฐานสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะ และกิจกรรม รายละเอียด วิธีการ ลำดับขั้นตอน และการใช้อุปกรณ์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาอย่างชัดเจน เพื่อให้การจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑสถานศิลปะเป็นไปด้วยความราบรื่น

3. การจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะฯ จะต้องศึกษากลุ่มเป้าหมาย ทำความเข้าใจศักยภาพและพัฒนาการทางด้านศิลปะ รวมทั้งพื้นฐานความรู้ด้านศิลปะ เพราะเป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบกิจกรรมศิลปะ สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ให้เหมาะสม และเตรียมพร้อมสำหรับการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่จะเกิดขึ้นระหว่างการดำเนินกิจกรรม

4. การจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ แต่ละครั้งจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน และเป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ไร้ต่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และกระตุ้นให้นักเรียนประถมศึกษาได้รับประสบการณ์ตรง เพื่อพัฒนาไปสู่ประสบการณ์ทางสุนทรีย์

5. การจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เป็นกิจกรรมที่ต้องดูแลเอาใจใส่ผู้ร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี จำนวนผู้ร่วมกิจกรรมจึงจำเป็นต้องจัดสัดส่วนให้เหมาะสมกับผู้จัดกิจกรรม โดยประมาณจากผู้จัดกิจกรรม 1 คน ต่อผู้ร่วมกิจกรรม 5-7 คน หากผู้ร่วมกิจกรรมมีจำนวนมากเกิน อาจทำให้ไม่ปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ จำนวนของผู้ร่วมกิจกรรมจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องคำนึงถึง และควรออกแบบเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ คือไม่มากหรือน้อยไป โดยทั่วไปควรอยู่ที่ระหว่าง 45 นาที และไม่เกิน 2 ชั่วโมง

6. กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมเฉพาะด้านที่ต้องการทักษะต่างๆ ในการนำกิจกรรมซึ่งทักษะสำคัญที่สุดในการนำกิจกรรมคือ ทักษะในการสื่อสาร ที่ไม่ชี้นำผู้เข้าร่วมกิจกรรม เป็นการสร้างแรงบันดาลใจ และต่อยอดองค์ความรู้เดิมที่ผู้ร่วมกิจกรรมสนใจ ดังนั้นผู้นำกิจกรรมศิลปะจึงควรฝึกฝนทักษะในการสื่อสาร และถ่ายทอดเนื้อหา องค์ความรู้ด้านศิลปะให้เกิดความชำนาญ รวมทั้งศึกษาความรู้และทฤษฎีต่างๆ ที่ระบุไว้ในคู่มือนี้ในเบื้องต้น เพื่อให้สามารถนำกิจกรรมศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดประโยชน์ต่อผู้ร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนประถมศึกษา

ผู้วิจัยเสนอแนะคุณสมบัติที่ดีของผู้นำกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วย การแสดงออกภายนอกที่เป็นกายภาพ และการแสดงออกด้านความรู้ และความสามารถทางศิลปะที่สื่อสารด้วยกระบวนการต่างๆ จึงขอระบุคุณสมบัติสำคัญของผู้นำกิจกรรมศิลปะที่ดี โดยจำแนกออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้

1. คุณสมบัติทางกายภาพ

กายภาพของผู้นำกิจกรรมเป็นส่วนประกอบสำคัญของกิจกรรมที่จะทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดความผ่อนคลาย และต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ถือเป็นความประทับใจแรกที่เกิดขึ้นกับผู้ร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนประถมศึกษา หากกายภาพของผู้นำกิจกรรมไม่เป็นมิตรไมตรี หรือแสดงออกถึงความตึงเครียด ก็จะทำให้บรรยากาศและผลลัพธ์ของกิจกรรมไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้นำกิจกรรมจึงควรศึกษา การสร้างกายภาพที่ดีต่อการนำกิจกรรม

1.1 เป็นผู้มีบุคลิกภาพสุภาพ ร่าเริง แจ่มใส และเป็นมิตร การแสดงออกด้วยท่าที่เป็นมิตร ร่าเริง แจ่มใส จะทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมผ่อนคลาย และต้องการเข้าร่วมกิจกรรม โดยไม่ต้องบังคับ รอยยิ้มบนใบหน้า และการแต่งกายสะอาด สวยงาม ดึงดูดนักเรียนประถมศึกษาได้ดี

1.2 สื่อสารด้วยภาษาสุภาพ และสนุกสนาน การนำกิจกรรมศิลปะที่ดี ต้องสามารถสื่อสารด้วยภาษาพูดที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย ไม่ต้องตีความมากนัก และที่สำคัญต้องใช้ภาษาที่สุภาพ ไม่สร้างความกดดัน และทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ภายใต้วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

2. คุณสมบัติด้านความรู้ และความสามารถด้านศิลปะ

ความรู้ และความสามารถด้านศิลปะ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการจัดกิจกรรมศิลปะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความรู้ด้านศิลปะ จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเด็ก และความรู้ด้านสุนทรียภาพ จะต้องรู้จักความงาม ซึ่งผู้นำกิจกรรมสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมได้จากการอ่าน การทดลองเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะของหน่วยงานอื่นๆ รวมทั้งการเข้าฝึกอบรมต่างๆ เพื่อสร้างฐานความรู้ที่จะนำมาออกแบบกิจกรรมศิลปะ สำหรับทักษะความสามารถด้านศิลปะ สามารถทำงานร่วมกับศิลปิน หรือวิทยากรเฉพาะทางได้ ผู้นำกิจกรรมศิลปะ จึงจำเป็นต้องศึกษาหาความรู้ด้านศิลปะเพิ่มเติมอยู่เสมอ

2.1 ต้องมีความรู้ด้านศิลปะ จำเป็นต้องรู้แจ้งถึงรายละเอียด มีความรู้ความเข้าใจ โดยเฉพาะความรู้พื้นฐานด้านศิลปะที่จำเป็นต่อการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ หากมีความรู้ด้านศิลปะเป็นอย่างดี ก็จะทำให้กิจกรรมศิลปะสามารถสื่อสารสาระสำคัญของกิจกรรมไปยังผู้ร่วมกิจกรรมได้ ซึ่งความรู้ด้านศิลปะนั้นสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมได้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

2.2 เป็นผู้ใฝ่รู้ พัฒนาความรู้อยู่เสมอ จะทำให้เกิดการพัฒนาความรู้อยู่เสมอ เพื่อการพัฒนาทักษะในการนำกิจกรรมศิลปะ ควบคู่กับศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ ควบคู่ไปกับความรู้ด้านศิลปะ ศึกษารูปแบบกิจกรรมศิลปะที่ดึงดูดให้มีผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม หรือเข้าฝึกอบรมศาสตร์ต่างๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ และจัดกิจกรรมศิลปะได้ ซึ่งความรู้ด้านศิลปะที่จำเป็นต้องศึกษาอยู่อย่างสม่ำเสมอคือ ศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ และศิลปวิจารณ์ รวมทั้งต้องศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ และทิศทางของวงการศิลปะในปัจจุบันด้วย

2.3 เป็นผู้ก้าวทันโลก ทันสมัย และมีทักษะในการเทคโนโลยี ผู้คนในสังคมโลกเปลี่ยนแปลงไปตามความเจริญก้าวหน้า หากผู้นำกิจกรรมศิลปะตามไม่ทัน ก็จะทำให้เกิดปัญหาการสื่อสารที่ไม่ตอบสนองต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้นำกิจกรรมจึงต้องเป็นผู้ก้าวทันต่อโลก ทันสมัย ศึกษาวิธีการเรียนรู้ การรับข้อมูลข่าวสารของผู้คนในแต่ละยุคสมัย เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นแผนในการจัดกิจกรรมศิลปะ ในทันยุค ทันสมัยอยู่เสมอ โดยเฉพาะแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการคิด และทำงานร่วมกับทักษะการใช้เทคโนโลยีใน

ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ในระดับที่สูงขึ้น เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการสร้างแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ เช่น ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา อุดมศึกษา หรือระดับผู้สูงวัย
2. ควรศึกษาวิจัย แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมทักษะความรู้ ความเข้าใจของนักเรียนที่นำไปสู่การเห็นคุณค่าต่องานศิลปะ และความคิดสร้างสรรค์
3. ควรศึกษาวิจัย แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าต่องานศิลปะร่วมสมัย ของนักเรียนประถมศึกษา ภายใต้บริบทการเชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยสู่ห้องเรียน



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กมลวรรณ จันทวร. (2555). “การบริหารจัดการหอศิลป์ของรัฐในประเทศไทย”. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**.
กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กชพร ธรรมจริยา. (2553). “หลักการสร้างประสบการณ์ ระหว่างการเข้าชมที่น่าประทับใจใน
พิพิธภัณฑ์สถาน”. ใน **พิพิธภัณฑ์วิทยาการ**, 137-152. สุรศักดิ์ ศรีสำอาง, บรรณาธิการ.
กรุงเทพฯ: บริษัท รุ่งศิลป์การพิมพ์ (1977) จำกัด.
- กীরติ บุญเจือ. (2520). **“ปรัชญาศิลปะ” ในสุนทรียภาพ**. กรุงเทพฯ: กรมการฝึกหัดครู.
- ฉัตรรา ชมะวรรณ มุกดาวิจิตร. (2558). **พิ(ศ)พิพิธภัณฑ์ Museum Refocused**. กรุงเทพฯ: ห้าง
หุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.
- จรัสพิมพ์ วังเย็น. (2548). “การศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะที่มีผลต่อพัฒนาการของเด็กสายตา
เลื่อนรางระดับก่อนประถมศึกษา”. ใน **รวมบทความวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, 95-100. ฝ่ายวิชาการและการวิจัย ศิลปกรรมศาสตร์,
บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า. (2551). **แนวความคิดและแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก
ปฐมวัย (พหุศิลป์ศึกษา : แนวทางและกิจกรรมสำหรับพัฒนาเด็กปฐมวัย)**. เข้าถึงเมื่อ 24
พฤศจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.artsedcenter.com/index.php?lay=show&ac=article&id=539325461&Ntype=9>
- จักรพงษ์ สุวรรณรัชมี. (255-). **คู่มือการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ : ศิลปะเด็กปฐมวัย**. เข้าถึงเมื่อ วันที่
9 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.chon3.go.th/document/art%20child%20>
- จี ศรีนิवासัน. (2545). **สุนทรียศาสตร์ ปัญหาและทฤษฎีเกี่ยวกับความงามและศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 2
แปลจาก Problems of Aesthetics แปลโดย สุเชาว์น พลอยชุม. นครปฐม: โรงพิมพ์มหา-
มกุฏราชวิทยาลัย.
- แจนนิส วงศ์สุรวัดน์ (Janise Wongsurawat). (2530). **วิเคราะห์ศิลปะ**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรี-
นครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ชุลุด นิมเสมอ. (2553). **องค์ประกอบของศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.
- ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล. (2533). **กิจกรรมศิลปะเด็กอนุบาล**. กรุงเทพฯ: แพลนพับลิชชิง.

- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2548). **การวิจัยทางศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง-
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธาริน กลิ่นเกสร. (2554). “ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์
ศิลปะที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นุติยพร วงษ์เนตร. (2553). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพ
ของพาร์สัน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการรับรู้ทางศิลปะของนักเรียนประถมศึกษา”.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญยิ่ง แยมเมือง. (2537). **สุนทรียะทางทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พรินติ้ง เฮ้าส์.
- ปกรณ์ กลุ่มเกลี้ยง. (2559). ภัณฑารักษ์อิสระ. สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2559.
- ประพันธ์ ศีสุดา. (2543). **สารานุกรมศิลปะ (ฉบับฟองสบู่แตก)**. กรุงเทพฯ: สตูดิโอ 408.
- ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง. (2554). “กลไกที่เป็นปัญหาของพิพิธภัณฑ์ไทย”. **เมืองโบราณ** 37,1
(มกราคม-มีนาคม 2554): 48-66
- ประภาพรธรรม ชื่นแขก. (2555). “การศึกษาแบบกิจกรรมทางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์สมเด็จพระ
พระพันวัสสาอัยยิกาเจ้า”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทรัพยากร
วัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ไพฑูริย์ พัฒน์ใหญ่ยิ่ง. (2541). **สุนทรียศาสตร์ : แนวความคิด ทฤษฎีและการพัฒนา**. กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์เสนาธรรม.
- มะลิฉัตร เอื้ออนันท์. **การเรียนการสอนและประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพและศิลปะวิจารณ์**.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2551). **วิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. นครปฐม: โครงการ
ส่งเสริมการผลิตตำราและเอกสารการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542**. พิมพ์ครั้งที่ 1.
กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์, 2546.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2548). **ศิลปะในประเทศไทย จากศิลปะโบราณในสยาม ถึงศิลปะสมัยใหม่**.
กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือลาดพร้าว.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2548). **ทัศนศิลป์ศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อีแอนด์ไอคิว.
- _____. (2546). **สุนทรียศาสตร์เพื่อชีวิต**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อีแอนด์ไอคิว.
- _____. (2539). **ศิลป์ศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอ เอส พรินติ้งเฮ้าส์.

- วิสูตร โพธิ์เงิน. (2556). “กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก.” เอกสารคำสอนรายวิชา 471205 ศิลปะสำหรับเด็ก (Art for Children) สาขาวิชาการประถมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2547). **พื้นฐานทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: บั๊ค พอยท์.
- สันติ เล็กสุขุม. (2554). “ดูคน ดูศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์กรุงปารีส.” **เมืองโบราณ** 37, 1 (มกราคม-มีนาคม 2554): 48-66.
- สิริพรรณ ตันตริรัตน์ไพศาล. (2545). **ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สุชาติ สุทธิ. (2544). **สุนทรียภาพของชีวิต**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เสนาธรรม.
- สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ. (2557). “ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมาลี สังข์ศรี และคณะ. (2548). **รายงานการวิจัย การจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต : พิพิธภัณฑ์**. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ. (2554). **สรุปสาระสำคัญแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 พ.ศ.2555 – 2559**. เข้าถึงเมื่อ วันที่ 28 สิงหาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://www2.oae.go.th/EVA/download/Plan/SummaryPlan11_thai
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2554). **นโยบายและยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง ด้านการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาและเรียนรู้**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม. (2549). **การเผยแพร่ ความรู้ การบริหารจัดการศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สาขาทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: บริษัทวิชั่นท์แอนด์มีเดีย จำกัด.
- สุริชัย หวันแก้ว. (2548). **รายงานการวิจัย ความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ: สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม.
- สุนธาสิณี วัชรบูล. (2544). **รายงานการวิจัย “พิพิธภัณฑ์ชุมชนพลังแห่งการเรียนรู้ กรณีศึกษาประเทศอังกฤษ**.” กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เจริญผล, 2544.

ศิริจันทร์ ศรีนวนนัต. (2549). “การศึกษาผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมศิลปะและการเล่านิทานโดยการใช้ภาพประกอบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อัญชลี รัตน์มลินทสูต. (2548). “การศึกษาการใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ในการจัดการเรียนสอนศิลปศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเขตกรุงเทพมหานคร”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัญชลี ไสยวรรณ. (2553). “การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย”. เอกสารประกอบการบรรยาย โดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานีเขต 1.

อารี สุทธิพันธ์. (2533). **ประสบการณ์สุนทรีย์**. กรุงเทพฯ: บริษัท ต้นอ้อ จำกัด.

_____. (2532). **ทัศนศิลป์และความงาม**. กรุงเทพฯ: แสงศิลป์การพิมพ์.

อำนาจ เย็นสบาย. (2523). **สุนทรีย์ศาสตร์**. กรุงเทพฯ: เจริญวิทย์การพิมพ์.

_____. (2548). **รายงานการวิจัย การจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต : หอศิลป์**. กรุงเทพฯ: สกศ. ศธ.

โอชนา พูลทองดีวัฒนา. (2559). รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. สัมภาษณ์, 29 กุมภาพันธ์ 2559.

ภาษาอังกฤษ

Ben Garcia. (2012). “What We Do Best Making the Case for the Museum Learning in its Own Right.” **Journal of Museum Education**. 37, 2 (Summer 2012): 47-56.

Ben-Haim, S. (2006). **Active Learning in the Art Museum**. Accessed October 9, 2016 From <http://www.docstoc.com/docs/25978856/Active-Learning-in-the-Art-Museum>.

Henry, C. (2010). **The museum experience: the discovery of meaning**. Reston: National Art Education Association.

Jane Deeth. (2012). “Engaging Strangeness in the Art Museum: an audience development strategy.” **Museum and society** 10,1(March 2012): 1-14.

John H. Falk. (2009). **Identity and the Museum Visitor Experience**. United States: Lefe Coast Press.

- Kate Bellamy and Carey Oppenheim. (2009). "Learning to Live." **Museums, young people and education**. London: Institute for Public Policy Research and National Museum Directors' Conference 2009.
- Karin Rottmann. (2015). **Bringing Museums to Life**. Educational Programmes. The Colone Musuem Service.
- Koster, J.B. (2009). **Growing Artists: Teaching the Arts to Young Children**. New York : United State of America, 2009.
- Lori Fogarty. (2004). **Next Practices in Art Museum Education**. Amarica: Association of Art Museum.
- Maxwell L. Anderson. (2004). "METRICS OF SUCCESS IN ART MUSEUMS." **The Getty Leadership Institute**, 1-20. Edit by J. Paul Getty Museum. Los Angeles.
- Nam, E. (2009). **Collaborations between Art Museums and Schools: A Focus on High School Art Teachers' Utilization of Museum Resources**. Accessed November 30, 2016 from https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/9338/FINAL_EUNJUNAM.pdf?sequence=1
- Parsons, M.J. (1994). "Can Children Do Aesthetics ? A Developmental Account." **Journal of Aesthetic Education** 28 (March 1994): 33-45.
- Parsons, M.J. (1987). **How We Understand Art: A Cognitive Developmental Account of Aesthetic Experience**. New York: Cambridge University Press.
- Ron Ritchhart. (2007). "Cultivating a Culture of Thinking in Museums." **Journal of Museum Education**. 32, 2 (Summer 2007): 137-154.
- Smita J. Baxi, Vinod P. Dwivedi. (1973). **Modern Museum Organisation and Practice in India**. New Delhi.
- Stone, D. L. (2001). **Using the Art Museum**. Massachusetts: Davis Publication.
- Susan Humphries & Susan Rowe. (2012). "Aspects of Museum Education in School." **Learning Landscapes** 5,2 (Spring 2012): 163-179
- Timothy, Ambrose, Crispin, (2012). **Museum Basics**. 3th ed. New York: Rout ledge.
- UNESCO. **Road Map for Arts Education**. Accessed October 25, 2015 from http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf
- Viktor Lowenfeld. (1947). **CREATIVE AND MENTAL GROWTH**. New York: Macmillan Co.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

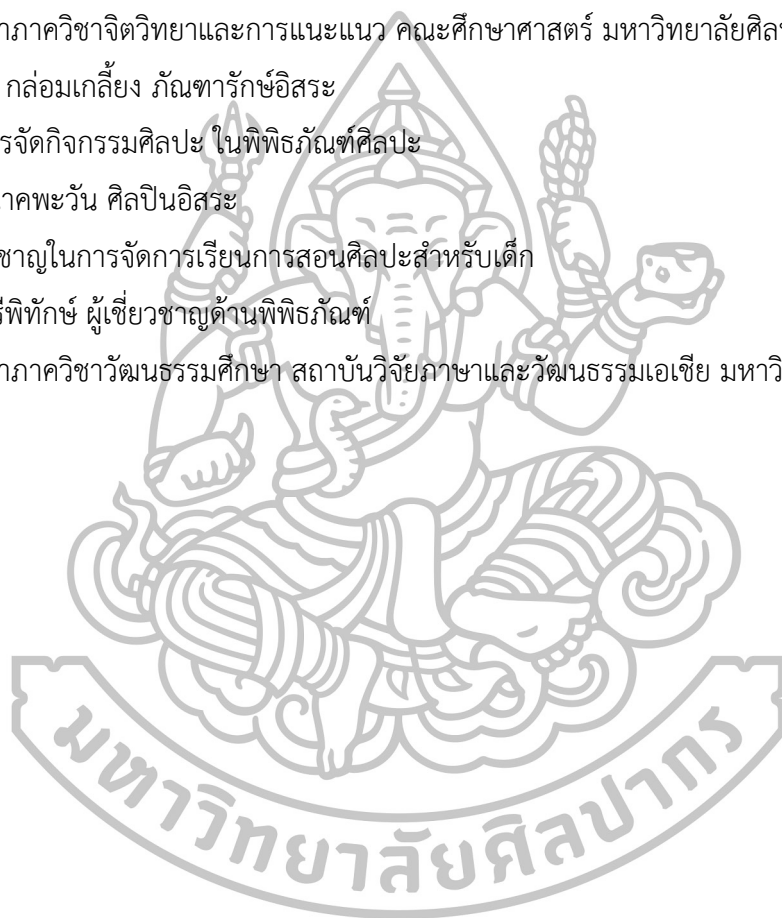
มหาวิทยาลัยศิลปากร

**รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ให้สัมภาษณ์ก่อนการสร้างแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา**

1. ผศ.ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ
ประธานสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผศ.ดร.อำไพ ตรีณสาร
ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์โอชนา พูลทองดีวัฒนา
รองคณบดี ฝ่ายวิชาการ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
4. อาจารย์อัมมัทย์ สุวัฒน์ศิลป์
ศิลปินอิสระ และอาจารย์ประจำคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
5. อาจารย์สมใจ จงรักวิทย์
อาจารย์ประจำกลุ่มสาระวิชาศิลปะ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม
6. อาจารย์ประติมา ฉันทบุรณ์ตระกูล
อาจารย์ประจำกลุ่มสาระวิชาศิลปะ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร
7. ครูยลสิริรัตน์ มาตผล
ครูประจำกลุ่มสาระวิชาศิลปะ โรงเรียนวัดปทุมวนาราม ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพ-
รัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
8. นายปกรณ์ กล่อมเกลี้ยง
ภัณฑารักษ์อิสระ ผู้เชี่ยวชาญการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
9. นายชลิต นาคพะวัน
ศิลปินอิสระ ผู้มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็ก
10. นายศักดิ์ชัย ศรีวัฒนาปิติกุล
ศิลปินอิสระ ผู้จัดการโครงการไฟฟ้า ธนาकारทหารไทย และเจ้าของโรงเรียนสอนศิลปะเด็ก
11. นางสาวโสมสุดา เปี่ยมสัมฤทธิ์
ภัณฑารักษ์ประจำหอศิลป์บ้านจิมทอมป์สัน
12. นายณรงค์ศักดิ์ นิลเขต
ผู้ช่วยภัณฑารักษ์ ฝ่ายนิทรรศการ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

รายนามผู้เชี่ยวชาญ ผู้ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย เรื่อง แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

1. อาจารย์โอชนา พูลทองดีวัฒนา ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. อาจารย์กันยรัตน์ สอาดเย็น ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา
อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. นายปกรณ์ กล่อมเกลี้ยง ภัณฑารักษ์อิสระ
ผู้เชี่ยวชาญการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
4. นายชลิต นาคพะวัน ศิลปินอิสระ
ผู้มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็ก
5. ดร.พฐ์ คุณศรีพิทักษ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์
อาจารย์ประจำภาควิชาวัฒนธรรมศึกษา สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา
2. แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ



แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

กิจกรรม	เนื้อหา	รูปแบบและลักษณะ	หมายเหตุ
1. เส้นแสนสวย	สุนทรีย์ภาพของ “เส้น”	ชมนิทรรศการศิลปะ เล่นเกม นักสืบ และสร้างสรรค์ชิ้นงาน ด้วยหัวข้อ “เส้นแสนสวย”	
2. สีสร้างอารมณ์	สุนทรีย์ภาพของ “สี”	ชมนิทรรศการศิลปะ เล่นเกม ตามหาสี และสร้างสรรค์ชิ้นงาน “เข็มกลัดแสดงอารมณ์”	
3. รูป+ร่าง	สุนทรีย์ภาพของ “รูป+ร่าง”	ชมนิทรรศการศิลปะ เลือก ผลงานศิลปะที่สนใจ วาด โครงสร้างและนำมาทำงานภาพ พิมพ์ “เพิ่มสวยด้วยรูป+ร่าง”	
4. ศิลปะมิติที่ 3	สุนทรีย์ภาพของ “รูปทรง”	ชมนิทรรศการศิลปะ เลือก ผลงานศิลปะที่สนใจ ขึ้นดินตาม ชิ้นงานที่สนใจ และสามารถเพิ่ม จินตนาการส่วนตัวลงไป ชิ้นงานได้ “3 มิติ ศิลปะลอยตัว”	
5. ประกอบศิลป์	สุนทรีย์ภาพของ “องค์ประกอบศิลป์”	ชมนิทรรศการศิลปะ เล่นเกม นักสืบ ค้นหาส่วนประกอบ ต่างๆของงานศิลปะ นำข้อมูลที่ ได้มาสร้างเป็นผลงาน สร้างสรรค์ ลงบนกระดาษผ้า ด้วยการปะติด ในหัวข้อ “ประกอบศิลป์”	

แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

กิจกรรมที่ 1 “เส้นแสนสวย”

ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง

ระดับอายุ : 9-12 ปี

สำหรับผู้ร่วมกิจกรรม : 30 คน

เรื่อง : สุนทรีย์ภาพของ “เส้น”

สาระสำคัญของการเรียนรู้ :

เส้น เป็นทัศนธาตุพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สามารถบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกได้ การเรียนรู้เรื่องเส้นจึงเป็นจุดเริ่มต้นในการซึมซับรับรู้ความงามทางสุนทรีย์

เส้น เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างผลงานทัศนศิลป์ และยังเป็นความรู้พื้นฐานที่นักเรียนควรรู้ เส้นมีอยู่หลายแบบ เช่น เส้นตั้ง เส้นนอน เส้นเฉียง เส้นหยักหรือเส้นซิกแซก เส้นโค้ง แบบก้นหอย เส้นประ เป็นต้น

รูปแบบกิจกรรม :

ชมนิทรรศการศิลปะ เล่นเกมนักสืบ และสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมหัวข้อ “เส้นแสนสวย”

กระบวนการ :

1. ผู้จัดกิจกรรมนำนักเรียนประถมศึกษาเข้าไปในพื้นที่นิทรรศการศิลปะ กล่าวต้อนรับและแนะนำกิจกรรม อธิบายสิ่งที่จะเรียนรู้ และให้ชมผลงานตัวอย่างที่จะสร้างสรรค์ในกิจกรรมนี้ (5 นาที)
2. ผู้จัดกิจกรรมแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 5-6 คน เพื่อให้ผู้ช่วยจัดกิจกรรมสามารถดูแลนักเรียนประถมศึกษาได้สะดวกและเกิดประสิทธิภาพมากขึ้น จากนั้นแจก ชุดกิจกรรม เรื่อง “เส้น” (Worksheets) พร้อมกับอธิบายวิธีการทำ (5 นาที)
3. ผู้จัดกิจกรรมพานักเรียนประถมศึกษาชมนิทรรศการศิลปะ อธิบายแนวคิด และเนื้อหาพอสังเขป โดยในระหว่างพาชมนิทรรศการให้ “ชวนคุย” มากกว่าการสอน เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนประถมศึกษา อาจตั้งคำถามให้ช่วยกันตอบได้ ซึ่งพยายามให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่อง “เส้น” ต่างๆ และในขณะที่พาชมนิทรรศการนั้น ก็ให้ทำ “ชุดกิจกรรม เรื่องเส้นแสนสวย” (Worksheets) ควบคู่ไปด้วย โดยใช้คำถามที่พัฒนามากจากทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรีย์ภาพเป็นแนวทางในการชวนคุย เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ะ ดังนี้
 “น้องๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้”

“น้องๆ ชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร”

“น้องๆ เห็นอะไรในภาพนี้บ้าง”

“ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร”

“ทำไมถึงวาดภาพออกมาเป็นแบบนี้”

“ภาพนี้เป็นภาพวาดที่สวยงามหรือไม่ เพราะอะไร”

“ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงภาพนี้ได้ อยากเปลี่ยนแปลงภาพนี้เป็นอย่างไรบ้าง”

(ใช้เวลาในการทำกิจกรรมประมาณ 20 นาที)

4. ทำกิจกรรม “เส้นแสนสวย” จากลวดไหมพรม และเชือก โดยอาศัยความรู้พื้นฐานจากการทำชุดกิจกรรม ผู้จัดกิจกรรมต้องอธิบายวิธีการสร้างสรรค์ใช้ชัดเจน รวมทั้งวิธีการประกอบสร้างชิ้นงาน เน้นที่กระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าผลงานที่ได้รับ พยายามให้นักเรียนประณตศึกษาเกิดประสบการณ์ตรงให้มากที่สุด ผู้จัดกิจกรรมสามารถแนะนำการสร้างสรรค์ได้บ้าง (15 นาที)

5. ผู้จัดกิจกรรมในแต่ละกลุ่มให้นักเรียนประณตศึกษา อธิบายผลงานที่ตนเองสร้างสรรค์สั้นๆ ทุกคนโดยอาจกำหนดเป็น ประโยชน์สั้นๆ ได้ เช่น หนูชอบ หนูว่ามันสวย แต่อย่างขึ้นำคำตอบ เพราะกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมแรก เด็กอาจยังไม่คุ้นเคยและไม่กล้าแสดงออก หรืออาจใช้หัวข้อในการอธิบายจากการพัฒนาข้อความตามทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียภาพเป็นแนวทางในการชวนคุยเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะได้ ดังนี้

“รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นผลงานของตัวเอง”

“น้องชอบอะไรบ้างในผลงานของตัวเอง เพราะอะไร”

“ผลงานของน้องมีส่วนประกอบอะไรบ้าง”

“ผลงานของน้องเกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร”

“ทำไมถึงสร้างสรรค์ออกมาเป็นแบบนี้”

“ผลงานของน้องสวยหรือไม่ เพราะอะไร”

“ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงผลงานของตัวเองได้ อยากเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างไรบ้าง”

และควรคำนึงถึงความเหมาะสมในการใช้หัวข้อ โดยสังเกตจากศักยภาพของนักเรียนประณตศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ว่ามีความรู้พื้นฐาน มีการแสดงออก และมีศักยภาพในการสื่อสารมากเพียงใด (10 นาที)

6. รวมกลุ่มนักเรียนประณตศึกษา สรุปกิจกรรมการเรียนรู้ (5 นาที)

การสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ :

เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนประถมศึกษา ให้นักเรียนได้ ดู ลงมือทำ และแสดงออกด้วยการสร้างสรรค์ และให้ความสำคัญกับการพูดอธิบายผลงานงานศิลปะของตนเอง สนใจกระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าผลงานที่ได้รับ เน้นให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ :

1. ชุดกิจกรรมเรื่อง “เส้น” (Worksheets)
2. ดินสอ ยางลบ และดินสอสี
3. ลวดไหมพรหม (หลากสี)
4. เชือก (หลากสี)
5. วัสดุปะติด
6. ตัวอย่างชิ้นงาน
7. กระดาษไข

การประเมินผล :

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรีย์ของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบวัดประสบการณ์สุนทรีย์ และแบบสังเกตระดับความถี่ตามพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษา ตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรีย์ภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987)

หมายเหตุ

1. จำนวนของผู้เข้าร่วมกิจกรรมกับผู้จัดกิจกรรมไม่ควรเกิน 1 : 7 เพื่อให้สามารถดูแล และดำเนินกิจกรรมที่ได้ประสิทธิภาพ โดยเฉพาะกิจกรรมที่ต้องการคำแนะนำ เช่น การปฏิบัติงานสร้างสรรค์
2. ระยะเวลาที่กำหนดไว้ สามารถประยุกต์ใช้ได้ตามความสะดวกของผู้จัดกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม แต่ไม่ควรเกิน 1.30 ชม.
3. ความรู้พื้นฐานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีผลต่อการจัดกิจกรรม จึงไม่จำเป็นต้องทำตามแนวทางทั้งหมดสามารถประยุกต์ได้ตามความเหมาะสม

“ เส้นแสบสวอย ”



ให้ห้องๆ ฝึกสังเกตเส้นที่ปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะ โดยใช้กระดาษใ
วางบาทลงบนภาพผลงานศิลปะ และลากเส้นที่ห้องๆ เห็น สังเกต
ลักษณะ อารมณ์ความรู้สึกที่ห้องๆ ได้รับจากเส้นที่ลาก

“ ตัวอย่างงานศิลปะ ”

มีเส้นอะไรบ้าง.....

.....

เส้น.....

ให้ความรู้สึก

.....

เส้น.....

ให้ความรู้สึก

.....

เส้น.....

ให้ความรู้สึก

.....

แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

กิจกรรมที่ 2 “สีสร้างอารมณ์”

ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง







ระดับอายุ : 9-12 ปี

สำหรับผู้ร่วมกิจกรรม : 30 คน

เรื่อง : สุนทรีย์ภาพของ “สี”

สาระสำคัญของการเรียนรู้ :

สี เป็นทัศนธาตุที่สามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ จากการมองเห็นที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ และยังเป็นเครื่องมือในสื่อสารความหมายของผลงานศิลปะ โดยสีแต่ละสีจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ดังนี้

-  สีเหลือง ความสดใส ร่าเริง สนุกสนาน
-  สีแดง ความโกรธ ร้อน ทำหาย
-  สีน้ำเงิน ความสงบ หนักแน่น สง่างาม
-  สีส้ม ความอบอุ่น สดใส มีชีวิตชีวา
-  สีม่วง ความเร้นลับ เสน่ห์ ซ่อนเร้น
-  สีเขียว ความสดชื่น สงบ ร่มรื่น

รูปแบบกิจกรรม :

ชมนิทรรศการศิลปะ เล่นเกมนักสืบ และสร้างสรรค์ชิ้นงานหัวข้อ “สีสร้างอารมณ์”
(ประดิษฐ์เข็มกลัดกลมที่มีลักษณะคล้ายใบหน้า)

กระบวนการ :

1. ผู้จัดกิจกรรมนำนักเรียนประถมศึกษาเข้าไปในพื้นที่นิทรรศการศิลปะ กล่าวต้อนรับและแนะนำกิจกรรม อธิบายสิ่งที่จะเรียนรู้ และให้ชมผลงานตัวอย่างที่จะสร้างสรรค์ในกิจกรรมนี้ (5 นาที)
2. ผู้จัดกิจกรรมแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 5-6 คนเพื่อให้ผู้ช่วยจัดกิจกรรมสามารถดูแลนักเรียนประถมศึกษาได้สะดวกและเกิดประสิทธิภาพมากขึ้น จากนั้นแจก ชุดกิจกรรม เรื่อง “สี” (Worksheets) พร้อมกับอธิบายวิธีการทำ (5 นาที)
3. ผู้จัดกิจกรรมพานักเรียนประถมศึกษาชมนิทรรศการศิลปะ อธิบายแนวคิด และเนื้อหาพอสั่งเลข โดยในระหว่างพาทชมนิทรรศการให้ “ชวนคุย” มากกว่าการสอน เน้นการมีส่วนร่วมของ

นักเรียนประถมศึกษา อาจตั้งคำถามให้ช่วยกันตอบได้ พยายามให้ความรู้เรื่อง “สี” ที่มีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก การใช้สีในการสื่อสารานศิลปะ และในขณะที่พาชมนิทรรศการนั้น ก็ให้ทำ “ชุดกิจกรรม เรื่องสีสร้างอารมณ์” (Worksheets) ควบคู่ไปด้วย โดยใช้คำถามที่พัฒนามากจากทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียภาพเป็นแนวทางในการชวนคุย เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะ ดังนี้

“น้องๆ รู้สีทุกอย่างเมื่อเห็นภาพนี้”

“น้องๆ ชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร”

“น้องๆ เห็นอะไรในภาพนี้บ้าง”

“ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร”

“ทำไมถึงวาดภาพออกมาเป็นแบบนี้”

“ภาพนี้เป็นภาพวาดที่สวยงามหรือไม่ เพราะอะไร”

“ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงภาพนี้ได้ อยากเปลี่ยนแปลงภาพนี้เป็นอย่างไรบ้าง”

(ใช้เวลาในการทำกิจกรรมประมาณ 20 นาที)

4. ทำกิจกรรม “สีสร้างอารมณ์” ทำเข็มกลัดกลมแสดงสีหน้า และอารมณ์ความรู้สึกโดยอาศัยความรู้พื้นฐานจากการทำชุดกิจกรรม ผู้จัดกิจกรรมต้องอธิบายวิธีการสร้างสรรค์ใช้ชัดเจน รวมทั้งวิธีการประดิษฐ์ชิ้นงาน เน้นที่กระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าผลงานที่ได้รับ พยายามให้นักเรียนประถมศึกษาเกิดประสบการณ์ตรงให้มากที่สุด ผู้จัดกิจกรรมสามารถแนะนำการสร้างสรรค์ได้บ้าง (15 นาที)

5. ผู้จัดกิจกรรมในแต่ละกลุ่มให้นักเรียนประถมศึกษา อธิบายผลงานที่ตนเองสร้างสรรค์สั้นๆ ทุกคนโดยอาจกำหนดเป็น ประโยชน์สั้นๆ ได้ เช่น หนูชอบ หนูว่ามันสวย แต่อย่างชี้นำคำตอบ พยายามให้นักเรียนประถมศึกษา กล้าที่จะพูดแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดต่างๆ อาจใช้หัวข้อในการอธิบายจากการพัฒนาข้อคำถามตามทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียภาพเป็นแนวทางในการชวนคุย เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะได้ ดังนี้

“รู้สีทุกอย่างเมื่อเห็นผลงานของตัวเอง”

“น้องชอบอะไรบ้างในผลงานของตัวเอง เพราะอะไร”

“ผลงานของน้องมีส่วนประกอบอะไรบ้าง”

“ผลงานของน้องเกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร”

“ทำไมถึงสร้างสรรค์ออกมาเป็นแบบนี้”

“ผลงานของน้องสวยหรือไม่ เพราะอะไร”

“ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงผลงานของตัวเองได้ อยากเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างไรบ้าง”

และควรคำนึงถึงความเหมาะสมในการใช้หัวข้อ โดยสังเกตจากศักยภาพของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ว่ามีความรู้พื้นฐาน มีการแสดงออก และมีศักยภาพในการสื่อสารมากเพียงใด (10 นาที)

6. รวมกลุ่มนักเรียนประถมศึกษา สรุปกิจกรรมการเรียนรู้ (5 นาที)

การสร้างประสบการณ์สุนทรียะ :

เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนประถมศึกษา ให้นักเรียนได้ ดู ลงมือทำ และแสดงออกด้วยการสร้างสรรค์ และให้ความสำคัญกับการพูดอธิบายผลงานงานศิลปะของตนเอง สนใจกระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าผลงานที่ได้รับ เน้นให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ :

1. ชุดกิจกรรมเรื่อง “สี” (Worksheets)
2. ดินสอ ยางลบ
3. สีชอล์ค หรือดินสอสี
4. ชุดอุปกรณ์เข็มกลัดกลม
5. กระดาษรูปวงกลม ขนาดเท่าเข็มกลัดกลม
6. ตัวอย่างชิ้นงาน

การประเมินผล :

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ และแบบสังเกตระดับความถี่ตามพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนประถมศึกษา ตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987)

หมายเหตุ

1. จำนวนของผู้เข้าร่วมกิจกรรมกับผู้จัดกิจกรรมไม่ควรเกิน 1 : 7 เพื่อให้สามารถดูแล และดำเนินกิจกรรมที่ได้ประสิทธิภาพ โดยเฉพาะกิจกรรมที่ต้องการคำแนะนำ เช่น การปฏิบัติงานสร้างสรรค์
2. ระยะเวลาที่กำหนดไว้ สามารถประยุกต์ใช้ได้ตามความสะดวกของผู้จัดกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม แต่ไม่ควรเกิน 1.30 ชม.
3. ความรู้พื้นฐานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีผลต่อการจัดกิจกรรม จึงไม่จำเป็นต้องทำตามแนวทางทั้งหมดสามารถประยุกต์ได้ตามความเหมาะสม



“ สีสร้างอารมณ์ ”

ให้ห้องดูมองหาที่สีชอบ ที่มีอยู่ในงานศิลปะต่างๆ จากนั้นบันทึก โดยการระบายสีที่ห้องชอบ และเขียนความรู้สึกที่ได้รับจากสีนั้นๆ



สี.....
ให้ความรู้สึก
.....
.....
.....



สี.....
ให้ความรู้สึก
.....
.....
.....



สี.....
ให้ความรู้สึก
.....
.....
.....



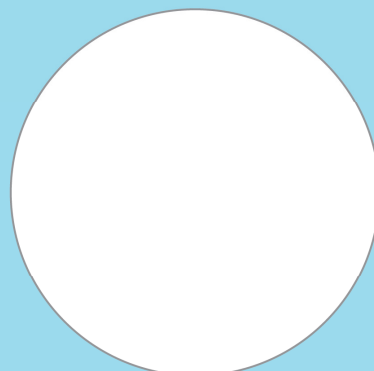
สี.....
ให้ความรู้สึก
.....
.....
.....



สี.....
ให้ความรู้สึก
.....
.....
.....



วาดรูประบายสีที่ชอบ
ตัดออกแล้วนำไปทำเข็มกลัด



**แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา**

กิจกรรมที่ 3 “รูป + ร่าง”

ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง

ระดับอายุ : 9 -12 ปี

สำหรับผู้ร่วมกิจกรรม : 30 คน

เรื่อง : สุนทรีย์ภาพของ “รูปร่าง”

สาระสำคัญของการเรียนรู้ :

รูปร่าง หมายถึง ภาพที่มองเห็นเป็นภาพ 2 มิติ คือ ความกว้างและความยาว สามารถสังเกตรูปร่างได้จากเส้นรอบนอกของสิ่งต่างๆ ความงามของรูปร่าง เกิดจากสัดส่วนที่สวยงามของเส้นรอบนอกของรูปร่างทั้งหมด ที่มีความกว้างและความยาวเหมาะสมกัน

รูปแบบกิจกรรม :

ชมนิทรรศการศิลปะ ฝึกสังเกตรูปร่างและวาดรูปร่างจากงานศิลปะ 3 มิติ และสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ หัวข้อ “แฟ้มสวยด้วยรูป+ร่าง”

กระบวนการ :

1. ผู้จัดกิจกรรมนำนักเรียนประถมศึกษาเข้าไปในพื้นที่นิทรรศการศิลปะ กล่าวต้อนรับและแนะนำกิจกรรม อธิบายสิ่งที่จะเรียนรู้ และให้ชมผลงานตัวอย่างที่จะสร้างสรรค์ในกิจกรรมนี้ (5 นาที)
2. ผู้จัดกิจกรรมแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 5-6 คนเพื่อให้ผู้ช่วยจัดกิจกรรมสามารถดูแลนักเรียนประถมศึกษาได้สะดวก และเกิดประสิทธิภาพมากขึ้น จากนั้นแจก ชุดกิจกรรม เรื่อง “รูป+ร่าง” (Worksheets) พร้อมคำอธิบายวิธีการทำ (5 นาที)
3. ผู้จัดกิจกรรมพานักเรียนประถมศึกษาชมนิทรรศการศิลปะ อธิบายแนวคิด และเนื้อหาพอสังเขป โดยในระหว่างพาชมนิทรรศการให้ “ชวนคุย” มากกว่าการสอน เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนประถมศึกษา อาจตั้งคำถามให้ช่วยกันตอบได้ พยายามให้ความรู้เรื่อง “รูปร่าง” และในขณะที่พาชมนิทรรศการนั้น ก็ให้ทำ “ชุดกิจกรรม เรื่องรูป+ร่าง” (Worksheets) ควบคู่ไปด้วย โดยใช้คำถามที่พัฒนามากจากทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรีย์ภาพเป็นแนวทางในการชวนคุย เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ ดังนี้

“น้องๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้”

“น้องๆ ชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร”

“น้องๆ เห็นอะไรในภาพนี้บ้าง”

“ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร”

“ทำไมถึงวาดภาพออกมาเป็นแบบนี้”

“ภาพนี้เป็นภาพวาดที่สวยหรือไม่ เพราะอะไร”

“ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงภาพนี้ได้ อยากเปลี่ยนแปลงภาพนี้เป็นอย่างไรบ้าง”

(ใช้เวลาในการทำกิจกรรมประมาณ 20 นาที)

4. ทำกิจกรรม “เพิ่มสวยด้วยรูป+ร่าง” ประดิษฐ์แฟ้มกระดาษ ตกแต่งด้วยการทำภาพพิมพ์ โดยอาศัยความรู้พื้นฐาน และการร่างภาพจากการทำชุดกิจกรรม ผู้จัดกิจกรรมต้องอธิบายวิธีการสร้างสรรค์ให้ชัดเจน รวมทั้งวิธีการประดิษฐ์ชิ้นงาน เน้นที่กระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าผลงานที่ได้รับ พยายามให้นักเรียนประถมศึกษาเกิดประสบการณ์ตรงให้มากที่สุด ผู้จัดกิจกรรมสามารถแนะนำการสร้างสรรค์ได้บ้าง (15 นาที)

5. ผู้จัดกิจกรรมในแต่ละกลุ่มให้นักเรียนประถมศึกษา อธิบายผลงานที่ตนเองสร้างสรรค์สั้นๆ ทุกคนโดยอาจกำหนดเป็น ประโยชน์สั้นๆ ได้ เช่น หนูชอบ หนูว่ามันสวย แต่อย่างขึ้นนำคำตอบ พยายามให้นักเรียนประถมศึกษา กล่าวที่จะพูดแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดต่างๆ อาจใช้หัวข้อการอธิบายจากการพัฒนาข้อคำถามตามทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียภาพเป็นแนวทางในการชวนคุย เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะได้ ดังนี้

“รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นผลงานของตัวเอง”

“น้องชอบอะไรบ้างในผลงานของตัวเอง เพราะอะไร”

“ผลงานของน้องมีส่วนประกอบอะไรบ้าง”

“ผลงานของน้องเกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร”

“ทำไมถึงสร้างสรรค์ออกมาเป็นแบบนี้”

“ผลงานของน้องสวยหรือไม่ เพราะอะไร”

“ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงผลงานของตัวเองได้ อยากเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างไรบ้าง”

และควรคำนึงถึงความเหมาะสมในการใช้หัวข้อ โดยสังเกตจากศักยภาพของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ว่ามีความรู้พื้นฐาน มีการแสดงออก และมีศักยภาพในการสื่อสารมากเพียงใด (10 นาที)

6. รวมกลุ่มนักเรียนประถมศึกษา สรุปกิจกรรมการเรียนรู้ (5 นาที)

การสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ :

เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนประถมศึกษา ให้นักเรียนได้ ดู ลงมือทำ และแสดงออกด้วยการสร้างสรรค์ และให้ความสำคัญกับการพูดอธิบายผลงานงานศิลปะของตนเอง สนใจกระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าผลงานที่ได้รับ เน้นให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ :

1. ชุดกิจกรรมเรื่อง “รูป+ร่าง” (Worksheets)
2. ดินสอ ยางลบ
3. สีโปสเตอร์
4. ฟองน้ำตัดเป็นชิ้นเล็กขนาดประมาณ 3x3 นิ้ว
5. กระดาษขาว-เทา
6. อุปกรณ์ทำความสะอาด ถังน้ำ ผ้าเช็ดมือ
7. แป้มกระดาษขาว-เทา
8. ตัวอย่างชิ้นงาน

การประเมินผล :

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรีย์ของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบวัดประสบการณ์สุนทรีย์ และแบบสังเกตระดับความถี่ตามพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษา ตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรีย์ภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987)

หมายเหตุ

1. จำนวนของผู้เข้าร่วมกิจกรรมกับผู้จัดกิจกรรมไม่ควรเกิน 1 : 7 เพื่อให้สามารถดูแล และดำเนินกิจกรรมที่ได้ประสิทธิภาพ โดยเฉพาะกิจกรรมที่ต้องการคำแนะนำ เช่น การปฏิบัติงานสร้างสรรค์
2. ระยะเวลาที่กำหนดไว้ สามารถประยุกต์ใช้ได้ตามความสะดวกของผู้จัดกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม แต่ไม่ควรเกิน 1.30 ชม.
3. ความรู้พื้นฐานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีผลต่อการจัดกิจกรรม จึงไม่จำเป็นต้องทำตามแนวทางทั้งหมดสามารถประยุกต์ได้ตามความเหมาะสม

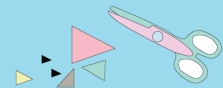


“ รูป + ร่าง ”

ให้ห้องชมองหารูปร่างที่อยู่ในงานศิลปะทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ
เลือกรูปร่างที่ชอบ 5 รูป บันทึกกรูปร่างด้วยการวาดภาพ



นำรูปร่างที่วาดไว้ไปประดิษฐ์แผ่นกระดาษ ด้วยวาดรูปร่าง
ลงในกระดาษสี และปะติดลงบนแผ่นกระดาษ ให้สวยงาม



**แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา**

กิจกรรมที่ 4 “ศิลปะมิติที่ 3”

ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง

ระดับอายุ : 9-12 ปี

สำหรับผู้ร่วมกิจกรรม : 30 คน

เรื่อง : สุนทรียภาพของ “รูปทรง”

สาระสำคัญของการเรียนรู้ :

รูปทรง หมายถึง ภาพที่มองเห็นเป็นภาพ 3 มิติ ประกอบด้วยความยาว ความสูง และความลึก เกิดแสงเงาภายในภาพและทำให้ดูเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น ความงามของรูปทรง เกิดจากสัดส่วน ความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก ที่เหมาะสมกลมกลืนของรูปทรงทั้งหมด ซึ่งอาจเกิดจากธรรมชาติหรือการสร้างสรรค์ของมนุษย์ก็ได้ โดยในทางศิลปะรูปทรงอาจไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ ก็สามารถมีความสวยงาม

รูปแบบกิจกรรม :

ชมนิทรรศการศิลปะ ฝึกสังเกตโครงสร้างและรายละเอียดจากผลงานศิลปะ 3 มิติ และสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม หัวข้อ “3 มิติ ศิลปะลอยตัว”

กระบวนการ :

1. ผู้จัดกิจกรรมนำนักเรียนประถมศึกษาเข้าไปในพื้นที่นิทรรศการศิลปะ กล่าวต้อนรับและแนะนำกิจกรรม อธิบายสิ่งที่จะเรียนรู้ และให้ชมผลงานตัวอย่างที่จะสร้างสรรค์ในกิจกรรมนี้ (5 นาที)
2. ผู้จัดกิจกรรมแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 5-6 คนเพื่อให้ผู้ช่วยจัดกิจกรรมสามารถดูแลนักเรียนประถมศึกษาได้สะดวกและเกิดประสิทธิภาพมากขึ้น จากนั้นแจก ชุดกิจกรรม เรื่อง “รูปทรง” (Worksheets) พร้อมกับอธิบายวิธีการทำ (5 นาที)
3. ผู้จัดกิจกรรมพานักเรียนประถมศึกษาชมนิทรรศการศิลปะ เน้นผลงานประติมากรรม และผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับรูปทรง โดยในระหว่างพาชมนิทรรศการให้ “ชวนคุย” เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนประถมศึกษา อาจตั้งคำถามให้ช่วยกันตอบได้ พยายามให้ความรู้เรื่อง “รูปทรง” และในขณะที่พาชมนิทรรศการนั้น ก็ให้ทำ “ชุดกิจกรรม เรื่องรูปทรง” (Worksheets) ควบคู่ไปด้วย โดยใช้คำถามที่พัฒนามากจากทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียะภาพเป็นแนวทางในการชวนคุย เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะ ดังนี้

“น้องๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้”

“น้องๆ ชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร”

“น้องๆ เห็นอะไรในภาพนี้บ้าง”

“ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร”

“ทำไมถึงวาดภาพออกมาเป็นแบบนี้”

“ภาพนี้เป็นภาพวาดที่สวยงามหรือไม่ เพราะอะไร”

“ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงภาพนี้ได้ อยากเปลี่ยนแปลงภาพนี้เป็นอย่างไบบ้าง”

(ใช้เวลาในการทำกิจกรรมประมาณ 15 นาที)

4. ทำกิจกรรม “3 มิติศิลปะลอยได้” ปฏิบัติงานศิลปะ ขึ้นดินจากการเลือกผลงาน ประติมากรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่นักเรียนประถมศึกษาสนใจ ผู้จัดกิจกรรมต้องอธิบายวิธีการ สร้างสรรค์ให้ชัดเจน รวมทั้งวิธีการประดิษฐ์ชิ้นงาน เน้นที่กระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าผลงานที่ได้รับ พยายามให้นักเรียนประถมศึกษาเกิดประสบการณ์ตรงให้มากที่สุด ผู้จัดกิจกรรมสามารถ แนะนำการสร้างสรรค์ได้บ้าง (20 นาที)

5. ผู้จัดกิจกรรมในแต่ละกลุ่มให้นักเรียนประถมศึกษา อธิบายผลงานที่ตนเองสร้างสรรค์สั้นๆ ทุกคนโดยอาจกำหนดเป็น ประโยชน์สั้นๆ ได้ เช่น หนูชอบ หนูว่ามันสวย แต่อย่างขึ้นนำคำตอบ พยายามให้นักเรียนประถมศึกษา กล่าวที่จะพูดแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดต่างๆ อาจใช้หัวข้อใยการ อธิบายจากการพัฒนาข้อคำถามตามทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียภาพเป็นแนวทางในการชวนคุย เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะได้ ดังนี้

“รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นผลงานของตัวเอง”

“น้องชอบอะไรบ้างในผลงานของตัวเอง เพราะอะไร”

“ผลงานของน้องมีส่วนประกอบอะไรบ้าง”

“ผลงานของน้องเกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร”

“ทำไมถึงสร้างสรรค์ออกมาเป็นแบบนี้”

“ผลงานของน้องสวยหรือไม่ เพราะอะไร”

“ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงผลงานของตัวเองได้ อยากเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างไบบ้าง”

และควรคำนึงถึงความเหมาะสมในการใช้หัวข้อ โดยสังเกตจากศักยภาพของนักเรียนประถมศึกษาที่ เข้าร่วมกิจกรรม ว่ามีความรู้พื้นฐาน มีการแสดงออก และมีศักยภาพในการสื่อสารมากเพียงใด (10 นาที)

6. รวมกลุ่มนักเรียนประถมศึกษา สรุปกิจกรรมการเรียนรู้ (5 นาที)

การสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ :

เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนประถมศึกษา ให้นักเรียนได้ ดู ลงมือทำ และแสดงออกด้วยการสร้างสรรค์ และให้ความสำคัญกับการพูดอธิบายผลงานงานศิลปะของตนเอง สนใจกระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าผลงานที่ได้รับ เน้นให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ :

1. ชุดกิจกรรมเรื่อง “รูปทรง” (Worksheets)
2. ดินสอ ยางลบ
3. ดินญี่ปุ่น ดินเหนียว หรือดินน้ำมัน
4. กระดาษรองปั้นขนาด A3
5. อุปกรณ์การปั้น ไม้ปั้นต่างๆ
6. อุปกรณ์ทำความสะอาด ถังน้ำ ผ้าเช็ดมือ
7. ตัวอย่างชิ้นงาน (งานประติมากรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ)

การประเมินผล :

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรีย์ของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบวัดประสบการณ์สุนทรีย์ และแบบสังเกตระดับความถี่ตามพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษา ตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรีย์ภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987)

หมายเหตุ

1. จำนวนของผู้เข้าร่วมกิจกรรมกับผู้จัดกิจกรรมไม่ควรเกิน 1 : 7 เพื่อให้สามารถดูแล และดำเนินกิจกรรมที่ได้ประสิทธิภาพ โดยเฉพาะกิจกรรมที่ต้องการคำแนะนำ เช่น การปฏิบัติงานสร้างสรรค์
2. ระยะเวลาที่กำหนดไว้ สามารถประยุกต์ใช้ได้ตามความสะดวกของผู้จัดกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม แต่ไม่ควรเกิน 1.30 ชม.
3. ความรู้พื้นฐานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีผลต่อการจัดกิจกรรม จึงไม่จำเป็นต้องทำตามแนวทางทั้งหมดสามารถประยุกต์ได้ตามความเหมาะสม

“ ศิลปะมิติที่ 3 ”



ให้ห้องสมุดมองหางานศิลปะ 3 มิติ (งานประติมากรรม) ที่ชอบ
 ดนละ 1 ชิ้น จากนั้นบันทึกด้วยการ์ด และเขียนรายละเอียด
 แล้วทำการปั้น ประกอบรูปทรงตามงานศิลปะที่ห้องสมุดเลือก



ชื่อผลงาน.....

ชื่อศิลปิน.....

เทคนิค.....

วัสดุที่ใช้.....

ปีที่สร้าง.....

เมื่อเห็นผลงานที่เลือกแล้วรู้สึกอย่างไร

.....

ทำไมจึงเลือกงานชิ้นนี้

.....



แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

กิจกรรมที่ 5 “ประกอบศิลป์”

ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง

ระดับอายุ : 9-12 ปี

สำหรับผู้ร่วมกิจกรรม : 30 คน

เรื่อง : สุนทรีย์ภาพของ “องค์ประกอบศิลป์”

สาระสำคัญของการเรียนรู้ :

ประมวลความรู้และประสบการณ์สุนทรีย์ที่เกิดจากการทำกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และสรุปความรู้จากการเรียนรู้ทัศนธาตุ เรื่อง เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ที่นำมาประกอบสร้างจนเกิดเป็นงานศิลปะประเภทต่างๆ

รูปแบบกิจกรรม :

ชมนิทรรศการศิลปะ เล่นเกมนักสืบ ฝึกสังเกตรายละเอียด และองค์ประกอบต่างๆ ของผลงานศิลปะ และประดิษฐ์กระเป๋าคู่ หัวข้อ “ประกอบศิลป์”

กระบวนการ :

1. ผู้จัดกิจกรรมนำนักเรียนประถมศึกษาเข้าไปในพื้นที่นิทรรศการศิลปะ กล่าวต้อนรับและแนะนำกิจกรรม อธิบายสิ่งที่จะเรียนรู้ และให้ชมผลงานตัวอย่างที่จะสร้างสรรค์ในกิจกรรมนี้ (5 นาที)
2. ผู้จัดกิจกรรมแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 5-6 คนเพื่อให้ผู้ช่วยจัดกิจกรรมสามารถดูแลนักเรียนประถมศึกษาได้สะดวกและเกิดประสิทธิภาพมากขึ้น จากนั้นแจก ชุดกิจกรรม เรื่อง “องค์ประกอบศิลป์” (Worksheets) พร้อมกับอธิบายวิธีการทำ (5 นาที)
3. ผู้จัดกิจกรรมพานักเรียนประถมศึกษาชมนิทรรศการศิลปะ เน้นผลงานประติมากรรม และผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับรูปทรง โดยในระหว่างพหามนิทรรศการให้ “ชวนคุย” เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนประถมศึกษา อาจตั้งคำถามให้ช่วยกันตอบได้ พยายามให้ความรู้เรื่อง “องค์ประกอบศิลป์” และในขณะที่พหามนิทรรศการนั้น ก็ให้ทำ “ชุดกิจกรรม เรื่ององค์ประกอบศิลป์” (Worksheets) ควบคู่ไปด้วย โดยใช้คำถามที่พัฒนามากจากทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรีย์ภาพเป็นแนวทางในการชวนคุย เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ ดังนี้

“น้องๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้”

“น้องๆ ชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร”

“น้องๆ เห็นอะไรในภาพนี้บ้าง”

“ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร”

“ทำไมถึงวาดภาพออกมาเป็นแบบนี้”

“ภาพนี้เป็นภาพวาดที่สวยงามหรือไม่ เพราะอะไร”

“ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงภาพนี้ได้ อยากเปลี่ยนแปลงภาพนี้เป็นอย่างไรบ้าง”

(ใช้เวลาในการทำกิจกรรมประมาณ 15 นาที)

4. ทำกิจกรรม “ประกอบศิลป์” ปฏิบัติงานสร้างสรรค์งานองค์ประกอบศิลป์ ลงบนถุงผ้าที่เตรียมไว้ โดยเน้นการปะติด ผสมผสานกับการเย็บ ปัก และระบายสี ซึ่งผู้จัดกิจกรรมต้องอธิบายวิธีการสร้างสรรค์ให้ชัดเจน รวมทั้งวิธีการประดิษฐ์ชิ้นงาน เน้นที่กระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าผลงานที่ได้รับ พยายามให้นักเรียนประถมศึกษาเกิดประสบการณ์ตรงให้มากที่สุด ผู้จัดกิจกรรมสามารถแนะนำการสร้างสรรค์ได้บ้าง (20 นาที)

5. ผู้จัดกิจกรรมในแต่ละกลุ่มให้นักเรียนประถมศึกษา อธิบายผลงานที่ตนเองสร้างสรรค์สั้นๆ ทุกคนโดยอาจกำหนดเป็น ประโยชน์สั้นๆ ได้ เช่น หนูชอบ หนูว่ามันสวย แต่อย่างชี้นำคำตอบ พยายามให้นักเรียนประถมศึกษา กล่าวที่จะพูดแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดต่างๆ อาจใช้หัวข้อการอธิบายจากการพัฒนาข้อความตามทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียภาพเป็นแนวทางในการชวนคุย เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะได้ ดังนี้

“รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นผลงานของตัวเอง”

“น้องชอบอะไรบ้างในผลงานของตัวเอง เพราะอะไร”

“ผลงานของน้องมีส่วนประกอบอะไรบ้าง”

“ผลงานของน้องเกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร”

“ทำไมถึงสร้างสรรค์ออกมาเป็นแบบนี้”

“ผลงานของน้องสวยงามหรือไม่ เพราะอะไร”

“ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงผลงานของตัวเองได้ อยากเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างไรบ้าง”

และควรคำนึงถึงความเหมาะสมในการใช้หัวข้อ โดยสังเกตจากศักยภาพของนักเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ว่ามีความรู้พื้นฐาน มีการแสดงออก และมีศักยภาพในการสื่อสารมากเพียงใด (10 นาที)

6. รวมกลุ่มนักเรียนประถมศึกษา สรุปกิจกรรมการเรียนรู้ (5 นาที)

การสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ :

เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนประถมศึกษา ให้นักเรียนได้ ดู ลงมือทำ และแสดงออกด้วยการสร้างสรรค์ และให้ความสำคัญกับการพูดอธิบายผลงานงานศิลปะของตนเอง สนใจกระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าผลงานที่ได้รับ เน้นให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ :

1. ชุดกิจกรรมเรื่อง “องค์ประกอบศิลป์” (Worksheets)
2. ดินสอ ยางลบ
3. ถุงผ้า ขนาด A3 (หรือขนาด A4)
4. กระดาษรองปั้นขนาด A3
5. วัสดุปะติดสวยงามต่างๆ เช่น กระดุม ไหมพรม เศษผ้า ฯลฯ
6. กาวสำหรับติดวัสดุกับผ้า
7. ชุดอุปกรณ์การระบายสีอะคริลิก
8. ตัวอย่างชิ้นงาน

การประเมินผล :

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรีย์ของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบวัดประสบการณ์สุนทรีย์ และแบบสังเกตระดับความถี่ตามพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษา ตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรีย์ภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987)

หมายเหตุ

1. จำนวนของผู้เข้าร่วมกิจกรรมกับผู้จัดกิจกรรมไม่ควรเกิน 1 : 7 เพื่อให้สามารถดูแล และดำเนินกิจกรรมที่ได้ประสิทธิภาพ โดยเฉพาะกิจกรรมที่ต้องการคำแนะนำ เช่น การปฏิบัติงานสร้างสรรค์
2. ระยะเวลาที่กำหนดไว้ สามารถประยุกต์ใช้ได้ตามความสะดวกของผู้จัดกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม แต่ไม่ควรเกิน 1.30 ชม.
3. ความรู้พื้นฐานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีผลต่อการจัดกิจกรรม จึงไม่จำเป็นต้องทำตามแนวทางทั้งหมดสามารถประยุกต์ได้ตามความเหมาะสม



“ ประกอบศิลป์ ”

ให้ห้องๆตามหาส่วนประกอบต่างๆ จากงานศิลปะที่ชอบ
บันทึกด้วยการวาด



เส้น.....

เหตุผลที่เลือก

.....
.....

สี.....

เหตุผลที่เลือก

.....
.....



รูปร่าง รูปทรง.....

เหตุผลที่เลือก

.....
.....

นำส่วนประกอบต่างๆ ที่ได้มาประกอบเป็นงานศิลปะ
บนพื้นที่ของถุงผ้า โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เตรียมไว้ให้



แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา
(ภาพเหมือนจริง)

คำอธิบาย

แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะนี้ เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับวัดผลของประสบการณ์สุนทรียะจากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ของนักเรียนประถมศึกษา ที่ผู้วิจัยพัฒนามาจากแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987)

คำชี้แจง : ให้น้องๆ แสดงความคิดเห็นในช่องว่างจากการดูภาพผลงานจิตรกรรมเหล่านี้



ชื่อศิลปิน : ไพบุลย์ ธรรมเรืองฤทธิ์

ชื่อผลงาน : “ขวัญ กำลังใจ สายใยแห่งรัก”

เทคนิคการสร้างสรรค์ : สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ปี พ.ศ. ที่สร้างสรรค์ผลงาน : 2558

1. น้องๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้

.....

.....

.....

.....

2. น้องๆ ชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร

.....

.....

.....

.....

3. น้องๆ เห็นอะไรในภาพนี้

.....

.....

.....

.....

4. ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร

.....

.....

.....

.....



5. สมมุติถ้าน้องๆ เป็นศิลปินผู้วาดภาพนี้ ทำไมถึงวาดภาพออกมาเป็นแบบนี้

.....

.....

.....

.....

.....

6. ภาพนี้เป็นภาพวาดที่สวยงามหรือไม่ เพราะอะไร

.....

.....

.....

.....

.....

7. ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงภาพนี้ได้ อยากเปลี่ยนแปลงภาพนี้เป็นอย่างไรบ้าง

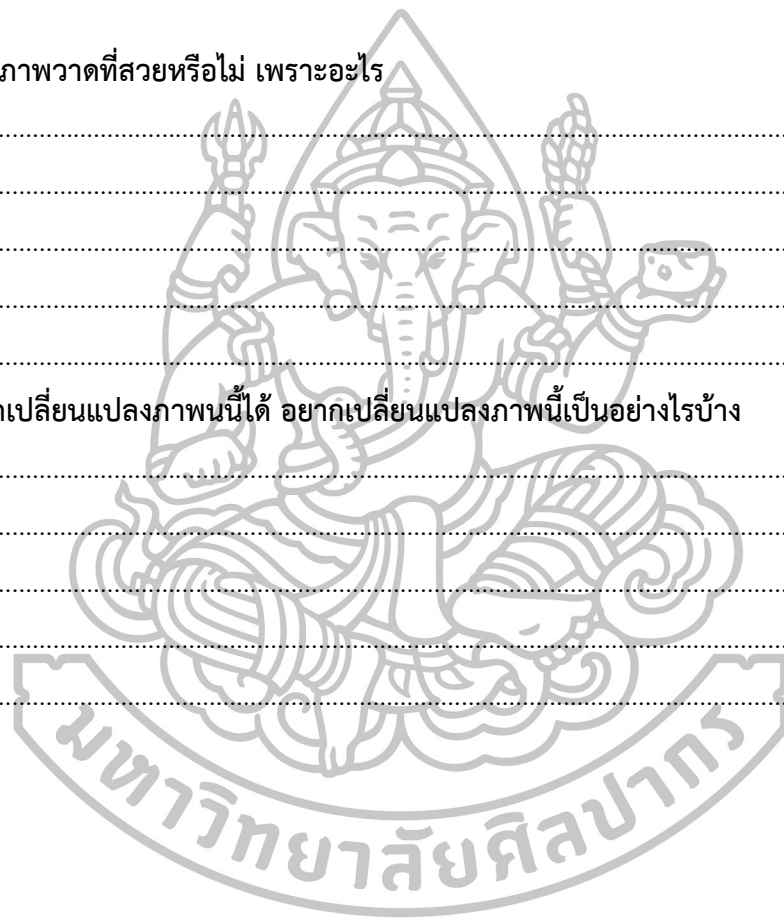
.....

.....

.....

.....

.....



แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา
(ภาพกิ่งนามธรรม)

คำอธิบาย

แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะนี้ เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับวัดผลของประสบการณ์สุนทรียะจากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ของนักเรียนประถมศึกษา ที่ผู้วิจัยพัฒนามาจากแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987)

คำชี้แจง : ให้น้องๆ แสดงความคิดเห็นในช่องว่างจากการดูภาพผลงานจิตรกรรมเหล่านี้



ชื่อศิลปิน : จันทร์ทิมา สุทธิประภา

ชื่อผลงาน : “วิถีชีวิตแห่งความทรงจำ”

เทคนิคการสร้างสรรค์ : เย็บผ้า

ปี พ.ศ. ที่สร้างสรรค์ผลงาน : 2558

1. น้องๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้

.....

.....

.....

.....

2. น้องๆ ชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร

.....

.....

.....

.....

3. น้องๆ เห็นอะไรในภาพนี้

.....

.....

.....

.....

4. ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร

.....

.....

.....

.....



มหาวิทยาลัยศิลปากร

5. สมมุติถ้าน้องๆ เป็นศิลปินผู้วาดภาพนี้ ทำไมถึงวาดภาพออกมาเป็นแบบนี้

.....

.....

.....

.....

.....

6. ภาพนี้เป็นภาพวาดที่สวยงามหรือไม่ เพราะอะไร

.....

.....

.....

.....

.....

7. ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงภาพนี้ได้ อยากเปลี่ยนแปลงภาพนี้เป็นอย่างไรบ้าง

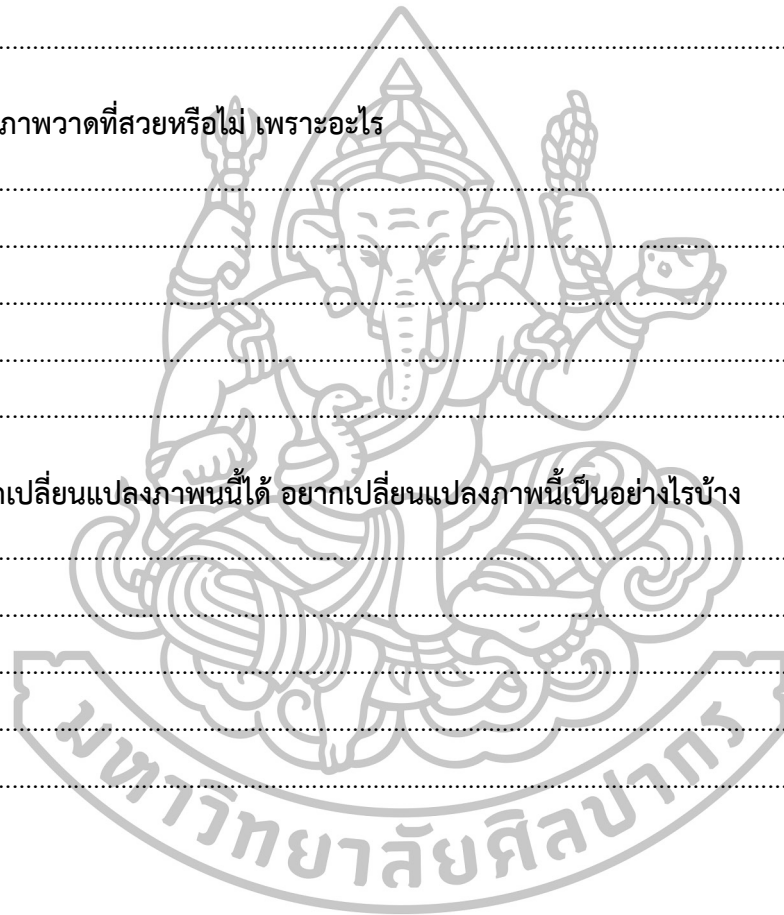
.....

.....

.....

.....

.....

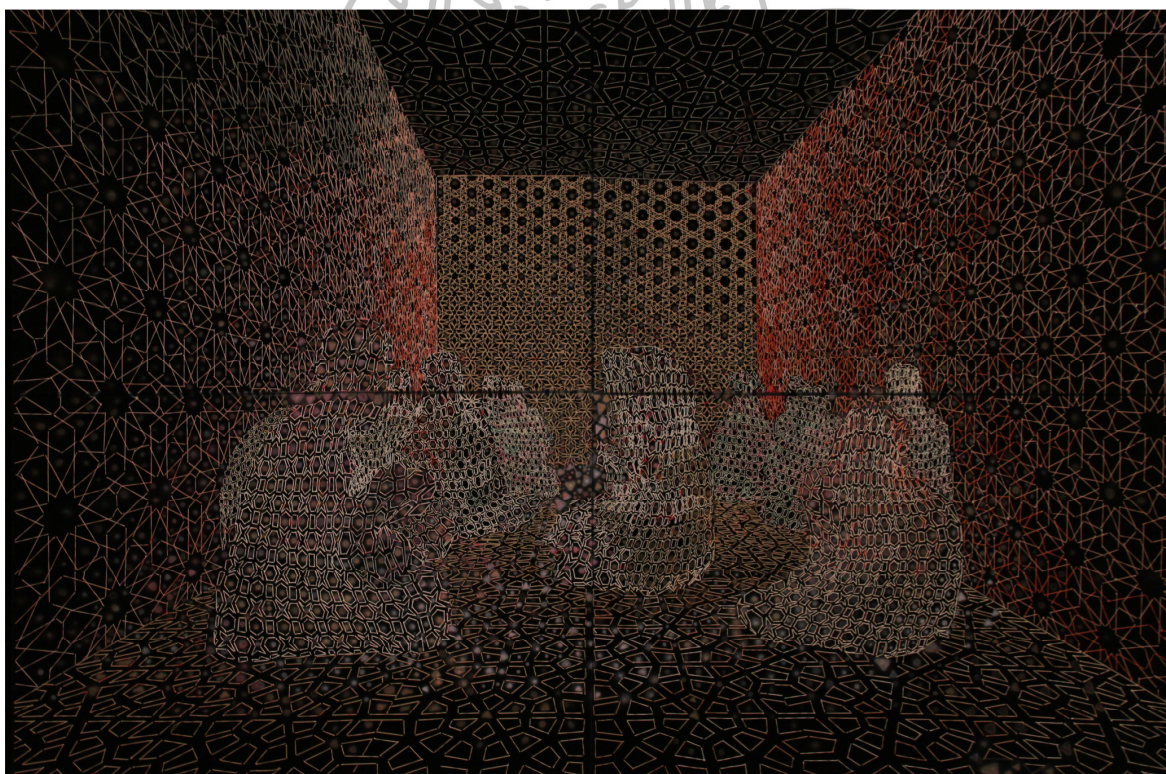


แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา
(ภาพนามธรรม)

คำอธิบาย

แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะนี้ เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับวัดผลของประสบการณ์สุนทรียะจากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ของนักเรียนประถมศึกษา ที่ผู้วิจัยพัฒนามาจากแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987)

คำชี้แจง : ให้น้องๆ แสดงความคิดเห็นในช่องว่างจากการดูภาพผลงานจิตรกรรมเหล่านี้



ชื่อศิลปิน : ธีตาร์ตัน จันทเชื้อ

ชื่อผลงาน : “สัมพันธ์ภาพแห่งความรัก”

เทคนิคการสร้างสรรค์ : เทคนิคผสม การเย็บปักถักร้อย

ปี พ.ศ. ที่สร้างสรรค์ผลงาน : 2558

1. น้องๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้

.....

.....

.....

.....

2. น้องๆ ชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร

.....

.....

.....

.....

3. น้องๆ เห็นอะไรในภาพนี้

.....

.....

.....

.....

4. ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร

.....

.....

.....

.....



5. สมมุติถ้าน้องๆ เป็นศิลปินผู้วาดภาพนี้ ทำไมถึงวาดภาพออกมาเป็นแบบนี้

.....

.....

.....

.....

.....

6. ภาพนี้เป็นภาพวาดที่สวยงามหรือไม่ เพราะอะไร

.....

.....

.....

.....

.....

7. ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงภาพนี้ได้ อยากเปลี่ยนแปลงภาพนี้เป็นอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....



เกณฑ์การวิเคราะห์ระดับการแสดงออกทางสุนทรียภาพ

ตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987)

เกณฑ์การวิเคราะห์ระดับการแสดงออกทางสุนทรียภาพ ตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987) ประกอบด้วย

1. ตารางระดับการแสดงออกทางสุนทรียภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987)
2. แบบบันทึกระดับของประสบการณ์สุนทรียะ (รายบุคคล)

คำอธิบาย:

เกณฑ์การให้คะแนนระดับการแสดงออกทางสุนทรียภาพนี้ เป็นแบบวิเคราะห์การแสดงออกทางสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา ตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987) ซึ่งมีระดับขั้นพัฒนาสุนทรียภาพ 5 ระดับ ดังนี้

ระดับสุนทรียะ	ตัวบ่งชี้	ลักษณะที่ปรากฏ
ระดับที่ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism)	สามารถบอกถึงความพึงพอใจส่วนตัวที่มีต่อรูปภาพ เช่น ความสนใจต่อสี มีการเชื่อมโยงตอบสนองของตนเองไปสู่เรื่องราว เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง หรือมีการแสดงความคิดที่เชื่อมโยงถึงความทรงจำของตนเองอย่างอิสระ เกิดความพึงพอใจในรูปแบบ หรือเนื้อหาของผลงานศิลปะที่เห็น	แสดงความพึงพอใจส่วนตัวที่มีต่อรูปภาพ เช่น ความสนใจที่มีต่อสี และเชื่อมโยงการตอบสนองของตนไปเรื่อยๆ โดยไม่มีจุดหมายที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวเนื้อหา หรือรูปแบบของภาพวาด สิ่งที่นักเรียนตระหนักถึงเป็นสิ่งที่แสดงออกมาและเชื่อมโยงไปยังความทรงจำส่วนตัว มีความเป็นอิสระในการตอบสนองที่เรียกว่าการรับรู้แบบใช้ความพึงพอใจ โดยไม่แบ่งแยกว่าจะจะเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์หรือไม่มีความสัมพันธ์กันกับภาพวาด
ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism)	สามารถพูดถึงเรื่องราวความงามที่ปรากฏในผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นความงามจริงที่ปรากฏขึ้นในภาพผลงานศิลปะ เช่น การแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกที่แสดงออกมา มีการชื่นชมในความงาม หรือทักษะความชำนาญที่ปรากฏในผลงานศิลปะที่ถ่ายทอดโดยศิลปิน	แสดงการจัดระบบความคิดที่แสดงออก โดยพูดถึงเรื่องราวพื้นฐาน (ความสวยงาม และความ เป็นจริงที่ปรากฏ และความชำนาญ) ของภาพที่ตนเองสนใจ และความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในภาพวาด เช่น อารมณ์ที่ถูกแสดงออกมาในรอยยิ้ม หรือกิริยา และรูปแบบที่เข้าใจได้ในความเป็นจริงที่เห็น มีการชื่นชมในทักษะความชำนาญ เช่น ความละเอียดลออของผู้วาด เหล่านี้เป็นประเด็นพื้นฐานสำหรับ

ระดับสุนทรียะ	ตัวบ่งชี้	ลักษณะที่ปรากฏ
<p>ระดับที่ 2 ความงาม และเหมือนจริง (ต่อ) (Beauty and Realism)</p>		<p>การตัดสินใจที่แสดงออกมานั้นเป็น สิ่งที่สามารถรับรู้ได้ และแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่อยู่ ในใจตนเอง สามารถวิเคราะห์ประสบการณ์ของ ตนเองที่มีต่อศิลปะอย่างมีสุนทรียภาพ เช่น สามารถบอกได้ว่าสีที่มีลักษณะสว่างให้ ความรู้สึกถึงความสุข สีที่มีลักษณะมืดให้ ความรู้สึกของความทุกข์ ให้ความสำคัญส่วน ใหญ่ในประเด็นเนื้อหา และพยายามมองผ่านสื่อ คิดว่าภาพวาดเกิดจากเนื้อหา และมีเรื่องราว ของมัน</p>
<p>ระดับที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness)</p>	<p>สามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดของ ตนเองต่อผลงานศิลปะ พิจารณาถึง เนื้อหา เรื่องราวในผลงาน ซึ่งอาจเป็น การแสดงความคิด ความรู้สึกที่เกิดขึ้น จากตนเอง หรือของศิลปิน และมี ความคิดเห็นในลักษณะการสร้างสรรค์ แปลกใหม่ อาจมีความรู้สึกที่ลึกซึ้งเกิด ข้อสงสัย และสามารถตัดสินความคิด ความรู้สึกได้ด้วยตนเอง</p>	<p>แสดงความรู้สึกนึกคิดของตนมากขึ้นได้ โดย พิจารณาจากเรื่องราวเนื้อหาของภาพวาด และ จากประสบการณ์เดิมของตน แต่ยังคงมีความ สนใจต่อประสบการณ์ของตนเองมากกว่า ภาพวาดที่เห็น ความรู้สึกและความคิดที่เกิดขึ้น และแสดงออกมาอาจจะเป็นของตนเอง หรือ ของผู้วาด หรือทั้ง 2 อย่าง ซึ่งเป็นสิ่งที่ตนเอง เข้าใจ ความงามเป็นรองอารมณ์ความรู้สึก มี ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความคิดแหวกแนว และ มีความรู้สึกที่ลึกซึ้งต่อข้อสงสัย และใช้ เกณฑ์การตัดสินใจที่เป็นไปได้ แต่ยังคงความรู้สึก ส่วนตัวอยู่ แต่ก็ตระหนักถึงประสบการณ์ของผู้ วาดด้วย หรือสามารถเปรียบเทียบเชื่อมโยง ประเด็นในภาพวาดสู่ความเข้าใจของตนเองได้ ในขั้นนี้เราจะพิจารณาที่สื่อมากเช่นเดียวกับ พยายามพิจารณาที่ความหมายของการแสดง ความรู้สึก และคิดว่าภาพวาดประกอบด้วย อารมณ์ และความคิด</p>

ระดับสุนทรียะ	ตัวบ่งชี้	ลักษณะที่ปรากฏ
<p>ระดับที่ 4 แบบอย่าง และรูปแบบ (Style and Form)</p>	<p>สามารถแสดงความคิดของการรับรู้ ที่ประกอบด้วยความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกันระหว่างส่วนต่างๆ ของผลงานศิลปะ เช่น เครื่องมือ สื่อวัสดุ เทคนิค สามารถแสดงออกถึงรูปแบบ ลักษณะ และการเชื่อมโยงถึงประวัติศาสตร์ในตัวผลงานอย่างมีเหตุผล สามารถขยายความสำคัญของเนื้อหา เรื่องราวในผลงาน และเกิดการตีความหมายที่สอดคล้องกับผลงาน หรือเจตนาของศิลปินได้</p>	<p>แสดงความสามารถในการใช้ทัศนคติเกี่ยวกับหลักการทางการรับรู้ ที่ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ที่ซับซ้อนกว่าความเข้าใจส่วนตัว ให้ความสำคัญต่อสื่อวัสดุ รูปร่าง ลักษณะ แยกแยะอารมณ์ความรู้สึกของตนเองและสิ่งที่ประสบอยู่ในงานได้ ค้นพบถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวกับรูปแบบของงานศิลปะและประวัติศาสตร์ สามารถขยายความสำคัญในภาพวาดได้ เกิดการวิจารณ์งานศิลปะ มีเหตุผลและเข้าใจเรื่องราวเนื้อหาของภาพการวินิจฉัย จากนั้นไป คือ ความสำคัญ (Significant) รูปแบบ และสื่อมีความสำคัญ พิจารณาสื่อ และคุณสมบัติของสื่อความเข้าใจภาพนั้นเกิดจากคุณสมบัติที่สมเหตุสมผล</p>
<p>ระดับที่ 5 ความเป็นตัว ของตนเอง (Autonomy)</p>	<p>สามารถแสดงความคิด ความเข้าใจต่อผลงานศิลปะทั้งในแง่ของการสร้างสรรค์ ชื่นชม ตีความเพื่อประเมินคุณค่า ซึ่งอาศัยพื้นฐานความคิดเดิมของตนเอง โดยสามารถแสดงความคิดถึงการตัดสินใจ ในความหมายของผลงานศิลปะ ตีความถึงเรื่องราวเนื้อหา ซึ่งความคิดที่แสดงออกมาจะเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย หรือสภาพปัจจุบัน โดยการแสดงออกความคิดอาจมีการให้เหตุผลโต้แย้ง ซึ่งยังคงเชื่อมโยงกับความคิดของตนเองอยู่ด้วย อาจมีข้อสงสัยที่สร้างขึ้นเพื่อสนับสนุนความคิดการตัดสินใจจากการสร้างสรรค์ การประเมินคุณค่าจากการตีความของความหมายในผลงานที่อยู่ นอกเหนือกฎเกณฑ์ของวัฒนธรรม สังคม และความเป็นอยู่</p>	<p>แสดงการตัดสินใจ โดยอาศัยโครงสร้าง ความหมายของเรื่องราวเนื้อหาในรูปภาพ ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามประวัติศาสตร์ และมีการปรับเปลี่ยนเรื่อยๆ ให้เข้ากับสภาพปัจจุบัน มีความเข้าใจ และมีความรับผิดชอบ การเข้าใจศิลปะอย่างลึกซึ้ง มีผลต่อสุนทรียภาพ สามารถทำให้เห็นว่าคนแต่ละคนต้องการ มีความคิดเห็นที่อยู่เหนือกฎเกณฑ์ของวัฒนธรรม สังคม และความเป็นอยู่ ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ แบ่งเป็นลำดับขั้น ชั้นในทีนี้คือกลุ่มของแนวความคิด ไม่ใช่คุณสมบัติของตัวบุคคล กลุ่มนี้เป็นแบบแผน (Pattern) หรือ โครงสร้าง (Structure) ของภายในความคิดของบุคคลเพราะเป็นสิ่งที่อยู่ภายใน หรือ มีเหตุผล การอธิบายขั้นไม่ได้แปลว่าอธิบายบุคคลแต่เป็นชุดของแนวความคิดที่ถูกตีความออกมา</p>

แบบบันทึกระดับของประสบการณ์สุนทรียะ
ตามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน (Michael J. Parson, 1987) (รายบุคคล)

ชื่อ-นามสกุล.....อายุ.....ปี ชั้น.....






คำถาม	คำตอบที่แสดงออกถึงระดับของประสบการณ์สุนทรียะ					หมายเหตุ
	ระดับที่ 1	ระดับที่ 2	ระดับที่ 3	ระดับที่ 4	ระดับที่ 5	
	ความชื่นชอบ (Favoritism)	ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism)	การแสดงออก (Expressiveness)	แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form)	ความเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy)	
คำถามที่ 1 น้องๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้						
คำถามที่ 2 น้องๆ ชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร						
คำถามที่ 3 น้องๆ เห็นอะไรในภาพนี้						
คำถามที่ 4 ภาพนี้เกี่ยวข้องกับอะไร						
คำถามที่ 5 สมมุติถ้าน้องๆ เป็นศิลปินผู้วาดภาพนี้ ทำไมถึงวาดภาพออกมาเป็นแบบนี้						
คำถามที่ 6 ภาพนี้เป็นภาพวาดที่สวยงามหรือไม่ เพราะอะไร						
คำถามที่ 7 ถ้าสามารถเปลี่ยนแปลงภาพนี้ อยากเปลี่ยนแปลงภาพนี้เป็นอย่างไรร						

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาที่มีต่อการเข้าร่วม
กิจกรรมศิลปะ ตามแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ**

ตอนที่ 1 ให้น้องๆเรียงลำดับความชื่นชอบกิจกรรมศิลปะที่น้องๆ เข้าร่วมทั้ง 5 กิจกรรม

..... เส้นแสนสวย สีสร้างอารมณ์ รูป + ร่าง
..... ศิลปะมิติที่ 3 ประกอบศิลป์

ตอนที่ 2 ให้น้องๆทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงต่อความคิดเห็นมากที่สุด

ลำดับ	ข้อความคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		 ดีมาก	 ดี	 พอใช้	 ไม่ดี	 ไม่ดีมาก
1	น้องๆ ชอบกิจกรรมศิลปะ ใน พิพิธภัณฑ์ศิลปะ					
2	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำ ให้น้องๆรู้จักศิลปิน และศิลปะมากขึ้น					
3	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำ ให้น้องๆได้รับประสบการณ์ทางศิลปะ ที่ดี					
4	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะช่วย ให้น้องๆเข้าใจเนื้อหาทางศิลปะ มาก ขึ้น					
5	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำ ให้น้องๆ เห็นว่าศิลปะมีความสวยงาม					
6	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำ ให้น้องๆ เห็นว่าศิลปะมีคุณค่า					
7	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำ ให้น้องๆ ได้แสดงอารมณ์ ความรู้สึก ต่างๆ					
8	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำ ให้น้องๆ สามารถนำงานศิลปะไปเป็น ตัวอย่างในการทำงานศิลปะได้					
9	กิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะทำ ให้น้องๆ อยากกลับมาเข้ามาเยี่ยมชม พิพิธภัณฑ์ศิลปะอีก					

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา

ผู้วิจัย : นายอนิวัฒน์ ทองสีดา

สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

คำชี้แจง

จุดประสงค์ของแบบสอบถามนี้ เพื่อสอบถามความพึงพอใจจากการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่ส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับเด็กประถมศึกษา

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง แสดงความคิดเห็นโดยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน และเติมข้อความลงในช่องว่างตามสภาพความเป็นจริงที่เกี่ยวกับตัวท่านมากที่สุด

ชื่อ.....นามสกุล.....

สังกัด.....

หน่วยงาน.....

เบอร์โทรศัพท์.....E-mail.....

วันที่ทำแบบสอบถาม.....เวลา.....

1. เพศ 1) ชาย 2) หญิง 3) อื่นๆ

2. อายุ 1) 20-30 ปี 2) 31-40 ปี 3) 41-50 ปี

4) 50 ปีขึ้นไป

3. วุฒิมัธยมศึกษา 1) ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี 2) ปริญญาตรี

3) ปริญญาโท 4) ปริญญาเอก

4. สถาบันที่สำเร็จการศึกษา.....

สาขาวิชา.....

5. หน้าที่การปฏิบัติงาน ฝ่ายการศึกษา ฝ่ายนิทรรศการ ภัณฑารักษ์

อื่นๆ โปรดระบุ.....

6. ประสบการณ์ในการทำงาน ต่ำกว่า 5 ปี 5-10 ปี 10 ขึ้นไป

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจจากการใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริม
ประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

คำชี้แจง แสดงความคิดเห็นโดยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ตามสภาพความพึงพอใจที่เป็นจริง

ลำดับ	รายการ	ความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	ด้านเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ					
1	เนื้อหาที่ใช้จัดกิจกรรมศิลปะมีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6					
2	เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม เชื่อมโยงกับหลักสูตรทางการศึกษาในระดับการประถมศึกษาชั้นพื้นฐานได้					
3	เนื้อหาที่ใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะ สอดคล้องกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะ					
	ด้านรูปแบบที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ					
4	รูปแบบที่ใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะ สอดคล้องกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะ					
5	รูปแบบและลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะ มีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6					
6	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ตรง					
7	ความถี่ในการจัดกิจกรรมศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 (จำนวน 5 ครั้ง ต่อเนื่อง)					
8	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 (1-2 ชั่วโมง)					
	ด้านกระบวนการที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ					
9	กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ มีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6					
10	กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะ ต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6					

ลำดับ	รายการ	ความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
11	กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ ส่งเสริมให้นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดประสบการณ์สุนทรียะได้					
12	กระบวนการในการจัดกิจกรรมศิลปะ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และหอศิลป์ต่างๆได้					
	ด้านสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะ					
13	สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ มีความเหมาะสมต่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6					
14	สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ ส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดประสบการณ์สุนทรียะได้					
15	สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะต่างๆได้					
	ด้านการสร้างประสบการณ์สุนทรียะ					
16	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดประสบการณ์สุนทรียะ หรือการรับรู้ความงามได้					
17	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดความชื่นชอบในงานศิลปะ (Favoritism)					
18	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดเกิดการเรียนรู้เรื่องความงามและความจริง (Beauty and Realism)					
19	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 สามารถแสดงออกถึงความคิดและอารมณ์ความรู้สึกได้ (Expressiveness)					

ลำดับ	รายการ	ความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
20	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 เกิดแบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form)					
21	แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 สามารถสร้างความเป็นตัวของตัวเองได้ (Autonomy)					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นายอนิวัฒน์ ทองสีดา
ที่อยู่	57 หมู่ 7 ซอยธรรมศิริ ถนนบางนา-ตราด ต.บางเสาธง อ.บางเสาธง จ.สมุทรปราการ 10540
การติดต่อ	085-9504059 Email. aniwat_47@yahoo.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2553	ศิลปบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 คณะจิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ. 2559	ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2550 – 2555	- ประสานงาน โครงการ The 5th Asia – Europe Art Camp “ re – Vision Bangkok:New Media art and Interactivity ” - ประสานงานนิทรรศการ “Sound Confusion” ณ หอศิลป์วัฒนธรรม- เชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ - VDO Art ประกอบการแสดง Dance Botto“ For 49 Days Exhibition” : Mind Jouney Beyond Death (ศิลปะสัจจะธรรมว่าด้วยเรื่องความตาย และการเกิดใหม่ภายใน 49 วัน) ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร - ประธานโครงการ Playing Sound Around Art ม.ศิลปากร - ประธานนิทรรศการ “ศิลปนิพนธ์ฯ ปี2553” คณะจิตรกรรมฯ ม.ศิลปากร - ภัณฑารักษ์ นิทรรศการ “Reflection of Voice” ณ หอศิลป์วัฒนธรรม- แห่งกรุงเทพมหานคร - ภัณฑารักษ์ “ร่ายอง อาร์ท สตูดิโอ” ถนนยมจินดา จ.ระยอง - วิทยากร การประชุมเชิงปฏิบัติการครูผู้สอน เรื่องการจัดทำหนังสือส่งเสริม การอ่าน พื้นที่การประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 - วิทยากร การประชุมเชิงปฏิบัติการครูผู้สอน เรื่องการจัดทำสื่อสารคดี พื้นที่การประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 - ประสานงานโครงการ “Art Camp 55 ” กองทุนส่งเสริมการศึกษาการ สร้างสรรค์ศิลปะ “มูลนิธิรัฐบุรุษพลเอกเปรมติณสูลานนท์” ณ จ.ระยอง - ผู้ประสานงาน ฝ่ายนิทรรศการ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2555 – ปัจจุบัน - เจ้าหน้าที่อาวุโส ฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร