

Chulalongkorn University

Chula Digital Collections

Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)

2022

การพัฒนาศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

วนาลี ชามรังศรี
คณะครุศาสตร์

Follow this and additional works at: <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd>



Part of the [Art Education Commons](#)

Recommended Citation

ชามรังศรี, วนาลี, "การพัฒนาศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน" (2022). *Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)*. 6642.
<https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/6642>

This Thesis is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD) by an authorized administrator of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.

การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับ
เยาวชน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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

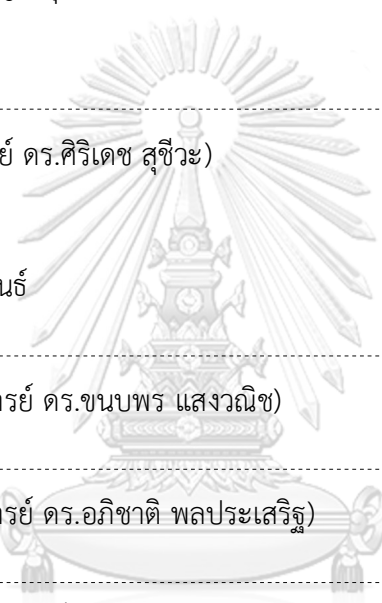


A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Art Education
Department of Art, Music, and Dance Education
FACULTY OF EDUCATION
Chulalongkorn University
Academic Year 2022
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริม
	การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน
โดย	น.ส.วนาลี ชามรังศรี
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยรับเป็น ส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบพร์ แสงวณิช)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์)	


 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 CHULALONGKORN UNIVERSITY

วนาลี ขามรังศรี : การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน. (THE DEVELOPMENT OF A PARTICIPATORY THAI ART EXHIBITION TO PROMOTE THE APPLICATION OF THAI ART IN DAILY LIFE FOR YOUTH) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวทางการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน 2) เพื่อพัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มีกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มคือ กลุ่มตัวอย่างที่ 1 ใช้ในการศึกษาข้อมูลเพื่อพัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทย นอกระบบโรงเรียน 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย จำนวนด้านละ 3 คน โดยได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และเก็บข้อมูลจากการสังเกตการณ์การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย จำนวน 3 กิจกรรม และการสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม จำนวน 3 นิทรรศการ กลุ่มตัวอย่างที่ 2 ใช้ในการทดลองใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ได้แก่ เยาวชนอายุ 18-25 ปี ที่เข้าชมนิทรรศการ จำนวน 53 คน และเข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน จำนวน 32 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับพื้นที่การเรียนรู้ศิลปนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน แบบประเมินความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยจากผลงานวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน จัดการเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT คือ 1) ขั้นทบทวน สร้างประสบการณ์ความรู้ความเข้าใจ 2) ขั้นออกแบบ พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอดและออกแบบผลงาน 3) ขั้นปฏิบัติ ลงมือสร้างสรรค์ผลงาน 4) ขั้นสรุป แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์แนวทางการนำไปใช้ โดยนิทรรศการมี 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 พื้นที่การเรียนรู้ศิลปนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม เนื้อหาของนิทรรศการแบ่งเป็น 3 ประเด็น คือ 1) ศิลปะไทยประเพณี 2) ศิลปะไทยร่วมสมัย 3) การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ประกอบไปด้วยกิจกรรมการมีส่วนร่วม 5 กิจกรรม คือ 1) แต้มสี แต่งภาพ 2) เชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย 3) กระดาษหาลาย แต้มแต่ง 4) ประดับกระຈักสี ลีลาแสง 5) ลายลิ่ม พิมพ์หมึก ส่วนที่ 2 พื้นที่จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน เป็นการทำกิจกรรมที่นำความรู้จากการชมนิทรรศการมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จำนวน 3 กิจกรรม คือ 1) ปักภูเขา พกพาหิมพานต์ 2) ร้อยลาย เรียงมงคล 3) สร้างเส้นสี มาลีลวดลาย ผลจากการทดลองใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมพบว่า เยาวชนมีความคิดเห็นและพึงพอใจต่อนิทรรศการในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.86$, $SD=0.28$) ด้านความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม เยาวชนมีระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.83$, $SD=0.15$) ผลประเมินผลงานจากการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย มีระดับคะแนนการประยุกต์ใช้ของเยาวชนเฉลี่ยทั้ง 3 กิจกรรม อยู่ในระดับดีมาก คือ 13 คะแนน ($\bar{x}=13$, $SD=0.29$)

สาขาวิชา ศิลปศึกษา
ปีการศึกษา 2565

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6280131727 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORD: ART EDUCATION, ART ACTIVITY, PARTICIPATORY THAI ART EXHIBITION, THAI ART, THAI ART IN DAILY LIFE

Wanalee Chanrangsri : THE DEVELOPMENT OF A PARTICIPATORY THAI ART EXHIBITION TO PROMOTE THE APPLICATION OF THAI ART IN DAILY LIFE FOR YOUTH. Advisor: Asst. Prof. Dr. APICHART PHOLPRASERT

This research aimed to 1) Study guidelines for developing a participatory Thai art exhibition to promote the application of Thai art in everyday life. 2) Develop a participatory Thai art exhibition model to encourage the use of Thai art in daily life. There are 2 sample groups: The first group is used to study information to develop a participatory Thai art exhibition to promote Thai art application in daily life. These sample group consists of 1) Thai art experts, 2) Thai art teaching experts, 3) Thai art activity organizing experts outside the school system, 4) Exhibition experts, 5) Applied Thai art activities organizing specialists. Each group of 3 people has been selected with purposive sampling method. Data were collected through interviews and observations of 3 Thai art activities and 3 participatory exhibitions. The second group was used to experiment with a participatory Thai art exhibition model, including 53 of 18-25 years old youths who visited the exhibition with and participated in the creative activities. 32 Participants were selected by voluntary selection. The tools used to collect data included commentary surveys on learning spaces of participatory Thai art exhibition, feedback surveys on creative Thai art activities in daily life, evaluation of the ability to apply Thai art. Data Analysis using mathematical averages, standard differences, and data analysis.

The results of the research was a formation of a model for a participatory Thai art exhibition to promote the daily application of Thai art for young people. This research has developed the exhibition principles by using the learning management method according to the 4 MAT learning cycles, which are 1) Review stage, building knowledge and understanding experiences. 2) Design stage, developing experiences into concepts. 3) Practical stage, developing the experience into a concept and designing the work. 4) Conclusion stage, expressing opinions and analyzing application guidelines. The exhibition consists of 2 parts: Part 1 is a learning area for participatory Thai art exhibitions. The content of the exhibition is divided into 3 topics. 1) Traditional Thai art, 2) contemporary Thai art, 3) the application of Thai art in everyday life. It consists of 5 participatory activities. 1) Decorative Thai painting 2) Creating Thai Lacquer Work 3) Thai Sculpture 4) Decoration with glass mosaic. 5) Printing Thai ornaments. Part 2 is the space for creative Thai art activities that brings knowledge from the exhibition to create artworks for everyday life, consisting of 3 activities: 1) Pin of Himmaphan animals, 2) Creating Thai auspicious bracelets, 3) Painting a vase with Thai shapes. The results of a participatory art exhibition experiment showed that young people had the highest level of opinion and satisfaction about the exhibition ($\bar{x}=4.86$, $SD=0.28$). Young people had their highest levels of opinion, satisfaction with the art activities ($\bar{x}=4.83$, $SD=0.15$). The evaluation of the work from the application of Thai art found that the average youth's application of Thai art scores of three activities were very good, with 13 scores ($\bar{x}=13$, $SD=0.29$)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Art Education

Academic Year: 2022

Student's Signature

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีนั้น ด้วยความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้แนะนำ ให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ ดูแล เอาใจใส่ ให้การสนับสนุนและกำลังใจ อีกทั้งกรุณาตรวจสอบการดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงและสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบท แสงวณิช ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความกรุณา และสละเวลาอันมีค่าในการพิจารณาตรวจสอบรายละเอียดข้อมูล และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ต่อการวิจัยให้มีความถูกต้อง สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ติรณสาร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัชรินทร์ ฐิตอดิตย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อินทิรา พรหมพันธุ์ และผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือวิจัย ให้คำแนะนำและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการทำวิจัยและการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือทั้งด้านความรู้ ข้อมูล และคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการทำวิจัย

ขอขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทุกท่านที่ให้ความรู้ ความเมตตาแก่ผู้วิจัยเสมอมา ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องทุกท่านในการช่วยดำเนินการวิจัยให้ราบรื่นเป็นอย่างดี และขอขอบคุณเพื่อนนิสิตปริญญาโท รุ่นพี่ รุ่นน้อง สาขาศิลปศึกษาที่มีส่วนช่วยเหลือให้กำลังใจด้วยดีตลอดมา

ขอขอบพระคุณครอบครัว สำหรับการสนับสนุนในด้านการศึกษา เป็นแรงผลักดัน และเป็นกำลังใจที่อบอุ่นให้แก่ผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบคุณทุนมหาบัณฑิต วช. ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2565 จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) และขอขอบคุณทุนอุดหนุนการศึกษา สำหรับนิสิตระดับปริญญาเอกและโทที่เข้าศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย (Thainess Study Scholarship for Graduate) จากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วนาลี ชาวมังศรี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามวิจัย	5
วัตถุประสงค์	6
ขอบเขตวิจัย	6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
กรอบแนวคิด	9
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
1. ศิลปะไทย	11
1.1 ความหมายของศิลปะไทย	11
1.2 การแบ่งยุคสมัยของศิลปะไทย	13
1.3 ประเภทของศิลปะไทย	14
1.4 ประวัติความเป็นมาของการถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปะไทย	74
1.5 การถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปะไทยนอกระบบ	76
2. การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย	77
2.1 ความหมายของการประยุกต์	77

2.2 การคิดเชิงประยุกต์.....	78
2.3 ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย	80
3. นิทรรศการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Exhibition)	89
3.1 ความหมายของนิทรรศการ	89
3.2 ประเภทของนิทรรศการ	90
3.3 นิทรรศการทางการศึกษา.....	92
3.4 การวางแผนและการเตรียมการจัดนิทรรศการทางการศึกษา	94
3.5 วัตถุประสงค์ของการจัดนิทรรศการ	100
3.6 สื่อในนิทรรศการ.....	101
3.7 การจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Exhibition).....	101
4. การจัดกิจกรรมศิลปะ	109
4.1 ความหมายและความสำคัญของกิจกรรมศิลปะ	109
4.2 องค์ประกอบของการกิจกรรมศิลปะ	111
4.3 การจัดกิจกรรมในนิทรรศการหรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะ	112
5. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism).....	114
5.1 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism).....	114
5.2 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT	118
6. พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเยาวชน	120
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	122
7.1 งานวิจัยในประเทศ.....	123
7.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	129
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	138
กลุ่มตัวอย่าง.....	141
ตัวแปรที่ศึกษา	142

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	142
การตรวจสอบเครื่องมือ	145
การวิเคราะห์ข้อมูล	150
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	152
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	154
1. สรุปผลข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ.....	155
3. ผลจากข้อมูลจากการสังเกต	141
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ	190
สรุปผลการวิจัย	190
อภิปรายผลการวิจัย	201
ข้อเสนอแนะ	207
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	207
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	207
บรรณานุกรม	208
ภาคผนวก	221
ประวัติผู้เขียน	353

สารบัญภาพ

ภาพที่ 1	ลายเส้นจารบนแผ่นหินชนวน วัดศรีชุม อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย.....	14
ภาพที่ 2	จิตรกรรมอดีตพระพุทธเจ้า ณ วัดเจดีย์เจ็ดแถว.....	16
ภาพที่ 3	งานคัดลอกจิตรกรรม	16
ภาพที่ 4	จิตรกรรมฝาผนัง วัดอุโมงค์ จังหวัดเชียงใหม่	16
ภาพที่ 5	จิตรกรรมบนแผ่นไม้คอสอง วิหารหลวง.....	16
ภาพที่ 6	จิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ วัดพระสิงห์.....	17
ภาพที่ 7	จิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน.....	17
ภาพที่ 8	จิตรกรรมฝาผนัง กรุพระปรางค์ วัดราชบูรณะ	17
ภาพที่ 9	จิตรกรรมฝาผนังวัดใหม่ประชุมพล.....	18
ภาพที่ 10	จิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม.....	18
ภาพที่ 11	จิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยาตอนปลาย ณ อุโบสถวัดเกาะแก้วสุทธาราม จังหวัดเพชรบุรี	18
ภาพที่ 12	สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงธนบุรี	19
ภาพที่ 13	จิตรกรรมฝาผนัง พระที่นั่งพุทไธสวรรย์	19
ภาพที่ 14	จิตรกรรมฝาผนัง วัดราชสิทธิาราม	19
ภาพที่ 15	จิตรกรรมฝาผนัง	20
ภาพที่ 16	จิตรกรรมฝาผนัง.....	20
ภาพที่ 17	จิตรกรรมฝาผนังวัดนางนองวรวิหาร	20
ภาพที่ 18	จิตรกรรมฝาผนังวัดโสมนัสวิหาร.....	21
ภาพที่ 19	จิตรกรรมฝาผนังวัดบวรวิเทศวิหาร.....	21
ภาพที่ 20	จิตรกรรมฝาผนังและงานประดับกระจกสีที่ซุ้มหน้าต่างวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม	22
ภาพที่ 21	จิตรกรรมฝาผนังวัดราชาธิวาส.....	23
ภาพที่ 22	จิตรกรรมฝาผนังวัดระฆังโฆสิตาราม	23
ภาพที่ 23	จิตรกรรมฝาผนังวัดตรีทศเทพ.....	23
ภาพที่ 24	พระพุทธรูปในอิริยาบถยืนในท่าตรีกังค์	25
ภาพที่ 25	พระพุทธรูปในอิริยาบถยืนแบบสมดุล	25
ภาพที่ 26	พระพุทธรูปประทับเหนือพนัสบดี	26
ภาพที่ 27	ธรรมจักรและกวางหมอบ	26

ภาพที่ 28 พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร	26
ภาพที่ 29 พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวรสำริด	26
ภาพที่ 30 พระพิมพ์รูปพระโพธิสัตว์.....	26
ภาพที่ 31 พระพุทธรูปนาคปรกสำริด.....	26
ภาพที่ 32 เศียรพระโพธิสัตว์หล่อสำริด	27
ภาพที่ 33 พระพุทธรูปนาคปรกศิลา.....	27
ภาพที่ 34 พระพุทธรูปอิริยาบถยืน.....	27
ภาพที่ 35 ทับหลังปราสาทเมืองต่ำ	27
ภาพที่ 36 เศียรพระพุทธรูปดินเผา.....	28
ภาพที่ 37 พระภิกษุสาวกดินเผา	28
ภาพที่ 38 เศียรกษัตริย์หรือเทวดาดินเผา	28
ภาพที่ 39 มังกรสังคโลก.....	28
ภาพที่ 40 ลวดลายปูนปั้น วัดนางพญา	28
ภาพที่ 41 ตุ๊กตาเสียบาล.....	29
ภาพที่ 42 เครื่องสังคโลก.....	29
ภาพที่ 43 พระพุทธรูปลีลาสำริด.....	29
ภาพที่ 44 พระยืน ณ วัดพระสี่อิริยาบถ.....	29
ภาพที่ 45 พระพุทธรูปหมวดวัดตระกวน.....	30
ภาพที่ 46 พระพุทธรูปหมวดใหญ่.....	30
ภาพที่ 47 พระพุทธรูปหมวดพระพุทธรูปชินราช.....	30
ภาพที่ 48 พระพุทธรูปหมวดกำแพงเพชร	30
ภาพที่ 49 พระศากยสิงห์ พระพุทธรูปสำริดปางมารวิชัย.....	31
ภาพที่ 50 พระพุทธรูปทรงเครื่องพระมหาจักรพรรดิ	31
ภาพที่ 51 ปูนปั้นรูปเทวดา ประดับวิหารเจ็ดยอด	31
ภาพที่ 52 พระพุทธรูปปางมารวิชัยเหนือกองทัพนาร.....	32
ภาพที่ 53 พระพุทธรูปทรงเครื่องน้อย.....	32
ภาพที่ 54 พระพุทธรูปทรงเครื่องใหญ่.....	31
ภาพที่ 55 ลายปูนปั้นประดับปราสาทวัดส้ม.....	32
ภาพที่ 56 พระคันธารราษฎร์ ปางขอฝน สำริด.....	33
ภาพที่ 57 พระพุทธรูปปางมารวิชัย ปูนปั้น วัดมหาธาตุ.....	33

ภาพที่ 58 พระพุทธรูปยืนปางอุ้มบาตร สมัยรัชกาลที่ 3.....	33
ภาพที่ 59 พระพุทธรูปยืนปางอุ้มบาตร สมัยรัชกาลที่ 3.....	33
ภาพที่ 60 ประติมากรรมต้นแบบพระศรีศากยทศพลญาณฯ โดยศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี	33
ภาพที่ 61 พระบรมธาตุไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี	35
ภาพที่ 62 ปราสาทหินพิมาย.....	35
ภาพที่ 63 ปราสาทสามยอด.....	35
ภาพที่ 64 เจดีย์กุฎี วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน.....	36
ภาพที่ 65 เจดีย์ฐานแปดเหลี่ยม วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน	36
ภาพที่ 66 เจดีย์ทรงยอดดอกบัวตูม วัดมหาธาตุ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย.....	36
ภาพที่ 67 เจดีย์ทรงปราสาทห้ายอด.....	37
ภาพที่ 68 เจดีย์ทรงระฆัง.....	37
ภาพที่ 69 เจดีย์ทรงแปดเหลี่ยม	37
ภาพที่ 70 ปราสาทวัดราชบูรณะ.....	38
ภาพที่ 71 เจดีย์ทรงระฆัง วัดพระศรีสรรเพชญ์.....	38
ภาพที่ 72 เจดีย์เพิ่มมุม	38
ภาพที่ 73 พระปราสาท วัดอรุณราชวราราม.....	39
ภาพที่ 74 พระปราสาท วัดไชยวัฒนาราม.....	39
ภาพที่ 75 พระเจดีย์ทอง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม.....	40
ภาพที่ 76 เจดีย์ศรีสรรเพชญ์ดาญาณ วัดพระเชตุพน	40
ภาพที่ 77 พระเจดีย์ประธาน วัดบวรนิเวศวิหาร.....	40
ภาพที่ 78 พระมหาเจดีย์ทรงพระศรีสุริโยทัย วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม	41
ภาพที่ 79 อุโบสถและหน้าบันวัดสุวรรณาราม.....	41
ภาพที่ 80 อุโบสถและหน้าบันวัดประยูรวงศาวาส	42
ภาพที่ 81 อุโบสถและหน้าบันวัดราชโอรสาราม	42
ภาพที่ 82 อุโบสถวัดบวรนิเวศวิหาร	43
ภาพที่ 83 หั้วโชน	43
ภาพที่ 84 เครื่องจักรสานย่านลิเภา.....	44
ภาพที่ 85 ปลาตะเพียนสาน.....	44
ภาพที่ 86 สังคโลก	44
ภาพที่ 87 เครื่องปั้นดินเผา จากเตาเวียงกาหลง.....	45
ภาพที่ 88 เครื่องเงินเชียงใหม่ ลำพูน.....	45

ภาพที่ 89 ดอกดอก.....	45
ภาพที่ 90 เครื่องถ้วยเบญจรงค์.....	45
ภาพที่ 91 เครื่องถมเมืองนคร.....	45
ภาพที่ 92 งานประดับมุก.....	46
ภาพที่ 93 เครื่องเบญจรงค์ลายน้ำทอง.....	46
ภาพที่ 94 เครื่องทองลายปะวะหล้า.....	46
ภาพที่ 95 เศียรพระพุทธรูปประดับตกแต่งร้านอาหาร.....	87
ภาพที่ 96 เศียรพระพุทธรูปประดับตกแต่งรั้วบ้านและบริเวณ.....	87
ภาพที่ 97 พระพุทธรูปประดับตกแต่งห้องน้ำ.....	88
ภาพที่ 98 ผลิตภัณฑ์สบู่เศียรพระพุทธรูป.....	88
ภาพที่ 99 กระถางต้นไม้เศียรพระพุทธรูป.....	88
ภาพที่ 100 โต๊ะกาแฟเศียรพระพุทธรูป.....	88
ภาพที่ 101 Boston Manual: A Participatory City Design Exhibition.....	104
ภาพที่ 102 Priority: Minority exhibition.....	104
ภาพที่ 103 The Obliteration Room by Yayoi Kusama.....	104
ภาพที่ 104 Museum of us.....	105
ภาพที่ 105 Aomori Contemporary Art Center.....	105
ภาพที่ 106 Van Gogh for all exhibition.....	106
ภาพที่ 107 นิทรรศรัตนโกสินทร์.....	106
ภาพที่ 108 มิวเซียมสยาม.....	107
ภาพที่ 109 นิทรรศการวังหน้าถมิต ในมิติแห่งกาลเวลา.....	107
ภาพที่ 110 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม.....	145

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1	วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปความหมายของศิลปะไทย.....	12
ตารางที่ 2	การแบ่งเนื้อหาข้อมูลศิลปะไทยเพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในนิทรรศการ	48
ตารางที่ 3	ตัวอย่างผลงานที่มีการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในการออกแบบ	80
ตารางที่ 4	วิเคราะห์รูปแบบการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมของตัวอย่างนิทรรศการจำนวน 9 แห่ง	108
ตารางที่ 5	สรุปผลการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	133
ตารางที่ 6	เนื้อหาและกิจกรรมการมีส่วนร่วมในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชน	151
ตารางที่ 7	กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน	154
ตารางที่ 8	แผนการดำเนินการจัดนิทรรศการ	164
ตารางที่ 9	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	167
ตารางที่ 10	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม อายุ 18-25 ปี.....	168
ตารางที่ 11	ประสบการณ์การชมนิทรรศการและการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในนิทรรศการ	169
ตารางที่ 12	ความพึงพอใจที่มีต่อนิทรรศการของเยาวชน อายุ 18-25 ปี	171
ตารางที่ 13	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	178
ตารางที่ 14	ประสบการณ์การชมนิทรรศการของเยาวชน	179
ตารางที่ 15	ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย.....	179
ตารางที่ 16	เกณฑ์การตัดสินคุณภาพผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย	182
ตารางที่ 17	แบบประเมินผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน.....	183

สารบัญแผนผัง

แผนผังที่ 1 แผนภูมิกระบวนการจัดนิทรรศการของเดวิด คลีแลนด์ และวิลเลียม คิง.....	97
แผนผังที่ 2 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ของ The Colone Museum Service ...	114



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันศิลปะเป็นเรื่องสากล ทั้งในด้านรูปแบบและกลวิธีการนำเสนอ ด้วยความเจริญของเทคโนโลยีการสื่อสาร ผลงานศิลปะจึงส่งผ่านอิทธิพลไปสู่กันผ่านการนำเสนอทั้งวิธีการ รูปแบบและเรื่องราวที่แสดงนวัตกรรมแห่งภูมิปัญญาของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับโลกร่วมสมัย ซึ่งหากมองในบริบทนี้ ศิลปะไทยอาจถูกมองว่ากำลังจะหยุดนิ่งอยู่กับที่ ด้วยกลวิธีการสร้าง รูปแบบการนำเสนอ รวมถึงวิธีการคิดทางสุนทรียศาสตร์ที่ยังคงรักษารูปแบบเดิม ซึ่งสวนทางกับความเจริญก้าวหน้าในปัจจุบัน แต่หากมองศิลปะไทยในฐานะแห่งการทำความเข้าใจร่วมกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมภายใต้บริบทของสังคมไทยแล้ว ศิลปะไทยยังคงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีความหมายและเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่ทรงคุณค่าควรแก่การศึกษาและภาคภูมิใจ (วิณะ จุฑะวิภาต, 2557) ศิลปะไทยเป็นผลงานที่มีกลวิธีการคิดและสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบ มีระเบียบแบบแผน โดยแสดงออกผ่านเนื้อหา เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้วิถีชีวิตขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมไทย (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2547) ลักษณะของงานศิลปะไทยได้รับอิทธิพลจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีลักษณะเด่น คือ ความงามอย่างนิ่มนวล โดยเฉพาะศิลปกรรมที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาที่เป็นศาสนาประจำชาติของไทย อาจกล่าวได้ว่าศิลปะไทยสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมพระพุทธศาสนาและกลายเป็นพุทธบูชา (สวณ รอดบุญ, 2524) งานศิลปะไทยจึงพบได้มากในพื้นที่สำคัญทางศาสนาของประเทศไทย

ด้วยความสำคัญของศิลปะไทยนั้น กระทรวงศึกษาธิการจึงได้มีการกำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในขณะที่แผนการศึกษาแห่งชาติฉบับ พ.ศ. 2560-2579 ได้มีการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตามศักยภาพ โดย 1 ใน 6 ยุทธศาสตร์ ได้กล่าวถึงการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อความเท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษา การตอบโจทย์บริบทที่เปลี่ยนแปลงและการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ โดยคนไทยจะต้องสามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) อีกทั้งสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม ยังได้กำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย พ.ศ. 2560-2564 โดยยุทธศาสตร์ที่ 1 คือศึกษาวิจัยและ

ส่งเสริมการเผยแพร่องค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ด้านงานสร้างสรรค์วิชาการทางศิลปะและนวัตกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ยุทธศาสตร์ที่ 2 ส่งเสริมให้มีและพัฒนาพื้นที่การแสดงศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยและแหล่งเรียนรู้ เพื่อให้เกิดพื้นที่การศึกษาในการพัฒนาศิลปะไทยให้สามารถนำมาใช้ได้มากขึ้น (กระทรวงวัฒนธรรม, 2560) และเพื่อให้มีการปลูกฝังและเผยแพร่ศิลปะไทยให้กับคนรุ่นใหม่ นั้น วิธีการจัดรูปแบบของนิทรรศการ พิพิธภัณฑ์ สถานที่เรียนรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมหรือนิทรรศการจึงได้พัฒนาให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมมากขึ้น ทั้งในด้านสื่อที่จัดแสดงและการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เข้าชม เช่นการจัดเปิดอบรมระยะสั้น (Workshop) การจัดเสวนาในประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้คนรุ่นใหม่เข้าถึงศิลปะไทยได้ง่ายขึ้น

ในด้านรูปแบบของการจัดการศึกษาศิลปะไทยในสถาบันการศึกษานั้น เน้นการเรียนรู้ที่เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะไทยแบบประเพณี เพื่อให้ตระหนักถึงคุณค่าของศิลปะดั้งเดิม แต่พบว่าการจัดการศึกษาศิลปะไทยในลักษณะดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ในด้านของการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยในแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะก็ไม่สามารถสร้างเสริมประสบการณ์ให้ผู้ชมได้อย่างครบถ้วน เป็นเพราะการให้ความรู้ทางด้านศิลปะไทยจำเป็นต้องสร้างความเข้าใจในขั้นตอนให้แก่ผู้สนใจเรียนรู้ อีกทั้งองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาภาคบังคับหรือในระดับอุดมศึกษาอาจไม่เพียงพอที่จะใช้ตลอดชีวิต เพราะการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของโลกจะทำให้ทักษะและความรู้ที่มีหมดอายุเร็วขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) ดังนั้น เพื่อให้เยาวชนมีทักษะและความรู้ที่เป็นที่ต้องการในสังคม เยาวชนไทยในยุคศตวรรษที่ 21 จึงจำเป็นต้องอย่างมากที่ต้องหมั่นเรียนรู้ พัฒนา ทักษะใหม่ ๆ ต่อเนื่องตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาทั้งทักษะเดิม (Re Skill - Up Skill) และทักษะใหม่ (New Skill) ให้ทันต่อความท้าทายที่กำลังเกิดขึ้น (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2563; ณฐนันท์ อมรานันท์ศักดิ์, 2562)

ปัจจุบันศิลปะไทยถูกนำมาใช้ในงานออกแบบอยู่ไม่น้อย แต่ก็ไม่ตอบโจทย์ต่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันมากนัก ซึ่งสำนักงานอุตสาหกรรมชุมชน (สำนักงานอุตสาหกรรมชุมชน กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2559) ได้กล่าวว่า ศิลปะไทยมีลักษณะวิจิตรเกินกว่าจะนำมาใช้งานโดยตรงในปัจจุบัน ผลงานที่เกิดจากการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยส่วนมากจึงออกมาในเชิงอุตสาหกรรม รวมถึงนักออกแบบที่นำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบมีจำนวนไม่มากเมื่อเปรียบเทียบกับการออกแบบประเภทอื่น (ศูนย์ศิลปาชีพ บางไทร, 2562) การออกแบบในยุคใหม่นั้นจะต้องคำนึงถึงองค์ความรู้ที่ผสมผสานจากสิ่งต่าง ๆ และให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ในวัฒนธรรมอย่างจริงจัง จึงจะทำให้กระบวนการพัฒนาสามารถปรับตัวเข้ากับยุคใหม่ได้ (ศิริวัฒน์ แสนเสริม, 2547) และเนื่องจากการนำศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบในปัจจุบันนั้น มีความไม่เหมาะสมในการนำพุทธศิลป์ซึ่งเป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อศาสนา มาประยุกต์ใช้ออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ รวมทั้งความนิยมเลือกผลงานจากศิลปะไทยดั้งเดิมมาจัดวางในบริบทใหม่โดยไม่ได้มีการปรับเปลี่ยนหรือดัดแปลงรูปแบบให้

มีความเข้ากับบริบทในปัจจุบันมากนัก เช่น การนำภาพถ่ายหรือการคัดลอกภาพจากงานจิตรกรรมฝาผนังมาวาดหรือสกรีนลงบนของใช้ชนิดต่าง ๆ ดังนั้น จึงควรมีการศึกษาเพื่อพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันเพื่อให้เกิดการนำศิลปะไทยไปใช้จริงในชีวิตประจำวันได้มากขึ้น ซึ่งการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Exhibition) เป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้ในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย เป็นการจัดการพื้นที่ให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นต่อการเรียนรู้ ทำให้ผู้ชมนิทรรศการได้มีส่วนร่วมในการชมและเกิดประสบการณ์ตรง สามารถนำองค์ความรู้ไปพัฒนาต่อยอดได้ ทั้งนี้ การจัดการศึกษาในรูปแบบการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมจะเป็นวิธีการที่จะช่วยเผยแพร่ความรู้และปลูกฝังความรักในศิลปะไทยที่ถูกต้องตามคติความเชื่อในการสร้าง อีกทั้งยังเป็นการให้ความรู้เรื่องความเหมาะสมในการนำศิลปะมาประยุกต์ใช้งานผ่านสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการและการลงมือปฏิบัติจริง

จากการศึกษารูปแบบการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมผ่านการออกแบบให้กับคนรุ่นใหม่ในประเทศญี่ปุ่นเบื้องต้นพบว่าประเทศญี่ปุ่นนำศิลปะหรืออัตลักษณ์ประจำชาติความเชื่อ ศาสนา ความเคารพต่อธรรมชาติมาเป็นปัจจัยในการออกแบบ โดยการนำศิลปะดั้งเดิมมาพัฒนาและประยุกต์ใช้เป็นสินค้าและงานออกแบบที่อยู่ในวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่น ซึ่งความพิเศษของงานออกแบบในประเทศญี่ปุ่นคือความพิถีพิถัน ความคิดสร้างสรรค์และความเข้าใจในสิ่งที่ผู้ใช้ต้องการอย่างแท้จริง (ณัฐชา ตะวันนาโชติ, 2562; ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2562) โดยมีข้อสังเกตว่าการนำศิลปะของทั้งประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่นมาใช้ในการออกแบบนั้น เน้นไปที่การออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นส่วนมาก ดังนั้น การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการนำต้นทุนทางศิลปะหรือวัตถุดิบที่มีอยู่แล้วมาออกแบบปรับใช้ในการออกแบบลดทอนให้เข้ากับยุคสมัยจึงเป็นแนวทางที่จะทำให้ศิลปะไทยไปแทรกซึมเข้าไปอยู่ในวิถีชีวิตของคนไทยได้ ซึ่งทำได้โดยการออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทย โดยการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยหมายถึง ความสามารถในการนำลักษณะของศิลปะไทยมาปรับใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับบริบทสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ประกอบไปด้วย 6 รูปแบบ คือ 1) การแตกแขนง 2) การการรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อน 3) การเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งาน 4) การแปรนามธรรมเป็นรูปธรรม 5) การเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพการใช้งาน 6) การนำสิ่งหนึ่งจากบริบทเดิมมาไว้ในบริบทใหม่ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2554) ซึ่งแนวทางดังกล่าวจะทำให้เกิดวิธีการที่หลากหลายในการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะที่เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมของ สุภรัตน์ เบญญาภาจ (2562) อธิติ พงศ์อุทุม (2560) พบว่า เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นศิลปะปฏิบัติ โดย ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ (2562) มีการจัดกิจกรรมบูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ กิจกรรมที่จัดขึ้นมีช่วงระยะเวลาระหว่าง 1 – 2 ชั่วโมงต่อกิจกรรม มีคู่มือการทำกิจกรรม มีการให้ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาและมีสื่อการเรียนรู้ ซึ่งอัจฉรา ทองพลาย (2530) ได้เสนอแนะวิธีถ่ายทอดวัฒนธรรม

ไทยผ่านการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การนำภาพและวัสดุของจริงมาใช้สอน จัดนิทรรศการและป้ายนิเทศเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย การจัดตั้งชุมนุมหรือศูนย์ส่งเสริมวัฒนธรรมเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมไทยมากขึ้น ซึ่งเป็นการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง

การศึกษาในปัจจุบันจึงมีแนวโน้มในการเปลี่ยนวิธีการเรียนจากการเรียนตามผู้สอนเป็นเรียนตามที่ตนต้องการ ผู้เรียนจะต้องได้ทดลองและลงมือทำ เนื่องจากการสนใจระยะยาวของผู้เรียนจะเกิดจากการเห็นคุณค่าหรือเกิดความหมายต่อตนเองผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (วิจารณ์ พานิช, 2562) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาศิลปะ สำนักการเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2553) ยังได้กล่าวถึงแนวทางการนำภูมิปัญญาไทยเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยต้องมีหลักการการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง แบบเน้นการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) แนวคิดกรวยประสบการณ์ (Cone of Experience) ที่มีลำดับขั้นสูงสุดคือประสบการณ์การตรง รวมทั้งทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive Constructivism) ที่มีแนวคิดว่ามนุษย์ต้องสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านทางประสบการณ์ เพื่อทำให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม เป็นการสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมายจากประสบการณ์ ที่ทำให้เกิดความรู้ที่ตนเองเข้าใจและเป็นความรู้ที่คงทน จากแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าว จึงนำมาสู่การทำการวิจัยและพัฒนาจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการออกแบบลดทลายบนบรรทัดฐานในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มคนสำคัญที่จะเข้าสู่วัยแรงงาน ในช่วงที่สังคมไทยจะเข้าสู่ภาวะสังคมสูงวัยในอนาคตราว 10-15 ปีข้างหน้า ที่เติบโตมาพร้อมเทคโนโลยี การสื่อสาร เป็นกลุ่มเยาวชนที่อยู่ในวัยกำลังศึกษา มีการเติบโตทางร่างกายเต็มที่ พร้อมต่อการเรียนรู้และรับประสบการณ์ใหม่ ๆ มักทำในสิ่งที่ชอบ สนใจกิจกรรมสร้างสรรค์ที่อยู่ในกระแสสังคม มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบตั้งคำถาม ชอบการเรียนรู้และแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง เป็นวัยที่เริ่มเข้าใจและมองเห็นคุณค่าของวัฒนธรรม ต้องการพื้นที่แสดงออกทางความคิดและต้องการยอมรับจากสังคม ซึ่งความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในช่วงวัยนี้จะเป็นรากฐานความสนใจหรือความมุ่งหมายในชีวิต (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549; บังอร ศิริสัญลักษณ์, 2560; สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2557; สรพงศ์ อ่องแสงคุณ, 2558) ซึ่งการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้เยาวชนในศตวรรษที่ 21 ได้มีโอกาสศึกษาศิลปะไทยในบริบทที่ใกล้ตัวมากขึ้น และจะเป็นศึกษาเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ รวมถึงความสามารถในการออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยไทยได้ กล่าวคือเยาวชนจะรู้และเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของศิลปะไทยประเพณี เรียนรู้และเห็นพัฒนาการการเปลี่ยนแปลงของศิลปะไทยประเพณีที่พัฒนาเป็นศิลปะไทยร่วมสมัย เข้าใจถึงการออกแบบและวิธีการนำศิลปะไทยไปปรับใช้ในบริบทใหม่ได้อย่างเหมาะสม โดยเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมในนิทรรศการและ

การลงมือปฏิบัติจริงในการทำกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) ทั้งนี้ การที่เยาวชนได้มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยนั้น จะส่งผลให้เยาวชนได้ฝึกสมาธิจากการทำงาน เป็นโอกาสให้ได้แสดงออกถึงความคิดและความสามารถ รวมถึงได้มีโอกาสสร้างความรู้ด้วยตนเองตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ มีทักษะจากการลงมือปฏิบัติจริงตามแนวคิดกรวยประสบการณ์และส่งผลให้เกิดเป็นประสบการณ์ที่มีความหมายต่อตนเอง มีความรู้ที่คงทนและสามารถส่งต่อความรู้ให้ผู้อื่นได้ มีทักษะในการดำรงชีวิตที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนมีความเข้าใจและเห็นคุณค่าของศิลปะไทยและเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์สืบสานศิลปะไทยให้คงอยู่สืบไป

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาแนวทางในการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน ซึ่งวิธีที่ใช้ในการวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมในนิทรรศการ แล้วนำมารวบรวมเพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ทั้งข้อมูลเอกสาร ข้อมูลจากการสังเกต และข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้รูปแบบกิจกรรมในนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมโดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ในการออกแบบโครงสร้างวิธีการเรียนรู้ และใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามวัฏจักร 4 MAT เป็นขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ โดยออกแบบการจัดพื้นที่การเรียนรู้ของนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม เป็นพื้นที่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 พื้นที่จัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม และส่วนที่ 2 พื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน โดยจะจัดรูปแบบนิทรรศการให้ผู้เข้าชมมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อในนิทรรศการ และการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) เพื่อส่งเสริมการออกแบบผลงานหรือผลิตภัณฑ์ที่สื่อถึงความเป็นศิลปะไทยร่วมสมัย โดยแบ่งการดำเนินการวิจัยได้เป็น 3 ระยะ คือ 1) ระยะการศึกษาข้อมูล 2) ระยะพัฒนากิจกรรมและนิทรรศการ 3) ระยะทดสอบคุณภาพกิจกรรมและนิทรรศการ โดยนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนไทย เพื่อสรุปวิธีการแสดงออกและวิธีการวัดผลของการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน รวมถึงเป็นแนวทางในการสรุปลักษณะรูปแบบและองค์ประกอบของนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

คำถามวิจัย

รูปแบบและองค์ประกอบของนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชนมีลักษณะเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนานิเทศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน
2. เพื่อพัฒนารูปแบบนิเทศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ขอบเขตวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้เทคนิควิธีการเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลและตรวจสอบรูปแบบเพื่อการพัฒนา นิเทศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิเทศการ และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย จำนวนแต่ละ 3 ท่าน

2. กลุ่มตัวอย่างสำหรับการทดลองในการวิจัยพัฒนานิเทศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน คือ เยาวชนไทย อายุ 18-25 ปี เนื่องจากเป็นกลุ่มช่วงอายุที่มีพฤติกรรมในการรับเอาอิทธิพลจากต่างชาติมาใช้ในชีวิตประจำวัน อีกทั้งจากการวิจัยโดยสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย และรัฐมนตรีว่าการกระทรวง ทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมได้กล่าวว่า เยาวชนไทยในยุคศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อพัฒนาทั้งทักษะเดิมและทักษะใหม่ต่อเนื่องตลอดชีวิต (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2563; ณัฐนันท์ อมรนนท์ ศักดิ์, 2562) รวมทั้งเยาวชนในวัยนี้สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ เนื่องจากมีพัฒนาทางเขาวนปัญญาสูงสุด (J. Piaget, 1952) มีการปรับตัวเข้ากับสังคมและเพื่อน (E. H. Erikson, 1959) และเป็นวัยที่เริ่มมีความสนใจ เข้าใจและมองเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) จึงเลือกกลุ่มเยาวชนมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) จำนวน 53 คน

- | | | |
|-------------------|-----------|---|
| 3. ตัวแปรที่ศึกษา | ตัวแปรต้น | การจัดนิเทศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม |
| | ตัวแปรตาม | ความสามารถในการออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน |

4. รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม เป็นแนวทางการจัดนิทรรศการและกิจกรรมที่ได้จากการสังเคราะห์เอกสาร การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสังเกตการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย และการสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ศิลปะไทย หมายถึง ศิลปะที่สะท้อนความเป็นชาติไทยที่สืบทอดต่อกันมาทั้งในด้านรูปแบบในการสร้างสรรค์ คติความเชื่อและเนื้อหาในการสร้างสรรค์ที่มีความเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาและวิถีชีวิตของคนไทย ซึ่งได้แก่ จิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย สถาปัตยกรรมไทย และงานหัตถศิลป์

นิทรรศการศิลปะไทย หมายถึง การจัดแสดงผลงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทยผ่านสื่อการเรียนรู้ และผ่านกิจกรรมด้านศิลปะไทย

นิทรรศการแบบมีส่วนร่วม หมายถึง พื้นที่ในการจัดแสดงผลงาน จัดแสดงสื่อการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะไทย ที่จัดรูปแบบให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและนิทรรศการ

การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หมายถึง การออกแบบและการสร้างสรรค์ลวดลายด้วยการนำลักษณะของศิลปะไทยมาปรับใช้ประดับตกแต่งหรือปรากฏในผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับการใช้งานในปัจจุบัน

ความสามารถในการออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน หมายถึง ความสามารถในการออกแบบและการสร้างสรรค์ลวดลายด้วยการนำลักษณะของศิลปะไทยประเพณีมาปรับใช้ประดับตกแต่งสิ่งของเครื่องใช้ หรือผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

เยาวชน หมายถึง บุคคลสัญชาติไทย อายุ 18-25 ปี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องใช้ในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย
2. ได้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะไทยให้กับครู นักการศึกษาในพิพิธภัณฑ์และผู้จัดนิทรรศการศิลปะไทย เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในแหล่งการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ที่นอกเหนือไปจากการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน
3. ได้วิธีการใหม่ในการส่งเสริมให้เกิดการเห็นคุณค่าของศิลปะไทยและการนำศิลปะไทยไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

4. ส่งเสริมความเข้าใจและเห็นคุณค่าในศิลปะไทย เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้ศิลปะไทยเป็นแรงบันดาลใจ รวมถึงสามารถต่อยอดความคิดที่นำมาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ตามแนวความคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ในอนาคต



กรอบแนวคิด

ศิลปะไทย ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สังคม ศาสนาและทรัพยากรท้องถิ่นของประเทศไทย มีลักษณะเฉพาะในทางรูปแบบ เนื้อหาและวิธีการสร้าง ซึ่งสะท้อนถึงวิถีชีวิตและคติความเชื่อของคนไทย (วิบูลย์ สีสวรรณ, 2548; น. ณ ปากน้ำ, 2537; อภัย นาคคง, 2533)

จิตรกรรมไทย 1) ลายไทย เป็นแม่บทในการเขียนภาพ คือ กระหนก นาฬิกากระปี่คช (น. ณ ปากน้ำ, 2534) 2) จิตรกรรมไทย 2.1) แบบประเพณี 2.2) แบบร่วมสมัย (สันติ เล็กสุขุม, 2544; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556)	ประติมากรรมไทย ผลงานที่แสดงออกโดยกรรมวิธีการปั้น การแกะสลัก การหล่อ การประกอบเข้าเป็นรูปทรง 3 มิติ (จิรพันธ์ สมประสงค์, 2532; สันติ เล็กสุขุม, 2544)	สถาปัตยกรรมไทย รูปแบบอาคารสิ่งก่อสร้างของไทย 1) ที่อยู่อาศัย 2) ศาสนสถาน เช่น เจดีย์ พระอุโบสถ (นารด โพธิ-ประสาธ, 2556; สันติ เล็กสุขุม, 2544; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556)	หัตถศิลป์ไทย มีวัตถุประสงค์การสร้างเพื่อใช้ประโยชน์ 1) งานศิลปกรรมชั้นสูง ประณีตสูง ทำโดยช่างหลวง 2) งานหัตถกรรมพื้นบ้าน มีลักษณะเฉพาะของชุมชน ใช้วัสดุที่มีในชุมชน (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2554)
---	---	---	--

การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย คือ ความสามารถในการนำลักษณะของศิลปะไทยมาปรับใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับบริบทสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันประกอบไปด้วย 6 รูปแบบ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2554)

1. การตกแต่ง
2. การการรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อน
3. การเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งาน
4. การแปรนามธรรมเป็นรูปธรรม
5. การเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพการใช้งาน
6. การนำสิ่งหนึ่งจากบริบทเดิมมาใช้ในบริบทใหม่

นิทรรศการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Exhibition) นิทรรศการที่จัดให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่จัดเตรียมไว้ได้อย่างเป็นอิสระ ทั้งในการคิด การตัดสินใจ การลงมือการปฏิบัติ รวมทั้งการประเมินผล เพื่อให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ตรง ส่งเสริมการแสดงออกของผู้ชม เน้นกระตุ้นการเรียนรู้จากผู้ชมจากสื่อในนิทรรศการ ทำให้เกิดการค้นคว้า สำรวจและค้นพบคำตอบด้วยตนเอง (Fantoni, 2014; Magruder and Pukaple, 2017; Moolhuijsen, 2015)

สื่อนิทรรศการที่สามารถทำให้เกิดการมีส่วนร่วม แบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ (ประเสริฐ ศิลรัตนนา, 2549)

สื่อวัสดุสามมิติ 1. ของจริง 2. ของตัวอย่าง 3. ของจำลอง	สื่อวัสดุกราฟิก 1. แผนภูมิ 2. แผนสถิติ 3. แผนภาพ 4. ภาพโฆษณา 5. แผนที่ 6. การ์ตูน	สื่อกิจกรรมในนิทรรศการ 1. การสาธิต 2. เกม 3. การอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น 4. ประสบการณ์นาฏกรรม	สื่ออื่น ๆ 1. ภาพถ่าย 2. ภาพวาด 3. ภาพพิมพ์ 4. ภาพโปรเจกต์
--	---	---	---

การจัดกิจกรรมในนิทรรศการหรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะ (Rottmann, 2015)

- 1) กิจกรรมการสนทนา
- 2) กิจกรรมเฉพาะทาง
- 3) เทศกาล

เยาวชน อายุ 18-25 ปี มีพัฒนาทางเขาวนปัญญาสูงสุด (Piaget, 1952) มีการปรับตัวเข้ากับสังคมและเพื่อน (Erikson, 1959) เริ่มมีความสนใจ เข้าใจ และมองเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549)

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) พัฒนาการทางเขาวนปัญญาที่มีการปรับตัวผ่านกระบวนการชิมชาบหรือ ดุดซึมและกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา เกิดขึ้นเมื่อได้รับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่เข้าไปสัมพันธ์กับความรู้หรือโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิมซึ่งทำให้เกิดความรู้ใหม่ (Piaget, 1972)

รูปแบบการสอนตามแนวทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (ทศนาแซมมณี, 2560)

1. เน้นความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้และความสำคัญของความรู้เดิม
2. เปิดโอกาสให้แสดงความรู้ได้ด้วยตนเองและสามารถสร้างความรู้ตนเอง
3. การเรียนรู้ต้องให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง

แนวทางการสอนโดยใช้ 4 คำถามหลักตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT (Mc Carthy, 1980)

- ทำไม (Why)** เพื่อให้ทราบว่าทำไมจึงต้องเรียนรู้
 - 1) สร้างประสบการณ์
 - 2) วิเคราะห์ประสบการณ์
- อะไร (What)** เพื่อให้ทราบว่าสิ่งที่เรียนรู้คืออะไร
 - 1) พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด
 - 2) พัฒนาความคิด
- อย่างไร (How)** เพื่อหาแนวทางว่าต้องทำอะไร
 - 1) การปฏิบัติตามแนวคิดที่ได้เรียนรู้
 - 2) ลงมือสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเอง
- ถ้า (If)** เพื่อนำสู่การอภิปราย การตั้งคำถาม และนำการเรียนรู้ไปเชื่อมโยงกับชีวิตจริง
 - 1) วิเคราะห์ผลงานและแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้
 - 2) แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด

รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันที่ได้จากการสังเคราะห์ทฤษฎี

การจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักการทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT

1. พื้นที่จัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม 3 ส่วน 1) ศิลปะไทยประเพณี 2) ศิลปะไทยร่วมสมัย 3) การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน 2. พื้นที่จัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน	2) หลักการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ที่เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ต่อยอดความรู้จากนิทรรศการ พัฒนาคำคิดรวบยอด นำไปสู่การลงมือปฏิบัติจริง 1. ทำไม (Why) - ทบทวนประสบการณ์ ความเข้าใจ และสะท้อนความสำคัญของศิลปะไทย จากการเรียนรู้ในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม 2. อะไร (What) - วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากนิทรรศการและแนวทางการนำไปใช้ 3. อย่างไร (How) - พัฒนาคำคิดสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ 4. ถ้า (If) - วิเคราะห์ผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้	องค์ประกอบของนิทรรศการและการจัดกิจกรรม 1) คู่มือ 2) เนื้อหาและกิจกรรม 3) วัสดุอุปกรณ์ 4) สื่อการเรียนรู้ 5) แบบประเมินผล
---	---	--

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนา นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งแบ่งเนื้อหาออกได้เป็นประเด็นดังต่อไปนี้

1. ศิลปะไทย
 - 1.1. ความหมายของศิลปะไทย
 - 1.2. การแบ่งยุคสมัยของศิลปะไทย
 - 1.3. ประเภทของศิลปะไทย
 - 1.4. ประวัติความเป็นมาของการถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปะไทย
 - 1.5. การถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปะไทยนอกระบบ
2. การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
 - 2.1. ความหมายของการประยุกต์
 - 2.2. การคิดเชิงประยุกต์
 - 2.3. ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
3. นิทรรศการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Exhibition)
 - 3.1. ความหมายของนิทรรศการ
 - 3.2. ประเภทของนิทรรศการ
 - 3.3. วัตถุประสงค์ของการจัดนิทรรศการ
 - 3.4. สื่อในนิทรรศการ
 - 3.5. การจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม
4. การจัดกิจกรรมศิลปะ
 - 4.1. ความหมายและความสำคัญของกิจกรรมศิลปะ
 - 4.2. องค์ประกอบของการกิจกรรมศิลปะ
 - 4.3. การจัดกิจกรรมในนิทรรศการหรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
5. ทฤษฎีการเรียนรู้การจัดการเรียนการสอน
 - 5.1. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)
 - 5.2. รูปแบบการเรียนการสอนตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT
6. พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเยาวชน

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. ศิลปะไทย

1.1 ความหมายของศิลปะไทย

ศิลปะไทยเป็นศิลปะประจำชาติที่มีการสืบทอดจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของชาติ โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สังคม ศาสนา เทคโนโลยีและทรัพยากรท้องถิ่น ศิลปะไทยมีลักษณะเฉพาะในทางรูปแบบ เนื้อหา อุดมคติ และมีวิธีการในการสร้างอย่างเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งลักษณะดังกล่าวเกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อมของสังคมไทยที่จะสะท้อนรสนิยมทางความงามของคนไทย อีกทั้งศิลปะไทยนั้นเกิดขึ้นและสร้างสรรค์ด้วยคติความเชื่อที่มีความศรัทธาต่อพุทธศาสนาและยังมีการนำไปใช้สำหรับกษัตริย์ ดังนั้นการนำศิลปะไทยมาใช้จึงมีเรื่องของความเหมาะสมเข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องคำนึงถึง จากการศึกษาพบว่ามีนักวิชาการได้ให้ความหมายของศิลปะไทยไว้ดังนี้

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2548) กล่าวว่า ศิลปะไทย เป็นคำที่ยอมรับว่าเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย ซึ่งคนไทยทั้งชาติต่างภาคภูมิใจถึงความงดงามที่สืบทอดอันยาวนานมาตั้งแต่อดีต บ่งบอกถึงวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น โดยมีพัฒนาการบนพื้นฐานของความเป็นไทยลักษณะนิสัยที่อ่อนหวาน ละมุนละไม รักสวยรักงามที่มีมานานของสังคมไทย ทำให้ศิลปะไทยมีความประณีตอ่อนหวาน เป็นความงามอย่างวิจิตรอลังการ

น. ณ ปากน้ำ (2537) กล่าวว่า ศิลปะไทยได้รับอิทธิพลจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในสังคมไทยซึ่งมีลักษณะเด่น คือความงามอย่างนิ่มนวล มีความละเอียดประณีตซึ่งแสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยและจิตใจของคนไทยที่ได้สอดแทรกไว้ในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยเฉพาะศิลปกรรมที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติของไทย อาจกล่าวได้ว่าศิลปะไทยสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมพระพุทธศาสนาเป็นการเชื่อมโยงและโน้มน้าวจิตใจของประชาชนให้เกิดความเลื่อมใสศรัทธาในพระพุทธศาสนา

อภัย นาคคง (2533) กล่าวว่า ศิลปะไทยคือผลงานสร้างสรรค์ศิลปะที่สืบทอดในวัฒนธรรมไทยจนกลายเป็นสิ่งแสดงเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของไทยโบสถ์ วิหาร สถูปเจดีย์ ปราสาทราชวัง ภาพจิตรกรรมฝาผนัง และภาพพระพุทธรูปปฏิมาอันงดงามในวัดวาอาราม ซึ่งปรากฏอยู่ทั่วไปในแผ่นดินไทย จึงเป็นศิลปะแบบที่มีลักษณะพิเศษ เช่นเดียวกับภาษาไทย วรรณคดี และขนบธรรมเนียม

ประเพณีไทยที่บ่งบอกถึงความเป็นไทย ศิลปะไทยจึงเป็นสิ่งที่บรรพบุรุษไทยได้เลือกเอารูปแบบเนื้อหา วัสดุและวิธีการที่เหมาะสมกับบรรณนิยมและสภาพแวดล้อมของคนไทยมาแสดงออกผ่านงานศิลปกรรม จากการให้ความหมายของนักวิชาการ สามารถนำมาวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปความหมายของศิลปะไทย

นักวิชาการ	ความหมายของศิลปะไทย					
	สร้างจาก ธรรมชาติ และ สิ่งแวดล้อม	มีลักษณะ รูปแบบ เนื้อหา เฉพาะ	แสดงถึง วัฒนธรรม ประเพณี วิถี ชีวิต	ศิลปะประจำ ชาติที่สืบทอด จนเป็น เอกลักษณ์ของ ชาติ	มีความ ประณีต อ่อนหวาน	เกี่ยวข้องกับ พุทธ ศาสนา
วิบูลย์ ลี้ สุวรรณ (2548)			✓	✓	✓	
น. ณ ปากน้ำ (2537)	✓		✓		✓	✓
อภัย นาคคง (2533)		✓		✓		✓

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่านักวิชาการส่วนมากกล่าวว่าศิลปะไทยเป็นศิลปะประจำชาติที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทย อันได้บ่งบอกถึงความเห็นตรงกันว่าผลงานศิลปะไทยได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์จากธรรมชาติและสภาพแวดล้อมส่งผลให้มีลักษณะทั้งเนื้อหา และรูปแบบวิธีการในการสร้างสรรค์เฉพาะที่แสดงออกถึงความประณีต อ่อนหวาน เป็นสิ่งที่แสดงถึงวัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิตความเป็นไทยที่มีพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติ

กล่าวได้ว่าศิลปะไทยเป็นการสร้างสรรค์ผลงานของคนไทยตามคติความเชื่อทางพุทธศาสนา ซึ่งส่งผลให้งานศิลปะไทยสามารถสะท้อนความคิด วิถีชีวิตและสิ่งแวดล้อมที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทยได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้นับแต่ในอดีตงานศิลปะไทยส่วนใหญ่เน้นเกิดขึ้นควบคู่กับศาสนาและได้นำไปใช้ในราชวังหรือสำหรับถวายพระมหากษัตริย์ ดังนั้นการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันจึงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมทั้งในการออกแบบและการนำไปใช้งาน

1.2 การแบ่งยุคสมัยของศิลปะไทย

ศิลปะไทยเป็นงานช่างในศาสนาที่เกิดขึ้นจากคติและความเชื่ออันแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของคนไทย และได้วิวัฒนาการรูปแบบและเทคนิคในการสร้างสรรค์มาจวบจนปัจจุบัน ทั้งนี้สามารถจำแนกรูปแบบของศิลปะไทยตามยุคสมัยต่าง ๆ ได้เป็น 2 ช่วง คือ ก่อนพุทธศตวรรษที่ 19 และ ตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา (สงวน รอดบุญ, 2528; สันติ เล็กสุขุม, 2544; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556b)

1.2.1 ก่อนพุทธศตวรรษที่ 19 (ก่อน พ.ศ. 1800)

ศิลปะทวารวดี (พุทธศตวรรษที่ 12-16) การสร้างสรรค์ผลงานส่วนใหญ่สร้างขึ้นในพุทธศาสนาฝ่ายเถรวาท (หินยาน) อยู่ในบริเวณภาคกลาง ภาคอีสาน และภาคใต้

ศิลปะศรีวิชัย (พุทธศตวรรษที่ 13-19) เป็นช่วงยุคสมัยสำคัญของพุทธศาสนาฝ่ายมหายาน โดยได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมต่าง ๆ คือ อินเดีย มอญ และอาณาจักรทมิฬ อยู่ในบริเวณภาคใต้แถบชายฝั่งคาบสมุทรมลายู

ศิลปะขอมในประเทศไทยหรือศิลปะลพบุรี (พุทธศตวรรษที่ 12-19) สร้างขึ้นในพุทธศาสนาและศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ซึ่งมีลักษณะของผลงานคล้ายกับที่พบในประเทศกัมพูชา อยู่ในบริเวณภาคอีสาน ภาคตะวันออกและภาคกลาง

ศิลปะหริภุญชัย (พุทธศตวรรษที่ 13-18) มีความสัมพันธ์กับศิลปะพม่าเมืองพุกาม อยู่ในบริเวณนครหริภุญชัยหรือจังหวัดลำพูน

1.2.2 ตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 19 (พ.ศ. 1800 เป็นต้นมา)

ศิลปะสุโขทัย (พุทธศตวรรษที่ 19-20) การสร้างสรรค์ผลงานเกิดจากการผสมผสานของวัฒนธรรมขอม พุกาม หริภุญชัยและวัฒนธรรมร่วมสมัยจากล้านนา ลักษณะงานพุทธศิลป์มีความสงบเรียบง่าย

ศิลปะล้านนา (พุทธศตวรรษที่ 19-23) สืบทอดจากวัฒนธรรมหริภุญชัย บริเวณเมืองเชียงใหม่ ได้รับอิทธิพลจากศิลปะหริภุญชัยและศิลปะพุกามของพม่า

ศิลปะอยุธยา (พุทธศตวรรษที่ 20-23) มีกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี มีการพัฒนางานศิลปะไทยอย่างวิจิตรงดงาม แสดงออกซึ่งความอุดมสมบูรณ์ ส่งอิทธิพลต่องานศิลปกรรมในศิลปะรัตนโกสินทร์

ศิลปะรัตนโกสินทร์ (พุทธศตวรรษที่ 24-25) ในช่วงต้นรัตนโกสินทร์เป็นช่วงแห่งการบูรณะซ่อมแซมงานพุทธศิลป์ ในช่วงกลางมีการสร้างสรรค์ผลงานมีความตระหนักถึงความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น โดยรับเอาอิทธิพลจากจีนและชาติตะวันตกมาใช้

1.3 ประเภทของศิลปะไทย

1.3.1 จิตรกรรมไทย

1.3.1.1 ลายไทย

เป็นลายที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยมีธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจ โดยดัดแปลงธรรมชาติให้เป็นลวดลายใหม่อย่างสวยงาม เช่น ตาอ้อย ก้ามปู เปลวไฟ รวงข้าวและดอกบัว ฯลฯ เป็นส่วนประกอบของภาพเขียนไทยใช้ตกแต่งอาคาร สิ่งของ เครื่องใช้ต่าง ๆ เครื่องประดับ ฯลฯ เป็นลวดลายที่มีชื่อเรียกต่าง ๆ กันซึ่งนำเอารูปร่างจากธรรมชาติมาประกอบ เช่น ลายกนก ลายกระจัง ลายประจายาม ลายเครือเถา เป็นต้น หรือเป็นรูปที่มาจากความเชื่อและคตินิยม เช่น รูปคน รูปเทวดา รูปสัตว์ รูปยักษ์ เป็นต้น การเขียนลายไทยได้จัดแบ่งตามลักษณะที่จัดเป็นแม่บทที่ใช้ในการเขียนภาพ 4 หมวดด้วยกัน คือ หมวดกระหนก หมวดนารี หมวดกระบี่และหมวดคชะ (น. ณ ปากน้ำ, 2560)

ผลงานลายไทยที่มีความสำคัญและปรากฏหลักฐานชัดเจน คือ ภาพลายเส้นหรือลายจารในศิลปะสุโขทัย สมัยพุทธศตวรรษที่ 19-20 ซึ่งไปพบหลักฐานงานลายเส้นจารบนแผ่นหินชนวน เรื่องชาดกชุดห้าร้อยชาติของวัดศรีชุม อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ที่แสดงให้เห็นถึงความชำนาญของช่าง ที่สร้างสรรค์ผลงานให้เกิดภาพบุคคลที่มีลักษณะมีมิติกลมกลึง แสดงรายละเอียดของตัวภาพทั้งใบหน้า คอ แขน ลำตัว อารมณ์ เครื่องประดับ และภาพดอกไม้ที่ได้รับอิทธิพลจากดอกโบตั้นดอกไม้ในศิลปะจีน (สันติ เล็กสุขุม, 2544)



ภาพที่ 1 ลายเส้นจารบนแผ่นหินชนวน วัดศรีชุม อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย

ที่มา: มหาวิทยาลัยรามคำแหง (2549)

1.3.1.2 จิตรกรรมไทย (Thai Painting)

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) ได้ให้ความหมายของจิตรกรรมไว้ว่า ศิลปะประเภทหนึ่งในทัศนศิลป์เกี่ยวกับการเขียนภาพ วาดภาพ

เนื่ออ่อน ขรัวทองเขียว (2556) ระบุว่า จิตรกรรมไทยหมายถึงการวาดภาพระบายสีบนพื้นราบโดยมีเส้นและสีเป็นองค์ประกอบสำคัญ ซึ่งสะท้อนให้เห็นเอกลักษณ์และ

ภูมิปัญญาของช่างไทย จนเกิดเป็นจิตรกรรมไทยประเพณี ซึ่งสร้างขึ้นเพื่อเป็นพุทธศิลป์ มักเขียนประดับศาสนสถาน พระบรมมหาราชวัง เรื่องราวที่เขียนมักเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาเพื่อถ่ายทอดและเผยแพร่คำสอน ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

ศักดิ์ชัย สายสิงห์ (2556b) ระบุว่า จิตรกรรมไทยปรากฏในภาพเขียนระบายสี ทั้งที่เขียนบนผืนผ้า เขียนบนแผ่นไม้ บานประตู หน้าต่าง ฝาเพดาน ผนังโบสถ์และวิหาร รวมถึงภาพลงรักปิดทอง เขียนสีกามะลอ

วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ (2559) กล่าวว่า งานจิตรกรรมไทยมีคุณค่าทางศิลปะและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับศาสนา ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรมการแต่งกาย ตลอดจนการแสดงการเล่นพื้นเมืองต่าง ๆ งานจิตรกรรมไทยมีพัฒนาการตามยุคสมัย

กล่าวได้ว่า จิตรกรรมไทย คือการวาดภาพระบายสีลงลายบนพื้นผิวต่าง ๆ เพื่อถวายเป็นพุทธบูชา เป็นสื่อสำคัญในการเผยแพร่หลักคำสอนของพระพุทธศาสนาและถ่ายทอดวิถีชีวิตของคนไทย แสดงให้เห็นถึงแนวความคิดในการออกแบบ เนื้อหา และเทคนิคในการสร้างสรรค์ ซึ่งส่งผลสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ และได้มีการพัฒนาการรูปแบบและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับอิทธิพลจากต่างชาติ

เนื่ออ่อน ขรรค์ทองเขียว (2556) สันติ เล็กสุขุม (2544) และศักดิ์ชัย สายสิงห์ (2556b) ได้กล่าวถึงลักษณะรูปแบบ และเนื้อหาของงานจิตรกรรมไทยแบบประเพณี ตามลำดับของพัฒนาการงานช่าง โดยสามารถสรุปความได้ดังนี้

ก่อนพุทธศตวรรษที่ 19 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1) ทวารวดี หลักฐานงานจิตรกรรมในสมัยนี้หลงเหลืออยู่น้อยมาก โดยงานจิตรกรรมส่วนมากเป็นงานเขียนประดับตกแต่งผลงานประติมากรรมและงานสถาปัตยกรรม

2) ศรีวิชัย หลักฐานงานจิตรกรรมในสมัยนี้หลงเหลืออยู่น้อยมากเช่นเดียวกับสมัยทวารวดี พบหลักฐานภาพวาดระบายสีที่ถ้ำศิลา จังหวัดยะลา เป็นภาพพระพุทธรูป พระสาวกและสตรี

ศาสตราจารย์ฌอง บวสเซลิเยร์ (Jean Boisselier) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า แม้การสร้างสรรคงานจิตรกรรมจะมีมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ แต่งานจิตรกรรมไทยเพิ่งเกิดขึ้นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 19 ที่มีการก่อตั้งอาณาจักรของคนไทย ที่ได้รับอิทธิพลจากทั้งลังกา พุกาม จีน อินเดีย ซึ่งทำให้เกิดคตินิยมและรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานและได้พัฒนาจนมาเป็นจิตรกรรมไทยประเพณี (เนื่ออ่อน ขรรค์ทองเขียว, 2556; ภาณุพงศ์ เลหาสม, 2541)

จิตรกรรมตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 19 ลงมา จนถึงปัจจุบัน

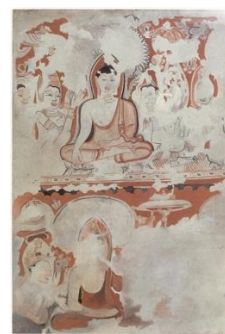
1) สมัยสุโขทัย

จิตรกรรมในศิลปะสุโขทัย มีลักษณะเป็นการระบายสีแล้วตัดเส้น สีที่ใช้ได้แก่ สีดินแดง สีดำและสีน้ำตาล เป็นภาพแบบอุดมคติ เนื้อหาของงานจิตรกรรมเป็นการเล่าเรื่องเกี่ยวกับพุทธศาสนา โดยปัจจุบันไม่เหลือหลักฐานงานจิตรกรรมให้ศึกษา เนื่องจากวัสดุที่เขียนภาพไม่ทนต่อความชื้น



ภาพที่ 2 จิตรกรรมอดีตพระพุทธเจ้า ณ วัดเจดีย์เจ็ดแถว

ที่มา: สุขโขใจ สุโขทัย (2561)



ภาพที่ 3 งานคัตลอกจิตรกรรม

วัดเจดีย์เจ็ดแถว

ที่มา: Gallery Fua Hariphitak (2561)

2) สมัยล้านนา

จิตรกรรมในศิลปะล้านนา มีการเขียนงานจิตรกรรมทั้งบนแผ่นไม้และผนังปูน ลักษณะพระพุทธรเจ้าแสดงให้เห็นอิทธิพลของศิลปะสุโขทัย ลักษณะลวดลายประดับมีความคล้ายคลึงกับลวดลายกรุงศรีอยุธยาตอนต้น มีเนื้อหาเกี่ยวกับอดีตพระพุทธเจ้า



ภาพที่ 4 จิตรกรรมฝาผนัง วัดอุโมงค์ จังหวัดเชียงใหม่

ที่มา: ผู้จัดการออนไลน์ (2561)



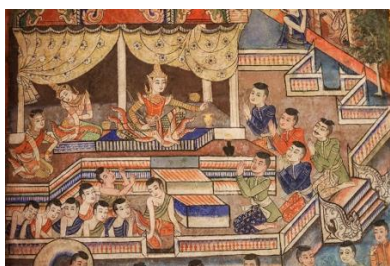
ภาพที่ 5 จิตรกรรมบนแผ่นไม้คอสอง วิหารหลวง

วัดพระธาตุลำปางหลวง จังหวัดลำปาง

ที่มา: เชียงใหม่นิวส์ (2562)

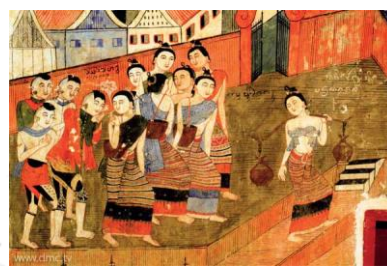
จิตรกรรมล้านนาร่วมสมัยในศิลปะรัตนโกสินทร์ ในพุทธศตวรรษที่ 24-25 มีการใช้สีจำนวนมาก การเขียนให้ความสำคัญกับความสมจริงพอสมควร แสดงลักษณะเพศชาย หญิง ผ่านทาง

กิริยาและเครื่องแต่งกาย การเขียนภาพบุคคลมีใบหน้ากลม หันข้าง กรามใหญ่ คิ้วโก่ง ยิ้มกว้าง รวมทั้งอาคารและธรรมชาติสะท้อนสิ่งแวดล้อมของป่าและภูเขา นิยมเล่าเรื่องพุทธประวัติ ทศชาติชาดกและอดีตพุทธ ทั้งยังมีการเล่าเกี่ยวกับชาดกนอกนิบาต โดยงานจิตรกรรมฝาผนัง ณ วัดพระสิงห์ จังหวัดเชียงใหม่ มีเนื้อหาเรื่องสังข์ทองและสุวรรณหงส์ วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เขียนเรื่องคัทธกุมารชาดก



ภาพที่ 6 จิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ วัดพระสิงห์

ที่มา: พิพิธภัณฑ์เสมือนสามมิติ (2563)



ภาพที่ 7 จิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน

ที่มา: ระบบสารสนเทศเพื่อฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรม (2558)

3) สมัยอยุธยา

สมัยอยุธยาตอนต้น นิยมวาดตามกรุปรangkหรือเจดีย์ ปรากฏหลักฐานจิตรกรรมฝาผนังกรุปรangkวัดราชบูรณะ ภาพจิตรกรรมแสดงภาพพระพุทธรูปที่มีอิริยาบถลีลาในศิลปะสุโขทัย การใช้สีจำกัดเพียง สีแดง สีดำ สีเหลืองหรือใช้การปิดทอง และสีขาว โดยภายหลังพบว่าการนำสีเขียวมามีเพิ่มขึ้น ลักษณะลวดลายของภาพเขียนแสดงถึงความสัมพันธ์กับศิลปะจีน โดยเขียนเรื่องอดีตพระพุทธเจ้า พุทธประวัติและชาดก



ภาพที่ 8 จิตรกรรมฝาผนัง กรุพระปรangk วัดราชบูรณะ

ที่มา: สิริสุข เรื่องชีวิต (2549)

สมัยอยุธยาตอนปลาย ณ วิหาร วัดใหม่ประชุมพล มีการเขียนภาพแถวต้นไม้ตั้งตรง มีใบและดอก รวมทั้งสัตว์เช่น นก กระรอก แฝงอยู่ในต้นไม้ ปรากฏหลักฐาน ณ วัดใหญ่สุวรรณาราม

จังหวัดเพชรบุรี ที่งานจิตรกรรมฝาผนังมีการรองพื้นด้วยสีขาว เขียนภาพด้วยสีแดง ดำ เหลือง เขียว น้ำเงิน ปิดทองแล้วตัดเส้น และมีรูปแบบในการเขียนภาพเทพชุมนุมเรียงเป็นชั้นเต็มผนัง



ภาพที่ 9 จิตรกรรมฝาผนังวัดใหม่ประชุมพล

ที่มา: วัดวา (2562)



ภาพที่ 10 จิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม

ที่มา: ชาวสตออนไลน์ (2562)

งานเขียนผนังอุโบสถวัดเกาะแก้วสุทธาราม จังหวัดเพชรบุรี โดยใช้สีขาวนวลเป็นพื้น หลัง ระบายสีตัวภาพด้วยสีแดง สีเขียวและสีดำ ที่มีการวางองค์ประกอบภาพต่างไปจากประเพณีนิยม คือ เขียนเรื่องพุทธประวัติตอน 7 สัปดาห์หลังการตรัสรู้ เรื่องอัฐมहाปาฏิหาริย์ และพุทธประวัติตอน มารผจญไว้ที่ผนังด้านหลังพระประธาน



ภาพที่ 11 จิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยาตอนปลาย ณ อุโบสถวัดเกาะแก้วสุทธาราม จังหวัดเพชรบุรี

ที่มา: นายรอบรู้ (2559)

ช่างท้องถิ่นในกรุงเทพมีลักษณะการวาดภาพที่แสดงอิริยาบถและใบหน้าที่แสดงความรู้สึกของผู้คน ให้ความสำคัญกับความสมจริงมากขึ้น ซึ่งอาจสอดคล้องกับสภาพสังคมไทยที่มีการเปิดรับวัฒนธรรมจากชาวต่างชาติ ทั้งชาวจีน ฝรั่งเศส คริสเตียน แขนงมุสลิม ที่เข้ามาทำการค้าขายในประเทศไทยมากขึ้น

4) สมัยกรุงธนบุรี

พบหลักฐานสมุดภาพไตรภูมิ ที่มีขั้นตอนการวาดภาพเริ่มจากการลงสีพื้นโดยเว้นบริเวณที่เป็นตัวภาพไว้ระบายภายหลัง มีการระบายสีเหลืองรองพื้นก่อนที่จะปิดทองคำเปลว และตัดเส้นรายละเอียดของภาพเป็นลำดับสุดท้าย โดยภาพจิตรกรรมในสมัยนี้เขียนเนื้อหาเรื่องพุทธประวัติ



ภาพที่ 12 สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงธนบุรี

ที่มา: ปเรตร์ อรรถวิวัฒน์ (2561)

5) สมัยรัชกาลที่ 1 - 2

มีเทคนิคการเขียนภาพแบบสองมิติ เน้นลายเส้นและลงสี ใช้การตัดขอบด้วยสีดำ มีการปิดทองคำเปลวในภาพสำคัญ เช่น พระวรกายพระพุทธเจ้า เครื่องทรงของชนชั้นสูง ภาพบุคคลทั่วไปมักไม่สวมเสื้อ ไม่มีการปิดทอง ใช้การแสดงท่าทางแบบนาฏลักษณ์ การวาดภาพอาคารเลียนแบบมาจากอาคารจริง มีการมีการจัดวางองค์ประกอบภาพเป็นกลุ่ม ๆ โดยใช้เส้นสีเทาในการแบ่งตอน การเขียนภาพธรรมชาติ นิยมทำโดยการระบายสีแล้วตัดเส้น มีการกระทุ้งสีเป็นพุ่มไม้ ไม่ตัดเส้นขอบใบ เนื้อหาของภาพนิยมเขียนเรื่องแบบไทยประเพณี คือ พุทธประวัติ ชาดก ทศชาติ ไตรภูมิ โลกสันฐาน เทวดาชุมนุม และทวารบาล เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับภพภูมิในคัมภีร์ทางศาสนา สืบต่อคติโบราณในสมัยอยุธยาตอนปลาย



ภาพที่ 13 จิตรกรรมฝาผนัง พระที่นั่งพุทไธสวรรย์

ที่มา: สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (2555)



ภาพที่ 14 จิตรกรรมฝาผนัง วัดราชสิทธาราม

ที่มา: เมืองโบราณ (2560)

6) สมัยรัชกาลที่ 3

เป็นยุคสมัยที่มีการซ่อมแซมงานเดิม และสร้างงานศิลปะแบบนอกอย่างหรือลายอย่างเทศ หรือที่เรียกว่า ศิลปะแบบพระราชนิยม ที่เป็นการเขียนลวดลายประดับตกแต่ง ซึ่งต่างจากงานจิตรกรรมแบบเดิมที่นิยมเขียนเป็นเรื่องราว ซึ่งประกอบด้วยจิตรกรรม 3 ลักษณะ คือ แบบที่ 1 เรื่องราวอย่างจีน ที่มีการนำวรรณกรรมจีนมาเขียน คือเรื่องสามก๊ก แบบที่ 2 ลวดลายเครื่องโต๊ะเครื่องตั้ง และเครื่องมงคลจีน ที่มีการเขียนไว้ตามบานประตูหน้าต่างซึ่งแบ่งได้เป็นเครื่องมงคลที่แสดงถึงความเป็นอำนาจและเครื่องมงคลที่เป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ ความสุข และความมีอายุยืน และแบบที่ 3 งานประดับตกแต่ง ซึ่งเป็นการวาดภาพลายดอกไม้ ใบไม้เต็มผนัง ที่เรียกว่าลายดอกลอยก้านแย่ง โดยพบว่าส่วนมากเป็นภาพดอกโบตั๋น



ภาพที่ 15 จิตรกรรมฝาผนัง
วัดสุวรรณาราม
ที่มา: วัยส์ทีวี (2558)



ภาพที่ 16 จิตรกรรมฝาผนัง
วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม
ที่มา: www.era.su.ac.th (2555)



ภาพที่ 17 จิตรกรรมฝาผนังวัดนางนองวรวิหาร
ที่มา: มติชนออนไลน์ (2562)

นอกจากนี้ยังมีการปรับแนวการเขียนจิตรกรรมไทยแบบประเพณีโดยการเพิ่มพื้นที่ผนังเพื่อเล่าเรื่องอย่างละเอียด เริ่มมีการเขียนเรื่องในวรรณคดี ภาพวรรณกรรมจีน และมีการแบ่งภาพโดยใช้ลายฮ่อจากศิลปะจีน และบางส่วนของภาพเริ่มมีการเขียนแบบเหมือนจริงซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนจากในอดีตที่มีการเขียนตามแนวปริมปราศติ เช่นการเขียนภาพธรรมชาติ สัตว์ รวมทั้งภาพกนก ที่มีการเขียนให้เป็นภาพชาวจีน แยก ชาวตะวันตกมากขึ้น รวมทั้งยังเขียนภาพบุคคลให้แสดงความรู้สึกและใช้สีสดใสใสมากขึ้นกว่างานจิตรกรรมไทยในยุคก่อนหน้า

7) สมัยรัชกาลที่ 4

การสร้างงานแบบพระราชนิยมได้หมดลง โดยมีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญคือการเขียนภาพที่ได้รับอิทธิพลศิลปะตะวันตก กับเรื่องราวที่เขียนโดยให้ความสำคัญกับเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในพุทธศาสนา เช่น กิจวัตรของพระสงฆ์ งานบุญประเพณีต่าง ๆ ภาพปริศนาธรรม เป็นต้น โดยสามารถแบ่งงานออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 แบบผสมผสานระหว่างจิตรกรรมไทยแบบประเพณีผสมกับตะวันตก โดยมีลักษณะเฉพาะ คือ เขียนภาพธรรมชาติที่มีสัดส่วนสมจริงและมีลักษณะเหมือนจริงมาก มักมีการแทรกภาพอาคารแบบตะวันตก มีการเขียนภาพเทวดาหะเป็นหมู่คณะ มักใช้โครงสีดำและสีน้ำเงินเข้มเป็นส่วนมาก และมีการเขียนแสดงระยะใกล้ ไกล แต่ยังไม่ถูกต้องนัก ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้เกิดมาจากแนวความคิดของรัชการที่ 4 ที่ต้องการให้งานจิตรกรรมเป็นงานสั่งสอนทั้งพระและผู้คนทั่วไปให้สามารถเข้าถึง เข้าใจและปฏิบัติตามหลักธรรมได้

กลุ่มที่ 2 จิตรกรรมเขียนแบบตะวันตก ที่มีการปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบสมจริงหรือสัจนิยม โดยใช้เทคนิคการเขียนแบบสามมิติ ที่แสดงทัศนียภาพ (Perspective) มีการเขียนภาพกลุ่มบุคคลเป็นจำนวนมาก รวมทั้งสัดส่วนของตัวภาพมีขนาดเล็กลงมากกว่ายุคก่อน เนื่องจากการวาดภาพคนต้องการให้มีสัดส่วนสัมพันธ์กับธรรมชาติ อาคารและสิ่งแวดล้อมให้ดูสมจริง โดยขรรค์วงษ์เป็นบุคคลสำคัญในการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ โดยเรื่องส่วนใหญ่เป็นภาพปรีชาธรรม

กลุ่มที่ 3 งานที่สืบทอดจิตรกรรมไทยประเพณีนอกเขตพระนคร ซึ่งพบอยู่ในเขตวัดรอบพระนคร โดยยังมีการเขียนเรื่องราวและใช้เทคนิคการเขียนตามแบบไทยประเพณี



ภาพที่ 18 จิตรกรรมฝาผนังวัดโสมนัสวิหาร

ที่มา <http://www.watsomanas.com> (2554)



ภาพที่ 19 จิตรกรรมฝาผนังวัดบวรวิเทศวิหาร

ที่มา: ไฉน ทุเคย์ (2563)

8) สมัยรัชกาลที่ 5

มีการสืบทอดแนวความคิดแบบเหมือนจริงในการวาดภาพ โดยเรื่องราวที่เขียนเป็นการบันทึกเรื่องราวประวัติศาสตร์ เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากตะวันตก โดยจำแนกรูปแบบได้ 3 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 เขียนภาพเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์และประเพณีต่าง ๆ โดยเขียนภาพวัด ภาพบุคคล สถานที่ต่าง ๆ แบบเหมือนจริง ซึ่งเป็นลักษณะงานที่สืบทอดจากสมัยรัชกาลที่ 4 มีการเขียนเครื่องใช้ เสื้อผ้าการแต่งกายแบบยุโรป รวมทั้งภาพเรือกลไฟ รถลาก ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในยุคนั้น

กลุ่มที่ 2 จิตรกรรมที่เป็นงานประดับตกแต่งภายในเพื่อสร้างบรรยากาศที่มีแรงบันดาลใจจากอิทธิพลตะวันตก โดยใช้การประดับเสาและใช้สีของผนังที่ให้อารมณ์ของโบสถ์ในศาสนาคริสต์ มีการประดับกระจกสีที่ซุ้มหน้าต่าง รวมทั้งการตกแต่งผนังด้วยลายเทพพนมที่มีการใช้สีและรูปแบบคล้ายกับฉากหรือที่เรียกว่าวอลเปเปอร์

กลุ่มที่ 3 จิตรกรรมที่เขียนเรื่องราวแบบไทยประเพณี ซึ่งส่วนใหญ่พบได้ตามภูมิภาค ซึ่งเป็นฝีมือของช่างพื้นบ้านที่แสดงลักษณะเฉพาะของภูมิภาค แต่ก็ยังคงมีลักษณะของงานช่างหลวงอยู่บ้าง เนื้อหาที่เขียนได้แก่ พุทธประวัติ เวสสันดรชาดก ทศชาติ อีกทั้งยังมีการเขียนชาดกนอกนิบาต วรรณกรรม และนิทานพื้นบ้าน

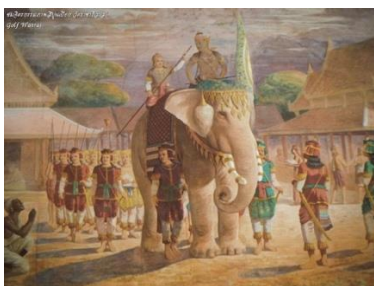


ภาพที่ 20 จิตรกรรมฝาผนังและงานประดับกระจกสีที่ซุ้มหน้าต่างวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม

ที่มา: <https://www.voicetv.co.th> (2558)

9) สมัยรัชกาลที่ 6 – 7

มีการออกแบบงานจิตรกรรมที่เขียนแบบตะวันตก โดยสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ที่ออกแบบให้มีการเขียนภาพเหมือนจริง ทั้งอาคาร ผู้คน เครื่องแต่งกาย การแสดงออกทางสีหน้า และสัดส่วนของภาพมีการใช้เทคนิคการเขียนแบบตะวันตก ณ พระอุโบสถวัดราชาธิวาส โดยเป็นการเขียนบนปูนเปียก (Fresco) โดยมีนายคาร์โล ริโกลี (Carlo Rigoli) เป็นผู้เขียน และยังพบการเขียนภาพแบบย้อนยุค โดย เสวกโท พระวรรณวาดิจิตร (ทอง) จารุวิจิตร ที่เขียนภาพตามแผนโบราณคือ ไตรภูมิโลกสัณฐาน พุทธประวัติ และทศชาติ โดยเขียนเป็นแบบ 2 มิติ ลงรักปิดทอง แล้วจึงตัดเส้น ภาพบุคคลมีการแต่งกายที่เป็นไปตามจริงในยุคนั้น ภาพอาคารและสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ มีการเขียนแบบทัศนวิสัย ซึ่งงานจิตรกรรมในยุคนี้นี้แสดงให้เห็นถึงการรับเอาอิทธิพลจากตะวันตกมาใช้ในการเขียนภาพแบบสามมิติ แต่ยังคงลักษณะของเสื้อผ้า รวมทั้งการจัดวางองค์ประกอบภาพที่เป็นแบบไทยประเพณี



ภาพที่ 21 จิตรกรรมฝาผนังวัดราชาธิวาส
ที่มา: <https://readthecloud.co> (2562)



ภาพที่ 22 จิตรกรรมฝาผนังวัดระฆังโฆสิตาราม
ที่มา: <http://www.watrakang.com> (2558)

10) รัชกาลปัจจุบัน: จิตรกรรมไทยร่วมสมัย (Thai Contemporary Painting)

ผลงานศิลปะไทยแบบร่วมสมัยเริ่มเกิดขึ้นตั้งแต่ในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยพบว่ามี การกลับไปเขียนภาพแบบแนวประเพณี โดยเขียนเรื่องพุทธประวัติและเวสสันดรชาดก เนื่องจากเป็นเรื่องเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ซึ่งการเขียนภาพเรื่องดังกล่าวจะทำให้ผู้คนเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น โดยลักษณะของงานจิตรกรรมเป็นการเขียนภาพแบบแบ่งเป็นช่องในกรอบสี่เหลี่ยม โดยมีการคัดเลือกเหตุการณ์ที่เป็นตอนสำคัญของเรื่องมาเขียนเท่านั้น อีกทั้งยังมีการพิมพ์ภาพพุทธประวัติและเวสสันดรชาดกขาย ซึ่งต่อมาได้มีการนำมาใช้เป็นต้นแบบในการเขียนจิตรกรรมฝาผนังในวัดต่าง ๆ ด้านวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ก็ปรับเปลี่ยนไปใช้อุปกรณ์สมัยใหม่ เช่น การลงรักปิดทอง ได้มีการนำรักวิทยาศาสตร์มาใช้แทนรักธรรมชาติ มีการใช้สีอะคริลิก สีน้ำมัน แทนการใช้สีฝุ่น เนื่องจากมีความสะดวกในการใช้งาน และเป็นการลดขั้นตอนในการเตรียมผนัง



ภาพที่ 23 จิตรกรรมฝาผนังวัดตรีทศเทพ
ที่มา: Art Learning Satit Chula (2563)

จากการศึกษาข้างต้นพบว่า ลักษณะของจิตรกรรมไทยแบบประเพณี มีลักษณะการระบายสีเรียบและแบน เป็นภาพ 2 มิติ ไม่แสดงน้ำหนัก แสงและเงา มีการตัดเส้นเพื่อแสดงรูปร่างและแสดงรายละเอียดของภาพ ใช้สีของเส้นแสดงระดับของบุคคลในสังคม รวมทั้งมีรูปลักษณะอย่างอุดมคติถึงสมจริง มีการจัดวางภาพเรียงลำดับภาพเหตุการณ์ก่อนหลังตามเนื้อ โดยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนจะอยู่ด้านหน้าและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นลำดับถัดไปจะอยู่ด้านหลัง ไล่ไปตามลำดับ มีการเรื่องคันแต่ละ

ฉากแต่ละตอนด้วยภาพทิวทัศน์ มีการวาดเส้นเทาเพื่อแบ่งฉากให้ชัดเจนมากขึ้น โดย วรรณภา ณ สงขลา (2533) ได้สรุปถึงลักษณะของจิตรกรรมไทยประเพณีไว้ดังนี้

- 1) การเขียนจิตรกรรมต้องมีการเตรียมพื้นผิว และเขียนด้วยสีฝุ่นผสมกาวด้วยความประณีต
- 2) ลักษณะของงานจิตรกรรมเป็นแบบอุดมคติ หรือเป็นนามธรรมถึงสมจริง
- 3) เป็นการเขียนภาพแบบไม่มีปริมาตร ไม่แสดงระยะใกล้ ไกลและลึก รวมทั้งการใช้สีไม่เป็นไปตามบรรยากาศ

4) การเขียนภาพหน้าคนไม่แสดงความรู้สึกทางอารมณ์ แต่จะให้การแสดงอิริยาบถต่าง ๆ เป็นการสื่อสาร ภาพมีขนาดเล็ก ภาพสถาปัตยกรรมไม่ได้สัดส่วนกับภาพบุคคล เป็นเพียงภาพสื่อความหมายถึงสถาปัตยกรรมเท่านั้น

5) รูปแบบการวาดภาพคน มีลักษณะคล้ายกันทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นตัวละครชนชั้นวรรณะใด

6) มีการแบ่งภาพด้วยเส้นสีเทา หรือภาพวาดธรรมชาติ เช่นภูเขา ต้นไม้ แม่น้ำ กำแพง มีการจัดภาพวาดเป็นกลุ่มและเรียงลำดับภาพต่อเนื่องทั้งผนัง

หลังจากที่ประเทศไทยได้เปิดรับอารยธรรมต่าง ๆ จากต่างประเทศ ในขณะเดียวกันนั้นก็ส่งผลให้รูปแบบของงานจิตรกรรมไทยได้เกิดการปรับเปลี่ยนตามยุคสมัยด้วย ซึ่งตั้งแต่ในสมัยรัชกาลที่ 4 เป็นต้นมา ลักษณะของงานจิตรกรรมไทยเป็นแบบสังนิยม คือมีความสมจริงมากขึ้น และสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยโดยการเขียนตามหลักทัศนียภาพ รวมทั้งมีการใช้สีอย่างหลากหลายมากขึ้น เนื้อหาที่ปรากฏในงานจิตรกรรมไทยประเพณี พบว่ามีเรื่องพุทธประวัติ สถานที่สำคัญในพุทธประวัติ พระอดีตพุทธเจ้า เทพชุมนุม ขาดกและไตรภูมิ ทั้งยังมีการเขียนภาพปริศนาธรรมและเหตุการณ์สำคัญในบ้านเมืองในศิลปรัตนโกสินทร์ และสอดแทรกภาพวิถีชีวิตสอดแทรกในส่วนต่าง ๆ ของภาพ ซึ่งพบเห็นได้มากในงานจิตรกรรมฝาผนังตามภูมิภาค โดยเฉพาะภาคเหนือและภาคอีสาน

CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.3.2 ประติมากรรมไทย

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) ได้ให้ความหมายของประติมากรรมไว้ว่า ศิลปะสาขาหนึ่งในจำพวกวิจิตรศิลป์เกี่ยวกับการแกะสลักไม้ หินอ่อน โลหะ เป็นต้น ให้เป็นรูปหรือลวดลายต่าง ๆ จีระพันธ์ สมประสงค์ (2545) กล่าวว่า งานประติมากรรมไทยสร้างโดยกรรมวิธีการปั้น การแกะสลัก การหล่อ หรือการประกอบเข้าเป็นรูปทรง 3 มิติ วัสดุที่ใช้สร้างมีหลายชนิด เช่น ดินเหนียว ปูน หิน อิฐ โลหะ ไม้ เป็นต้น โดยในงานศิลปกรรมไทยส่วนมากนิยมใช้ไม้ ปูนปั้นและสำริด

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2559) ได้ให้ความหมายว่า ประติมากรรมไทยเป็นงานศิลปกรรมประเภทหนึ่ง มีความกว้าง ความยาวและความหนา หรือเป็นสามมิติ ต่างจากภาพเขียนซึ่งเป็น 2 มิติ ซึ่งแบ่งงานประติมากรรมได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1) ประติมากรรมลอยตัว (Free Standing) เป็นงานประติมากรรมที่เห็นได้รอบด้าน ได้แก่ พระพุทธรูป เทวรูป

2) ประติมากรรมนูนสูง (High Relief) เป็นงานประติมากรรมที่นูนขึ้นมาจากพื้นหลังอย่างน้อย 50% ซึ่งมักใช้เป็นงานประดับตกแต่งผนังอาคาร โบสถ์ วิหาร เป็นรูปคนหรือวัตถุ

3) ประติมากรรมนูนต่ำ (Bas Relief) หากเป็นรูปคนต้องนูนขึ้นมาจากพื้นหลังน้อยกว่าครึ่งหนึ่งของความเป็นจริง ส่วนมากนิยมสร้างเป็นลวดลายประดับ

4) ประติมากรรมนูนบาง (Flattened Relief) ใช้สำหรับทำเหรียญหรือเครื่องประดับ

นอกจากนี้ สันติ เล็กสุขุม (2544) และ ศักดิ์ชัย สายสิงห์ (2556a) ได้กล่าวถึงลักษณะรูปแบบ เนื้อหาของงานรวมทั้งคติในการสร้างงานประติมากรรมไทยตามลำดับยุคสมัยทางศิลปะไทย โดยสามารถสรุปความได้ดังนี้

1) ทวารวดี

พบงานประติมากรรมพุทธรูปที่สร้างสรรค์ด้วยวิธีการสลักหิน ห่อสำริด ดินเผา ปูนปั้น ในระยะแรกมีลักษณะใกล้เคียงกับศิลปะอินเดียแบบคุปตะ มีลักษณะเด่นคือพระอิริยาบถยืนในอาการตรีกังค์ คือ การเอียงสะโพก แต่ภายหลังพบว่ารูปแบบได้เปลี่ยนแปลงเป็นพระอิริยาบถยืนตรงแบบสมดุลที่เป็นลักษณะของท้องถิ่น พระหัตถ์ทั้งสองข้างแสดงปางเทศนา (วิตรรคัมมุทรา) พบธรรมจักรและกวางหมอบซึ่งแสดงสัญลักษณ์ของการปฐมเทศนา และยังพบพระพุทธรูปเจ้าประทับเหนือพนัสนิธิที่แสดงถึงพระพุทธรูปเจ้าอยู่เหนือสรรพสัตว์ทั้งหลาย นอกจากนั้นยังพบรูปสลักนูนและงานปูนปั้นประดับ ซึ่งศิลปะทวารวดีนั้นมีเนื้อหาในการสร้างเกี่ยวกับพุทธประวัติ โดยพบมากในจังหวัดสุราษฎร์ธานี นครปฐม สุพรรณบุรี ราชบุรีและกาญจนบุรี



ภาพที่ 24 พระพุทธรูปในอิริยาบถยืนในท่าตรีกังค์ ภาพที่ 25 พระพุทธรูปในอิริยาบถยืนแบบสมดุล

ที่มา: ฐานข้อมูลศิลปกรรมในประเทศไทย (2560)



ภาพที่ 26 พระพุทธรูปเจ้าประทับเหนือพนัสนิธิ

ที่มา: (ห้องสมุด ศ.ม.จ.สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.ป.ป.-a)



ภาพที่ 27 ธรรมจักรและกวางหมอบ

ที่มา: (ห้องสมุด ศ.ม.จ.สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.ป.ป.-b)

2) ศิลปะศรีวิชัย

เกิดขึ้นในยุครุ่งเรืองของศาสนาฮินดูและพุทธศาสนาฝ่ายมหายาน พบมากในอำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี มีการพบศิลปารูปพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร และยังพบการสร้างพระพุทธรูปขนาดปรกสำริดที่ใช้เทคนิคการหล่อแยกส่วน 3 ส่วน ในพื้นที่อำเภอเดียวกัน พบพระพิมพ์ที่ทำด้วยดินดิบที่มีข้อสันนิษฐานว่าเป็นการนำเอาอิฐธาตุผสมกับดินแล้วนำมาพิมพ์เป็นพระพุทธรูปตามความประสงค์ของผู้เสียชีวิต



ภาพที่ 28 พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร



ภาพที่ 29 พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวรสำริด

ที่มา: (ห้องสมุด ศ.ม.จ.สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.ป.ป.-b)



ภาพที่ 30 พระพิมพ์รูปพระโพธิสัตว์

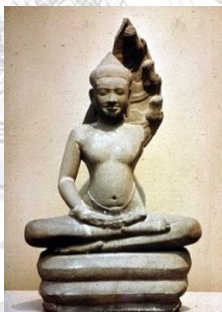


ภาพที่ 31 พระพุทธรูปขนาดปรกสำริด

ที่มา: (ห้องสมุด ศ.ม.จ.สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.ป.ป.-b)

3) ศิลปะขอมในประเทศไทยหรือศิลปะลพบุรี

พบในภาคอีสานและภาคตะวันออก และได้แพร่หลายเข้ามาสู่ภาคกลางในช่วง ศตวรรษที่ 16 ผลงานส่วนมากทำจากศิลา ศิลาแลง หรือการสลักและการหล่อสำริด ซึ่งมีความคงทน แข็งแรง ช่วงพุทธศตวรรษที่ 12 พบงานศิลารูปพระเทวี ซึ่งมีความเก่าแก่ที่สุด จากนั้นพบเศียรรูปพระ โพธิสัตว์หล่อสำริด บริเวณจังหวัดนครราชสีมาและจังหวัดบุรีรัมย์ในช่วงครึ่งหลังของพุทธศตวรรษที่ 14-15 อันเป็นพื้นที่สำคัญของพุทธศาสนาฝ่ายมหายาน ในครึ่งหลังของพุทธศตวรรษที่ 16-17 พบ หลักฐานพระพุทธรูปนาคปรก ศิลา พระพักตร์ยิ้มเล็กน้อย พระเกศาเป็นระเบียบ นั่งขัดสมาธิราบ พระหัตถ์แสดงปางสมาธิ ขนดนาคราชรูป พระวรกายท่อนบนคล้ายไม้กับไม้ทรงจีวรและมีขอบของ อันตรสาวกเว้าลงเป็นอย่างมากซึ่งเหมือนกับรูปแบบในศิลปะขอมแบบบาปวน ช่วงกลางพุทธศตวรรษ ที่ 17 นิยมสร้างพระพุทธรูปในอิริยาบถยืน สองพระหัตถ์แสดงปางประทานอภัย และยังพบ ประติมากรรมรูปเทวดาที่มีลักษณะคล้ายกับศิลปะสมัยนครวัดและบายัน อีกทั้งยังพบทับหลังซึ่งเป็น คานรับน้ำหนักจากหน้าบรรพที่อยู่ส่วนบนของปราสาท ที่มีการสลักตกแต่งลวดลายและเรื่องเล่าจาก คติความเชื่อในศาสนา โดยผลงานประติมากรรมในยุคนี้สร้างขึ้นภายใต้ศาสนาฮินดูและพุทธศาสนา สลับควบคู่กันไป



ภาพที่ 32 เศียรพระโพธิสัตว์หล่อสำริด ภาพที่ 33 พระพุทธรูปนาคปรกศิลา ภาพที่ 34 พระพุทธรูปอิริยาบถยืน
ที่มา: ห้องสมุด ศ.ม.จ.สุภัทรดิศ ดิศกุล (ม.ป.ป.)



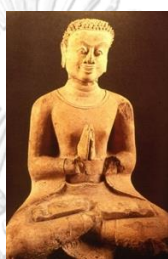
ภาพที่ 35 ทับหลังปราสาทเมืองต่ำ
ที่มา: ห้องสมุด ศ.ม.จ.สุภัทรดิศ ดิศกุล (ม.ป.ป.)

4) ศิลปะหริภุญชัย

พบในบริเวณเมืองหริภุญชัยหรือลำพูน ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 13-14 มีหลักฐานเป็นเศียรพระพุทธรูปศิลาขาว ที่มีลักษณะพระพักตร์ใกล้เคียงกับศิลปะทวารวดี และในช่วงพุทธศตวรรษที่ 17 ยังพบเศียรพระพุทธรูปขนาดใหญ่ โกลนด้วยศิลาแลงแล้วแต่งด้วยปูนปั้นที่สะท้อนลักษณะของท้องถิ่นอย่างชัดเจน มีการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคประติมากรรมดินเผา โดยการสร้างแม่พิมพ์ประกบแล้วใช้น้ำดินกรอก จากนั้นร่อนจนดินแห้งแล้วจึงนำไปเผา ซึ่งแสดงให้เห็นพัฒนาการทางงานช่างในการปั้นและการหล่อ เป็นผลให้ในสมัยนี้สามารถสร้างพระพุทธรูปขนาดเดียวกันได้หลายองค์ นอกจากนี้ยังพบประติมากรรมรูปพระสาวกและรูปเทวดาหรือกษัตริย์ที่มีความสมจริง แสดงให้เห็นถึงอิสระในการแสดงออกของช่างในสมัยนี้



ภาพที่ 36 เศียรพระพุทธรูปดินเผา
ที่มา: ฐานข้อมูลศิลปกรรม
ในประเทศไทย (2559)



ภาพที่ 37 พระภิกษุสาวกดินเผา
ที่มา: ห้องสมุด ศ.ม.จ.สุภัทรดิศ
ดิศกุล (ม.ป.ป.)



ภาพที่ 38 เศียรกษัตริย์หรือเทวดาดินเผา
ที่มา: พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ
หริภุญชัย (2558)

5) ศิลปะสุโขทัย

เกิดขึ้นภายใต้พุทธศาสนาฝ่ายเถรวาทหลังการกวาดล้างของราชธานีสุโขทัย ลักษณะของงานช่างในสมัยนี้สะท้อนความสงบเรียบง่าย พบหลักฐานงานปูนปั้นประดับเป็นรูปสิงห์ ช้าง ลวดลายกระหนกและพรรณไม้ม้วนซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับศิลปะลังกา นอกจากนี้ยังพบตุ๊กตาสังคโลก คือ ตุ๊กตาเสียดบาล ที่มีลักษณะเป็นคนนั่งขัดสมาธิขนาดเล็ก และมังกรสังคโลกที่ใช้สำหรับประดับมุก ขายคา มุมล่างของจั่ว ซึ่งเป็นผลงานที่ใช้เทคนิควิธีการเผาเคลือบ ใช้การผสมผสานเทคนิคงานประติมากรรมและงานจิตรกรรมในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 39 มังกรสังคโลก

ที่มา: ห้องสมุด ศ.ม.จ.สุภัทรดิศ ดิศกุล (ม.ป.ป.)



ภาพที่ 40 ลวดลายปูนปั้น วัดนางพญา

ที่มา: สุรศักดิ์ ขวายนันท์ (2553)



ภาพที่ 41 ตุ๊กตาเสียกบาล



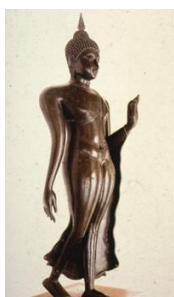
ภาพที่ 42 เครื่องสังคโลก

ที่มา: <http://www.info.ru.ac.th> (2553)

ในศิลปะสุโขทัยนั้น แบ่งหมวดของพระพุทธรูปได้เป็น 4 หมวด คือ

5.1) หมวดวัดตระกวน พบพระพุทธรูป เทวดาและสาวกที่ทำด้วยปูนปั้น ณ วัดพระพายหลวง จังหวัดสุโขทัย นับว่าเป็นพระพุทธรูปรุ่นแรก ซึ่งมีลักษณะพระพักตร์กลม ทรงจีวรเฉียง ชายจีวรสั้นมีปลายแยกคล้ายเขี้ยวตะขาบ มีพระวรกายอวบอ้วนซึ่งคล้ายกับรูปแบบเชียงแสน

5.2) หมวดใหญ่ สร้างขึ้นในสมัยที่มีความเจริญสูงสุด มีลักษณะสำคัญคือพระรัศมีรูปเปลวเหนือพระเศียร มีพระพักตร์รูปไข่ ประทับขัดสมาธิราบ ทรงเครื่อง จีวรเฉียง ชายจีวรจรดพระนาภี ปลายแยกคล้ายเขี้ยวตะขาบ พระวรกายได้สัดส่วน โดยส่วนมากสร้างด้วยการหล่อสำริด และนิยมสร้างพระพุทธรูปลีลามาก ได้รับต้นแบบมาจากศิลปะลังกาหรือศิลปะพม่าผ่านทางศิลปะล้านนา โดยสมัยสุโขทัยนิยมสร้างสี่พระอิริยาบถรวมกัน คือ นอน นั่ง ยืน เดิน ประดิษฐานเป็นประธานของวัด



ภาพที่ 43 พระพุทธรูปลีลาสำริด



ภาพที่ 44 พระยืน ณ วัดพระสี่อิริยาบถ

ที่มา: ห้องสมุด ศ.ม.จ.สุภัทรดิศ ดิศกุล (ม.ป.ป.) ที่มา: ฐานข้อมูลท้องถิ่น จังหวัดกำแพงเพชร-ตาก (2560)

5.3) หมวดพระพุทธรูปชินราช มีการใช้เทคนิคการหล่อสำริด การลงรักปิดทอง พระพุทธรูปขนาดใหญ่ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถของช่างในด้านเทคนิคในการสร้างพระพุทธรูป โดยพระพุทธรูปชินราช ณ วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ จังหวัดพิษณุโลก และพระศรีศากยมุนี วัดสุทัศนเทพวราราม กรุงเทพฯ นับได้ว่าเป็นงานปั้นหล่อขนาดใหญ่ที่มีความสมบูรณ์เป็นอย่างมาก

5.4) หมวกกำแพงเพชร พบได้น้อย มีพระพักตร์ค่อนข้างเหลี่ยม พบในบริเวณเมือง
กำแพงเพชร



ภาพที่ 45 พระพุทธรูปหมวดวัดตระกวน
ที่มา: อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย (2561)



ภาพที่ 46 พระพุทธรูปหมวดใหญ่
ที่มา: สุรพล ดำริห์กุล (2562)



ภาพที่ 47 พระพุทธรูปหมวดพระพุทธรชินราช
ที่มา: วิกีพีเดีย (2556)



ภาพที่ 48 พระพุทธรูปหมวดกำแพงเพชร
ที่มา: กรรณชณู (2556)

ในสมัยสุโขทัยยังมีการสร้างเทวรูปในศาสนาฮินดู เช่น พระศิวะ พระนารายณ์ พระแม่อุมา โดยใช้เทคนิคการหล่อสำริด ซึ่งการสร้างรูปเคารพดังกล่าวเกิดขึ้นจากคติความเชื่อของศาสนาฮินดู เพื่อให้เกิดความอุดมสมบูรณ์ทางการเกษตร

6) ศิลปะล้านนาหรือศิลปะเชียงใหม่

ศิลปะล้านนาพบได้บริเวณภาคเหนือของไทย มีพื้นฐานมาจากศิลปะหริภุญชัยและพัฒนาลักษณะของตนเองโดยรับเอาอิทธิพลจากศิลปะพม่าสมัยพุกามมาใช้ ในช่วงแรกพบพระพุทธรูปเชียงแสนจำนวนน้อยและไม่ระบุปีสร้าง มีลักษณะพระวรกายลำสัน ขัดสมาธิราบ ทรงจีวรเฉียง ชายจีวรสั้นมีปลายรูปเขี้ยวตะขาบอยู่เหนือราวพระถันข้างซ้าย พระรัศมีคล้ายรูปกลมหรือดอกบัวตูม ซึ่งมีลักษณะบางส่วนคล้ายกับพระพุทธรูปแบบพุกาม ในช่วงหลังมีการรับเอาลักษณะของพระพุทธรูปแบบสุโขทัยเข้ามาผสม มีลักษณะสำคัญคือ พระวรกายอวบอ้วนน้อยลง เศียรพระพักตร์รูปไข่ รัศมีรูปเปลวและชายจีวรยาวจรดพระนาภี ทั้งยังพบพระพุทธรูปทรงเครื่องที่มีการประดับตกแต่งฐานให้สูงขึ้น โดยทำเป็นช่องกระจกซึ่งคล้ายกับงานประดับของจีน บางองค์มีสามขาหรือจอกหลุน อันเกิดมาจากการเทรอกน้ำทองจากการหล่อ และยังพบพระพุทธรูปศิลาบางที่สร้างโดยสกุลช่าง

เมืองพะเยา นอกจากพระพุทธรูปแล้วยังพบงานปูนปั้นรูปเทวดาขึ้นและนั่งประนมกรประดับผนังวิหารเจดีย์เจ็ดยอด จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งลักษณะของเครื่องประดับ การประดับรูปดอกไม้ จะให้ความรู้ถึงการผสมผสานของศิลปะแนวจีน ลังกาหรือพม่าอยู่ด้วย



ภาพที่ 49 พระศากยสิงห์ พระพุทธรูปสำริดปางมารวิชัย
ที่มา: สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (ม.ป.ป.)



ภาพที่ 50 พระพุทธรูปทรงเครื่องพระมหาจักรพรรดิ
ที่มา: พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร (2554)



ภาพที่ 51 ปูนปั้นรูปเทวดา ประดับวิหารเจ็ดยอด
ที่มา: ฐานข้อมูลศิลปกรรมในประเทศไทย (2558b)

7) ศิลปะอยุธยา

ในยุคต้นได้รับอิทธิพลจากศิลปะล้านนาส่งผลให้พระพุทธรูปมีพระวรกายค่อนข้างอวบอ้วนและประทับบนแท่นรูปดอกบัว และในยุคกลางได้มีความนิยมในการสร้างพระพุทธรูปตามรูปแบบพระพุทธรูปทรงเครื่องน้อยในศิลปะล้านนา ในสมัยตอนปลายได้มีการพัฒนาเป็นพระพุทธรูปทรงเครื่องใหญ่ คือ มีลวดลายประดับมาก โดยสร้างควบคู่กับแบบแผนประเพณีที่ไม่ทรงเครื่อง นอกจากพระพุทธรูปแล้วนั้น ยังพบหลักฐานงานปูนปั้นประดับที่เป็นลายกระหนกในรูปสามเหลี่ยม ที่สืบทอดมาจากวัฒนธรรมขอม เรียกว่าลายเฟืองอุบะและลายกรวยเชิงประดับพระปรางค์วัดส้ม ทั้งยังพบลายสลักสิลารูปกบิลบัวซึ่งภายในกบิลเป็นลายช่อดอกไม้โดยมีลายกระหนกประกอบอยู่ด้วยตามแบบศิลปะจีนและขอม ณ วัดมหาธาตุ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา นอกจากนี้ยังพบงานปูนปั้นประดับผนังสกัด้านนอกวิหารวัดไธย จังหวัดลพบุรี ที่ส่วนกลางเป็นเนื้อหาเรื่องพุทธประวัติ และล้อมรอบด้วยภาพเหตุการณ์ของทศชาติชาดก



ภาพที่ 52 พระพุทธรูปปางมารวิชัยเหนือองค์พมารถ

ที่มา: สุขใจนิวส์ (2563)



ภาพที่ 53 พระพุทธรูปทรงเครื่องน้อย

ที่มา: พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จันทระเกษม (2563)



ภาพที่ 54 พระพุทธรูปทรงเครื่องใหญ่

ที่มา: วรณัย พงศาชลกร (2550)



ภาพที่ 55 ลายปูนปั้นประดับปราสาทวัดสัสม

ที่มา: www.faiyththaistory.com (2562)

8) ศิลปะรัตนโกสินทร์

ได้รับอิทธิพลและสืบทอดรูปแบบศิลปะอยุธยาและได้มีการพัฒนางานศิลปกรรมในแบบสมจริงตามแบบของตะวันตกมากยิ่งขึ้น ในรัชกาลที่ 1 พบพระพุทธรูปประทับนั่ง พระหัตถ์ปางขอฝน พระพักตร์นิ่งเฉยแบบหุ่น และมีการสร้างพระพุทธรูปปางมารวิชัยที่มีลักษณะพระพักตร์แบบเดียวกัน ในรัชกาลที่ 3 ได้มีการสร้างพระพุทธรูปทรงเครื่องขึ้น ซึ่งมีลักษณะเหมือนในสมัยรัชกาลที่ 1 โดยมีการประดับทองและทรงเครื่องประดับเป็นจำนวนมากเพิ่มเติม ในสมัยรัชกาลที่ 4 คติความคิดเกี่ยวกับความสมจริงเริ่มมีมากขึ้น พระพุทธรูปในสมัยนี้จึงมีลักษณะพระวรกายเหมือนคนธรรมดา และไม่มีอุษณิষะ (กระโหลกศีรษะที่หนุนขึ้น) แบบโบราณ โดยในรัชกาลที่ 5 ได้โปรดให้กลับมาสร้างพระพุทธรูปแบบมีอุษณิষะอีกครั้ง ซึ่งในสมัยรัชการที่ 5 และรัชกาลที่ 6 นั้นยังคงความนิยมในการสร้างพระพุทธรูปแบบสมจริง โดยอิงกับลักษณะของพระพุทธรูปโบราณ เช่นจำลองจากพระพุทธรูปที่งดงามหรือพระพุทธรูปที่มีประวัติด้านความศักดิ์สิทธิ์



ภาพที่ 56 พระคันธารราษฎร์ ปางขอฝน สักริต
สมัยรัชกาลที่ 1

ที่มา: ฝิน พุงคา (2562a)



ภาพที่ 57 พระพุทธรูปปางมารวิชัย ปูนปั้น วัดมหาธาตุ
สมัยรัชกาลที่ 1

ที่มา: ฝิน พุงคา (2562b)



ภาพที่ 58 พระพุทธรูปยืนปางอุ้มโลก สมัยรัชกาลที่ 3

ที่มา: มุลนิธิเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (2561)



ภาพที่ 59 พระพุทธรูปยืนปางอุ้มโลก สมัยรัชกาลที่ 3



ภาพที่ 60 ประติมากรรมต้นแบบพระศรีศากยทศพลญาณฯ โดยศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี

ที่มา: พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ (2562)

จากการศึกษาสรุปได้ว่า งานประติมากรรมไทยมีการสร้างสรรค์ขึ้นในหลายลักษณะ โดยส่วนมากเป็นงานพุทธศิลป์ นิยมทำเป็นพระพุทธรูป เทวรูป รูปเคารพต่าง ๆ และยังมีการสร้างสรรค์เป็นลวดลายประดับสถาปัตยกรรมไทย เช่น ลวดลายปูนปั้น ลวดลายแกะสลักประดับตามอาคาร บ้านเรือน โบสถ์ วิหารพระราชนวัง ฯลฯ และมีการสร้างตุ๊กตา ภาชนะดินเผา ตลอดจนเครื่องใช้ต่าง ๆ เมื่อพิจารณาภาพรวมของประติมากรรมไทย อาจแบ่งประติมากรรมออกเป็น 3 ประเภท คือ

ประเภทแรก เป็นงานประติมากรรมที่สร้างจากคติความเชื่อในศาสนา จึงเกิดเป็นการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมรูปเคารพหรืองานพุทธศิลป์ ซึ่งถือเป็นสัญลักษณ์ของพุทธศาสนา และเป็นที่เคารพบูชาของพุทธศาสนิกชน ซึ่งพระพุทธรูปที่สร้างขึ้นเพื่อแสดงความหมายถึงพระพุทธรองค์ คือ พระพุทธเจ้าศากยมนี (สันติ เล็กสุขุม, 2544)

ประเภทที่สองคือ ประติมากรรมตกแต่ง ที่นิยมทำเป็นลวดลายสำหรับใช้ประดับอาคาร พระบรมหาราชวัง ศาสนสถาน และบ้านเรือน

ประเภทที่สาม คือ ประติมากรรมเพื่อประโยชน์ใช้สอย เช่น เครื่องประดับ ภาชนะต่าง ๆ

จะเห็นได้ว่า งานประติมากรรมไทยส่วนใหญ่สร้างขึ้นจากคติความเชื่อเรื่องศาสนา จึงมีเรื่องของความเหมาะสมในการนำไปประยุกต์ใช้เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เนื่องจากงานพุทธศิลป์จะเกี่ยวข้องกับความรู้สึกดีสิทธ์และการเคารพบูชา ซึ่งในการวิจัยเพื่อประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันนั้น จะเน้นการนำผลงานประติมากรรมตกแต่งและงานประติมากรรมเพื่อประโยชน์ใช้สอยมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการนำไปใช้งานจริง รวมทั้งยังควรต้องมีการแนะนำให้ความเข้าใจเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ประติมากรรมไทยอย่างเหมาะสม เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจและความตระหนักถึงความสำคัญและความเหมาะสมในการนำศิลปะไทยไปใช้ในรูปแบบต่าง ๆ ให้กับเยาวชนเพื่อเป็นแนวทางในการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.3.3 สถาปัตยกรรมไทย

ประเทศไทยเป็นชาติที่มีวัฒนธรรมในการสร้างอาคารที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะมาแต่โบราณ เห็นได้จากสิ่งก่อสร้าง เช่น ปราสาทสกลุพ พระปรางค์ เจดีย์ โบสถ์ วิหาร ตลอดจนบ้านเรือน ลักษณะของสถาปัตยกรรมไทยประเภทที่ได้รับอิทธิพลด้านศาสนาและวัฒนธรรม เช่น สกลุพ เจดีย์ พระปรางค์จะมีการเปลี่ยนแปลงมากกว่ารูปแบบสถาปัตยกรรมที่สร้างให้สอดคล้องกับสภาพดินฟ้าอากาศ เช่น อาคาร บ้านเรือน ทั้งนี้ อิทธิพลทางศาสนาและวัฒนธรรมประเทศไทยได้รับมาจากหลายแหล่ง จึงทำให้รูปแบบสถาปัตยกรรมทางศาสนามีลักษณะหลากหลายตามแหล่งที่มาด้วย สามารถจัดหมวดหมู่ตามลักษณะการใช้งานได้ 2 ประเภท คือ (นารถ โปธิประสาธ, 2556)

1.2.3.1 สถาปัตยกรรมที่ใช้เป็นที่อยู่อาศัย ได้แก่ บ้านเรือน ตำหนัก วังและพระราชวัง เป็นต้น บ้านหรือเรือนเป็นที่อยู่อาศัยของสามัญชน ธรรมดาทั่วไป ซึ่งมีทั้งเรือนไม้ และเรือนปูน เรือนไม้มีอยู่ 2 ชนิด คือ เรือนเครื่องผูก เป็นเรือนไม้ไผ่ ปลูกด้วยปากไม้ไผ่ หลังคามุงด้วยใบจากหญ้าคาหรือใบไม้ อีกอย่างหนึ่งเรียกว่า เรือนเครื่องสับ เป็นไม้จริงทั้งเนื้ออ่อนและเนื้อแข็งตามแต่ละท้องถิ่น หลังคามุงด้วยกระเบื้องดินเผา พื้นและฝาเป็นไม้จริงทั้งหมด ลักษณะเรือนไม้ของไทยในแต่ละท้องถิ่นแตกต่างกันและโดยทั่วไปแล้วจะมีลักษณะสำคัญ ร่วมกันคือเป็นเรือนไม้ชั้นเดียว ใต้ถุนสูง หลังคาทรงจั่วเอียงลาดชัน

1.2.3.2 สถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องศาสนา ส่วนใหญ่อยู่ในบริเวณสงฆ์ ที่เรียกว่า วัด ประกอบไปด้วยสถาปัตยกรรมหลายอย่าง ได้แก่ โบสถ์ วิหาร กุฏิ หอไตร หอระฆังและหอกลอง สกลุพ เจดีย์ เป็นต้น โดย สันติ เล็กสุขุม (2544) และ ศักดิ์ชัย สายสิงห์ (2556a) ได้กล่าวถึงรูปแบบแนวคิด และคติการสร้างงานสถาปัตยกรรมไทยที่เกี่ยวข้องศาสนาในศิลปะสมัยต่าง ๆ โดยสามารถสรุปความได้ดังนี้

4) ศิลปะหริภุญชัย

งานสถาปัตยกรรมในศิลปะหริภุญชัยหลงเหลือหลักฐานน้อยมาก เจดีย์องค์สำคัญในสมัยนี้คือเจดีย์กู่กุด ที่มีฐานสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดใหญ่รองรับเรือนธาตุที่ซ้อนชั้นลดหลั่นกันไปจำนวน 5 ชั้น ในแต่ละชั้นมีพระพุทธรูปในพระอิริยาบถยืนประดิษฐานในจระนำทั้ง 4 ด้าน ในบริเวณเดียวกันมีเจดีย์ฐานแปดเหลี่ยมหรือรัตนเจดีย์ มีพระพุทธรูปพระอิริยาบถยืนประดิษฐานในจระนำของเรือนธาตุรอบด้าน เหนือขึ้นไปซ้อน 3 ชั้น แต่ละชั้นมีหลังคาขนาดเล็ก โดยชั้นบนสุดประดิษฐานพระพุทธรูปประทับนั่ง ด้านบนคือองค์ระฆัง ส่วนยอดที่หักลงเคยเป็นยอดทรงกรวย



ภาพที่ 64 เจดีย์กู่กุด วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน
ที่มา: วิกีพีเดีย (2555)



ภาพที่ 65 เจดีย์ฐานแปดเหลี่ยม วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน
ที่มา: ฐานข้อมูลศิลปกรรมในประเทศไทย (2558a)

5) ศิลปะสุโขทัย

ลักษณะสำคัญและเป็นสัญลักษณ์ของเจดีย์ในศิลปะสุโขทัยคือเจดีย์ทรงยอดดอกบัวตูมหรือเจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ ซึ่งสร้างจากแนวความคิดทางด้านการเมืองที่ต้องการเน้นความสำคัญของราชธานีสุโขทัยด้วยรูปแบบเจดีย์ทรงยอดดอกบัวตูม ที่มีลักษณะเป็นเจดีย์ทรงระฆัง โดยเกิดจากการปรับปรุงแบบอย่างที่มีอยู่ก่อน ท่ามกลางเจดีย์บริวารที่มีลักษณะของปราสาทขอม



ภาพที่ 66 เจดีย์ทรงยอดดอกบัวตูม วัดมหาธาตุ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย
ที่มา: บุตรมณี บุญผล (2562)

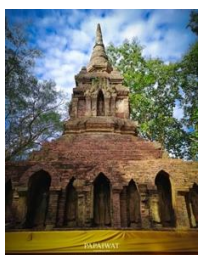
6) ศิลปะล้านนาหรือศิลปะเชียงใหม่

เจดีย์ล้านนาสร้างขึ้นโดยการก่ออิฐ ฉาบปูน บางองค์ได้มีการใช้จังกะแล้วลงยารักเพื่อปิดทองคำเปลว โดยแบ่งรูปแบบของเจดีย์ล้านนาได้ 3 แบบดังนี้

6.1) เจดีย์ทรงปราสาทห้ายอด ได้รับอิทธิพลของศิลปะทวารวดี ยกตัวอย่าง เจดีย์ทรงปราสาทห้ายอด เชียงแสน วัดป่าสัก ซึ่งมีฐานซ้อนลดหลั่นรองรับเรือนสี่เหลี่ยมธาตุยกเก็จ มี พระพุทธรูปในพระอิริยาบถยืนประดิษฐานในจระนำประจำด้านทั้งสี่ของเรือนธาตุ เหนือเรือนธาตุมี ยอดห้ายอด

6.2) เจดีย์ทรงระฆัง รูปแบบของเจดีย์นี้เชื่อว่าได้รับมาจากศิลปะพุกาม ใน ระยะแรกมีลักษณะส่วนฐานเตี้ยซ้อนกันสามชั้นรองรับทรงระฆังขนาดใหญ่ และมีพัฒนาการคือสูง และเพรียวขึ้น อีกทั้งมีการพัฒนารูปแบบของฐานเป็นฐานสี่เหลี่ยมยกเก็จ ฐานในผังกลมสามฐานยึด สัดส่วนสูงตามลำดับชั้น ซึ่งทำให้องค์ระฆังมีขนาดเล็กลง โดยเจดีย์ที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปะล้านนา คือ เจดีย์วัดปงสนุก เชียงแสน

6.3) เจดีย์ทรงเบ็ดเตล็ด เป็นเจดีย์ทรงสูงประกอบจากชั้นซ้อนลดหลั่น แต่ ละชั้นมีแถวจระนำสำหรับประดิษฐานพระพุทธรูป โดย ณ วิหารเจ็ดยอด มีรูปแบบเจดีย์แบบอย่าง พิเศษที่ผสมผสานระหว่างเจดีย์กับวิหาร



ภาพที่ 67 เจดีย์ทรงปราสาทห้ายอด
เชียงใหม่ วัดป่าสัก

ภาพที่ 68 เจดีย์ทรงระฆัง
วัดปงสนุก เชียงแสน

ภาพที่ 69 เจดีย์ทรงเบ็ดเตล็ด
วิหารเจ็ดยอด

ที่มา: พาไปวัด (ม.ป.ป.)

ที่มา: วิกิพีเดีย (2552)

ที่มา: Gerry Gantt (2556)

7) ศิลปะอยุธยา

ในสมัยอยุธยามีปรากฏเป็นเจดีย์ประธานของวัดหลายแห่ง โดยในระยะแรกสืบทอด รูปแบบมาจากศิลปะอู่ทอง และได้เกิดความเปลี่ยนแปลงเมื่อเกิดการบูรณะปฏิสังขรณ์ โดยลักษณะ ปรากฏประธานของวัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา มีองค์ปรากฏตั้งบนฐานสูงและมีตรีมุขยื่นออกไป ทางทิศตะวันออก นอกจากนั้นยังพบหลักฐานเจดีย์ทรงปราสาทห้ายอด ที่แสดงให้เห็นถึงการสร้างที่ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะสุโขทัย แล้วนำมาปรับปรุงสร้างตามรสนิยมของตน

สมัยอยุธยาตอนกลาง มีการสร้างเจดีย์ประธานสามองค์ที่มีลักษณะเป็นเจดีย์ทรง ระฆัง ณ วัดพระศรีสรรเพชญ์ ต่อมาได้มีการสืบทอดรูปแบบเจดีย์รุ่นก่อนและได้นำมาผสมผสานกับ เจดีย์ทรงระฆัง ซึ่งทำให้ได้ลักษณะเจดีย์ทรงระฆังสี่เหลี่ยมหรือเจดีย์เพิ่มมุมหรือยกเก็จ

สมัยอยุธยาตอนปลายได้มีการสร้างเจดีย์เพิ่มมุน ๓ วัดไชยวัฒนาราม พระนครศรีอยุธยา และมีศิลปกรรมสำคัญคือ เมรุทิศและเมรุรายต่อเชื่อมกับพระปรางค์กรอบบริเวณของปรางค์ประธาน ซึ่งต่อมามีความนิยมในการสร้างเจดีย์เพิ่มมุนที่มีรายละเอียดที่แตกต่าง เรียกว่า เจดีย์ทรงเครื่อง ซึ่งมีลักษณะคือ เพิ่มบัวทรงกลุ่มเพื่อรองรับทรงระฆังและทำบัวทรงกลุ่มเถาแทนปล้องไฉน



ภาพที่ 70 ปรางค์วัดราชบูรณะ
พระนครศรีอยุธยา
ที่มา: นิวส์ทีวี18 (2561)



ภาพที่ 71 เจดีย์ทรงระฆัง วัดพระศรีสรรเพชญ์
ที่มา: วิกีพีเดีย (2557)



ภาพที่ 72 เจดีย์เพิ่มมุน
วัดไชยวัฒนาราม
ที่มา: Gerry Gantt (ม.ป.ป)

8) ศิลปะรัตนโกสินทร์

8.1) เจดีย์

เจดีย์เป็นสถานที่บรรจุพระบรมสารีริกธาตุของพระพุทธเจ้า รวมทั้งใช้บรรจุพระธาตุ อัฐิ ของผู้ที่ควรแก่การเคารพบูชา เมื่อศาสนาพุทธเผยแพร่อีกมายังที่ใดก็มักจะมีการสร้างเจดีย์ไว้เพื่อเคารพบูชา ดังนั้น เจดีย์จึงถือว่าเป็นสัญลักษณ์ของพระพุทธเจ้ารวมทั้งเป็นตัวแทนของศาสนาพุทธ โดยสมัยรัชกาลที่ 1 - รัชกาลที่ 4 มีการสร้างเจดีย์เป็นประธานของวัด ซึ่งตั้งแต่ในสมัยรัชกาลที่ 5 มีการสร้างวัดและเจดีย์น้อยลง โดยเจดีย์ในสมัยรัตนโกสินทร์มี 4 รูปแบบ ดังนี้

8.1.1) เจดีย์ทรงปรางค์ เป็นที่นิยมในสมัยรัชกาลที่ 1 - รัชกาลที่ 3 มีลักษณะงานที่สืบทอดมาจากศิลปะสมัยอยุธยาตอนปลาย มีวิวัฒนาการในการสร้างมาจากปราสาทซึ่งเป็นสถานที่สถิตของเทพเจ้า ตามความเชื่อของศาสนาพราหมณ์นั้นการสร้างเจดีย์ทรงปรางค์ถือเป็นการจำลองเขาพระสุเมรุบนโลกมนุษย์ โดยองค์ประกอบของเจดีย์ทรงปรางค์ประกอบด้วยส่วนฐานที่มีชุดฐานสิงห์ 3 ฐานในผังเพิ่มมุนหลายมุน ส่วนกลาง ประกอบด้วยเรือนธาตุในผังย่อมุมที่มุมทุกมุมมีขนาดเท่ากัน เรือนธาตุทุกด้านมีซุ้มจรนนำประดิษฐานพระพุทธรูป พระอินทร์ เทวดา เป็นต้น และส่วนบนเป็นชั้นเชิงบาตร โดยมักทำเป็นครุฑแบก เทวดาแบก และยักษ์แบก รองรับส่วนบนประกอบด้วยเรือนชั้นซ้อนหลายชั้น สัดส่วนของปรางค์สูงเพรียว มีการประดับกลีบนูนและบรรพแถลงแนบชิดกับผนัง บรรพแถลงรวมเป็นส่วนเดียวกับช่องวิมานและใบชุน สือความว่าวิมานของเทพเจ้านั้นได้หายไปตามความเชื่อที่เปลี่ยนแปลงจากอดีตสู่ยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 73 พระปรางค์ วัดอรุณราชวราราม

ที่มา: <https://mgronline.com> (2560)



ภาพที่ 74 พระปรางค์ วัดไชยวัฒนาราม

ที่มา: gerryganttp photography (2550)

8.1.2) เจดีย์ทรงเครื่อง สืบทอดมาจากสมัยอยุธยาตอนปลาย เป็นที่นิยมในสมัยรัชกาลที่ 1 – รัชกาลที่ 3 รูปแบบของเจดีย์ทรงเครื่องประกอบด้วย ส่วนฐานประกอบด้วยชุดฐานสิงห์ 3 ฐาน ตั้งแต่ชุดฐานล่างถึงจนถึงองค์ระฆังอยู่ในผังเพิ่มมุม โดยมุมทุกมุมมีขนาดเท่ากัน ส่วนฐานเชิง พบว่ามีการประดับพลแบกบ้าง บางส่วนพบว่าฐานมักนำเป็นลานประทักษิณล้อมรอบเหนือชุดฐานสิงห์เป็นบัวทรงกลมรองรับองค์ระฆังในผังสี่เหลี่ยมเพิ่มมุม ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของเจดีย์ทรงเครื่อง และมีการเชื่อมต่อโดยใช้ลวดบัวเชื่อมฐานกับบัวทรงกลม ส่วนกลางเป็นทรงระฆังในผังเพิ่มมุมไม้สิบสองหรือไม้ยี่สิบ มีบัลลังก์ในผังเพิ่มมุมรองรับส่วนยอดที่เป็นทรงบัวกลุ่มเถา ซึ่งพัฒนามาจากปล้องไฉนเป็นเอกลักษณ์ของเจดีย์ทรงเครื่อง ต่อด้วยปัทมและปลียอด และนิยมสร้างเจดีย์ให้สูงเพริ้ว โดยมีการสร้างเจดีย์ทรงเครื่องใน 3 ฐานะด้วยกันคือ 1) เจดีย์ประธานของวัด 2) เจดีย์ราย 3) เจดีย์บริวาร ซึ่งแบ่งได้เป็น กลุ่มที่ 1 เจดีย์ประจำมุม กลุ่มที่ 2 เจดีย์ล้อมรอบพระอุโบสถและพระวิหาร ซึ่งทั้งสองกลุ่มมีคติการสร้างจากเรื่องภูมิจักรวาล ซึ่งสอดคล้องกับคติความเชื่อของวัฒนธรรมเขมรที่แสดงถึงสัญลักษณ์ของจักรวาลหรือเขาพระสุเมรุ ดังนั้นเจดีย์ที่ล้อมรอบจึงเปรียบเสมือนเขาสัตตบริภัณฑ์ล้อมรอบแกนจักรวาล ทั้งนี้ ศักดิ์ชัย สายสิงห์ (2556b) ได้เสนอแนวความคิดว่า ในแต่ละวัดมีจำนวนของเจดีย์บริวารไม่เท่ากัน ซึ่งในกรณีของวัดราชโอรส ที่มีการสร้างเจดีย์บริวารรอบพระวิหารพระพุทธไสยาสน์นั้นอาจจะแทนปางปรินิพพาน ดังนั้นเจดีย์บริวารอาจหมายถึงอดีตพระพุทธเจ้า



ภาพที่ 75 พระเจดีย์ทอง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม
ที่มา: <http://www.trueplookpanya.com> (2560)



ภาพที่ 76 เจดีย์ศรีสรรเพชญดาญาณ วัดพระเชตุพน
วิมลมังคลาราม
ที่มา: ข้าวสด (2561b)

8.1.3) เจดีย์ทรงระฆัง ส่วนฐานเป็นฐานเขียงซ้อนกันหลายชั้น รองรับฐานบัวคว่ำบัวหงาย 1 ฐาน ส่วนกลาง คือองค์ระฆังในผังวงกลม ส่วนรองรับองค์ระฆังเป็นมาลัยเถา 3 เส้น เป็นลูกแก้ววางซ้อนกัน 3 วง ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของเจดีย์ทรงระฆัง ส่วนยอดมีบัลลังก์ในผังสี่เหลี่ยม และมีเสาศารล้อมรอบก้านฉัตร เหนือขึ้นไปมีบัวผาละมี ปล้องไฉน และปลี ซึ่งเป็นที่นิยมในสมัยรัชกาลที่ 4 ที่ได้แบบอย่างมาจากสมัยอยุธยา



ภาพที่ 77 พระเจดีย์ประธาน วัดบวรนิเวศวิหาร
ที่มา: <http://www.watbowon.com> (2556)

8.1.4) เจดีย์เพิ่มมุมไม้สิบสอง มีลักษณะคล้ายกับเจดีย์สี่เหลี่ยม ที่เป็นเจดีย์ทรงระฆังเป็นสี่เหลี่ยมในผังย่อมุม มีส่วนที่แตกต่างคือ ไม่มีบัวทรงกลุ่มรองรับองค์ระฆัง และส่วนยอดเป็นปล้องไฉนแบบเจดีย์ทรงระฆังทั่วไป



ภาพที่ 78 พระมหาเจดีย์ทรงพระศรีสุริโยทัย วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม

ที่มา: <https://rattanakosinislndguide.wordpress.com> (2557)

8.2) อาคาร

8.2.1) แบบประเพณีนิยม

คือรูปแบบการสร้างอาคารในสมัยรัชกาลที่ 1 - รัชกาลที่ 3 มีองค์ประกอบของหลังคาที่ประดับด้วยนาคลายอง มีช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ มีเสาค้ำเพดาน มีบัวหัวเสา มีคันทวยรับน้ำหนัก หน้าบันเป็นเครื่องไม้แกะสลักลงรักปิดทอง นิยมสร้างเป็นประติมากรรมรูปพระนารายณ์ทรงครุฑกลางหน้าบัน ประดับด้วยลายกระหนกล้อมรอบ



ภาพที่ 79 อุโบสถและหน้าบันวัดสุวรรณาราม

ที่มา: <https://mgronline.com> (2561)

8.2.2) แบบผสมระหว่างแบบประเพณีนิยมกับแบบพระราชนิยม

สร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 โดยรวมยังคงรักษาแบบแผนในการสร้างแบบประเพณีนิยม โดยมีส่วนที่พัฒนาขึ้นคือ มีการเพิ่มเสาค้ำเพดานให้ใหญ่เพื่อรับน้ำหนักชายคา ส่วนใหญ่ไม่มีคันทวยและบัวหัวเสา ลวดลายหน้าบันมีทั้งเป็นงานไม้แกะสลักและงานประดับกระจกเป็นลายพรรณพฤกษา



ภาพที่ 80 อุโบสถและหน้าบันวัดประยูรวงศาวาส

ที่มา: <https://mgronline.com> (2561)

8.2.3) แบบพระราชนิยม

เป็นรูปแบบการสร้างอาคารที่ถือเป็นพระราชนิยมในสมัยรัชกาลที่ 3 ที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศจีน โดยมีรูปแบบการสร้างพระอุโบสถศาลาหรือพระวิหารที่ไม่มีการประดับช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ มีลักษณะคล้ายเก๋งจีน คือ มีการเพิ่มเสาด้านข้างให้เหลื่อมขนาดใหญ่เพื่อรับน้ำหนักด้านข้าง จึงไม่มีคันทวยและไม่มีการประดับบัวหัวเสา อาคารในสมัยนี้จึงสามารถสร้างให้มีขนาดใหญ่ได้ และเป็นรูปแบบอาคารที่มั่นคงแข็งแรง ส่วนหน้าบันเป็นการก่ออิฐถือปูนประดับด้วยกระเบื้องเคลือบทำเป็นลวดลายจีน เช่น ดอกไม้ เครื่องมงคล ธรรมชาติ เป็นต้น



ภาพที่ 81 อุโบสถและหน้าบันวัดราชโอรสาราม

ที่มา: <https://www.voicetv.co.th> (2558)

ในสมัยรัชการที่ 4-5 เป็นต้นมา ความนิยมในการสร้างวัดลดน้อยลง แนวคิดในการสร้างวัดก็คำนึงถึงความเป็นจริงในการใช้งานมากขึ้น รวมทั้งได้รับอิทธิพลจากตะวันตกเข้ามาทำให้เกิดการผสมผสานแนวคิดในการสร้างงานสถาปัตยกรรม เช่น การประดับตกแต่งภายในพระอุโบสถแบบโบสถ์ตะวันตก ด้วยการใช้หินอ่อนจากประเทศอิตาลี การประดับกระจกสีบริเวณหน้าต่าง เป็นต้น



ภาพที่ 82 อุโบสถวัดบวรนิเวศวิหาร

ที่มา: <https://thaimna.wordpress.com> (2559)

1.3.4 หัตถศิลป์ไทย

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554) ให้ความหมายของหัตถศิลป์ว่าเป็นศิลปะในการผลิตสิ่งต่าง ๆ ด้วยมือ โดยถือความงามเป็นหลัก อาจกล่าวได้ว่า งานหัตถศิลป์ไทยเป็นสิ่งที่คนไทยสร้างขึ้น และมีการพัฒนารูปแบบ เทคนิค วิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานตามความชำนาญของช่างผู้สร้างสรรค์ รวมทั้งมีการปรับปรุงให้ดีขึ้นเพื่อตอบสนองต่อวัตถุประสงค์เพื่อประโยชน์ใช้สอยให้ดียิ่งขึ้น โดยแบ่งประเภทของงานหัตถกรรมออกเป็น 2 ประเภทหลัก ดังนี้

1.2.4.1 งานศิลปกรรมชั้นสูง ส่วนมากสร้างขึ้นด้วยความประณีตโดยช่างหลวง ซึ่งมักมีฝีมือละเอียดประณีต เพราะช่างหลวงส่วนมากจะได้รับคัดเลือกเอามาจากช่างฝีมือดีให้มารับราชการในกรมกองต่าง ๆ มีหน้าที่สร้างผลงานสนองพระบรมราชโองการของพระมหากษัตริย์



ภาพที่ 83 หัวโจน

ที่มา: รามเกียรติ์น้ำรู้ UTCC (2558)

1.2.4.2 งานหัตถกรรมและศิลปกรรมพื้นบ้านมีลักษณะที่แตกต่างไปจากงานหัตถกรรม ศิลปหัตถกรรมชั้นสูง เป็นงานที่ใช้วัสดุที่มีในชุมชน ผลงานมีลักษณะเฉพาะของกลุ่มชนแต่ละกลุ่ม เช่น มีขนบธรรมเนียม ประเพณีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีวิถีทางในการดำรงชีวิต คล้ายคลึงกันพูดภาษาเดียวกัน จะมีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มที่แตกต่างกันไป ผลผลิตทางด้านผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชนเหล่านี้จึงเป็น งานที่มีลักษณะเป็นศิลปหัตถกรรมและศิลปกรรมพื้นบ้าน



ภาพที่ 84 เครื่องจักรสานย่านลิเภา

ที่มา: บริษัท รักบ้านเกิด จำกัด (2563)



ภาพที่ 85 ปลาตะเพียนสาน

ที่มา: ชุมชนคนรักอยุธยา (2557)

จิราภรณ์ เจริญเดช (2545) และวิบูลย์ ลีสุวรรณ (2532) ได้กล่าวถึงงานศิลปหัตถกรรมของ
ไทยในยุคสมัยต่าง ๆ โดยสรุปความได้ดังนี้

- 1) สมัยทวารวดี มีการนำลูกปัดสีและหินสีนำมาใช้ทำสร้อยและกำไล
- 2) สมัยขอมในประเทศไทยหรือศิลปะลพบุรี พบเครื่องปั้นดินเผาแกร่งและแบบเคลือบ สีเข้ม
- 3) สมัยสุโขทัย มีการสร้างเครื่องปั้นดินเผาที่เรียกว่า สังคโลก เป็นเครื่องปั้นดินเผาที่เคลือบ
ผิวแบ่งเป็น 2 ชนิด คือ เคลือบเซลาดอน ซึ่งมีลักษณะเนื้อดี สีสวย มักเป็นสีเขียวไข่กา สีเขียวอมเทา
สีเขียวอมเหลือง อีกชนิดคือเคลือบด้วยน้ำยาสีต่าง ๆ เช่นสีดำ สีเทา สีขาวขุ่น มีทั้งแบบเขียนลายได้
เคลือบและไม่เขียนลาย ซึ่งมีแหล่งผลิตใหญ่อยู่ที่สุโขทัยและศรีสัชนาลัย



ภาพที่ 86 สังคโลก

ที่มา: พิพิธภัณฑ์สังคโลก (2552)

- 4) สมัยล้านนาหรือศิลปะเชียงใหม่ มีการทำเครื่องปั้นดินเผา จากเตาเวียงกาหลง จังหวัด
เชียงราย ซึ่งเป็นเครื่องปั้นดินเผาที่มีคุณภาพสูง โดยเฉพาะการเคลือบน้ำยาอย่างทั่วถึงและสม่ำเสมอ
นอกจากนั้นยังมีเครื่องสานด้วยไม้ไผ่แล้วเคลือบด้วยยางรักหรือที่เรียกว่าเครื่องเขิน และงานกระดาศ
ที่เรียกว่า ต่อดอก ซึ่งเป็นงานเจาะหรือฉลุลงกระดาศเพื่อให้เกิดลวดลายโดยใช้เหล็กเจาะหรือฉลุ



ภาพที่ 87 เครื่องปั้นดินเผา จากเตาเวียงกาหลง
ที่มา: เชียงใหม่นิวส์ (2560)



ภาพที่ 88 เครื่องเงินเชียงใหม่ ลำพูน
ที่มา: สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2556)



ภาพที่ 89 ดอกดอก
ที่มา: วิศาล น้ำค้าง (2562)

5) สมัยอยุธยา ในสมัยอยุธยาตอนต้นมีการทำเครื่องหนังโดยทำจากหนังวัวและหนังควายนำมาทำเป็นของเครื่องใช้ รองเท้า กลองและโล่ รวมทั้งการทำหนังใหญ่และหนังตะลุง มีการทำเครื่องเบญจรงค์ ที่ใช้สีในการทำลวดลาย 5 สีหลัก คือ สีแดง สีเหลือง สีขาว สีดำและสีเขียวคราม โดยเครื่องเบญจรงค์นิยมทำเป็นลายเทพนม ลายนรสิงห์ พื้นนอกสีดำ พื้นในสีเขียว และยังมีการทำเครื่องถมอย่างแพร่หลายในนครศรีธรรมราช รวมทั้งมีการทำเครื่องมุก แกะสลักไม้ เครื่องทอง สำหรับใช้ในงานพุทธศิลป์และใช้เป็นเครื่องราชบรรณาการแก่พระมหากษัตริย์



ภาพที่ 90 เครื่องถ้วยเบญจรงค์
ที่มา: ศุภกิจ พัทธกิจบ้านโจด (2562a)



ภาพที่ 91 เครื่องถมเมืองนคร
ที่มา: มิวเซียมไทยแลนด์ (ม.ป.ป.)

6) สมัยรัตนโกสินทร์ งานหัตถศิลป์ได้รับการพัฒนาให้มีความวิจิตรงดงาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานที่ทำถวายพระมหากษัตริย์ ที่สร้างขึ้นด้วยฝีมือของช่างหลวง ซึ่งเป็นบุคคลที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้ามารับราชการและสร้างงานสนองพระบรมราชโองการของพระมหากษัตริย์ โดยหลักฐานใน

กฎหมายโบราณสมัยพระบรมไตรโลกนาถ แห่งกรุงศรีอยุธยาปรากฏชื่อกรมช่างสิบหมู่ ในพระราชกำหนดบทพระอัยการหรือกฎหมายตราสามดวง และได้รับการจัดตั้งขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 1

ในสมัยรัชกาลที่ 2 ได้มีการฟื้นฟูงานเครื่องถม การทำเครื่องประดับมุก การทำเครื่องถ้วยเบญจรงค์ที่มีการเขียนลายพรรณพฤกษา ลายสัตว์ต่าง ๆ เช่น ราชสีห์ ครุฑ และได้พัฒนาการทำเครื่องถ้วยเบญจรงค์ลายน้ำทองขึ้น นับได้ว่าเป็นยุคที่งานหัตถศิลป์ได้รับการพัฒนาให้เจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น บทบาทของช่างสิบหมู่จึงมีความเด่นชัดมากขึ้น โดยกรมช่างสิบหมู่มีช่างประเภทต่าง ๆ ได้แก่ ช่างเขียนภาพและลายไทย ช่างไม้และแกะสลัก ช่างปิดทองประดับกระจก ช่างมุก ช่างปูนและช่างปั้นลายปูนสด ช่างลายรดน้ำและเครื่องเงิน ช่างหัตถ์ ช่างเคลือบโลหะ ช่างเขียนพุทธศิลป์ สถาปัตยกรรมและช่างปั้นหล่อ



ภาพที่ 92 งานประดับมุก
ที่มา: ข้าวสด (2561a)



ภาพที่ 93 เครื่องเบญจรงค์ลายน้ำทอง
ที่มา: ศุภกิจ พิทักษ์บ้านโจด (2562b)

สมัยรัชกาลที่ 4 มีการทำเครื่องทองในเมืองเพชรบุรี โดยมีการทำเป็นเครื่องประดับ การสร้างลวดลายเลียนแบบความอ่อนช้อยของธรรมชาติ โดยในลวดลายได้แฝงคติความเชื่อไว้ด้วย เช่น ลายปะวะหล่ำ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากโคมจีนซึ่งมีความหมายเปรียบดังแสงสว่างของชีวิต



ภาพที่ 94 เครื่องทองลายปะวะหล่ำ
ที่มา: ร้านทองโบราณเมืองเพชรบุรี (2562)

สมัยรัชกาลที่ 6 อิทธิพลจากศิลปะตะวันตกส่งผลให้กรมช่างสิบหมู่ลดความสำคัญลงและถูกรวมเข้ากับกรมมหรสพหลวง ต่อมาโปรดเกล้าฯ ให้กรมช่างสิบหมู่มารวมกับกรมวังนอก ซึ่งภายหลังจากการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 นั้น กรมวังนอกได้ถูกยุบ กรมช่างสิบหมู่จึงกลับมา

สังกัดกรมศิลปากร จนในปีพ.ศ. 2548 กรมศิลปากรได้ยกช่างสิบหมู่ขึ้นเป็นสำนักช่างสิบหมู่ ที่มีความหมายคือช่างงานศิลปะ ที่รวบรวมคนมีฝีมือมาไว้เป็นหมู่ โดยมีการแบ่งเป็นกลุ่มจิตรกรรม กลุ่มศิลปะประยุกต์ กลุ่มประณีตศิลป์ กลุ่มเครื่องเคลือบและดินเผา และศูนย์ศิลปะและการช่างไทย

จากข้อมูลข้างต้น พบว่างานหัตถศิลป์ไทยส่วนมากเป็นงานที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย ทั้งนี้ ได้มีการออกแบบลวดลายประดับตกแต่งให้ผลงานมีความสวยงาม น่าใช้สอย รวมทั้งยังได้มีการนำเอาคติความเชื่อในเรื่องต่าง ๆ มาสร้างสรรค์เป็นลวดลายหรือสัญลักษณ์เพื่อเกิดความหมายมงคลอีกด้วย

จากการศึกษาสรุปได้ว่าศิลปะไทยเป็นศิลปะประจำชาติที่ได้รับอิทธิพลจากธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมในสังคมไทย มีลักษณะเด่นคือการแสดงรูปแบบวิธีการและคติแนวความคิดหรือความเชื่อในศาสนา รวมทั้งการแสดงออกถึงความเป็นอยู่และการดำรงชีวิตของคนไทยที่ได้สอดแทรกไว้ในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของงานศิลปะไทยได้เป็น 4 ประเภท คือ จิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย สถาปัตยกรรมไทยและหัตถศิลป์ไทย โดยศิลปะไทยได้รับอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานจากต่างชาติทั้งอินเดีย กัมพูชา พม่า จีนและชาติตะวันตก โดยมีเนื้อหาในการสร้างสรรค์ส่วนมากเกี่ยวกับพุทธศาสนาและศาสนาฮินดู รวมทั้งการแสดงออกถึงธรรมชาติ ผู้คนและเหตุการณ์ในสังคม ณ ขณะนั้น มีคติความเชื่อในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเป็นตัวแทนของพระพุทธเจ้าหรือเป็นสัญลักษณ์แห่งความอุดมสมบูรณ์ และได้มีการพัฒนาจนเกิดเป็นรูปแบบเอกลักษณ์ของไทย ทั้งนี้ การจะคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของศิลปะนั้น จำเป็นต้องมีการสืบสานโดยการส่งต่อความรู้ให้แก่คนรุ่นหลัง จึงทำให้เกิดการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นการอนุรักษ์และสืบทอดให้ศิลปะไทยยังคงอยู่คู่ชาติไทยได้อย่างถูกต้องและมีความเหมาะสม ดังนั้นการวิจัยนี้จึงได้นำประเภทของศิลปะไทยมาเป็นเนื้อหาในการจัดนิทรรศการ เพื่อให้ผู้ชมเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและเกิดการรับรู้ข้อมูลอย่างไต่ตรองเกี่ยวกับศิลปะไทย ผ่านสื่อปฏิสัมพันธ์รูปแบบต่าง ๆ ซึ่งนับเป็นการถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปะไทยรูปแบบหนึ่ง โดยแบ่งเนื้อหาศิลปะไทยให้สอดคล้องกับนิทรรศการส่วนต่าง ๆ ได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การแบ่งเนื้อหาข้อมูลศิลปะไทยเพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในนิทรรศการ

รูปแบบนิทรรศการ	ประเภทของศิลปะไทย	เนื้อหาศิลปะไทย	สื่อจัดแสดง
ศิลปะไทยประเพณี	จิตรกรรมไทย	<ul style="list-style-type: none"> - ที่มา ประเภท รูปแบบ แนวคิด เนื้อหา ความเชื่อ คติในการสร้างศิลปะไทยในยุคสมัยต่าง ๆ - การแบ่งหมวดหมู่ศิลปะไทย - วิสตุ-อุปกรณ์ และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน - ยุคสมัยของศิลปะไทย 	<ul style="list-style-type: none"> - สื่อภาพกราฟิกอธิบาย ที่มา ประเภท รูปแบบ แนวคิด เนื้อหา ความเชื่อ คติในการสร้างศิลปะไทยยุคสมัยต่าง ๆ - QR Code ข้อมูลวิดีโอขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยประเภทต่าง ๆ - ภาพผลงานศิลปะไทย - ตัวอย่างวิสตุ-อุปกรณ์ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะไทย
	ประติมากรรมไทย		
	สถาปัตยกรรมไทย		
	หัตถศิลป์ไทย		
ศิลปะไทยร่วมสมัย	จิตรกรรมไทย	<ul style="list-style-type: none"> - ประวัติความเป็นมาของศิลปะไทยร่วมสมัย - แนวคิด ความเชื่อ คติในการสร้างสรรค์ผลงาน - วิสตุ-อุปกรณ์ เทคนิค และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - สื่อภาพกราฟิกอธิบาย ประวัติความเป็นมา แนวคิด ความเชื่อ คติในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปะไทยร่วมสมัย - QR Code ข้อมูลผลงานศิลปะไทยร่วมสมัย - ภาพผลงานศิลปะไทยร่วมสมัย
	ประติมากรรมไทย		
	สถาปัตยกรรมไทย		
	หัตถศิลป์ไทย		
การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน	จิตรกรรมไทย	<ul style="list-style-type: none"> - ลักษณะเด่นของศิลปะไทย - การนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - สื่อภาพกราฟิกอธิบายลักษณะเด่นของศิลปะไทย การนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม ขั้นตอนการนำลายไทยมาประยุกต์ใช้
	ประติมากรรมไทย		
	สถาปัตยกรรมไทย		

รูปแบบนิทรรศการ	ประเภทของศิลปะไทย	เนื้อหาศิลปะไทย	สื่อจัดแสดง
	ทัศนศิลป์ไทย	<ul style="list-style-type: none"> - ขั้นตอนการนำลายไทยมาประยุกต์ใช้ - ตัวอย่างขั้นตอนการวาดภาพลายไทยแบบประยุกต์ - ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย 	<p>ตัวอย่างขั้นตอนการวาดภาพลายไทยแบบประยุกต์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภาพผลงานตัวอย่าง <p>การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ที่มีการนำเอาลวดลายศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้

1.4 ประวัติความเป็นมาของการถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปะไทย

การศึกษาไทยศิลปะไทยแต่เดิมมีรากฐานอยู่ที่วัด บ้าน และวัง การศึกษาในวัดจะทำหน้าที่ถ่ายทอดสืบทอด วัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่น กลุ่มเกลาจิตใจเด็กชายให้มีสติสัมปชัญญะ มีเมตตาธรรมและฝึกฝนวิชาพิเศษบางอย่างตามที่ตนสนใจ การศึกษาในบ้านมักเป็นการฝึกฝนวิชาชีพตามวงศ์ตระกูล สำหรับการศึกษาในวังจะเรียนอย่างจริงจังและใช้เวลานานเพื่อนเตรียมตัวเข้ารับราชการ แต่จำกัดเฉพาะเชื้อพระวงศ์เท่านั้น โดยลักษณะของการศึกษาเรียนรู้ในอดีต คือ การเรียนเป็นกลุ่มเล็กหรือเรียนแบบตัวต่อตัวในชั้นเรียน ไม่มีกำหนดเวลาเรียน การศึกษาใช้วิธีการทดลองหรือจดจำ ไม่ส่งเสริมการค้นคว้า ไม่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ครูมักปกปิดความรู้สูงสุดไว้ ความสำเร็จของการศึกษาคือการจดจำคำสอนครูได้โดยไม่ผิดพลาด (วุฒิชัย มูลศิลป์, 2525) พื้นฐานการศึกษาของไทยในอดีตจึงยังคงอยู่ในวงแคบและยังไม่เป็นระบบ การศึกษาศิลปะของไทยในอดีตนับตั้งแต่อดีตเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก เพราะการศึกษาเล่าเรียนในอดีตไม่ได้เป็นระบบการเรียนการสอนที่มีการจัดบันทึกไว้ แต่เป็นการเรียนและถ่ายทอดสืบต่อกันในลักษณะมุขปาฐะและการฝึกฝนกันในกลุ่มช่างต่าง ๆ เป็นหลัก ศิลปะไทยหรือที่ในสมัยโบราณเรียกว่า วิชาช่าง เป็นวิชาที่ไม่นิยมเผยแพร่หรือสอนให้แพร่หลายเพราะเป็นวิชาอาชีวะเฉพาะของช่างแต่ละคนจึงต้องสงวนไว้เพื่อความอยู่รอดในการดำรงชีพไม่ให้มีคู่แข่งกันมากเพราะจะกระทบต่อการทำมาหาเลี้ยงชีพของตน จึงจะต้องอาศัยการฝึกฝนด้วยตนเองเป็นหลัก (วิบูลย์ ลีสุวรรณ, 2547)

ในช่วงสมัยของรัชกาลที่ 3 เป็นต้นมา จิตรกรรมไทยได้รับอิทธิพลจากต่างชาติทั้งจีนและตะวันตก ทำให้ภาพศิลปะไทยหลายแขนง ทั้งจิตรกรรมไทย สถาปัตยกรรมไทย มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเนื่องจากการนำเอาเอกลักษณ์ของต่างประเทศมาใช้ผสมผสาน จนทำให้รูปแบบของงานจิตรกรรมแบบไทยประเพณีเดิมเปลี่ยนแปลงไป (ธงชัย ทิพย์ตระกูล, 2554) อีกทั้งยังเกิดงานศิลปกรรมแบบพระราชานิยมขึ้น ซึ่งในสมัยของรัชกาลที่ 4 การรับเอาวัฒนธรรมของจีนมาใช้นั้นมีบทบาทมากยิ่งขึ้น ก็ได้เกิดการปรับเปลี่ยนเป็นยุคที่เรียกว่าสำนึกนิยม คือการเขียนภาพที่คำนึงถึงหลักความเป็นจริงมากขึ้น และในช่วงรัชกาลที่ 5 เป็นต้นมา งานศิลปกรรมไทยได้พัฒนามาสู่ศิลปะในยุคปัจจุบันที่มีลักษณะร่วมสมัยมากขึ้น เรียกได้ว่าศิลปะไทยร่วมสมัย (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556b)และนับได้ว่าเป็นยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงจากระบบช่างหลวงในราชสำนักมาเป็นช่างแบบราชการ และเริ่มมีการตั้งโรงเรียนขึ้นแทนการเรียนรู้อันสืบทอดกันมาแบบในอดีต โดยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงยุบโรงหล่อหลวง และในเวลาต่อมาได้ตั้งเป็นกรมช่างสิบหมู่ขึ้นแทน ดังนั้นการเรียนการสอนศิลปะไทยในช่วงหลังจากสมัยรัชกาลที่ 5 เริ่มมีแบบแผนในการสอนศิลปะไทย แบบดั้งเดิมที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ในเวลาต่อมาพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงสืบทอดพระราชดำริของสมเด็จพระบรมชนกนาถ โดยการทำนุบำรุงศิลปะงานฝีมือของประเทศ และทรงก่อตั้งโรงเรียน

หัตถกรรมราชบูรณะ ซึ่งภายหลังพระราชทานนามโรงเรียนใหม่ว่า โรงเรียนเพาะช่าง เพื่อกระตุ้นให้มีการผลิตงานฝีมือต่าง ๆ รวมทั้งจัดให้มีการแสดงงานศิลปหัตถกรรม นับเป็นการเปลี่ยนแปลงระบบการเรียนการสอนศิลปะไทยจากช่างสู่ช่างมาเป็นระบบโรงเรียน (เนื้ออ่อน ขวัญทองเขียว, 2556) ที่ส่งเสริมให้เกิดการรับรู้ความเป็นชาติไทย ซึ่งรวมถึงศาสตร์ในทางศิลปะ ที่ได้สร้างให้เกิดการศึกษาทางประวัติศาสตร์ และการสอนศิลปะไทยในหลาย ๆ ด้าน ภายหลังต่อมาได้มีการจัดตั้งมหาวิทยาลัยศิลปากรที่มุ่งเน้นในการสอนศิลปะ การสร้างสรรค์ทางจิตรกรรม ประติมากรรม เพื่อสร้างความเป็นชาติไทย มีการเปิดภาควิชาการศิลป์ไทย การก่อตั้งของวิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร ที่สอนในระดับเตรียมก่อนเข้ามหาวิทยาลัย และได้มีการเปิดหลักสูตรศิลปะในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ทำให้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการเรียนศิลปะไทยเกิดการปรับเปลี่ยนและเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยบ้างเล็กน้อย รูปแบบการสอนในระบบโรงเรียนได้จัดให้มีการสอนศิลปะไทยอย่างเป็นระบบมากขึ้น แต่ยังคงเน้นการเรียนการสอนแบบการลงมือปฏิบัติฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญ และเรียนแบบอนุรักษ์ คือการเรียนเพื่อทำเลียนแบบของดั้งเดิมเพื่อรักษาให้คงอยู่ โดยมีครูเป็นศูนย์กลางในการจัดการเรียนการสอน มีการใช้รูปแบบเทคนิคและวิธีการสอนรวมถึงสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยได้ จวบจนได้พัฒนามาเป็นหลักสูตรการสอนที่ใช้อย่างแพร่หลาย

ในปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการได้มีการบรรจุหน่วยการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทยไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีการจัดการเรียนการสอนศิลปะไทยในโรงเรียนทั้งระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา ระดับอุดมศึกษา รวมถึงการศึกษานอกระบบ อีกทั้งแผนการศึกษาแห่งชาติฉบับ พ.ศ. 2560-2579 ได้มีการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตามศักยภาพ โดย 1 ใน 6 ยุทธศาสตร์ ได้กล่าวถึงการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อความเท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษา การตอบโจทย์บริบทที่เปลี่ยนแปลงและการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ โดยคนไทยจะต้องสามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) อีกทั้งสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม ยังได้กำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย พ.ศ. 2560-2564 โดยยุทธศาสตร์ที่ 1 คือศึกษาวิจัยและส่งเสริมการเผยแพร่องค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ด้านงานสร้างสรรค์วิชาการทางศิลปะและนวัตกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และยุทธศาสตร์ที่ 2 ส่งเสริมให้มีพื้นที่และพัฒนาพื้นที่การแสดงศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยและแหล่งเรียนรู้ (กระทรวงวัฒนธรรม, 2560)

เพื่อให้เกิดพื้นที่การศึกษาในการพัฒนาศิลปะไทยให้สามารถนำมาใช้จริงได้และนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสมมากขึ้น

1.5 การถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปะไทยนอกระบบ

นอกจากการจัดการศึกษาศิลปะไทยในระบบแล้วนั้น ยังมีการส่งเสริมให้มีการจัดการศึกษาด้านศิลปะไทยนอกระบบอีกด้วยเช่นกัน โดยมีวัตถุประสงค์ในการเรียนที่นอกเหนือจากการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปะไทย นั่นคือเรียนเพื่อนำองค์ความรู้ด้านศิลปะไทยไปประกอบอาชีพเพื่อสร้างรายได้ให้กับตนเอง ครอบครัวและประเทศชาติ โดยสถานที่ที่เปิดสอนศิลปะไทยนอกระบบ มีดังนี้

1.5.1 โรงเรียนช่างฝีมือในวัง เดิมชื่อวิทยาลัยในวัง หรือ โรงเรียนผู้ใหญ่พระตำหนักสวนกุหลาบ เป็นโรงเรียนในสังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาอิสระ (กศน.) กระทรวงศึกษาธิการก่อตั้งขึ้นตามพระราชดำริในสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี โดยมีการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับงานช่างประดิษฐ์ของสตรีให้แพร่หลายในวงกว้าง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และการฝึกอบรมงานช่างฝีมือต่าง ๆ จะสามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์และอนุรักษ์ศิลปะไทยได้ โดยโรงเรียนช่างฝีมือในวัง แบ่งเป็น 2 ส่วน (โรงเรียนช่างฝีมือในวัง, 2550) คือ

1) โรงเรียนช่างฝีมือในวัง (ชาย) ตั้งอยู่ที่อาคารหออุเทศทักษิณา ริมถนนหน้าพระลาน เปิดสอนวิชางานเขียน งานแกะสลักงานลงรักปิดทอง งานลายรดน้ำ งานปั้นปูนสด งานเบญจรงค์ งานปักจักรอุตสาหกรรม เป็นต้น

2) โรงเรียนช่างฝีมือในวัง (หญิง) ตั้งอยู่ที่พระตำหนักสวนกุหลาบ ในเขตพระราชฐานชั้นใน เปิดสอนวิชาการทำอาหารไทยในวัง การแกะสลักผักผลไม้ งานดอกไม้สด การประดิษฐ์ดอกไม้ ร้อยมาลัยและงานใบตอง การสอนปักเสียดึงด้วยมือแบบโบราณ เป็นต้น

1.5.2 ศูนย์ศิลปาชีพ บางไทร ตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยา อำเภอบางไทร จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ดำเนินงานโดยมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง โดยทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ก่อตั้งขึ้นเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาทางด้านศิลปหัตถกรรมของไทย มุ่งเน้นการฝึกและส่งเสริมอาชีพให้แก่เกษตรกรในชนบท เพื่อเป็นรายได้พิเศษเพิ่มขึ้นจากช่วงที่ว่างจากงานเกษตรกรรม มีการจัดการเรียนการสอนโดยการเชิญวิทยากรผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในงานศิลปะด้านต่าง ๆ มาเป็นผู้สอนให้กับผู้เรียนเมื่อผลิตงานได้ตามความต้องการแล้ว ศูนย์ศิลปาชีพก็จะรับซื้อผลงานเหล่านี้ไปจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยวต่อไป ปัจจุบันศูนย์ศิลปาชีพมีหลักสูตรเปิดสอนจำนวน 31 แผนก ได้แก่ แผนกเครื่องเรือนไม้ แผนกช่างโลหะ แผนกเป่าแก้ว แผนกช่างสีและชักเงา แผนกเครื่องเคลือบดินเผา แผนกเครื่องหนัง แผนกตัดเย็บเสื้อผ้า แผนกศิลปะประดิษฐ์ แผนกไม้ไผ่ลายขีด แผนกประดิษฐ์หัวโขน

แผนกปักผ้า แผนกช่างยนต์ แผนกปั้นตุ๊กตาชาววัง แผนกเขียนภาพสีน้ำมัน แผนกเครื่องเรือน หวาย แผนกประติมากรรม แผนกผักตบชวา แผนกเขียนลายไทย แผนกทอผ้าลายตีนจก แผนกสอดย่านลิเภา แผนกปั้นดอกไม้ขนมปัง แผนกโภชนาการ แผนกบ้านทรงไทย แผนกทอผ้าไหม แผนกผ้าบาติก แผนกจิตรกรรมประยุกต์ แผนกแกะสลักไม้ แผนกเจียรไนพลอย แผนกช่างภาพกระจกสี แผนกช่างฝังมุก และแผนกบรรจุกัณฑ์ (ศูนย์ศิลปาชีพ บางไทร, 2562)

เห็นได้ว่าทั้งโรงเรียนช่างฝีมือในวังและศูนย์ศิลปาชีพ บางไทร มีจุดประสงค์ในการเปิดทำการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพได้ วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนจึงมีความแตกต่างจากการเรียนการสอนในระบบโรงเรียน หลักสูตรการสอนของทั้ง 2 แห่ง มีการเปิดรายวิชาที่มีความหลากหลายและมีจำนวนหลายวิชา เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองสนใจและสอดคล้องกับแนวทางในการนำไปประกอบอาชีพ ซึ่งหากเป็นการเรียนในระบบนั้นจะเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ความเป็นมาและทักษะพื้นฐานในการปฏิบัติงานเท่านั้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนสามารถจัดเนื้อหาและวิธีการจัดการเรียนการสอนที่มีความอิสระได้มากกว่าในระบบ จึงได้ออกแบบการวิจัยให้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาแนวทางในการจัดการศึกษาศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน ซึ่งผู้เรียนจะสามารถศึกษาได้ตามอัธยาศัย อีกทั้งรูปแบบและกระบวนการจัดการเรียนการสอนก็สามารถจัดให้มีความยืดหยุ่นได้ ซึ่งเหมาะสมกับประเด็นในวิจัยที่ต้องการส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นการสืบสานศิลปะไทยและเป็นการส่งเสริมให้คนไทยนำเอาศิลปะไทยมาอยู่ในวิถีชีวิตทั้งในรูปแบบดั้งเดิมและรูปแบบใหม่ที่ผ่านการประยุกต์และปรับเปลี่ยนเพื่อให้สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ง่ายยิ่งขึ้น

2. การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

2.1 ความหมายของการประยุกต์

การประยุกต์ หมายถึง การนำบางสิ่งมาใช้ประโยชน์ โดยปรับใช้อย่างเหมาะสมกับสถานะที่เฉพาะเจาะจง อาจเป็นทฤษฎี หลักการ แนวคิด ความรู้เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งและนำมาใช้ประโยชน์ในภาคปฏิบัติ โดยปรับให้เข้ากับบริบทแวดล้อมที่เป็นอยู่อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ยังอาจรวมถึงการนำวัตถุดิบของมาเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งานให้เหมาะสมเข้ากับบริบทใหม่ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2554)

การประยุกต์เป็นการนำทฤษฎี หลักการ กฎเกณฑ์ แนวคิด เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในภาคปฏิบัติ โดยเฉพาะในศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ มักมีการประยุกต์ทฤษฎีสู่ภาคปฏิบัติ เพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้จริงในการแก้ปัญหาเพราะมีความเป็นรูปธรรมมากกว่า โดยการประยุกต์ใช้เป็นการนำบางสิ่งมาใช้ที่บนพื้นฐานความเข้าใจถึงความแตกต่างกันใน

บริบทและองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ตอบสนองต่อวัตถุประสงค์มาปรับให้เหมาะสม โดยเปลี่ยนรูปแบบ และวิธีการใช้งานให้สอดคล้องกับบริบทใหม่ เพื่อให้การนำมาใช้งานมีประสิทธิภาพสูงสุด

กล่าวได้ว่าการประยุกต์เป็นการปรับให้เหมาะกับสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจง ส่วน การเลียนแบบจะเป็นการนำมาใช้โดยไม่คำนึงถึงบริบทแวดล้อม ทำให้อาจไม่เหมาะสมหรือใช้ ประโยชน์ไม่ได้จริงตามที่ต้องการการประยุกต์เป็นการปรับใช้ในบทบาทหน้าที่ใหม่เพื่อเป้าหมายใหม่ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและตอบสนอง วัตถุประสงค์การใช้งาน

2.2 การคิดเชิงประยุกต์

การคิดเชิงประยุกต์ หมายถึง ความสามารถในการนำบางสิ่งมาปรับใช้ประโยชน์ได้ อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับบริบทสภาพแวดล้อมและเวลาในขณะนั้น เพื่อให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ การคิดเชิงประยุกต์จะช่วยให้มีการคำนึงถึงความเหมาะสมในการนำสิ่งที่เป็ประโยชน์มาใช้ในบริบท ที่แตกต่าง เพื่อให้ สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์หลัก 3 สถานการณ์ อันได้แก่ (เกรียงศักดิ์ เจริญ วงศ์ศักดิ์, 2554)

2.2.1 ใช้ทำอะไรได้บ้างและรวมกันอย่างไรจึงเหมาะสม

เป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือพัฒนาสิ่งเดิมที่มีอยู่ให้ ใช้ประโยชน์ใน ลักษณะใหม่ ๆ ได้มากขึ้น ซึ่งต้องแตกแขนงความคิดให้ใช้สิ่งนั้นในแง่มุมใหม่ ๆ ที่แตกต่างหลากหลาย อีกทั้งช่วยในการคิดหาความเป็นไปได้ในการใช้ประโยชน์ร่วมกันจากสิ่งที่ไม่เคยอยู่ร่วมกันให้อยู่ร่วมกัน ได้อย่างเหมาะสม โดยใช้ทักษะดังนี้

2.2.1.1 การแตกแขนง คือ การเลือกใช้สิ่งเดิมในแง่มุมใหม่ให้คุ้มค่า

2.2.1.2 การรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อน คือการนำสิ่งหนึ่งมารวม กับอีกสิ่งหนึ่ง เพื่อให้เป็นสิ่งที่ตอบสนองวัตถุประสงค์

การคิดเชิงประยุกต์ทำหน้าที่เป็นเหมือนขั้นที่สองของการคิดสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการนำมาใช้ ความเหมาะสมเมื่อนำมาใช้ในบริบทนั้น ๆ และพิจารณาว่า ควรนำส่วนใดมาใช้ ควรปรับเปลี่ยนอย่างไร รวมถึงการวิเคราะห์ว่าเมื่อนำมาใช้แล้วจะเกิดผลดีผลเสีย อย่างไร

2.2.2 ใช้อะไรทดแทนได้บ้าง

โดยการนำสิ่งที่มีอยู่มาขยายวัตถุประสงค์ให้เหมาะสมกับการนำไปใช้ใน บริบทต่าง ๆ อันเป็นการพัฒนาความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ให้มีความยืดหยุ่นมากยิ่งขึ้น ให้มีความสำคัญต่อการพัฒนาความยืดหยุ่นทางความคิด พยายามฝึกให้ไม่ยึดติดกับบทบาทหน้าที่เดิม และสามารถขยายขอบเขตเพื่อใช้ประโยชน์ได้กว้างขวางมากยิ่งขึ้นโดยใช้ทักษะดังนี้

2.2.2.1. การเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งาน

2.2.2.2. การเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพการใช้งานของสิ่งต่าง ๆ

2.2.3 จะสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างไร

สถานการณ์ที่ต้องนำความรู้มาใช้ในภาคปฏิบัติหรือต้องการนำมาใช้ในอีกบริบทหนึ่ง ควรต้องตอบให้ได้ว่าจะนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างไร เพื่อให้สามารถนำความรู้จากทฤษฎีมาใช้ได้จริงอย่างเหมาะสม การพัฒนาทักษะการคิดเชิงประยุกต์จะสามารถช่วยให้เกิดการพิจารณาอย่างรอบคอบในการนำมาใช้โดยใช้ทักษะดังนี้

2.2.3.1 การแปรนามธรรมเป็นรูปธรรม เพื่อทำให้เกิดแนวทางปฏิบัติสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2.2.3.2 การนำสิ่งหนึ่งจากบริบทเดิมมาใช้ในบริบทใหม่อย่างเหมาะสม

สรุปได้ว่าวิธีการประยุกต์ใช้มีอยู่ 6 แนวทาง คือ

- 1) การแตกแขนง
- 2) การรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อน
- 3) การเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งาน
- 4) การเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพการใช้งาน
- 5) การแปรนามธรรมเป็นรูปธรรม
- 6) การนำสิ่งหนึ่งจากบริบทเดิมมาใช้ในบริบทใหม่

แนวทางดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการออกแบบเพื่อส่งเสริมการนำศิลปะไทยมาใช้ในบริบทปัจจุบันได้ เนื่องจากการนำศิลปะไทยแบบดั้งเดิมมาปรับใช้นั้น ต้องมีการคำนึงถึงความเหมาะสมทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบและลักษณะ ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งานและยังคงแสดงถึงอัตลักษณ์ความเป็นศิลปะไทยไว้ได้ ซึ่งมีขั้นตอนในการออกแบบคือ

- 1) เลือกลักษณะไทยที่จะนำมาออกแบบ
- 2) นำมาออกแบบตัดทอนหรือเพิ่มองค์ประกอบตามแนวทางการประยุกต์ใช้
- 3) ใสสีและทำให้ผลงานสมบูรณ์

ทั้งนี้ในการนำศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบ ยังควรคำนึงถึงความเหมาะสมในการนำมาใช้งาน ทั้งในด้านรูปแบบ คติ ความเชื่อ ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทย

2.3 ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

ตัวอย่างผลงานที่มีการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในการออกแบบจากแหล่งข้อมูลออนไลน์ ศูนย์บัณฑิตไทย กระทรวงวัฒนธรรม และข้อมูลจากของศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน) ที่ได้รับการเผยแพร่ในหนังสือทิศทางหัตถศิลป์ฉบับออนไลน์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2559-2563

ตารางที่ 3 ตัวอย่างผลงานที่มีการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในการออกแบบ

ภาพผลงาน	ชื่อผู้ออกแบบ	รายละเอียดผลงาน	ปีที่เผยแพร่	ศิลปะไทยที่นำมาประยุกต์ใช้
	ธีรวัฒน์ พจน์วิบูลศิริ	นาฬิกาที่เขียนลวดลายจากจิตรกรรมฝาผนัง เป็นของฝากที่ระลึกจังหวัดลำปาง	2363	จิตรกรรมไทย
	ธีรวัฒน์ พจน์วิบูลศิริ	เสื้อยืดลายกราฟิกหน้าคนธรรพ์ จากจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี	2363	จิตรกรรมไทย
	ปณต ทองประเสริฐ	กระเป๋าผ้าแคนวาสลายดอกไม้ร่วงวัดหนองในเหนือ จังหวัดสระบุรี	2363	จิตรกรรมไทย
	ปณต ทองประเสริฐ	กระเป๋าสะพาย ลายจิตรกรรมฝาผนังวัดราษีาราม จังหวัดอุบลราชธานี	2363	จิตรกรรมไทย
	ปณต ทองประเสริฐ	ชุดเครื่องเขียน ลายผ้าทอโบราณ จังหวัดอุบลราชธานี	2363	หัตถศิลป์ไทย
	ปณต ทองประเสริฐ	หมอนอิงลายประดับผนังและเพดาน วิหารน้อย วัดพระสิงห์ จังหวัดเชียงราย	2363	จิตรกรรมไทย
	ปณต ทองประเสริฐ	ปกสมุดโน้ตลายปูนปั้นวัดโน จังหวัดเชียงราย	2363	ประติมากรรมไทย

ภาพผลงาน	ชื่อ ผู้ออกแบบ	รายละเอียดผลงาน	ปีที่ เผยแพร่	ศิลปะไทยที่ นำมา ประยุกต์ใช้
	วศินบุรี สุพานิชวร ภาชน์	นำเสนอเบญจรงค์ไทยให้เข้าไปกับยุคใหม่ โดยใช้วัสดุที่สื่อถึงกระบวนการการทำเครื่องปั้น ดินเผา	2562	หัตถศิลป์ ไทย
	กชวิช บุรณธิญโญ	งานประติมากรรมที่ได้รับแรงบันดาลใจจากลายไทยในงานประติมากรรมไทย และนำเอาสัตว์ที่ตนเองชอบและเป็นสัตว์ที่พบเจอในวัด คือ แมว มาจัดวางในรูปทรงของศิลปะไทย	2562	ประติมา กรรมไทย
	ปิ่นสุวรรณ เบญจรงค์	นำชิ้นส่วนของเบญจรงค์ที่นำมาประกอบ มีแนวคิดให้เป็นผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย สะท้อนให้เห็นถึงความมีอิสระ ไร้ขีดจำกัดของศิลปะ เน้นความมีสีสัน	2562	หัตถศิลป์ ไทย
	นัตดาวดี บุญญะเดช	ผลิตภัณฑ์กระเป๋าที่ใช้ผ้าไหมเป็นส่วนประกอบ มีคุณสมบัติทำความสะอาดตัวเองได้เมื่ออยู่ภายใต้แสงอัลตราไวโอเลต	2562	หัตถศิลป์ ไทย
	ทัศนพสถาน หญิง จังหวัด พิษณุโลก	นำเสนอผ่านเทคนิคการด้นมือบนผ้า 3 ชั้น ด้วยวิธีการ Quilting ที่นำเศษผ้าหลากสีมาเย็บต่อกัน	2562	หัตถศิลป์ ไทย

ภาพผลงาน	ชื่อ ผู้ออกแบบ	รายละเอียดผลงาน	ปีที่ เผยแพร่	ศิลปะไทยที่ นำมา ประยุกต์ใช้
	ศรัณ เย็นปัญญา	การนำเสนอของการทอผ้า พื้นเมือง ผ้าชาวเขามาติด แปลงเป็นสินค้าที่สามารถ นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ด้วยแนวคิด EXOTIC POP	2562	หัตถศิลป์ ไทย
	จิระพงษ์ เดชรัตน์	งานออกแบบสื่อถึงความมั่ง คั่งรุ่งเรืองของศิลปะไทยและ ถ่ายทอดเป็นเครื่องประดับที่ ใช้เทคนิคการทำเบญจรงค์ โดยลดทอนลวดลายให้ สอดคล้องกับเครื่องประดับ	2562	หัตถศิลป์ ไทย
	อารียา บุญ ช่วยแล้ว	เครื่องประดับโดยที่ทำจาก เทคนิคงานหัตถกรรมไทย เช่น อย่างแหวนเครื่องลาย ครามหรือต่างหูรูปขามตรา ไก่	2562	หัตถศิลป์ ไทย
	กฤษณ์ พุฒ พิมพ์	โคมไฟที่มีการออกแบบให้ เรียบง่าย มีกลิ่นอายญี่ปุ่น ใช้ลายเบญจรงค์มาประดับ เพื่อเจาะกลุ่มตลาดที่มีอายุ น้อยลง	2561	หัตถศิลป์ ไทย
	100 แรง บันดาลไทย	การนำภาพจิตรกรรมไทย และลายรดน้ำมาออกแบบ กราฟิก	2561	จิตรกรรม ไทย

ภาพผลงาน	ชื่อ ผู้ออกแบบ	รายละเอียดผลงาน	ปีที่ เผยแพร่	ศิลปะไทยที่ นำมา ประยุกต์ใช้
	56 Studio	เก้าอี้สตูล จากเก้าอี้ในร้าน อาหารไทย ออกแบบใหม่ โดยใช้สีเส้นจัดจ้านและลาย ปักย้อนยุคบนผิวเสื้อ พลาสติก สะท้อนถึง วัฒนธรรมร่วมสมัย	2561	หัตถศิลป์ ไทย
	Plural Designs	ชุดตกแต่งผนัง สานไม้ไผ่ เป็นรูปเรขาคณิตและบรรจุ ลงในกรอบอะคริลิก เพื่อ นำไปใช้ตกแต่งผนัง ซึ่ง สามารถสลับเปลี่ยน ตำแหน่งได้ตามความ เหมาะสม	2561	หัตถศิลป์ ไทย
	ไฟโรจน์ ธีระ ประภา	เข็มกลัดลายกราฟิกจาก จิตรกรรมตู้พระธรรมลายรด น้ำ	2559	จิตรกรรม ไทย
	100 แรง บันดาลไทย	การนำงานประติมากรรม ไทยและลายรดน้ำมา ออกแบบกราฟิก	2561	ประติมา กรรมไทย
	100 แรง บันดาลไทย	การนำบางส่วนของลวดลาย ลายรดน้ำบนตู้พระธรรม นำมาทำเป็นลวดลายของ แก้วและเปลี่ยนลายสีทอง เป็นใช้สีคราม	2561	จิตรกรรม ไทย
	-	เทปวาซีที่นำเอาลวดลาย คลื่นน้ำในผลงานจิตรกรรม ไทยมาใช้	2561	จิตรกรรม ไทย

ภาพผลงาน	ชื่อผู้ออกแบบ	รายละเอียดผลงาน	ปีที่เผยแพร่	ศิลปะไทยที่นำมาประยุกต์ใช้
	Trimode Studio	โคมไฟโหละตอกลาย โดยนำลายดั้งเดิมมาลดทอนให้ดูเรียบง่าย และทำให้โหละมีสีส้ม	2560	หัตถศิลป์ไทย
	Sustainable Crafts	ซองจดหมายและกระดาษ โดยใช้เทคนิคย้อมคราม	2560	หัตถศิลป์ไทย
	Think Studio	ชุดความรู้เกี่ยวกับสวดลายของเครื่องเบญจรงค์ ประกอบด้วยตราปั๊มและอะคริลิกลอกลาย โดยผู้ใช้งานสามารถปรับการจับคู่ลายได้เอง	2560	หัตถศิลป์ไทย
	ไฟโรจน์ อีระประภา	การออกแบบปกสมุดลายกราฟิกจากจิตรกรรมตู้พระธรรมลายรดน้ำ	2559	จิตรกรรมไทย
	พรพรรณ สุทธิประภา ดวงรัตน์ นฤคุปต์ชาญชัย พารักษ์ มลิณทิสุต	กระเบื้องปูนสูงและช่องลมลายสับปะรดซึ่งเป็นหนึ่งในลายเขียนสีน้ำเงินหรือลายคราม	2560	สถาปัตยกรรมไทย
	นักศึกษาคณะ มัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัย ศิลปากร	งานประดับกระจกโดยได้รับแรงบันดาลใจจากพระบรมมหาราชวัง	2559	หัตถศิลป์ไทย

ภาพผลงาน	ชื่อผู้ออกแบบ	รายละเอียดผลงาน	ปีที่เผยแพร่	ศิลปะไทยที่นำมาประยุกต์ใช้
	Srinlim	ผ้าปักลายตัวอักษรสำหรับตกแต่งผนัง ใช้ลวดลายจากตัวอักษรไทย	2560	หัตถศิลป์ไทย และจิตรกรรมไทย
	โชติกา วัฒนะชัย ณีจรรยา กันตะบุษบก	สติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	2560	จิตรกรรมไทย
	iammie	สติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	2560	จิตรกรรมไทย
	Holen	สติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	2560	จิตรกรรมไทย
	Chokesupa	สติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	2559	จิตรกรรมไทย
	เอกมารินทร์ ศิริไพพรรณ	สติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	2559	จิตรกรรมไทย
	Nirut J	สติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์	2559	จิตรกรรมไทย

จากตัวอย่างผลงานที่มีการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในการออกแบบพบว่านักออกแบบไทยส่วนมากเลือกนำหัตถศิลป์ไทยมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน อาจเป็นเพราะว่าลักษณะของงานหัตถศิลป์เดิม สามารถนำมาปรับแต่งหรือเปลี่ยนแปลงได้ง่ายที่สุด เนื่องจากผลงานหัตถศิลป์ไทยมีลักษณะการใช้งานเป็นของใช้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว ในการเลือกนำมาประยุกต์ใช้นั้นเพียงเป็นการ

เพิ่มเติมหรือปรับเปลี่ยนรูปแบบ ลวดลายเพื่อให้สอดคล้องกับความนิยมในยุคปัจจุบันแล้วคงซึ่งลักษณะการใช้งานแบบเดิมไว้ ซึ่งแตกต่างจากงานจิตรกรรมไทย งานประติมากรรมไทยและงานสถาปัตยกรรมไทย ที่นักออกแบบเลือกนำมาประยุกต์ใช้น้อย อาจเป็นเพราะว่าผลงานศิลปะไทยเหล่านี้ มักเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา เป็นเรื่องราวของตำนาน ความเชื่อ ความศรัทธาและคตินิยมของคนไทยที่เป็นประเพณีและมีแบบแผน จึงนำมาประยุกต์ใช้ได้ค่อนข้างยากกว่างานหัตถศิลป์เพราะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมในการเลือกมาใช้ให้ถูกต้อง งานจิตรกรรมไทยที่นักออกแบบนำมาใช้ มักใช้ภาพของตัวภาคหรือตัวละครที่เป็นชาวบ้าน และตัวละครจากเรื่องรามเกียรติ์ คือ ทศกัณฐ์และหนุมาน เนื่องจากมีลักษณะเด่นเป็นเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป ทำให้งานออกแบบเข้าถึงผู้ใช้งานได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้ งานศิลปะไทยประเภทจิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย และสถาปัตยกรรมไทย ก็เป็นงานที่มีความเป็นเอกลักษณ์และมีความเฉพาะตัวสูง เมื่อได้พบเห็นก็ทำให้สามารถบอกได้ว่าเป็นลักษณะของสกุลช่างหรือเป็นผลงานในช่วงเวลาใดของประวัติศาสตร์ ซึ่งถือเป็นลักษณะเด่นของงานศิลปะไทยประเภทดังกล่าวที่นำมาควรมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

นอกจากนี้ ไพโรจน์ พิทยเมธี (2551) ได้ทำการวิเคราะห์ และสรุปรูปแบบของเอกลักษณ์ไทยในงานออกแบบได้ดังนี้

1. รูปทรงยอดแหลมมาออกแบบจะแสดงจะแสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน เช่น ยอดเจดีย์ ชฎา มงกุฎ
2. ลวดลายที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสนาหรือกษัตริย์มีความประณีตวิจิตรมากกว่างานทั่วไป ซึ่งมาจากความเชื่อที่ว่าเป็นสิ่งที่ต้องเทิดทูนไว้สูงสุด
3. สีทอง เป็นสีที่ใช้แสดงถึงควมมีคุณค่าสูง ซึ่งตรงกับความเชื่อของคนเอเชีย
4. ลายไทย เป็นลวดลายที่นิยมนำมาใช้ในการออกแบบมากที่สุดเนื่องจากสามารถทำได้ง่ายและแสดงเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน
5. ตัวเลขไทยและตัวอักษรไทย มีรูปทรงที่เป็นเอกลักษณ์ เมื่อนำมาใช้งานออกแบบจะสามารถแสดงความเป็นไทยได้อย่างแตกต่างและชัดเจน
6. ในงานออกแบบเลขศิลป์นิยมใช้ภาพบรรยากาศและตัวหนังสือย้อนยุคแสดงความเป็นไทย
7. สีที่มีสีสันสดใส เช่น แดงสีจากโรงลิเก งานวัด ก็สามารถแสดงถึงเอกลักษณ์ในการใช้สีของประเทศไทยได้

และยังได้เสนอขั้นตอนในการออกแบบเลขศิลป์ไทยไว้ 3 ประการ คือ

1. การเลือกสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ไทย ควรเลือกที่สามารถคิดและคลี่คลายไปเป็นองค์ประกอบทางศิลปะการออกแบบและสามารถสื่อความหมายตามโจทย์ได้ดีที่สุด

2. การนำอัตลักษณ์ไทยที่เลือกมาผ่านการออกแบบ ตัดทอน หรือเพิ่มองค์ประกอบให้เป็นงานออกแบบ แต่ให้ความรู้สึกถึงอัตลักษณ์ไทยนั้นอยู่ ซึ่งควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความกลมกลืนและเป็นหนึ่งเดียวกัน เช่น สี จังหวะ ความกลมกลืน
3. นำสิ่งที่ออกแบบมาทดลองใส่สีตามหมวดหมู่เพื่อดูความเหมาะสม

ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ไม่เหมาะสม

การนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในปัจจุบัน มีแนวทางในการประยุกต์ใช้ทั้งในรูปแบบของงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ หรือแม้แต่การนำไปทำเป็นสิ่งของเครื่องใช้ รวมทั้งนำไปใช้ในงานออกแบบตกแต่งดังที่กล่าวไปแล้วในข้างต้น แต่ในขณะเดียวกันก็พบว่าวิธีการและรูปแบบศิลปะไทยที่นำไปประยุกต์ใช้นั้น ผู้นำไปใช้อย่างขาดความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทและคติแนวคิดในการสร้างศิลปะไทยอยู่มาก จึงส่งผลต่อการออกแบบผลงานขึ้นต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความไม่เหมาะสมทั้งในด้านรูปแบบ แนวความคิด และการนำไปใช้งาน ดังเช่น การนำเศียรพระพุทธรูปไปใช้ประดับตกแต่ง ซึ่งขัดต่อคติและความเชื่อของพุทธศาสนาที่เชื่อกันว่า พระพุทธรูปเป็นตัวแทนหรือเป็นสัญลักษณ์ของพระพุทธเจ้า ซึ่งเป็นที่เคารพบูชาอย่างสูงสุด ดังนั้น การนำเศียรพระพุทธรูปไปใช้ประดับตกแต่งจึงถือได้ว่าเป็นการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้อย่างไม่เหมาะสม แสดงให้เห็นว่าผู้ออกแบบยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้เป็นอย่างมาก



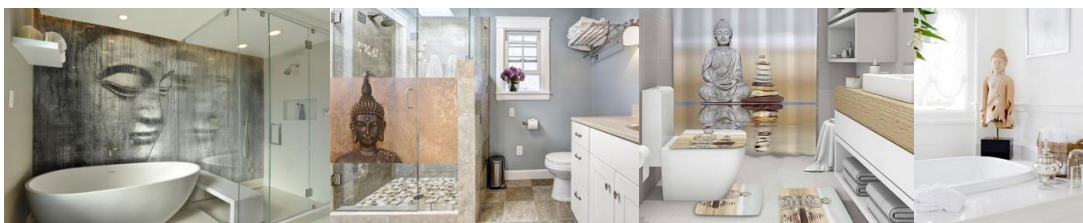
ภาพที่ 95 เศียรพระพุทธรูปประดับตกแต่งร้านอาหาร

ที่มา: เติลินิวส์ (2558)



ภาพที่ 96 เศียรพระพุทธรูปประดับตกแต่งรั้วบ้านและบริเวณ

ที่มา: เวิร์คพอยท์ (2560)



ภาพที่ 97 พระพุทธรูปประดับตกแต่งห้องน้ำ

ที่มา: <https://v3.loveyourhome.ie> (2560)



ภาพที่ 98 ผลิตภัณฑ์สบู่อะไรพระพุทธรูปเจ้า

ที่มา: มติชน (2556)



ภาพที่ 99 กระถางต้นไม้เศียรพระพุทธรูป

ที่มา: www.homecrux.com (2559)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkornrajavidyalaya



ภาพที่ 100 โต๊ะกาแฟเศียรพระพุทธรูป

ที่มา: www.homecrux.com (2559)

ดังนั้นการให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ทั้งในด้านรูปแบบ เนื้อหา คติและความเชื่อในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยที่ถูกต้อง จึงเป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนการ ออกแบบและการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

สรุปได้ว่าการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันมีแนวทางในการประยุกต์ได้ 6 แนวทางด้วยกัน คือ 1) การตกแต่ง 2) การรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อน 3) การเปลี่ยน

วัตถุประสงค์การใช้งาน 4) การเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพการใช้งาน 5) การแปรนามธรรมเป็นรูปธรรม 6) การนำสิ่งหนึ่งจากบริบทเดิมมาไว้ในบริบทใหม่ โดยมีขั้นตอนในการออกแบบคือ 1) เลือกลักษณะไทยที่จะนำมาออกแบบ 2) นำมาออกแบบตัดทอนหรือเพิ่มองค์ประกอบตามแนวทางการประยุกต์ใช้ และ 3) ลงสีผลงานให้สมบูรณ์ โดยงานประยุกต์ศิลป์ส่วนมากนิยมสร้างในรูปแบบของหัตถศิลป์ไทย เนื่องจากผลงานหัตถศิลป์ไทยมีลักษณะการใช้งานเป็นของใช้ในชีวิตประจำวันอยู่เดิม ซึ่งการสร้างสรรค์พัฒนาให้เข้ากับยุคสมัยก็จะทำให้ผลงานหัตถศิลป์ไทยเข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวันได้ง่ายยิ่งขึ้น ทั้งนี้ งานศิลปะไทยประเภทจิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย และสถาปัตยกรรมไทย ก็เป็นงานที่มีความเป็นเอกลักษณ์และมีความเฉพาะตัวสูง สามารถแสดงลักษณะของสกุลช่างหรือบอกช่วงเวลาในการสร้างงานได้ นับว่าเป็นลักษณะเด่นของงานศิลปะไทยที่นำควมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

ทั้งนี้ในการนำศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบต้องมีความรู้ ความเข้าใจ ทั้งในด้านเนื้อหา คติ ความเชื่อ รูปแบบและลักษณะของศิลปะไทยให้กระจ่าง เพื่อที่จะสามารถออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยให้เหมาะสมในการต่อการนำมาใช้งาน สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งานและยังคงแสดงถึงอัตลักษณ์ความเป็นศิลปะไทยไว้ได้

3. นิทรรศการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Exhibition)

3.1 ความหมายของนิทรรศการ

นิทรรศการ (Exhibition) หมายถึง การแสดงผลงาน วัสดุสิ่งของต่าง ๆ ผลิตภัณฑ์ การจัดสื่อแสดงหลายๆ อย่างในขณะเดียวกัน เช่น ของจริง หุ่นจำลอง ภาพวาด ภาพถ่าย การสาธิต ป้ายนิเทศ ภาพ โฆษณา ปาฐกถา การฉาย การทดลอง ที่มีการจัดอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย เป็นหมวดหมู่ ดูง่าย ความชัดเจน ช่วยให้ผู้ดูมีความเข้าใจข้อมูลโดยใช้ข้อความสั้น ๆ อธิบายประกอบ หรือมีกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเป็นการให้การศึกษาควบคู่กับการจัดแสดงผลงาน มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ชมได้มีความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่จัดแสดง เกิดความรู้และความชื่นชม โดนนิทรรศการเป็นสื่อประเภทที่ผู้ชมเข้าถึงได้ดีผ่านการใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การมองเห็น การฟัง การได้สัมผัส และที่มีอิทธิพลต่อการศึกษาทั้งในด้าน วิทยาศาสตร์ ธุรกิจ สังคม การเมือง และการอุตสาหกรรมเป็นอย่างมาก นอกจากนั้นยังสามารถใช้นิทรรศการในการประชาสัมพันธ์และการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพที่สามารถทำให้ผู้ชมสนใจวัตถุและแนวความคิด ก่อให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้ชมที่มีความใกล้เคียงกับประสบการณ์ตรง สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้ชมได้อย่างกว้างขวางและสามารถดึงดูดให้เกิดความสนใจในกระบวนการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น (ประหยัด จิระวรพงษ์, 2521; ประพันธ์ ชัยเจริญ, 2521; วาสนา ขาวนา, 2533; พยุงศักดิ์ ประจุศิลป์, 2531; ประเสริฐ ศีลรัตน, 2549; นิพนธ์ สุขปรีดี, 2521)

จากการให้คำนิยามความหมายเกี่ยวกับนิทรรศการของนักวิชาการ สามารถสรุปความเข้าใจได้นิทรรศการเป็นเครื่องมือหรือสื่อกลางของบุคคลหรือหน่วยงานสำหรับให้ความรู้ความเข้าใจ ประสบการณ์ และการศึกษา รวมถึงการประชาสัมพันธ์ข่าวสารข้อมูลไปสู่ประชาชนซึ่งทำให้ผู้ชมนิทรรศการเกิดประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม

3.2 ประเภทของนิทรรศการ

การจำแนกประเภทของนิทรรศการสามารถแบ่งได้เป็น 2 วิธี คือ จากลักษณะของวิธีการจัดและจากลักษณะของสถานที่จัด มีรายละเอียดดังนี้ (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2549; ชีรศักดิ์ อัครบวร, 2542)

3.2.1. การกำหนดระยะเวลา

3.2.1.1 นิทรรศการถาวร (Permanent Exhibition) คือ นิทรรศการที่จัดอยู่ในที่ใดที่หนึ่งเป็นระยะเวลานาน ๆ หรือตลอดไป นิทรรศการลักษณะนี้ได้รวบรวมและจัดแสดงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ โบราณคดีและศิลปะ เป็นต้น โดยจะมีการโยกย้ายสิ่งของที่จัดแสดงบางส่วนหรืออาจมีการเพิ่มสิ่งของในการจัดแสดงเพิ่มเข้าไป ตัวอย่างนิทรรศการถาวร ได้แก่ นิทรรศการใน หอศิลป์แห่งชาติ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้ง พิพิธภัณฑ์ วิทยาศาสตร์ พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ เมืองโบราณ เมืองจำลอง หอวัฒนธรรม ตามศูนย์วัฒนธรรมแต่ละจังหวัด ห้องแสดงประวัติศาสตร์บ้าน เป็นต้น

3.2.1.2 นิทรรศการชั่วคราว (Temporary Exhibition) คือ นิทรรศการที่จัดอยู่ในที่ใดที่หนึ่งเป็นระยะเวลาสั้น ๆ ในระยะเวลาสัปดาห์ เดือน ปี แต่ไม่ถาวร แบ่งตามวัตถุประสงค์ของการจัดได้เป็น 2 ประเภท คือ

1) นิทรรศการชั่วคราวที่จัดแสดงเป็นเอกเทศ เป็นการกำหนดจัดในช่วงระยะเวลาหนึ่งเพื่อแสดงสิ่งใด ๆ โดยไม่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการจัดนิทรรศการประเภทอื่น

2) นิทรรศการชั่วคราวที่จัดแสดงเพื่อเสริมนิทรรศการถาวร เป็นการจัดขึ้นเพื่อเสริมการแสดงผลที่มีอยู่เดิม โดยอาจใช้เป็นเครื่องเร้าความสนใจ เชิญชวนประชาสัมพันธ์ให้คนเข้าชมสิ่งแปลกใหม่ในบริเวณที่จัดนิทรรศการถาวร ซึ่งแหล่งที่จัดนิทรรศการถาวรโดยทั่วไปมักจัดนิทรรศการแบบนี้ขึ้น ได้แก่ หอศิลป์ ศูนย์วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์ เพื่อแสดงวัตถุหรือสิ่งที่เพิ่งสะสมมาได้ใหม่หรือในหัวข้อที่ประชาชนบางกลุ่มสนใจ หรือเป็นสิ่งที่นิทรรศการถาวรไม่มีเพื่อเป็นการเสริมการจัดแสดงที่มีอยู่เดิม

3.2.2 การกำหนดสถานที่จัดแสดง

3.2.2.1 นิทรรศการในร่ม (Indoor Exhibition) เป็นนิทรรศการที่จัดแสดงขึ้นภายในอาคาร โดยอาจใช้สถานที่บริเวณส่วนต่าง ๆ เช่น ภายในห้อง เถลิง ห้องโถง หอประชุม เป็นต้น

3.2.2.2 นิทรรศการกลางแจ้ง (Outdoor Exhibition) เป็นการ จัดนิทรรศการขนาดใหญ่ มีผู้ร่วมงานจากหน่วยงาน องค์กรธุรกิจหลายสาขา มีจุดมุ่งหมายให้ประชาชนจำนวนมากได้มีโอกาสเข้าชม โดยจัดในบริเวณที่มีพื้นที่กว้าง เช่น สนามหลวง วังสราญรมย์ สวน ลุมพินี สถาบันการศึกษา พื้นที่สาธารณะ เป็นต้น

3.2.2.3 นิทรรศการหมุนเวียน (Traveling Exhibition) เป็นนิทรรศการที่จัดแสดงหมุนเวียนเปลี่ยนสถานที่จัดแสดงสลับกันไป เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทักษะ และเผยแพร่ให้ผู้ชมในท้องถิ่นได้รู้เห็นเพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการหรือข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ ข้อดีของนิทรรศการหมุนเวียนคือสามารถเปลี่ยนพื้นที่จัดแสดงตามที่ต้องการ ได้

3.2.3 ลักษณะการจัดนิทรรศการในสถานที่ต่าง ๆ

3.2.3.1 นิทรรศการถาวร เป็นการ จัดนิทรรศการที่มีการลงทุนสูง วัสดุอุปกรณ์ที่นำมาจัดแสดงต้องเป็นวัสดุที่คงทน การออกแบบเพื่อการจัดแสดงสิ่งของจะทำการ ารอบคอบพิถีพิถัน มีการออกแบบการจัดแสดงนิทรรศการไว้อย่างมีแบบแผนแน่นอน โดยนิทรรศการ ถาวรส่วนมากอยู่ในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์

3.2.3.2 นิทรรศการชั่วคราว เป็นการ จัดแสดงระยะสั้น ๆ หรือเป็น ครั้งคราว เนื้อหาและกิจกรรมที่นำเสนอจะเป็นเรื่องราวใหม่ ๆ สื่อที่ใช้ในการจัดแสดงมีทั้งสื่อประเภท วัสดุและสื่อผลงาน

3.2.3.3 นิทรรศการเคลื่อนที่ เป็นนิทรรศการที่ได้จัดเตรียมสื่อ สำเร็จไว้เป็นชุด ๆ แต่ละชุดมีความสมบูรณ์เบ็ดเสร็จในตัวเอง เนื้อหาที่เตรียมไว้มีหลายเรื่องเพื่อสนอง ความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้ชม รูปแบบของนิทรรศการเคลื่อนที่ที่ต้องอาศัยยานพาหนะ สื่อที่ใช้ ในนิทรรศการเคลื่อนที่มีจำนวนไม่มากนัก

3.2.3.4 นิทรรศการในอาคาร จัดขึ้นภายในอาคารหรือพื้นที่ที่มี หลังคาป้องกันแสงแดดและฝนได้ เนื้อหาของนิทรรศการเป็นเรื่องราวที่ไม่จำเป็นต้องใช้บริเวณ กว้างขวางมากนัก สามารถนำเสนอให้เบ็ดเสร็จภายในอาคารได้ เป็นเนื้อหาที่ต้องการความต่อเนื่อง ปราศจากสิ่งรบกวนในการชมที่จัดแสดง มีการควบคุมบรรยากาศด้วยแสงโดยเฉพาะเนื้อหาที่ต้องการ สร้างอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมด้วยการเน้นการควบคุมแสงในจุดสำคัญ การเลือกใช้วัสดุ สามารถใช้วัสดุได้ทุกประเภททั้งชนิดถาวรและไม่ถาวร เช่น ไม้ หิน โลหะ กระจก สีน้ำ สีโปสเตอร์

เป็นต้น การออกแบบการจัดนิทรรศการภายในอาคารสามารถสร้างสรรค์ด้วยจินตนาการที่สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรมได้อย่างอิสระเพราะสามารถควบคุมบรรยากาศได้

3.2.3.5 การจัดนิทรรศการกลางแจ้ง จัดแสดงสื่อสิ่งของหรือกิจกรรมบริเวณภายนอกอาคาร จัดได้ทั้งแบบถาวรและแบบชั่วคราว เนื้อหาที่นำเสนอมีความสัมพันธ์กับพื้นที่จัดแสดง

3.2.3.6 นิทรรศการกึ่งกลางแจ้ง เป็นนิทรรศการที่จัดแสดงบางส่วนอยู่ในอาคารและบางส่วนอยู่บริเวณกลางแจ้ง อาจจัดเป็นแบบถาวรหรือแบบชั่วคราวก็ได้ เนื้อหาที่อยู่นอกอาคารมักมีความสัมพันธ์กับธรรมชาติแวดล้อมซึ่งอาจเป็นหุ่นจำลองหรือของจริง

สถานที่ในการจัดนิทรรศการเป็นปัจจัยสำคัญปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อรูปแบบและสื่อการเรียนรู้ รวมทั้งประเภทของผลงานที่นำมาใช้จัดแสดง ดังนั้น การออกแบบการจัดนิทรรศการควรคำนึงถึงข้อจำกัดของสถานที่ ควรออกแบบใช้พื้นที่ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและวิธีการเรียนรู้ของผู้ชมนิทรรศการ

3.3 นิทรรศการทางการศึกษา

นิทรรศการทางการศึกษาเป็นนิทรรศการที่มุ่งจัดเพื่อการศึกษาและให้ข้อมูลความรู้ทางวิชาการแก่ผู้ชมโดยเฉพาะ นิทรรศการทางการศึกษาเป็นการใช้นิทรรศการเพื่อเป็นสื่อให้นักเรียนประชาชนหรือผู้ชมนิทรรศการเกิดการเรียนรู้หรือได้รับการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพและกว้างขวางหลายรูปแบบ นิทรรศการโดยทั่วไปมักจะมีจุดประสงค์เพื่อการศึกษาแฝงอยู่ด้วยเสมอ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การวางแผนการจัดนิทรรศการ การตั้งจุดประสงค์และความรู้หรือประสบการณ์ที่ต้องการให้ผู้ชมหรือนักเรียนได้รับโดยตรง โดยธีรศักดิ์ อัครบวร (2542) ได้แบ่งนิทรรศการทางการศึกษาที่ตามสถานภาพของผู้จัดออกเป็น 2 กลุ่ม คือ นิทรรศการโดยสถาบันการศึกษา กับ นิทรรศการโดยหน่วยงานอื่น ๆ ที่ไม่ใช่สถาบันการศึกษา เป็นองค์กรที่ต้องการให้การศึกษาบางเรื่องแก่ประชาชนโดยทั่ว ๆ ไป

3.3.1 นิทรรศการโดยสถาบันการศึกษา เป็นนิทรรศการที่จัดโดยสถาบันการศึกษา ส่วนใหญ่เป็นการจัดเพื่อใช้กับการเรียนการสอนโดยตรง หรือประชาสัมพันธ์เพื่อเผยแพร่กิจกรรมของสถาบัน ซึ่งอาจจัดได้โดยการนำผลงานของนักเรียนออกแสดงต่อสาธารณชนในบางโอกาสหรือเมื่อมีเทศกาลต่าง ๆ นิทรรศการที่จัดโดยสถาบันการศึกษามี 2 ลักษณะ คือ นิทรรศการนอกห้องเรียน (Exhibition Outside Classroom) และนิทรรศการในห้องเรียน (Classroom Exhibition)

3.3.2 นิทรรศการโดยหน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ เป็นนิทรรศการที่หน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ จัดขึ้นเพื่อการศึกษาแก่ผู้ชม โดยเอื้ออำนวยให้สถาบันการศึกษา โรงเรียน หรือครู

และนักเรียนสามารถนำมาใช้เพื่อการศึกษาได้ ชีรศักดิ์ อัครบวร (2542) สรุปว่า นิทรรศการเพื่อการศึกษาที่ครูสามารถนำมาใช้จากหน่วยงานต่าง ๆ นอกสถาบันการศึกษามีอยู่ 4 แหล่งด้วยกัน คือ

3.3.2.1. นิทรรศการของพิพิธภัณฑ์สถานต่าง ๆ ซึ่งครูสามารถเลือกใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ประกอบบทเรียนได้ตามความเหมาะสมจากนิทรรศการถาวรและนิทรรศการชั่วคราว

3.3.2.2. นิทรรศการขององค์กรต่าง ๆ ที่รณรงค์เผยแพร่ผลงานและภารกิจต่อสาธารณชน ซึ่งครูอาจเลือกบางส่วนของนิทรรศการนั้นมาใช้ประกอบการสอนได้

3.3.2.3. หน่วยงานของรัฐที่ต้องจัดนิทรรศการเป็นประจำ นิทรรศการเพื่อการศึกษาของศูนย์บริรักษ์เพื่อการศึกษาและท้องฟ้าจำลองกรุงเทพ

3.3.2.4. นิทรรศการของบริษัทและห้างสรรพสินค้า สินค้าบางชนิดบริษัทผู้จัดทำน่าจะใช่วิธีการจัดนิทรรศการเพื่อเป็นการส่งเสริมการขายและยังได้สอดแทรกการให้ความรู้ด้านต่าง ๆ แก่ลูกค้าด้วยซึ่งครูอาจเลือกเนื้อหาบางส่วนของ นิทรรศการเหล่านั้นมาใช้ได้

นิทรรศการเพื่อศึกษามีบทบาทหน้าที่ของนิทรรศการในการให้การศึกษาความรู้และประสบการณ์ด้านต่าง ๆ ไม่ได้จำกัดให้เป็นหน้าที่ของสถาบันการศึกษานั้น เนื่องจากสถาบันการศึกษาก็ไม่อาจตอบสนองต่อความต้องการเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางวิทยาการที่ต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจเพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้ นิทรรศการจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่หน่วยงานต่าง ๆ นำมาใช้เพื่อแก้ปัญหาด้านการให้การศึกษาให้แก่บุคคลและชุมชนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และทันต่อสถานการณ์ ซึ่งการให้การศึกษาในลักษณะนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ชมนิทรรศการ 4 ประการ คือ (ประเสริฐ ศีลรัตน, 2549)

1) ได้รับความรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม เป็นความรู้ใหม่หรืออาจเป็นความรู้ที่นำไปสู่การสร้างประสบการณ์ต่าง ๆ สามารถนำไปใช้ได้จริงและเกิดความมั่นใจที่ได้เรียนรู้

2) เกิดความเจริญงอกงาม ซึ่งเป็นผลจากการรับรู้จากนิทรรศการที่ทำให้ผู้รับรู้มีความงอกงามทางสติปัญญา ร่างกายและอารมณ์ ส่งผลให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

3) สามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ การจัดแสดงนิทรรศการในการให้การศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ชมสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากนิทรรศการไปใช้ให้เป็นประโยชน์แก่ตนเองและสังคม

4) เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ในบทบาทหน้าที่ของนิทรรศการด้านการให้ศึกษาก็เพื่อสร้างประสบการณ์และพัฒนาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้รับรู้ให้เป็นไปในทิศทางที่พึงประสงค์ แบ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้เป็น 3 ด้านด้วยกัน

4.1) ด้านความรู้คิดและการแก้ปัญหา หลังจากได้รับความรู้จากการชมนิทรรศการก็จะช่วยให้เกิดทักษะและความสามารถทางสติปัญญาอันจะทำให้แนวความคิดเปลี่ยนไปส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม

4.2) ด้านทักษะและความชำนาญ คือ การเปลี่ยนแปลงในการเคลื่อนไหวและการใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เพราะเมื่อมีความรู้ความชำนาญมากขึ้นก็จะสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่วและเหมาะสมกว่าผู้อื่น

4.3) ด้านเจตคติ เป็นการเปลี่ยนแปลงทางค่านิยมหรือทัศนคติ เพราะเมื่อได้รับความรู้แล้วการคิดพิจารณาค่านิยมต่าง ๆ ตลอดจนการตัดสินใจในการเลือกค่านิยมที่มีความสำคัญและบทบาทสูงสุดมาเป็นคุณสมบัติความประพฤติของแต่ละบุคคล เป็นผลให้มีค่านิยม มีจิตใจ มีทัศนคติดีขึ้น

ในบทบาทหน้าที่ของนิทรรศการแต่ละครั้งที่จัดแสดงอาจถูกกำหนดแยกออกจากกัน เช่น ในโรงเรียนหรือสถานศึกษาจัดนิทรรศการเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยเฉพาะ ในการจัดนิทรรศการของกลุ่มโรงงานหรือ บริษัทหรือผู้ผลิตสินค้าเป็นการจัดเพื่อการโฆษณาสินค้าโดยเฉพาะ หน่วยงานหรือสถาบันของรัฐหรือเอกชนจัดนิทรรศการเพื่อประชาสัมพันธ์ให้ความรู้แก่ประชาชนทั่วไป เหล่านี้ล้วนเป็นการกำหนดบทบาทหน้าที่ของนิทรรศการให้มีลักษณะเฉพาะ แต่นิทรรศการบางครั้งก็จัดขึ้นโดยกำหนดบทบาทหน้าที่ทั้งสามประการอยู่ในงานเดียวกันก็เป็นไปได้เพื่อให้ผู้ชมนิทรรศการได้รับประโยชน์จากการชมนิทรรศการสูงสุด

3.4 การวางแผนและการเตรียมการจัดนิทรรศการทางการศึกษา

นิทรรศการเป็นสื่อที่ผู้ชมเข้าถึงได้ง่าย เนื่องจากนิทรรศการสามารถให้ประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้ชมได้ใกล้เคียงกับประสบการณ์ตรง ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกรู้สึกชื่นชอบหรือตื่นตัวในขณะชมนิทรรศการ ซึ่งในการจัดนิทรรศการเพื่อดึงดูดและสร้างความสนใจแก่ผู้ชม ตลอดจนสื่อความหมายหรือถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้ชมให้ดีขึ้น ย่อมต้องมีการวางแผนเกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบและการจัดนิทรรศการให้มีคุณภาพ โดยมีนักวิชาการได้ให้รูปแบบวิธีการในการจัดนิทรรศการทางการศึกษาดังนี้

3.4.1 รูปแบบของวิธีการจัดนิทรรศการอย่างเป็นระบบตามแนวคิดของอัลเลน (Allen D. A., 1967)

1) การตั้งเป้าหมายในการจัดนิทรรศการ เป็นการกำหนดทิศทางในการจัดนิทรรศการ ซึ่งอัลเลนได้เสนอกลุ่มเป้าหมายของการจัดนิทรรศการเป็น 3 กลุ่ม ตามระดับความรู้ของผู้ชม คือ

กลุ่มที่ 1 นิทรรศการสำหรับเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี การจัดนิทรรศการควรเป็นไปตามความนึกคิด และจินตนาการของเด็ก มีความน่าตื่นเต้นและมหัศจรรย์ ซึ่งต้องควรคำนึงถึงพัฒนาการวัยเด็กเป็นสำคัญ

กลุ่มที่ 2 กลุ่มเยาวชนและประชาชนทั่วไป ที่ไม่ได้มีความรู้เฉพาะทาง โดยอุปกรณ์ในการจัดแสดงจะต้องใช้เพื่อเชื่อมโยงข้อเท็จจริงบ้าง มีสีสันและแสงเสียงช่วยดึงดูดความสนใจ

กลุ่มที่ 3 เป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง มีความรู้ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ แต่ต้องการจะแสวงหาข้อเท็จจริงของ ซึ่งกลุ่มนี้จะต้อเน้นเนื้อหาสาระของนิทรรศการเป็นสิ่งสำคัญ

การจัดนิทรรศการ ต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายว่าจะได้รับอะไร อาจเป็นความรู้ ความชำนาญ ทักษะ ค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไป นิทรรศการบางเรื่องอาจกำหนดเป้าหมายเชิงปริมาณก็ได้ โดยในการตั้งเป้าหมายของการจัดนิทรรศการนั้นผู้จัดควรตอบคำถามที่ว่ากลุ่มเป้าหมายคือใครและจะได้รับประโยชน์อะไร

2) ขั้ววางแผนการจัด ผู้จัดอาจยึดหลักการบริหารงาน 4M's เป็นแนวในการวางแผนงาน การกำหนดขนาด รูปแบบ เนื้อหา และกิจกรรมประกอบต่าง ๆ ตลอดจนการตกแต่งให้นิทรรศการมีสีสัน น่าตื่นเต้นยิ่งขึ้น โดยสามารถอธิบายหลักการวางแผนการจัดนิทรรศการตามหลัก 4M's ได้ดังนี้

2.1) การระดมความคิดและกำลังใจ (Mind) ผู้จัดต้องมีความตั้งใจที่จะเสนอสิ่งที่ดีให้กับผู้ชม

2.2) กำลังคน (Man) การแบ่งงานในการนิทรรศการมักเป็นการกำหนดบุคลากรหลักไว้ดังนี้ คือ ผู้จัดการหรือผู้ประสานงานหลัก ผู้ออกแบบ และผู้ผลิต ในแต่ละกลุ่มอาจมีทีมงานช่วยเหลือตามสมควร ส่วนกำลังคนในระดับรองลงไปได้แก่ ช่างฝีมือ ช่างศิลป์ ช่างไฟฟ้า และช่างเสียง จะอยู่ใน การกำกับของผู้ผลิต

2.3) งบประมาณ (Money) การจัดนิทรรศการควรมีการวางแผนการใช้งบประมาณอย่างรัดกุม

2.4) อุปกรณ์เครื่องมือและวัสดุที่ใช้ (Material) ได้แก่ อุปกรณ์หลักในการจัดสถานที่ อุปกรณ์เพื่อแสดง อุปกรณ์สำหรับติดตั้ง อุปกรณ์เครื่องเขียน อุปกรณ์ตกแต่ง อุปกรณ์เกี่ยวกับแสง เสียงและไฟฟ้า โสตทัศนวัสดุและของจริงต่าง ๆ ที่จะใช้แสดง สารเนื้อ และข้อมูลที่ต้องการนำเสนอ เช่น คำบรรยาย หัวเรื่อง รูปภาพ แผนภูมิ หุ่นจำลอง ภาพโฆษณา ฯลฯ

3) ขั้วเตรียมงาน (Preparation) ผู้ประสานงานจะต้องเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการติดตามงาน ส่วนผู้ผลิต (Producers) จะเป็นผู้ควบคุมฝ่ายปฏิบัติการฝ่ายต่าง ๆ อันประกอบด้วยฝ่ายช่าง ฝ่ายศิลป์ และฝ่ายแสงเสียง

- 4) **ขั้นจัดสร้าง (Production)** ควรจัดให้เสร็จก่อนวันเปิดนิทรรศการ 1 วัน
- 5) **ขั้นประชาสัมพันธ์** การประชาสัมพันธ์นิทรรศการ แบ่งเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงก่อนการจัด เพื่อเชิญชวนกลุ่มเป้าหมายและผู้สนใจมาชม และการประชาสัมพันธ์ระหว่างจัดนิทรรศการ เพื่อให้คำแนะนำ เชิญชวนและชี้แจงต่าง ๆ เกี่ยวกับระยะเวลาของการ สาธิต หรือการ แสดงประกอบ หรือการอธิบาย หรือการแข่งขันตลอดจนกิจกรรมอื่น ๆ ที่มีในงานนิทรรศการนั้น
- 6) **ขั้นจัดแสดง (Presentation)** ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่การแสดงต่าง ๆ เริ่มแสดงต่อสาธารณชน เป็นการนำเสนอสิ่งที่เตรียมไว้ตามแผน
- 7) **ขั้นประเมินผลนิทรรศการ** ควรทำทั้ง 3 ขั้นตอน คือ ก่อนจัดแสดง ขณะ จัดแสดง และภายหลังการจัดแสดง

3.4.2 ระบบการจัดนิทรรศการของ เดวิด คลีแลนด์ และวิลเลียม คิง (David Cheland and William A. King)

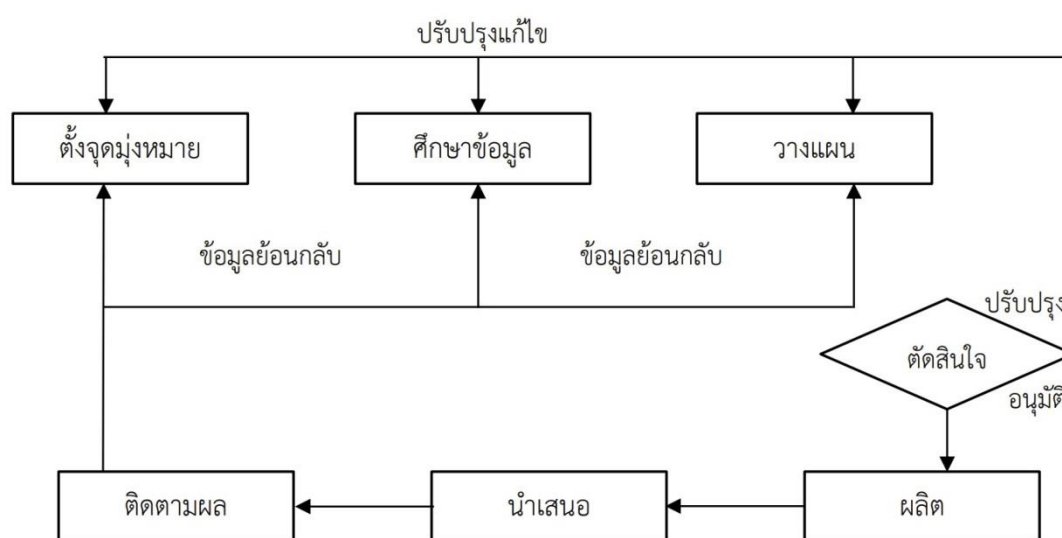
ระบบการจัดนิทรรศการทางการศึกษาของคลีแลนด์และคิง (David Cheland and William A. King อ้างถึงใน ญาณะวิสุทธิ์ สิมะสิงห์, 2528) โดยได้กำหนดวางแผนงาน 2 ส่วน ดังนี้

- 1) การวางแผนงานบุคคล ซึ่งถือเป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดในการดำเนินงาน แผนงานบุคคลกำหนดแบ่งบุคลากรออกเป็น 4 ฝ่ายคือ
 - 1.1) ฝ่ายวิชาการและข้อมูล ทำหน้าที่เกี่ยวกับการค้นคว้าวิจัย ทำ รายงานสรุป และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ
 - 1.2) ฝ่ายผลิตและศิลปกรรม ทำหน้าที่เกี่ยวกับการออกแบบและ ผลิตรูปแบบของงานโดยใช้ข้อมูลทางวิชาการมานำเสนออย่างชัดเจนและสวยงาม
 - 1.3) ฝ่ายประชาสัมพันธ์และโฆษณา ทำหน้าที่เกี่ยวกับการ ประชาสัมพันธ์ และโฆษณางานนิทรรศการ โดยการให้ข่าวแก่ผู้สนใจและสื่อมวลชน
 - 1.4) ฝ่ายบริหารและงบประมาณ ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับงานธุรการ และการเงินของการจัดแสดง ทั้งการติดต่อประสานงาน การหารายได้ การจัดงบประมาณฝ่ายต่าง ๆ การจัดทำบัญชีรับจ่ายต่าง ๆ ตลอดจนการประสาน งานเร่งรัด ติดตาม และสนับสนุนทุก ๆ หน่วยงาน
- 2) การวางแผนงานนิทรรศการ ซึ่งจะแบ่งเป็นขั้นตอนการปฏิบัติงานเป็น ระบบย่อย โดยกำหนดขั้นตอนไว้ดังนี้
 - 2.1) ตั้งจุดมุ่งหมาย ต้องแน่ชัดว่าจะจัดเพื่ออะไร
 - 2.2) การศึกษาข้อมูล เป็นการรวบรวมข้อมูลหลาย ๆ ด้าน ได้แก่ ข้อมูลด้านประชากรเป้าหมาย ข้อมูลด้านวิทยาการต่าง ๆ และข้อมูลด้านเนื้อหา

2.3) การกำหนดรูปแบบของนิทรรศการ โดยนำมาจัดทำแบบจำลองเป็นโครงร่าง

2.4) การอนุมัติแผนงานจัดนิทรรศการ มีประเด็นสำคัญ คืองบประมาณ รูปแบบของการนำเสนอ การประชาสัมพันธ์ และงานธุรการ

2.5) การติดตามผล เป็นหน้าที่ของฝ่ายวิชาการและข้อมูล ที่จะติดตามผลของการจัดนิทรรศการ ว่าได้ผลดีมากเท่าใด แล้วทำข้อมูลย้อนกลับมาปรับปรุง แก้ไขตามขั้น



แผนผังที่ 1 แผนภูมิกระบวนการจัดนิทรรศการของเดวิด คลีแลนด์ และวิลเลียม คิง

3.4.3 รูปแบบของวิธีการจัดนิทรรศการตามแนวคิดของประเสริฐ ศีลรัตน์

(2549)

สรุปการจัดออกแบบจัดนิทรรศการได้เป็น 3 ระยะ คือ การวางแผน การเตรียมการ การออกแบบ และการดำเนินการ

1) การวางแผน

การวางแผนเป็นเรื่องเกี่ยวกับการคิดและการตัดสินใจถึงวิธีการก่อนจะมีการดำเนินการในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งในขั้นตอนของการวางแผนจะประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ต่อไปนี้

1.1) การวิเคราะห์นโยบายและเป้าหมาย

1.2) การกำหนดวัตถุประสงค์ ซึ่งวัตถุประสงค์ที่กำหนดจะต้องมีความสัมพันธ์กับนโยบายและเป้าหมาย

1.3) การรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะจัดแสดง ระยะเวลา ขนาด และความร่วมมือจากชุมชน เป็นต้น

1.4) พิจารณาข้อจำกัดและเงื่อนไข

1.5) การคัดเลือกวิธีการที่จะดำเนินงานตามแผนการดำเนินงาน

1.6) วิเคราะห์ทางปฏิบัติที่น่าจะเป็นไปได้

1.7) การบันทึกและจัดรูปแบบแผนงาน

1.8) การประชุมเพื่อแบ่งงานและชี้แจงแผนงานแก่ผู้ร่วมงาน

1.9) การวางแผนมาตรการและควบคุมแผนงาน

1.10) การประเมินผล เป็นการตรวจสอบความถูกต้องของการปฏิบัติงานตาม

2) การเตรียมการ

2.1) การเตรียมเนื้อหา ได้แก่ การจัดเตรียมเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในการจัดแสดง เพื่อสร้างประสบการณ์และพัฒนาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้รับรู้ให้เป็นไปในทางที่พึงประสงค์ โดยเนื้อหาอาจแบ่งย่อยเป็นรายละเอียดเพื่อสะดวกต่อการจัดเตรียม ได้แก่ การกำหนดชื่อนิทรรศการ กำหนดวัตถุประสงค์ ซึ่งแบ่งออกได้เป็นด้านพุทธิพิสัย เจตพิสัย และทักษะพิสัย การรวบรวมสื่อ การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล ศึกษารายละเอียดต่าง ๆ ของเนื้อหา

2.2) การกำหนดขอบเขตในการจัดนิทรรศการ โดยมีปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบคือ จุดมุ่งหมาย งบประมาณ เนื้อหา พื้นที่ เวลา วัสดุและการขนย้าย

2.3) การกำหนดวันเวลาในการแสดง

2.4) การกำหนดสถานที่ ควรเป็นพื้นที่ที่ตั้งอยู่ในย่านในกลางชุมชน เป็นพื้นที่สะดวกต่อการติดต่อขอใช้บริการ มีความเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา สามารถสร้างบรรยากาศให้เข้ากับเรื่องราวที่น่าเสนอได้ มีขนาดที่พอดีกับสื่อวัตถุสิ่งของหรือกิจกรรมที่จะจัดแสดง เป็นที่ที่ประหยัดงบประมาณในการจัดนิทรรศการ และเป็นแหล่งที่สามารถขอความร่วมมือจากชุมชนได้สะดวกและรวดเร็ว อีกทั้งยังมีกลุ่มเป้าหมายอยู่หนาแน่น

2.5) การกำหนดแผนผัง พิจารณากำหนดได้ 2 ลักษณะ คือ การวางแผนผังแบบตาราง (grid layout) และการวางแผนผังแบบให้มีการหมุนเวียนอิสระ (Free it) (ผุสดี รุมาคม, 2536)

2.6) การกำหนดเตรียมประชาสัมพันธ์ คือ การแสวงหาความร่วมมือและการสนับสนุน จากประชาชน เพื่อให้ประชาชนยอมรับสนับสนุนให้ความร่วมมือในการดำเนินตามกระบวนการนโยบาย วัตถุประสงค์ และความเคลื่อนไหว ของผู้จัด ตลอดจนการอ้างไว้ซึ่งทัศนคติที่ดีของประชาชนต่อนิทรรศการที่จัดขึ้น การเตรียมการประชาสัมพันธ์สามารถกำหนดได้เป็น 3 ระยะ คือ การประชาสัมพันธ์ ควรเกิดขึ้นทั้งก่อนการจัดแสดง ในขณะจัดแสดง และต่อเนื่องหลังการจัดนิทรรศการ (ประยูทธ วงศ์แปง, 2537)

2.7) การกำหนดเตรียมบุคคล โดยแบ่งผู้เกี่ยวข้องเป็น 2 กลุ่มที่สำคัญ คือ กลุ่มผู้จัดและกลุ่มผู้ชม ดังนั้นการจัดเตรียมจึงต้องกำหนดวางแผนแนวทางต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับบุคคลดังนี้

2.7.1) บุคคลฝ่ายผู้จัด เช่น ผู้วางแผน ผู้จัดเตรียมงบประมาณ หาทุนหรือขอความร่วมมือสนับสนุนด้านต่าง ๆ ผู้ศึกษาควรวรรวมนเนื้อหา ผู้ติดต่อดำเนินการเกี่ยวกับสถานที่และพื้นที่จัดแสดง ผู้ช่วยขนย้ายติดตั้ง ผู้ทำหน้าที่ด้านประชาสัมพันธ์ วิทยากร พิธีกร ผู้ดำเนินรายการเกี่ยวกับการสาธิต การบรรยาย การกิจกรรม ผู้บริการ ด้านความสะดวกปลอดภัยในงาน ปฏิคม แสงเสียง ความสะอาด ฯลฯ การกำหนดเตรียมบุคคลผู้เกี่ยวข้องหรือรับผิดชอบในหน้าที่ต่าง ๆ ของนิทรรศการนั้น ต้องใช้คนให้สอดคล้องกับความรู้ ความสามารถของแต่ละคน ยื่อนำผลสำเร็จในการจัดเตรียมและดำเนินมาสู่การจัดนิทรรศการได้ และนิทรรศการอาจเชิญบุคคลผู้เกี่ยวข้องภายนอกมาเสริมประกอบให้เกิดคุณค่าน่าสนใจ เช่น เชิญบุคคลสำคัญมาเป็นประธานเปิดงานหรือมาเป็นแขกผู้มีเกียรติในงาน เป็นต้น

2.7.2) กลุ่มผู้ชม นิทรรศการต้องจัดเตรียมให้มีเนื้อหาให้สอดคล้องกับผู้ชม ทั้งเพศ วัย ความต้องการ ระดับสติปัญญา อาชีพ และคุณสมบัติอื่น ๆ เพื่อให้ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้ ผู้จัดจะต้องทำความเข้าใจกลุ่มผู้ชมมาเป็นอย่างดี ถึงคุณสมบัติและลักษณะด้านต่าง ๆ เพื่อได้จัดแสดงเนื้อหาให้สอดคล้องกับผู้ชมมากที่สุด

2.8) การกำหนดเตรียมประเมินผล เพื่อให้บรรลุจุดหมาย จึงจำเป็นต้องมีการกำหนดเตรียมการประเมินผลเพื่อตรวจสอบกิจกรรมแต่ละขั้น ตอนได้ผลสมจุดหมายหรือไม่ แล้วจึงสรุปผลออกมาว่ายังต้องแก้ไขปรับปรุงหรือกระทำการด้วยวิธีใด ๆ ให้บรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

จากการศึกษาแนวทางในการวางแผนและการเตรียมการจัดนิทรรศการทางการศึกษา สรุปได้ว่า ขั้นตอนในการจัดนิทรรศการสามารถแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอนหลัก คือ

1) ขั้นเตรียมการจัดนิทรรศการ ได้แก่ การกำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย การเลือกสถานที่และดำเนินการติดต่อขอใช้สถานที่ การออกแบบนิทรรศการ การออกแบบและ

กิจกรรมและผลิตสื่อการเรียนรู้ การเตรียมผลงานและสื่อการจัดแสดง การติดตั้งนิทรรศการ การประชาสัมพันธ์

- 2) ชั้นจัดนิทรรศการ ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ การกิจกรรมการเรียนรู้
- 3) ชั้นประเมินผลการจัดนิทรรศการ

3.5 วัตถุประสงค์ของการจัดนิทรรศการ

การจัดนิทรรศการไม่ว่าจะมีวัตถุประสงค์เพื่อให้การศึกษา เพื่อการโฆษณา หรือเพื่อการประชาสัมพันธ์ก็ตาม ย่อมมีวัตถุประสงค์ในการจัดแต่ละครั้งเพื่อเป็นเป้าหมายในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้ชมโดยคำนึงถึงพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน คือ พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ด้านเจตพิสัย และพฤติกรรมด้านทักษะพิสัย โดยแต่ละด้านนั้นมีความต่างกัันดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2525)

1. วัตถุประสงค์ด้านพุทธิพิสัย เป็นวัตถุประสงค์ที่มุ่งให้ผู้ชมมีความรู้ ความจำ ความเข้าใจ มีความสามารถในการประยุกต์และวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินคุณค่า
2. วัตถุประสงค์ด้านจิตพิสัย เป็นจุดมุ่งหมายการพัฒนาพฤติกรรมที่เป็นความรู้สึกทางจิตใจของผู้ชม ทั้งความสนใจ อารมณ์ ทศนคติ ค่านิยม และคุณธรรม
3. วัตถุประสงค์ด้านทักษะพิสัย เป็นจุดมุ่งหมายในการพัฒนาทักษะและความชำนาญของผู้ชมทั้งที่เป็นทักษะทางกายและทางสติปัญญา

จากการคำนึงถึงพฤติกรรมทั้ง 3 ด้านดังกล่าว สามารถนำมากำหนดเป็นวัตถุประสงค์ของการจัดนิทรรศการได้ดังต่อไปนี้

1. เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ต่าง ๆ ให้แก่ผู้ชมให้ใกล้เคียงกับประสบการณ์ตรงมากที่สุด
2. เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้รูปแบบและเรื่องราวหลาย ๆ สิ่งพร้อมกันในเวลาเดียวกัน
3. เพื่อให้ผู้ชมมองเห็นภาพและเกิดความเข้าใจในความคิด จากนามธรรมไปสู่ความคิดที่เป็นรูปธรรม
4. เพื่อพัฒนาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชม ทั้งด้านพุทธิพิสัย เจตพิสัย และทักษะพิสัยให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้จัดนิทรรศการ

การตั้งวัตถุประสงค์ในการจัดนิทรรศการจะทำให้แนวทางในการจัดนิทรรศการมีความชัดเจนและง่ายต่อการดำเนินการ สามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบจัดการศึกษาในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมให้สามารถดำเนินการได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย จิตพิสัยและทักษะพิสัย เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมี

ส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.6 สื่อในนิทรรศการ

นิทรรศการเป็นวิธีส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีการจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมกันอย่างมีระบบ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้มีส่วนร่วมในการรับรู้ ผ่านการศึกษาและร่วมกิจกรรม ดังนั้นวัสดุสิ่งของที่นำมาจัดแสดงนั้นต้องมีความเหมาะสม แบ่งประเภทสื่อในนิทรรศการได้ดังนี้

3.6.1 สื่อวัสดุสามมิติ หมายถึง สิ่งที่มีส่วนกว้าง ส่วนยาว และส่วนสูงหรือส่วนหนา จำแนกออกได้เป็น 3 ประเภท คือ ของจริง (Real thing) ของตัวอย่าง (Specimens, Collection, Samples) และของจำลองหรือหุ่นจำลอง (Model)

3.6.2 สื่อวัสดุกราฟิก หมายถึง วัสดุลายเส้นหรือสื่อลายเส้น ประกอบด้วยภาพลายเส้นตัวอักษรและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ประกอบไปด้วยแผนภูมิ (Chart) แผนสถิติ (Graph) แผนภาพ (Diagram) ภาพโฆษณา (Poster) แผนที่ (Map) ภาพการ์ตูน (Cartoon)

3.6.3. สื่ออื่น ๆ ได้แก่ ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพพิมพ์ และภาพโปรเจกต์ เป็นต้น

โดยคุณลักษณะของสื่อในนิทรรศการที่ดี คือต้องมีความเหมาะสม คือ มีความสัมพันธ์กับเนื้อหา และพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมาย เป็นสื่อที่เข้าใจง่าย สร้างความเข้าใจได้อย่างมีขั้นตอน และสรุปเฉพาะข้อมูลที่จำเป็นเท่านั้น ที่สำคัญคือต้องมีความถูกต้องและยังต้องสร้างความสนใจให้กับผู้ชมได้

3.7 การจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Exhibition)

3.7.1 ความหมายและลักษณะของนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

นิทรรศการแบบมีส่วนร่วม หมายถึง รูปแบบของนิทรรศการที่จัดให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่จัดเตรียมไว้ได้อย่างเป็นอิสระโดยความตั้งใจในการคิด การตัดสินใจ การลงมือการปฏิบัติ รวมทั้งการประเมินผล (S. Fantoni, 2014) เป็นการจตุรูปแบบการเรียนรู้ในนิทรรศการเพื่อให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัส เป็นพื้นที่ที่ส่งเสริมการแสดงออกของผู้ชม (N. Moolhuijsen, 2015) โดยธรรมชาติแล้วนั้น การจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมเป็นการจัดแสดงที่ไม่ต้องมีผู้นำชม เน้นกระตุ้นการเรียนรู้จากผู้ชมจากสื่อในนิทรรศการเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้ชมได้เกิดการค้นคว้า สำรวจและค้นพบคำตอบด้วยตนเอง (K and Pukaple Magruder, B. , 2017)

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติได้มีการจัดอบรมหลักสูตรกระบวนการคิด-เล่า-จัด Exhibition อย่างมีประสิทธิภาพ โดยกล่าวถึง Discovery Museum คือ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่สามารถ กระตุ้นต่อมความคิด จุดประกายความอยากรู้ ก่อให้เกิดการตั้งคำถาม เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างนิทรรศการกับผู้ชม เน้นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง มีเทคนิคการจัดแสดงหลากหลาย เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ โดยในการนำเสนอ Discovery Museum

ประกอบไปองค์ประกอบพื้นที่ 3 ส่วน ได้แก่ 1) พื้นที่แห่งการเรียนรู้ (Discovery Zone) 2) พื้นที่ของจัดแสดงที่บอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ (Collection Zone) 3) พื้นที่การจัดแสดงนิทรรศการเพื่อต่อยอดความรู้ (Resource Center) โดยการออกแบบการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพนั้นมีแผนกลยุทธ์ในการจัดนิทรรศการได้แก่

1) การกำหนดวัตถุประสงค์ (Objective) ที่ชัดเจน สั้น ตรงประเด็น ง่ายต่อความเข้าใจสามารถขับเคลื่อนได้ง่าย

2) กลุ่มเป้าหมาย (Target) โดยส่วนใหญ่กลุ่มอายุบุคคลที่สามารถเข้าใจได้ ง่ายในการจัดนิทรรศการคือ 12 ปีขึ้นไป สามารถรับรู้ในการสื่อสารที่ดีได้

3) แนวคิดนิทรรศการ (Concept) ประกอบด้วยรูปแบบของนิทรรศการ (Theme) ลักษณะของนิทรรศการ (Tone) และรูปแบบกิจกรรมภายในนิทรรศการ (Activities)

ในการจัดนิทรรศการยังต้องใช้เทคนิคในการสื่อสารโดยต้องสามารถตรวจสอบผลได้ การจัดนิทรรศการต้องสนุก ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายและที่สำคัญคือต้องง่ายต่อการเข้าใจ (เกรียงไกร ศรีประเสริฐ, 2560)

3.7.2 ประเภทกิจกรรมการมีส่วนร่วมในนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

กิจกรรม (Activities) หรือวิธีการ (Methods) ที่นำมาใช้สนับสนุนหรือจัดการให้ผู้ชมได้รับรู้ข้อมูลจากนิทรรศการด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า รวมทั้งได้มีส่วนร่วมในการแสดงออกในกิจกรรมในนิทรรศการมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม เนื่องจากการเรียนรู้เกิดจากผู้ชมได้นำตัวเองไปสัมผัสถึงสิ่งเร้าเหล่านี้หรือสื่อซึ่งจะทำให้ได้ประสบการณ์แปลกใหม่ โดยประเสริฐ ศีลรัตน์ (2549) ได้แบ่งกิจกรรมการมีส่วนร่วมออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1) การสาธิต (Demonstration) คือการทำให้ดูเป็นตัวอย่างประกอบการอธิบาย แบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ การสาธิตวิธี (Method demonstrations) และการสาธิตผล (Result demonstrations)

2) เกมส์ (Games) คือ กิจกรรมนันทนาการที่มีลักษณะการเล่นและการแข่งขัน ที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับในระหว่างผู้เล่น ซึ่งกิจกรรมประเภทเกมส์มีทั้งเน้นด้านทักษะที่ต้องอาศัยความสามารถพื้นฐานด้านร่างกายของผู้เล่นประกอบ เกมส์ที่อาศัยไหวพริบ จังหวะ ปฏิภาณ เกมส์ที่ใช้กลยุทธ์ความคิด ความสามารถในการแก้ไขปัญหา และเกมส์ที่เป็นกิจกรรมทำให้ผู้เล่นสนุกและมีจินตนาการสร้างสรรค์ เป็นต้น ผู้จัดนิทรรศการจะต้องพิจารณาหาเกมส์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาหรือพฤติกรรมที่พึงประสงค์จะให้เกิดแก่ผู้ชมมากที่สุดมาใช้ ซึ่งประโยชน์ของกิจกรรมประเภทเกมส์นั้นทำให้เกิดแรงจูงใจในการชมนิทรรศการ (มนตรี แยมกสิกร, 2526)

3) การอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อการฝึกปฏิบัติ สำหรับกลุ่มคนจำนวนไม่มาก เป็นการเรียนรู้เนื้อหาจากนิทรรศการโดยการนำมาปฏิบัติจริง เพื่อเพิ่มพูนประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานเฉพาะอย่างตามหัวข้อของนิทรรศการนั้น ๆ หลักสำคัญของการอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น คือ การเรียนรู้ การฝึกปฏิบัติแล้วนำไปใช้จริง จึงมีความจำเป็นต้องมีเอกสาร สื่อการเรียนรู้ มีรายละเอียดและข้อมูล ตลอดจนวัสดุอุปกรณ์ เพื่อประกอบการศึกษาและเพื่อการฝึกปฏิบัติ ซึ่งต้องเตรียมไว้ล่วงหน้าให้พร้อม ลักษณะเฉพาะของการอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้นมีดังนี้

- 1) มีการกำหนดเรื่องในการอบรมเชิงปฏิบัติการชัดเจน
- 2) มีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มทักษะ ความรู้และประสบการณ์ ซึ่งจะส่งผลต่อการเพิ่มพูนประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานในเรื่องที่จัดอบรมปฏิบัติการโดยตรง
- 3) มีการเตรียมในด้านวัสดุอุปกรณ์ สถานที่ เอกสาร ข้อมูลที่จำเป็นให้พร้อม เพื่อใช้ในการฝึกปฏิบัติสำหรับผู้เข้าร่วมโดยเฉพาะ
- 4) มีการฝึก การทดลองปฏิบัติการ หรือ มีการฝึกปฏิบัติกิจกรรม
- 4) ประสบการณ์นาฏกรรม (Dramatized experience) คือ การแสดงต่าง ๆ ที่จัดขึ้นสำหรับสื่อความหมายไปยังผู้ชม อาจเป็นการแสดงละคร หุ่น ดนตรี และการแสดงบทบาท เป็นต้น

การจัดกิจกรรมในนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งนับว่าเป็นการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยที่ผู้ชมจะเข้ามาเรียนรู้ได้ตามความสนใจ การใช้สื่อกิจกรรมจึงต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมที่มีวิธีการเรียนรู้หลากหลาย ดังนั้นจึงควรศึกษาการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของนิทรรศการ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ ซึ่งกิจกรรมจะเป็นการจัดรูปแบบนิทรรศการที่ทำให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมกับนิทรรศการโดยมีปฏิสัมพันธ์ โดยผู้ชมจะได้รับประสบการณ์ตรงจากการชมนิทรรศการและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3.7.3 ตัวอย่างการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

1. นิทรรศการ A Participatory City Design Exhibition ณ เมืองบอสตัน ประเทศสหรัฐอเมริกา จัดขึ้นโดยกลุ่มศิลปินรุ่นใหม่ โดยการบรรจุนิทรรศการไว้ในตัวรถบรรทุก แล้วเคลื่อนที่ไปยังเมืองต่าง ๆ เพื่อให้ผู้คนในเมืองได้มาร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อที่จะนำไปติดตั้งเป็นจิตรกรรมฝาผนังของชุมชน (Circus for construction, 2019)



ภาพที่ 101 Boston Manual: A Participatory City Design Exhibition

ที่มา: Michael Peguero (2019)

2. นิทรรศการ Priority: Minority exhibition ณ ประเทศสวีเดน เป็นนิทรรศการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องประชาธิปไตย โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เข้ามาเรียนรู้และสื่อสารความคิดโดยมีนิทรรศการเป็นสื่อกลาง ซึ่งผลจากการจัดทำให้ได้เห็นความคิดที่เป็นเอกลักษณ์และวัฒนธรรมที่หลากหลายของผู้ชม (I. and Whelan Ritsma, T. , 2018)



ภาพที่ 102 Priority: Minority exhibition

ที่มา: Yijia Tao (2018)

3. นิทรรศการ The Obliteration Room โดยศิลปินญี่ปุ่น Yayoi Kusama ได้จัดแสดงนิทรรศการโดยใช้พื้นที่ที่มีผนังและเฟอร์นิเจอร์ภายในห้องสีขาว ผู้เข้าชมนิทรรศการจะได้รับสติ๊กเกอร์รูปร่างกลมที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปินและสามารถนำมาติดตกแต่งภายในพื้นที่นิทรรศการได้อย่างอิสระ (Ota fine arts, 2017)



ภาพที่ 103 The Obliteration Room by Yayoi Kusama

ที่มา: Ota fine arts (2017)

4. Museum of us ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ เป็นพื้นที่ขนาดเล็กภายในร้านค้าเก่าของย่าน Old Kent Road ที่นำได้สตูดิโอออกแบบ Fieldwork Facility มาปรับปรุงใหม่

ให้กลายเป็นพื้นที่สำหรับจัดแสดงนิทรรศการ เวิร์คช็อปและกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับชุมชน Old Kent Road โดยเนื้อหาของนิทรรศการและกิจกรรมของ Museum of Us เกี่ยวข้องกับ ประวัติศาสตร์ และอัตลักษณ์ของชุมชน เช่น กิจกรรม walking tour ที่พาผู้เข้าร่วมไปชมกิจการ โรงงานต่าง ๆ ที่อยู่ใน Old Kent Road การแสดงดนตรีสำหรับเยาวชนที่ทำให้คนรุ่นใหม่ของชุมชน มารู้จักกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเวิร์คช็อปทำเครื่องหนังที่เป็นงานฝีมือขึ้นชื่อของชุมชน นอกจากนี้ ภายใน Museum of Us ยังมีพื้นที่เล็ก ๆ ให้คนในชุมชนมาร่วมออกความเห็นในการ พัฒนาชุมชนให้ดียิ่งขึ้น เช่น การโหวตลงคะแนนให้สิ่งที่ชอบมากที่สุดในชุมชน และอนาคตของ Old Kent Road ที่อยากเห็น เป็นต้น (Old Kent Road, 2019)



ภาพที่ 104 Museum of us

ที่มา: Old Kent Road (2019)

5. ศูนย์ศิลปะร่วมสมัยอะโอะโมะริ (Aomori Contemporary Art Center) ได้จัดพื้นที่สำหรับโครงการศิลปินพำนัก (Artist-in-Resident) และกำหนดในศิลปินต้องมีการจัดกิจกรรม เวิร์คช็อปร่วมกับคนและนักเรียนในท้องถิ่นด้วย ซึ่งเรียกพิพิธภัณฑ์ประเภทนี้ว่า พิพิธภัณฑ์เน้น กิจกรรมศิลปะ เนื่องจากไม่เน้นการสะสมผลงานศิลปะของศิลปินแต่เน้นการจัดกิจกรรมและการจัดแสดงแบบชั่วคราว การจัดเวิร์คช็อป ห้องสมุด เป็นต้น (ชัยยศ อิชฎฐ์วรพันธุ์, 2559)

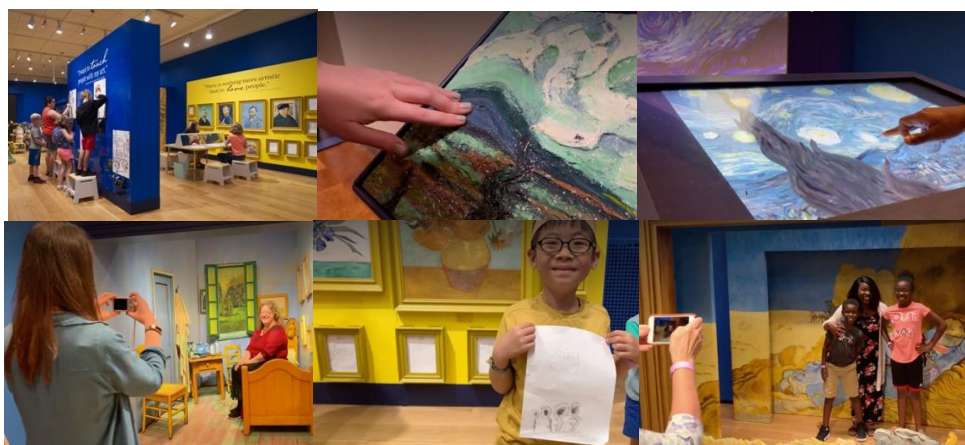


ภาพที่ 105 Aomori Contemporary Art Center

ที่มา: Aomori Contemporary Art Center (2019)

6. นิทรรศการ Van Gogh for all ณ พิพิธภัณฑ์สปริงฟิลด์ (Springfield Museums) รัฐแมสซาชูเซตส์ (Massachusetts) ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้นำเรื่องราวของศิลปิน วินเซนต์ แวนโก๊ะ (Vincent Van Gogh) และจำลองผลงานศิลปะของศิลปินมาจัดแสดงในรูปแบบที่

เน้นให้ผู้ชมได้สัมผัสและเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ผ่านการถ่ายภาพ การวาดภาพ การทำปฏิสัมพันธ์กับหน้าจอ (S. Hunter, 2019)



ภาพที่ 106 Van Gogh for all exhibition

ที่มา: (S. Hunter, 2019)

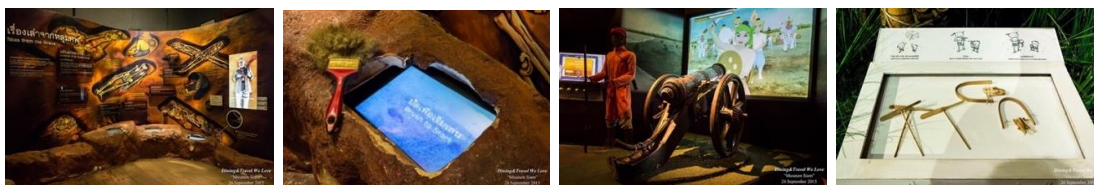
7. นิทรรศน์รัตนโกสินทร์ จัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของเกาะรัตนโกสินทร์ด้วยเทคโนโลยีทันสมัย ทั้งสื่อจัดแสดง หุ่นจำลอง การนำเสนอผสมเสมือนจริง 4 มิติ สื่อมัลติทัช มัลติมีเดียแอนิเมชัน การเรียนรู้ด้วยตนเองในลักษณะอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive Self-learning) เป็นการจำลองเสมือนผู้ชมนิทรรศการย้อนไปอยู่ในประวัติศาสตร์ตามเนื้อหาของนิทรรศการ (นิทรรศน์รัตนโกสินทร์, 2561)



ภาพที่ 107 นิทรรศน์รัตนโกสินทร์

ที่มา: นิทรรศน์รัตนโกสินทร์ (2561)

8. มิวเซียมสยาม เป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้” แหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนแห่งใหม่ที่เชื่อมโยงกลั่นอายุวิถีชีวิตของคนไทยในอดีตเข้าสู่ยุคปัจจุบัน ด้วยการมอบประสบการณ์ใหม่ให้ผู้ชมได้คิด ได้เรียนรู้และเกิดการตั้งคำถามด้วยตนเองผ่านสื่ออินเตอร์แอคทีฟและการเล่าเรื่องด้วยตัวละคร



ภาพที่ 108 มิวเซียมสยาม

ที่มา: Dining&Travel We love (2558)

9. นิทรรศการวังหน้าถุมิต ในมิติแห่งกาลเวลา ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร โดยท่านผู้ทรงเกียรติคุณา เจนเซน ซึ่งเป็นนิทรรศการที่เล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ผ่านมุมมองของศิลปินร่วมสมัย นักภาษาศาสตร์ นักวิชาการ สถาปนิก นักพฤกษศาสตร์ เชฟ เพื่อต้องการให้เกิดนำเสนอหลากหลายวิธีการ โดยเน้นให้เกิดความเข้าใจว่าพิพิธภัณฑ์ไม่ใช่สิ่งไกลตัว ควรเป็นสิ่งที่คนเข้าไปสัมผัสข้อมูลได้ มีส่วนร่วมได้ และสร้างบทสนทนาได้ และให้เกิดความเข้าใจว่าเรื่องราวของประวัติศาสตร์ไม่ใช่เป็นเพียงเรื่องราวของอดีต แต่ประวัติศาสตร์อยู่รอบตัวของทุกคน เป็นการนำผู้คนในยุคปัจจุบันให้เข้ามามีส่วนร่วมกับมรดกทางวัฒนธรรมของชาติและเชื่อมโยงตนเองกับอดีตมากขึ้น (ทรงกลด บางยี่ขัน, 2562)



ภาพที่ 109 นิทรรศการวังหน้าถุมิต ในมิติแห่งกาลเวลา

ที่มา: ศรีณญ์ นกแก้ว (2562)

จากการศึกษาตัวอย่างนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมทั้ง 9 แห่ง สามารถนำมาวิเคราะห์รูปแบบการมีส่วนร่วมได้ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 วิเคราะห์รูปแบบการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมของตัวอย่างนิทรรศการจำนวน 9 แห่ง

พิพิธภัณฑ์/ นิทรรศการ	ประเทศ ที่ตั้ง	รูปแบบการมีส่วนร่วม					
		สื่อ ปฏิสัมพันธ์ กับหน้าจอ	ผลงาน จัดแสดง แบบมี ปฏิสัมพันธ์	กิจกรรม ถ่ายภาพเพื่อ จำลอง เหตุการณ์	สัมผัส ตัวอย่าง ผลงาน	แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น ผ่านการเขียน หรือวาดภาพ	การจัด กิจกรรม อบรม ระยะสั้น
A Participatory City Design Exhibition	สหรัฐ อเมริกา						✓
Van Gogh for all Exhibition	สหรัฐ อเมริกา	✓	✓		✓	✓	
Priority: Minority exhibition	สวีเดน		✓			✓	
The Obliteration Room	สิงคโปร์		✓				
Museum of us	อังกฤษ		✓			✓	✓
Aomori Contemporary Art Center	ญี่ปุ่น					✓	✓
นิทรรศรัตนโกสินทร์	ไทย	✓	✓	✓	✓		
มิวเซียมสยาม	ไทย	✓	✓		✓		✓
นิทรรศการวังหน้า นฤมิต ในมิติแห่ง กาลเวลา	ไทย		✓	✓			

จากตารางที่ 4 การวิเคราะห์รูปแบบการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมของตัวอย่างนิทรรศการจำนวน 9 แห่ง สรุปได้ว่านิทรรศการแบบมีส่วนร่วมส่วนมากมีการจัดรูปแบบการมีส่วนร่วมโดยการจัดแสดงผลงานโดยให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่จัดแสดงได้โดยตรง ลำดับรองลงมาคือการจัดกิจกรรม workshop ให้กับผู้ชม โดยหัวข้อในการจัดกิจกรรม Workshop นั้นมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของนิทรรศการ เพื่อให้ผู้ชมได้ลงมือปฏิบัติจริงซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ได้ดีและมีความรู้ที่คงทน ในส่วนการจัดให้มีส่วนร่วมผ่านการแสดงความคิดเห็นโดยการเขียนหรือการวาดภาพนั้นจะเกิดขึ้นในนิทรรศการที่ต้องการนำความคิดเห็นของผู้ชมไปเป็นข้อมูลในการสรุปการศึกษาหรือนำไป

พัฒนานิทรรศการในอนาคต รูปแบบการมีส่วนร่วมที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สัมผัสกับตัวอย่างผลงาน ส่วนการใช้สื่อที่มีปฏิสัมพันธ์กับหน้าจอและการถ่ายภาพเพื่อจำลองเหตุการณ์นั้นพบได้น้อยที่สุดตามลำดับ

กล่าวได้ว่าการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมทำให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่จัดเตรียมไว้ได้ อย่างเป็นอิสระเป็นการส่งเสริมการแสดงออกของผู้ชม กระตุ้นการเรียนรู้ผู้ชมให้ผู้ชมเกิดการค้นคว้าสำรวจ ค้นพบคำตอบและสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองได้ผ่านการเรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ ที่ทางนิทรรศการได้จัดเตรียมไว้ โดยสื่อนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมนิยมใช้คือสื่อที่ทำให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับตัวผลงานที่แสดงได้โดยตรง เนื่องจากเป็นสื่อที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี ดังนั้น การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมจะเป็นแนวทางในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจในศิลปะไทย การนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ออกแบบได้อย่างเหมาะสมผ่านการทำกิจกรรมศิลปะในนิทรรศการ

4. การจัดกิจกรรมศิลปะ

4.1 ความหมายและความสำคัญของกิจกรรมศิลปะ

กิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ทำให้ผู้ทำกิจกรรมได้แสดงความรู้สึก ความคิดของตนเองออกมาผ่านการทำกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งในระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะ นั้น ผู้ทำกิจกรรมจะมีโอกาสได้ค้นคว้า ทดลอง และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยการสื่อสารความคิด และความรู้สึกออกมาผ่านทางผลงานศิลปะตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียน ซึ่งทำให้เกิดทักษะ ทักษะคิด ความคิด รูปแบบพฤติกรรมที่ดีและสร้างสรรค์อย่างสูงสุด (ดนู จีระเดชากุล, 2541; วิรุณ ตั้งเจริญ, 2554) เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ ก่อให้เกิดความกล้าแสดงออก และความมั่นใจในตนเอง นอกจากนี้กิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะ ยังหมายถึง กิจกรรมทางการวาดภาพด้วยสีเทียน การปั้นดินน้ำมัน การเล่นสี ฝึกปะกระดาษ วัสดุ ฯลฯ ที่สามารถพัฒนาทักษะการใช้มือ กล้ามเนื้อมือและความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างดี โดยกิจกรรมศิลปะนั้นควรมีทั้งภาคศิลปะปฏิบัติและทฤษฎีควบคู่กัน การปฏิบัติกิจกรรมออกมาเป็นรูปธรรมเป็นการแสดงออกให้เห็นถึงความเข้าใจและซาบซึ้งในเนื้อหา(เกสร ธิตะจारी, 2543) รวมถึงการรับรู้คุณค่าความงามทางศิลปะ

อารี รังสนันท์ (2532) กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจ ความสามารถและสอดคล้องกับหลักการพัฒนาการของเด็กและเยาวชนเป็นอย่างยิ่ง กิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไม่เพียงแต่ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์การทำงานระหว่างกล้ามเนื้อและตา แต่ยังเป็นการผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมความคิดอิสระ ความคิดจินตนาการ ฝึกการทำงานด้วยตนเอง และฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญ

ทำให้ผู้ทำกิจกรรมมีความสุข จิตใจร่าเริง เบิกบาน สนุกสนาน รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าชีวิต มีความหมาย ก่อให้เกิดความรักความภาคภูมิใจในตนเองและผู้อื่น (เลิศ อำนันทนะ, 2535)

ประภาพรรณ สุขสุวรรณสุข (2537) ได้กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะมีความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการ คือ การส่งเสริมความเจริญงอกงามทั้งด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคมและด้านอารมณ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ด้านร่างกาย กิจกรรมศิลปะจะตอบสนองความต้องการตามธรรมชาติของผู้เรียนที่ชอบเคลื่อนไหว ได้ใช้กล้ามเนื้อมือและสายตา อวัยวะต่าง ๆ ทำงานประสานกันได้อย่างคล่องแคล่ว

2) ด้านสติปัญญา กิจกรรมศิลปะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสบการณ์ตรงผ่านการลงมือทำ ในการสำรวจ ค้นคว้า ทดลองสร้างสรรค์และแก้ไขปัญหา รู้จักและเข้าใจในการใช้วัสดุที่หลากหลาย มี โอกาสได้ฝึกหัดและค้นคว้าตามความสนใจ ความสามารถ และความถนัดของตนเอง

3) ด้านสังคม กิจกรรมศิลปะเปิดโอกาสในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นที่บ้าน โรงเรียน หรือแม้กระทั่งชุมชน มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้ชีวิต เป็นโอกาสให้ได้ลงมือทำงานศิลปะเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มรวมถึงการทำกิจกรรมด้านศิลปะร่วมกัน

4) ทางด้านอารมณ์ การทำกิจกรรมศิลปะเป็นการตอบสนองความต้องการแสดงออกและสร้างสรรค์ เป็นการการแสดงออกอย่างมีเสรี แสดงถึงความมั่นใจในตนเอง ซึ่งเป็นพื้นฐานของความกล้าที่จะเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ

พระพงษ์ กุลพิศาล (2538) กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดังนี้

1) เสริมการเรียนรู้เชิงสังเคราะห์ หมายถึง การส่งเสริมให้รวบรวมและรับประสบการณ์จากการสัมผัสเข้ามาจัดรวมกันไว้อย่างมีเอกภาพ

2) เสริมการเรียนรู้เชิงวิเคราะห์ หมายถึง การส่งเสริมให้เกิดการสัมผัส รับรู้ และ ได้รับประสบการณ์ระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ

ลินเดอร์แมน (A. Linderman, 1977) กล่าวถึงผลดีในการสร้างสรรค์ศิลปะไว้ว่า

1) การสร้างสรรค์ศิลปะเป็นการช่วยพัฒนาทักษะ โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะผ่านการทดลองค้นคว้าและการปฏิบัติงาน

2) การสร้างสรรค์ศิลปะช่วยให้เกิดการซาบซึ้งต่อการทำงานของศิลปิน ผลงานศิลปะ

3) การสร้างสรรค์ศิลปะอย่างต่อเนื่องสร้างเสริมให้เป็นบุคคลที่มีลักษณะนิสัยสร้างสรรค์

4) การสร้างสรรค์ศิลปะจะนำมาซึ่งความคิดและการปฏิบัติที่ยืดหยุ่นเหมาะสม และมี ความเชื่อมั่นในการทำงาน

5) การสร้างสรรค์ศิลปะจะกระตุ้นให้เป็นคนที่มีความคิดต่อสิ่งต่าง ๆ อย่างชัดเจนหรือเป็นรูปธรรม

วิกเตอร์ โลเวนเฟลด์ (V. Lowenfeld, 1987) กล่าวถึงคุณค่าและความสำคัญของศิลปศึกษาว่าสามารถช่วยในการพัฒนาเด็กทั้งในด้านอารมณ์ สติปัญญา ร่างกาย การรับรู้ สังคม สุนทรียภาพและการสร้างสรรค์

กิจกรรมทางศิลปะนอกจากจะมีประโยชน์และมีคุณค่าต่อบุคคลแล้ว ยังมีความสำคัญต่อสังคม โดยอาจนำกิจกรรมศิลปะมาใช้เป็นเครื่องมือหรือสื่อเพื่อบรรเทาหรือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในสังคมได้อีกด้วย ซึ่งจะก่อให้เกิดความเข้าใจถึงความความหลากหลายระหว่างบุคคลทั้งในด้านความคิด ทศนคติและความเชื่อ ในการวิจัยจึงได้เลือกรูปแบบการจัดกิจกรรมมาเป็นส่วนหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน โดยจะกล่าวถึงองค์ประกอบในการจัดกิจกรรม และการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ในลำดับต่อไป

4.2 องค์ประกอบของการกิจกรรมศิลปะ

การจัดกิจกรรมศิลปะมีองค์ประกอบหลายด้าน เช่น การวางแผนการจัดกิจกรรม การเลือกขั้นตอนและรูปแบบเนื้อหาที่มีความเหมาะสมต่อผู้ทำกิจกรรม ทั้งในด้านทักษะ ประสบการณ์ของแต่ละบุคคล และควรมีการวัดและประเมินผลเพื่อเป็นการตรวจสอบผลของการจัดกิจกรรม โดย อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) กล่าวถึง องค์ประกอบที่จะทำให้เกิดการจัดกิจกรรมที่สมบูรณ์ ได้แก่ การตั้งจุดประสงค์การสอน การกำหนดเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการใช้สื่อการสอน การวัดผลประเมินผล และ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523); (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2528) ได้แยกองค์ประกอบของชุดการเรียนรู้ไว้ 4 ส่วน ได้แก่ คู่มือครูสำหรับผู้ใช้ชุดการเรียนรู้ เนื้อหาสาระและสื่อคำสั่งหรือการสอบงาน การประเมินผล ซึ่งมีองค์ประกอบของระบบการเรียนการสอนที่ประกอบด้วยไปขั้นตอนต่าง ๆ คือ วิเคราะห์ผู้เรียน ดำเนินการเลือกและผลิตสื่อการสอน สร้างเครื่องมือวัดและประเมินผล ดำเนินการสอน ประเมินผล ติดตามและปรับปรุง ซึ่ง อมรา เล็กเริงสินธุ์ (2529) กล่าวว่า องค์ประกอบที่จะก่อให้เกิดการเรียนการสอน ได้แก่ ผู้เรียน ผู้สอน หลักสูตร วิธีสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดผล นอกจากนี้ สุรพันธ์ ต้นศรีวงษ์ (2538) กล่าวถึงองค์ประกอบในการวางแผนการเรียนการสอนว่า ต้องประกอบด้วย หลักสูตรรายวิชา หัวข้อเรื่อง วัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ การดำเนินกิจกรรม การวัดและประเมินผล

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการกำหนดองค์ประกอบที่ต่างกันไปโดยมีส่วนคล้ายกันในส่วน ผู้วิจัยจึงทำการเลือกองค์ประกอบที่เหมาะสมและปรับใช้ให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมในการวิจัย ได้ดังนี้ 1) คู่มือการทำกิจกรรม 2) เนื้อหาและกิจกรรม 3) วัสดุ-อุปกรณ์ 4) สื่อการเรียนรู้ และ 5) แบบประเมินผล

4.3 การจัดกิจกรรมในนิทรรศการหรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

จากการศึกษากิจกรรมศิลปะสำหรับงานศิลปะร่วมสมัย: กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร โดยอนิวัฒน์ ทองสีดา (2562) ที่ได้ทำการศึกษากิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้นภายในหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (หอศิลป์กรุงเทพฯ) โดยได้ศึกษาหาแนวทางการสื่อสารเนื้อหาสาระสำคัญของงานศิลปะร่วมสมัยที่จัดแสดงในหอศิลป์ เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการรับรู้และนำไปสู่ความรู้ ความเข้าใจใน ภายใต้แนวคิดการใช้ชีวิตประจำวันอยู่ร่วมกับศิลปะ (Art of Living) เพื่อให้ผู้เข้าชมนิทรรศการมองเห็นถึงความจำเป็นของการมีอยู่ของศิลปะ ให้เข้าใจว่าศิลปะเป็นเรื่องใกล้ตัว ที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนา และร่วมกันสร้างสรรค์ได้ โดยผลการศึกษาพบว่ากิจกรรมศิลปะที่ได้รับความสนใจมาจากผู้เข้าชมนิทรรศการ มักเป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมได้ลงมือปฏิบัติหรือการจัดกิจกรรมที่มีวิทยากรที่มีชื่อเสียง ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมอยู่ในช่วง 45 นาที ถึง 1 ชั่วโมง 30 นาที ซึ่งขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมาย โดยการจัดกิจกรรมในนิทรรศการหรือพิพิธภัณฑ์ควรคำนึงถึงข้อกำหนด 3 ประการ คือ 1) วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม 2) ลักษณะและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย และ 3) ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม

จำแนกลักษณะกิจกรรมจากนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กิจกรรมการพูดคุยและกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ ซึ่งวิเคราะห์การจัดกิจกรรมของหอศิลป์กรุงเทพฯ จะพบว่าสอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมการศึกษาของ The Colone Museum Service องค์การสำหรับการจัดกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ในประเทศเยอรมันนี ที่แบ่งกลุ่มการจัดกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ คือ การพูดคุย กิจกรรมเฉพาะทาง และกิจกรรมในเทศกาล โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.3.1 กิจกรรมการพูดคุย (Verbal) เป็นวิธีการพื้นฐานเบื้องต้นที่จะสามารถสื่อสารและถ่ายทอด องค์ความรู้ ประสบการณ์ รวมทั้งสร้างการรับรู้ทางศิลปะได้สะดวกที่สุดจากการพูดคุยบอกเล่าสิ่งต่าง ๆ ภายใต้เนื้อหาและองค์ความรู้ด้านศิลปะ

4.3.2 กิจกรรมเฉพาะทาง (Activity Oriented) เป็นกิจกรรมที่เน้นเฉพาะเจาะจงด้านเนื้อหาและรูปแบบของกิจกรรม โดยการนำเนื้อหาหลักของผลงานศิลปะหรือนิทรรศการมาใช้

เป็นแกนหลักในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความรู้ ความเข้าใจ ซึ่งลักษณะกิจกรรมเฉพาะทางนี้มีรูปแบบที่หลากหลายขึ้นอยู่กับบริบทและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม

4.3.3 เทศกาล (Event) เป็นกิจกรรมพิเศษที่จัดขึ้นเป็นวาระสำคัญของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โดยส่วนใหญ่มักจะจัดกิจกรรมในวันสำคัญทางสังคม เช่น วันเด็กแห่งชาติ วันก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ หรือวันอาทิตย์สำหรับกิจกรรมครอบครัว เป็นต้น

หอศิลป์กรุงเทพฯ มีการจัดกิจกรรมนำชมเพื่อสื่อสารเนื้อหาสาระสำคัญของนิทรรศการศิลปะอย่างสม่ำเสมอ และจัดกิจกรรมพิเศษ เช่น การนำขมนิทรรศการโดยภัณฑารักษ์ หรือศิลปินเจ้าของผลงาน ดึงดูดให้ผู้สนใจเข้าร่วมเรียนรู้ได้อย่างมาก ในขณะเดียวกันก็จัดกิจกรรม Art Talk เชิญศิลปิน ผู้คนในแวดวงศิลปะมาพูดคุยกันในประเด็นต่าง ๆ ควบคู่ไปด้วย เพื่อให้ผู้ชมมีช่องทางและโอกาสในการเข้าถึงศิลปะได้อย่างหลากหลาย อีกทั้งได้จัดกิจกรรมตามลักษณะการเรียนรู้ของผู้ชมในแต่ละช่วงวัยและกลุ่มความสนใจ จำแนกเนื้อหาความยากง่าย เพื่อให้สามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระสำคัญของงานศิลปะและนิทรรศการได้ตรงประเด็นที่สุด โดยกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับโครงสร้างองค์กรและระบบการศึกษา กำหนดให้จับประเด็นเนื้อหาของนิทรรศการหรืองานศิลปะ นำมาบูรณาการเข้ากับหลักสูตรการศึกษา โดยต้องจำแนกความยากง่ายและสร้างความน่าสนใจมากพอที่จะดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย ก่อนที่จะดำเนินการเลือกวิธีการจัดกิจกรรมตามวิธีการรับรู้ของบุคคลทั่วไป

การจัดกิจกรรมในเทศกาลของหอศิลป์กรุงเทพฯ มักสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมเฉพาะทาง (Activity Oriented) หรือกิจกรรมการพูดคุย (Verbal) ที่ดำเนินการอยู่แล้ว เพียงแต่จัดเป็นวาระพิเศษ เพื่อดึงดูดให้เกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น ในเทศกาลวันเด็กแห่งชาติ ซึ่งจะมีการจัดกิจกรรมที่ให้ได้มีโอกาสเข้าไปเรียนรู้งานศิลปะ ที่จัดแสดงใน ณ ขณะนั้น ซึ่งจะกำหนดวิธีการและเนื้อหาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรม



แผนผังที่ 2 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ของ The Colone Museum Service
ที่มา: K. Rottmann (2015)

การจัดกิจกรรมในนิทรรศการต้องเกิดขึ้นจากแนวคิดของนิทรรศการที่นำมาปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน และเป็นไปในทิศทางเดียวกับนิทรรศการเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในงานศิลปะ โดยสามารถจัดได้เป็น 3 แนวทาง คือ การพูดคุย การจัดกิจกรรมเฉพาะทาง และการจัดกิจกรรมตามเทศกาล โดยในการวิจัยครั้งนี้จะเลือกใช้การจัดกิจกรรมแบบเฉพาะทางเพื่อให้ผู้เข้าชมนิทรรศการได้ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นการลงมือทำมาจากความเข้าใจจากการเข้าชมนิทรรศการ ซึ่งจะทำให้เกิดกระบวนการคิด และได้ทดลองในการนำมาใช้จริงแล้วนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเพื่อเป็นการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

5. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

5.1 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) เป็นปรัชญาของการเรียนรู้ที่มีรากฐานมาจากปรัชญาและจิตวิทยา โดยมีแก่นของทฤษฎี คือเน้นการสร้างความรู้ด้วยตนเองและอย่างมีความหมายจากประสบการณ์ บุคคลสำคัญในการพัฒนาทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ได้แก่ John Dewey, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist Theory) เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ของผู้เรียน ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เชื่อว่าการเรียนรู้หรือการสร้างความรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียนจากการนำประสบการณ์หรือสิ่งที่พบเห็นในสิ่งแวดล้อมหรือสารสนเทศใหม่ที่ได้รับมาเชื่อมโยงกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิมมาสร้างเป็นความเข้าใจของตนเอง เรียกว่าโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive structure) หรือที่เรียกว่า สกีม (Schema) ซึ่งนั่นคือความรู้ โดยแต่ละบุคคลอาจสร้างความหมายที่แตกต่างกัน เพราะมีประสบการณ์

เดิมแตกต่างกัน ซึ่งโครงสร้างความรู้สามารถปรับแก้ได้ตลอดชีวิต (T.M. and Jonassen Duffy, D.H. , 1992; L.S. Vygotsky, 1978)

กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ ปรากฏแนวคิดที่แตกต่างกันเกี่ยวกับการสร้างความรู้ หรือการเรียนรู้ ทั้งนี้เนื่องมาจากแนวคิดที่เป็นรากฐานสำคัญซึ่งปรากฏจากรายงานของนักจิตวิทยา และนักการศึกษา คือ Jean Piaget นักจิตวิทยาพัฒนาการชาวสวิส และ Lev Vygotsky ชาวรัสเซีย ซึ่งแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism) และ กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม(Social constructivism)

5.1.1 กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism)

กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา มีรากฐานทางปรัชญาของทฤษฎี มาจากความพยายามที่จะเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ ด้วยกระบวนการที่พิสูจน์ อย่างมีเหตุผล เป็นความรู้ ที่เกิดจากการไตร่ตรอง ซึ่งถือเป็นปรัชญาปฏิบัตินิยม ประกอบกับรากฐาน ทางจิตวิทยาการเรียนรู้ที่มีอิทธิพลต่อพื้นฐานแนวคิดนี้ ทฤษฎีของเพียเจต์ (Jean Piaget) แบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ ช่วงอายุ (Ages) และลำดับขั้น (Stages) ซึ่งทั้งสององค์ประกอบนี้จะทำนายว่าเด็กจะ สามารถเข้าใจสิ่งหนึ่งสิ่งใดเมื่อมีอายุแตกต่างกัน โดยมีแนวคิดที่มนุษย์ต้องสร้างความรู้ด้วยตนเองโดย ผ่านทางประสบการณ์ ซึ่งประสบการณ์เหล่านี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างโครงสร้างทางปัญญา โดยสกี มาสามารถเปลี่ยนแปลงให้ขยายและซับซ้อนขึ้นได้โดยผ่านทางกระบวนการ การดูดซึมและการ ปรับเปลี่ยน ซึ่งเชื่อว่า การเรียนรู้เกิดจากการปรับเข้าสู่สภาวะสมดุล (Equilibrium) ระหว่างอินทรีย์ และสิ่งแวดล้อม โดยมีกระบวนการ ดังนี้ (J. Piaget, 1972)

- 1) การดูดซึมเข้าสู่โครงสร้างทางปัญญา (Assimilation) เป็นการ ตีความ หรือรับข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมมาปรับเข้ากับโครงสร้างทางปัญญา
- 2) การปรับโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) เป็น ความสามารถในการปรับโครงสร้างทางปัญญาให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม โดยการเชื่อมโยงระหว่างความรู้ เดิมและสิ่งที่ต้องเรียนใหม่

5.1.2 กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social constructivism)

นักจิตวิทยาของกลุ่มพุทธิปัญญานิยมคือ วีก็อตสกี (Lev Vygotsky) ที่เชื่อ ว่าสังคมและวัฒนธรรมจะเป็นเครื่องมือทางปัญญาที่จำเป็นสำหรับการพัฒนารูปแบบและคุณภาพของ ปัญญา ได้มีการกำหนดรูปแบบและอัตราการพัฒนามากกว่าที่กำหนดไว้ในทฤษฎีของ เพียเจต์ (Jean Piaget) โดยเชื่อว่า ผู้ใหญ่ หรือผู้ที่มีความอาวุโส เช่น พ่อแม่ และครู จะเป็นตัวเชื่อมสำหรับเครื่องมือ ทางสังคมวัฒนธรรมรวมถึงภาษา เครื่องมือทางวัฒนธรรมเหล่านี้ ได้แก่ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม บริบททางสังคม ภาษา และยังรวมถึงการเข้าถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

วีกอทสกี (Vygotsky) นักจิตวิทยาชาวรัสเซียได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาในเวลาเดียวกันกับเพียเจต์ (Piaget) ที่ได้เริ่มเผยแพร่ผลงานสู่ประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศต่าง ๆ ในยุโรป ในปี ค.ศ. 1986 โคซูลิน (Kozulin) ได้แปลและปรับปรุงหนังสือของวีกอทสกีเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งทำให้มีผู้นำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย (สุรางค์ โคว์ตระกูล, 2541)

วีกอทสกีอธิบายว่า ปกติเมื่อมีการวัดพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาของเด็ก มักจะใช้แบบทดสอบมาตรฐานในการวัดเพื่อดูว่าเด็กอยู่ในระดับใด โดยดูว่าสิ่งที่เด็กทำได้นั้นเป็นสิ่งที่เด็กในระดับอายุใดโดยทั่วไปสามารถทำได้ ดังนั้นผลการวัดจึงเป็นการบ่งบอกถึงสิ่งที่เด็กทำได้อยู่แล้วคือเป็นระดับพัฒนาการที่เด็กบรรลุหรือไปถึงแล้ว ดังนั้นข้อปฏิบัติที่ทำก็คือการสอนให้สอดคล้องกับระดับพัฒนาการของเด็ก จึงเท่ากับเป็นการตอกย้ำให้ เด็กอยู่ในระดับพัฒนาการเดิม ไม่ได้ช่วยให้เด็กพัฒนาขึ้น ซึ่งตามความเป็นจริงนั้นเด็กทุกคนมีระดับพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาที่ตนเป็นอยู่ และมีระดับพัฒนาการที่ตนมีศักยภาพจะไปให้ ถึงช่วงห่างระหว่างระดับที่เด็กเป็นอยู่ในปัจจุบันกับระดับที่เด็กมีศักยภาพจะเจริญเติบโตนี้ที่เรียกว่าพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ ซึ่งช่วงห่างนี้จะมีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคล แนวคิดนี้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง แนวคิดเกี่ยวกับการสอนซึ่งเคยมีลักษณะเป็นเส้นตรงหรืออยู่แนวเดียวกันจึงเปลี่ยนแปลงไปเป็นอยู่ในลักษณะที่เหลื่อมกัน โดยการสอนจะต้องนำหน้าระดับพัฒนาการเสมอ ดังนั้นการให้ความช่วยเหลือชี้แนะแก่เด็ก ซึ่งอยู่ในลักษณะของการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) เป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะสามารถช่วยพัฒนาเด็กให้ไปถึงระดับที่อยู่ในศักยภาพของเด็กได้ (Vygotsky, 1978 อ้างถึงใน ทิศนา ขัมมณี, 2560) นักจิตวิทยากลุ่มนี้เน้นความสำคัญของบริบทที่แท้จริง เพราะการสร้างความหมายใด ๆ มักเป็นการสร้างบนฐานของบริบทใดบริบทหนึ่ง จะกระทำโดยขาดบริบทนั้นไม่ได้ ดังนั้น การเรียนรู้จึงจำเป็นต้องดำเนินการอยู่ในบริบทใดบริบทหนึ่งและกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนรู้จำเป็นต้องเป็นสิ่งจริง

Bednar A. (1995) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับ เงื่อนไขการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของตามกลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) อาจเกิดขึ้นได้ดังต่อไปนี้

1) การสร้างการเรียนรู้ (Learning constructed) ความรู้ต่าง ๆ จะถูกสร้างขึ้นด้วยตัวของผู้เรียนเองจากประสบการณ์ โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ร่วมกับข้อมูลหรือความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว รวมทั้งประสบการณ์เดิมมาสร้างความหมายในการเรียนรู้ของตนเอง

2) การเรียนรู้เป็นผลที่เกิดจากการแปลความหมายตามประสบการณ์ของแต่ละคน

3) การเรียนรู้เกิดจากการลงมือกระทำ (Active learning) การที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำจะช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างความหมายในสิ่งที่ตนเรียนรู้ ที่พัฒนาโดยอาศัยพื้นฐานจากประสบการณ์ตนเอง

4) การเรียนรู้ที่เกิดจากการร่วมมือ (Collaborative learning) โดยการพัฒนาความคิดรวบยอดของตนเองได้มาจากการร่วมแบ่งปันแนวคิดที่หลากหลายในกลุ่มและในขณะเดียวกันก็ปรับเปลี่ยนการสร้างสรรค์ที่แทนความรู้ในสมอง (Knowledge representation) ที่สนองตอบต่อแนวคิดที่หลากหลายนั้น หรืออาจกล่าวได้ว่าในขณะที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการอภิปราย เสนอความคิดเห็นที่หลากหลายของแต่ละคน ผู้เรียนจะมีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างความรู้ของตนด้วย และสร้างความหมายของตนเองขึ้นมาใหม่

5) การเรียนรู้ที่เหมาะสม (Situated learning) การเรียนรู้ควรเกิดขึ้นในสภาพจริง หรือต้องเหมาะสมหรือสะท้อนบริบทของสภาพจริง จะนำไปสู่การเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

จากแนวคิดดังกล่าวสามารถกล่าวได้ว่า ทฤษฎีการสร้างความรู้เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการและวิธีการของบุคคลในการสร้างความรู้ความเข้าใจจากประสบการณ์ รวมทั้งโครงสร้างทางปัญญาและความเชื่อที่ใช้ในการแปลความหมายเหตุการณ์และสิ่งต่าง ๆ ซึ่งแต่ละบุคคลก็ล้วนมีการให้ความหมายต่อสิ่งต่าง ๆ แตกต่างกัน โดยการแปลความหมายของแต่ละบุคคลนั้นย่อมขึ้นกับการรับรู้ประสบการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ ความสนใจ และภูมิหลังของแต่ละบุคคลที่มีความแตกต่างกัน จึงสรุปได้ว่าทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เชื่อว่าความรู้และการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นได้ด้วยตนเองเป็นคนสร้างขึ้นมาด้วยการตีความหมายของสิ่งที่อยู่ในโลกความเป็นจริงทั้งที่เป็นวัตถุหรือเหตุการณ์ที่อยู่บนฐานประสบการณ์และความรู้ ที่แต่ละบุคคลมีมาก่อนเข้าไปสร้างความหมายเชื่อมโยงจากประสบการณ์เดิมซึ่งนำไปสู่ความรู้ที่ค้นพบใหม่

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

การนำทฤษฎีการสร้างความรู้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สามารถทำได้หลายประการดังนี้ (ทิตินา แคมมณี, 2560)

1. เป้าหมายการเรียนรู้จะต้องมาจากการปฏิบัติงานจริง ครูจะต้องเป็นตัวอย่างและฝึกฝนกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเห็น และผู้เรียนจะต้องฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง
2. เป้าหมายของการสอนคือการสาธิตกระบวนการแปลและสร้างความหมายที่หลากหลาย การเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ จะต้องให้มีประสิทธิภาพถึงขั้นทำได้และแก้ปัญหาจริงได้
3. ในการเรียนการสอน ผู้เรียนจะเป็นผู้มีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มตัว ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้จัดกระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่าง ๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง โดยการให้ผู้เรียนอยู่ในบริบทจริง อาจจัดเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ สิ่งของหรือข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นของจริงและมีความสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน

โดยผู้เรียนสามารถจัดกระทำ ศึกษา สำรวจวิเคราะห์ ทดลอง ลองผิดลองถูกกับสิ่งนั้น ๆ จนเกิดเป็น ความรู้ความเข้าใจขึ้น

4. ในการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อให้เกิดการร่วมมือและการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และ ประสบการณ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและบุคคลอื่น ๆ จะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนกว้างขึ้น ชับซ้อนและหลากหลายขึ้น

5. ในการเรียนการสอนต้องจัดให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ โดยผู้เรียนจะนำตนเองและควบคุมตนเองในการเรียนรู้

6. ในการเรียนการสอนแบบสร้างความรู้ ครูจะมีบทบาทในการให้ความร่วมมืออำนวยความสะดวกและช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้ จะต้องทำหน้าที่ช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้ เกิดแก่ผู้เรียน จัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตรงกับความสนใจของผู้เรียน ดำเนินกิจกรรมให้เป็นไป ในทางที่ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน ให้คำปรึกษาแนะนำ ทั้งทางด้านวิชาการและด้านสังคมแก่ผู้เรียน ดูแลให้ความช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาและประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน

7. ในด้านการประเมินผลการเรียนการสอน จำเป็นต้องมีลักษณะเป็นการประเมินตามจุดมุ่งหมายในลักษณะที่ยืดหยุ่นกันไปในแต่ละบุคคลหรืออาจใช้การประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งอาจเป็นการประเมินตนเอง บุคคลรอบข้างและแฟ้มสะสมผลงาน เป็นต้น

5.2 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT

เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่แม็คคาร์ธี (W. Huitt, 2009; B. McCarthy, 1980) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนนี้ขึ้นจากแนวคิดของโคลบ (Kolb) ซึ่งอธิบายว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ของ 2 มิติ คือการรับรู้ และกระบวนการจัดกระทำข้อมูล การรับรู้ของบุคคล เกิดจากช่องทางที่เป็นรูปธรรม คือ ประสบการณ์ และผ่านช่องทางที่เป็นนามธรรม คือ ทางความคิด รวบรวมและมีการจัดกระทำกับข้อมูลจากการรับรู้ 2 ลักษณะ คือการลงมือทดลองปฏิบัติและการสังเกตโดยใช้ความคิดอย่างไตร่ตรอง โดยสามารถแทนลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน 4 แบบ คือ

แบบที่ 1 ผู้เรียนที่ถนัดจินตนาการ (Imaginative learners) มีการรับรู้ผ่านทางประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม มีพฤติกรรมสังเกตข้อมูลอย่างไตร่ตรอง

แบบที่ 2 ผู้เรียนที่ถนัดการวิเคราะห์ (Analytic learners) มีการรับรู้ผ่านทางความคิดรวบยอดที่เป็นนามธรรม และชอบใช้กระบวนการสังเกตอย่างไตร่ตรอง

แบบที่ 3 ผู้เรียนที่ถนัดใช้สามัญสำนึก (Commonsense learners) มีการรับรู้ผ่านทางความคิดรวบยอดที่เป็นนามธรรม และชอบใช้กระบวนการลงมือทำ

แบบที่ 4 ผู้เรียนที่ถนัดในการปรับเปลี่ยน (Dynamic learners) มีการรับรู้ผ่านทางประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม และชอบใช้กระบวนการลงมือปฏิบัติ

แม้คคาร์ธีได้นำแนวคิดของโคลป์ มาประกอบกับแนวคิดเกี่ยวกับการทำงานของสมองทั้งสองซีก ทำให้เกิดเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้คำถามหลัก 4 คำถาม คือ ทำไม (Why) อะไร (What) อย่างไร (How) และถ้า (If) ซึ่งสามารถพัฒนาผู้เรียนที่มีลักษณะการเรียนรู้แตกต่างกันทั้ง 4 แบบ ให้สามารถใช้สมองทุกส่วนของตนในการพัฒนาศักยภาพของตนได้อย่างเต็มที่

การเรียนการสอนตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT มี 8 ขั้น ดังนี้ (ศักดิ์ชัย นิรัญทวี และไพเราะ พุ่มมัน, 2542; W. Huitt, 2009; B. McCarthy, 1980)

ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ ผู้สอนเริ่มต้นจากการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของเรื่องที่เรียนด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนตอบได้ว่า ทำไมจึงต้องเรียนรู้เรื่องนี้

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ประสบการณ์ หรือสะท้อนความคิดจากประสบการณ์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักรู้ และยอมรับความสำคัญของเรื่องที่เรียน

ขั้นที่ 3 การพัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอดหรือแนวคิด เมื่อผู้เรียนเห็นคุณค่าของเรื่องที่เรียนแล้ว ผู้สอนต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนสร้างความคิดรวบยอดได้ด้วยตนเอง

ขั้นที่ 4 การพัฒนาความรู้ความคิด เมื่อผู้เรียนมีประสบการณ์และเกิดความคิดรวบยอดหรือแนวคิดพอสมควรแล้ว ผู้สอนจึงกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ความคิดของตนให้กว้างขวางและลึกซึ้งขึ้น โดยการให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย การเรียนรู้ในขั้นที่ 3 และ 4 นี้คือการตอบคำถามว่า สิ่งที่ได้เรียนรู้คือ อะไร

ขั้นที่ 5 การปฏิบัติตามแนวคิดที่ได้เรียนรู้ ในขั้นนี้ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำความรู้ความคิดที่ได้รับจากการเรียนรู้ในขั้นที่ 3-4 มาทดลองปฏิบัติจริง และศึกษาผลที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 6 การสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเอง จากการปฏิบัติตามแนวคิดที่ได้เรียนรู้ในขั้นที่ 5 ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ถึงจุดเด่นจุดด้อยของแนวคิด ความเข้าใจแนวคิดนั้นจะกระจ่างขึ้น นำความรู้ความเข้าใจนั้นไปใช้หรือปรับประยุกต์ใช้ในการสร้างชิ้นงานที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง คำถามหลักที่ใช้ในขั้นที่ 5-6 ก็คือ จะทำอย่างไร

ขั้นที่ 7 การวิเคราะห์ผลงานและแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ เมื่อผู้เรียนได้สร้างสรรค์ชิ้นงานของตนตามความถนัดแล้ว ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงผลงานของตนชื่นชมกับความสำเร็จและเรียนรู้ที่จะวิพากษ์วิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งรับฟังข้อวิพากษ์วิจารณ์เพื่อการปรับปรุงงานของตนให้ดีขึ้นและนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป

ขั้นที่ 8 การแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด เป็นขั้นขยายขอบข่ายของความรู้โดยการแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดแก่กันและกัน ร่วมกันอภิปรายเพื่อนำการเรียนรู้ไปเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนรู้ตามรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT จะสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองในเรื่องที่เรียน จะเกิดความรู้ความเข้าใจและนำความรู้ความเข้าใจนั้นไปใช้และสามารถสร้างผลงานที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้ โดยผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้มาใช้ในการออกแบบการจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์รูปธรรม เกิดการรับรู้ข้อมูลอย่างไตร่ตรอง เกิดความคิดรวบยอด และได้ลงมือทดลองปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเกิดความรู้ใหม่ของแนวทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

ผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดของทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เหมาะสมกับการนำมาเป็นแนวความคิดหลักในการจัดการเรียนการสอนศิลปะไทยผ่านรูปแบบนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม เนื่องจากการชมนิทรรศการได้เป็นการรับข้อมูลใหม่และเมื่อข้อมูลเหล่านี้เกิดสัมพันธ์กับความรู้เดิมของผู้ชมก็จะส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้ใหม่เกี่ยวกับศิลปะไทย ทั้งนี้การเรียนรู้จะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อเกิดการลงมือปฏิบัติจริง ผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT มาใช้ออกแบบสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้ชมนิทรรศการได้นำความรู้จากการชมนิทรรศการมาทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

6. พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเยาวชน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ เยาวชนที่มีอายุ 15 – 25 ปี ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเยาวชนตามทฤษฎีพัฒนาการตามทีนักจิตวิทยาได้เสนอไว้ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

6.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสัน (Erikson's Psychosocial Theory)

แนวคิดทฤษฎีของอีริกสันได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ แต่ต่างกันว่าทฤษฎีของอีริกสันจะเน้นความสำคัญของพัฒนาการของบุคคลซึ่งจะขึ้นอยู่กับปัจจัยทางสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมทางจิตใจมากกว่าการตอบสนองทางร่างกาย นอกจากนี้ยังเชื่อว่าพัฒนาการของบุคคลจะเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาตั้งแต่เกิดจนกระทั่งเสียชีวิต ไม่ใช่เพียงแค่ระยะแรกถึง 5 ปี ด้วยเหตุนี้ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสันจึงแบ่งลำดับขั้นไว้ 8 ขั้นตอน โดยเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของการวิจัย มีช่วงอายุอยู่ในขั้นที่ 5 – 6 ของลำดับพัฒนาการ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (E. H. Erikson, 1978)

ขั้นที่ 5 ขั้นรู้จักตนเองกับไม่รู้จักตนเอง (Ego Identity vs Role Confusion) ช่วงอายุ 12 – 18 ปี ซึ่งเป็นระยะวัยรุ่นในบรรดาพัฒนาการทั้ง 8 ขั้นที่เกิดความขัดแย้งในสังคมและจิตใจ อีริกสันเชื่อว่าขั้นนี้เป็นระยะของความขัดแย้งขั้นวิกฤตมากที่สุด เพราะเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้เด็กจะละทิ้งภาพความเป็นเด็กเพื่อเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาสัมพันธภาพระหว่างผู้ใหญ่ เพื่อน เพศตรงข้าม หรือแม้กระทั่งสังคมที่ตนเป็น

สมาชิกอยู่ สิ่งที่สำคัญของเด็กวัยนี้คือการแสวงหาตนเองเพื่อให้รู้จักตนเองในแง่มุมต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็พยายามผสมผสานความเป็นตัวเองให้เข้ากับสังคมที่เป็นจริงหรือกลุ่มเพื่อนในวัยเดียวกัน ดังนั้นถ้าวัยรุ่นค้นพบตนเองแต่ไม่สามารถผสมผสานตนเองกับสังคมได้แล้ว อาจกลายเป็นคนสับสนในตนเอง ส่งผลให้ไม่เป็นตัวของตัวเอง ซึ่งในการพัฒนาตนเองและสังคมของเด็กวัยนี้ จะสมบูรณ์ได้เมื่อสิ้นสุดขั้นนี้แล้ว เพราะเด็กจะรู้จักตนเองและยอมรับตนเองได้ตามความเป็นจริง อีริกสันเชื่อว่าผู้ที่มีความสมดุลระหว่างการรู้จักตนเองกับการไม่เข้าใจตนเองจะพัฒนาความรู้สึกเชื่อมั่นในอุดมคติ ปรัชญา ชีวิต กลุ่มบุคคล ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งจะช่วยคลายความสับสนในตนเองจนสามารถผ่านวิกฤตการณ์ของวัยนี้ไปได้ด้วยดี

ขั้นที่ 6 ความใกล้ชิดสนิทสนมกับความรู้สึกโดดเดี่ยวอ้างว้าง (Intimacy vs. Isolation) อยู่ในช่วงอายุ 21 – 35 ปี เป็นวัยผู้ใหญ่ตอนต้น เริ่มที่จะรู้จักตนเอง รู้จักการปรับตัว มีเหตุผล มีความมั่นใจในตัวเอง ยอมรับความเป็นจริงได้ และมีการตั้งจุดมุ่งหมายในการใช้ชีวิต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม การปรับตัวในวัยนี้คือการเลือกคู่ครอง การมีอาชีพที่มั่นคง เป็นวัยที่พร้อมที่ต้องการเพื่อนสนิทและพร้อมจะเสียสละให้กันและกัน ในช่วงวัยนี้ร่างกายมีประสิทธิภาพสูงสุด มีพลังในการทำงานได้เต็มที่

6.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางเชาวนปัญญาของเพียเจต์ (Piaget's Cognitive Development Theory)

เพียเจต์ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางเชาวนปัญญาและพบว่า เด็กทุกคนเกิดมาพร้อมที่จะปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอยู่ตลอดเวลา และการมีปฏิสัมพันธ์เป็นปัจจัยก่อให้เกิดพัฒนาการทางเชาวนปัญญาขึ้น พัฒนาการทางเชาวนปัญญาของเพียเจต์ ได้แบ่งขั้นตอนออกเป็น 4 ลำดับขั้น โดยกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยอยู่ในขั้นของการคิดอย่างมีเหตุผลและอย่างเป็นทางการ (Formal Operation Stage or Period of Formal Operation) ซึ่งเกิดขึ้นตั้งแต่อายุ 12 ปี จนถึงวัยผู้ใหญ่ โดยในระยะนี้จะเป็นขั้นที่พัฒนาการทางเชาวนปัญญาจะถึงจุดสูงสุด กล่าวคือ จะเริ่มคิดได้แบบผู้ใหญ่ สามารถเข้าใจสิ่งที่เป็นการนามธรรมได้ คิดตั้งสมมติฐานและสร้างทฤษฎีได้ ความเป็นตัวของตัวเอง ต้องการความเป็นอิสระ ไม่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง รู้จักการใช้เหตุผลของตนในการทำ ความเข้าใจ ตัดสินสิ่งต่าง ๆ และสามารถคิดย้อนกลับไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ (J. Piaget, 1952)

6.3 พัฒนาการทางอารมณ์ (Emotional Development)

พัฒนาการทางอารมณ์ของเยาวชนจะเป็นผลมาจากพัฒนาการในวัยเด็กตอนปลาย ประกอบกับเกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ดังนั้นจึงพบว่าวัยรุ่นมักจะแสดงอารมณ์อย่างเปิดเผย และมีความรู้สึกค่อนข้างรุนแรงแปรปรวนง่าย การที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้พูดอธิบายและแสดงความคิดเห็นจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ในการแสดงอารมณ์ที่เหมาะสมมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้เยาวชนมักจะมีความวิตกกังวลสูงในหลายเรื่อง โดยเฉพาะ เรื่องรูปร่างหน้าตา ซึ่งจะทำให้ความสนใจและเอาใจ

ใส่เรื่องความสวยงามและความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นกับตนเองมากขึ้นกว่าเดิม รวมทั้งปัญหาด้านการที่อาจทำให้เกิดความกลัวที่จะพบกับความล้มเหลว

เยาวชนกลุ่มที่เป็นตัวอย่างของการวิจัยมีลักษณะอยู่ในช่วงการเปลี่ยนแปลงที่จากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ทั้งในทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ซึ่งอาจมีภาวะสับสนหรือไม่รู้จักตนเอง ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงควรทำให้สอดคล้องและตอบสนองความต้องการของเยาวชน และเป็นพื้นที่ส่งเสริมให้เยาวชนได้แสดงออกอย่างเหมาะสม เนื่องจากเยาวชนเป็นวัยที่มีความสนใจด้านวัฒนธรรม สามารถเข้าใจและมองเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมได้ อีกทั้งมีความสนใจในการทำกิจกรรมที่แปลกใหม่และมีประโยชน์ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) จึงควรจัดการเรียนรู้ให้เด็กและเยาวชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีเหมาะสมตามวัย ทั้งด้านสุขภาพกาย ใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 รวมทั้งมีความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ที่สามารถปรับตัวเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก (คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ, 2560) จึงควรมีการจัดการเรียนรู้ด้านศิลปะไทยให้กับเยาวชน เพื่อให้เยาวชนมีความเข้าใจและเกิดความภาคภูมิใจกับศิลปวัฒนธรรมไทย สามารถอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปะไทยได้ตามวิถีการและความคิดความสามารถของตัวเองได้อย่างเต็มตามศักยภาพ

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้รวบรวมบทความวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยตั้งแต่ พ.ศ. 2554 – 2563 ที่ตีพิมพ์และปรากฏในฐานข้อมูลออนไลน์ทั้งในประเทศและต่างประเทศโดยใช้คำสำคัญ (Keyword) ที่สืบค้นในบทความภาษาไทย คือ ศิลปะไทย การเรียนการสอนศิลปะไทย กิจกรรมศิลปะไทย กิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชน การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ศิลปะไทยร่วมสมัย การออกแบบไทยร่วมสมัย กิจกรรมส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย พื้นที่การเรียนรู้ศิลปะ นิทรรศการศิลปะ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ การจัดกิจกรรมในนิทรรศการศิลปะ และได้ใช้คำสำคัญในการสืบค้นในบทความภาษาอังกฤษ คือ Folk art, Native art, Local art, Contemporary art, Traditional art, Art activities, Art workshop, Art Exhibition, Art Museum, Learning space, Self access Learning, Interactive Display Design, Exhibition design, Participatory design, Participatory exhibition, Participation in art exhibition โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกงานวิจัยดังนี้

1. เป็นงานวิจัยที่อยู่ในช่วงปีพ.ศ. 2554 – 2563
2. เป็นงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะไทย และการจัดการเรียนรู้ในพื้นที่การเรียนรู้ เช่น นิทรรศการศิลปะ หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น

3. เป็นงานวิจัยที่มีกลุ่มประชากรหรือกลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชน
4. เป็นงานวิจัยที่มาจากฐานข้อมูลดังนี้ Science Direct, Taylor & Francis Online, Oxford Academic, Scopus, Web of Science Thaijo และ Google scholar

7.1 งานวิจัยในประเทศ

หลังจากการค้นหาค้นหาโดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกงานวิจัยดังกล่าว ได้คัดเลือกวรรณกรรมอย่างเป็นระบบโดยการค้นหาค้นหาบทความวิจัยในประเทศ ที่ประกอบด้วยข้อมูลชื่อผู้แต่ง ชื่อวารสาร ปีที่พิมพ์และลักษณะกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแบ่งหัวข้อการค้นหาค้นหาออกเป็น 5 หัวข้อ ดังนี้

หัวข้อที่ 1 ศิลปะไทย ได้บทความเกี่ยวกับศิลปะไทยทั้งหมด 255 เรื่อง จากนั้นจึงคัดบทความศิลปะไทยที่ไม่เกี่ยวข้องกับเยาวชนออก 241 เรื่อง จึงได้บทความที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทยสำหรับเยาวชนจำนวนทั้งหมด 14 เรื่อง

หัวข้อที่ 2 กิจกรรมศิลปะ ได้บทความเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะทั้งหมด 177 เรื่อง จากนั้นจึงคัดบทความกิจกรรมศิลปะที่ไม่เกี่ยวข้องกับเยาวชนออก 128 เรื่อง ได้บทความกิจกรรมศิลปะสำหรับเยาวชนจำนวน 49 เรื่อง จากนั้นจึงนำบทความจากการคัดเลือกในหัวข้อที่ 1 และหัวข้อที่ 2 มาคัดบทความที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชนออก 59 เรื่อง คงเหลือบทความเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชนจำนวน 4 เรื่อง

หัวข้อที่ 3 การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ได้บทความเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยจำนวน 442 เรื่อง คัดบทความการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทยร่วมสมัยออก 373 เรื่อง ได้บทความที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยร่วมสมัย 69 เรื่อง จากนั้นคัดบทความที่ไม่เกี่ยวข้องกับการสอนหรือการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยร่วมสมัยสำหรับเยาวชนออก 68 เรื่อง คงเหลือบทความที่เกี่ยวข้องกับการสอนหรือการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยร่วมสมัยสำหรับเยาวชน 1 เรื่อง และบทความเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันจำนวน 4 เรื่อง

หัวข้อที่ 4 นิทรรศการศิลปะ ได้บทความเกี่ยวกับพื้นที่การเรียนรู้ศิลปะ นิทรรศการพิพิธภัณฑ์ศิลปะจำนวน 43 เรื่อง คัดบทความที่ไม่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะออก 37 เรื่อง ได้บทความที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมในพื้นที่การเรียนรู้ศิลปะ นิทรรศการ พิพิธภัณฑ์จำนวน 6 เรื่อง และคัดบทความที่ไม่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมสำหรับเยาวชนออก 3 เรื่อง คงเหลือบทความที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมในพื้นที่การเรียนรู้ศิลปะ นิทรรศการ พิพิธภัณฑ์ศิลปะสำหรับเยาวชนทั้งสิ้น 3 เรื่อง

หัวข้อที่ 5 การจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม ได้บทความเกี่ยวกับนิทรรศการ จำนวน 272 เรื่อง ตัดบทความที่ไม่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมออก 253 เรื่อง ได้บทความที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมจำนวน 19 เรื่อง และตัดบทความที่ไม่เกี่ยวข้องกับรูปแบบและวิธีการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมออก 18 เรื่อง ได้บทความที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบและวิธีการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมจำนวน 1 เรื่อง

จากการค้นคว้าวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ พบบทความวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะไทย การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย และการจัดกิจกรรมในนิทรรศการศิลปะสำหรับเยาวชน จำนวนทั้งหมด 13 เรื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

7.1.1 บทความวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชน จำนวน 4 เรื่อง

ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา เพื่อศึกษาและพัฒนาการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ เพื่อใช้เก็บข้อมูลสร้างชุดกิจกรรม 2) วัยรุ่นในจังหวัดเชียงราย อายุ 18-25 ปี เพื่อใช้ทดลองชุดกิจกรรม ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของชุดกิจกรรม มีดังนี้ 1) แนวคิดของชุดกิจกรรม คือกิจกรรมที่บูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ที่ใช้ระยะเวลา 1 วัน 2) วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนา ผ่านการซึมซับผลงานศิลปะและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง 3) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา สื่อการเรียนรู้ และแบบประเมิน 4) องค์ประกอบด้านลักษณะของผู้เรียนและผู้สอน ใช้ผู้สอน 1 คนต่อผู้เรียน 15 คน หลังจากทดลองใช้พบว่าผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาอยู่ในระดับมาก

อิตติ พุกษ์อุดม (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของ อัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้สำหรับเยาวชน เพื่อวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์และพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มเยาวชนในจังหวัดสงขลาที่มีอายุ 15-25 ปี ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบของอัตลักษณ์ที่สำคัญคือ มีการใช้วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นและใช้สีสดใส 2) ชุดกิจกรรมศิลปะประกอบด้วย 1) เข้มกัณฑ์จากหนังตะลุง 2) ผ้ายกกระดาน 3) ตกแต่งหม้อสทิงหม้อ 4) สมุดสวยด้วยลายว่าวเบอร์อามัส 5) ตกแต่งแหวนด้วยวิธีการทำเครื่องถม 6) ด้ามจับปากกาสาขาน่านลิเภา ใช้เวลา 2 ชั่วโมงต่อกิจกรรม พบว่าเยาวชนมีระดับการเห็นคุณค่าสูงขึ้น

สุพธิดา มนทิราภิรักษ์ (2558) ทำการวิจัยเรื่องการนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม: กรณีศึกษา เส้นทางคลองด่าน บางขุนเทียน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ของแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม เส้นทางคลองด่าน บางขุนเทียน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบในการจัดการเรียนรู้แบ่งเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ด้าน

วัตถุประสงค์ 2) ด้านแหล่งการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้ 3.1) ขั้นเตรียมความพร้อม 3.2) ขั้นออกเดินทางเรียนรู้ 3.3) ขั้นบันทึกข้อมูลการเรียนรู้ 3.4) ขั้นสรุปผลการเดินทาง 3.5) ขั้นแบ่งปันข้อค้นพบ 3.6) ขั้นประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม 4) ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม ต้องประเมินสภาพจริงโดยการสังเกตพฤติกรรมและสอบถามความพึงพอใจ การทดลองใช้รูปแบบพบว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูลระหว่างการสังเกตพฤติกรรมและการประเมินความพึงพอใจมีความสอดคล้องกัน ผู้ร่วมกิจกรรมมีความสนใจในการเรียนรู้ เกิดความประทับใจในมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้พบและส่งเสริมให้เกิดการเห็นคุณค่าซึ่งจะพัฒนาไปเป็นการรวมพลังในการอนุรักษ์ต่อไป

รสรินทร์ ออมรัตน์ (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง แนวทางการถ่ายทอดภูมิปัญญา และคุณค่าเครื่องถ้วยเบญจรงค์ไทย ได้ทำการวิเคราะห์และนำเสนอแนวทางการถ่ายทอดภูมิปัญญาของเครื่องถ้วยเบญจรงค์ ผลการวิจัย พบว่า 1) คุณค่าของเครื่องถ้วยเบญจรงค์ ประกอบด้วยคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ คุณค่าทางหัตถศิลป์ คุณค่าทางประวัติศาสตร์ คุณค่าทางวัฒนธรรม คุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจ และคุณค่าทางภูมิปัญญา 2) กระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญา เน้นการพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม โดยอาศัยวิธีการถ่ายทอดที่บูรณาการระหว่างภาคทฤษฎีกับภาคปฏิบัติและประเมินจากสภาพจริง 3) แนวทางการถ่ายทอดภูมิปัญญาและคุณค่าต้องอาศัยการศึกษา เริ่มด้วยการส่งเสริมเจตคติของผู้เรียนผ่านการศึกษาตามอรรถาธิบาย ภายใต้บริบทของครอบครัวและชุมชน โดยการจัดการศึกษาในระบบที่บูรณาการกับหลักสูตรสถานศึกษาทั้งสายสามัญและสายอาชีพ ตลอดจนการจัดการศึกษานอกระบบผ่านการจัดกิจกรรมโครงการฝึกอบรมอย่างต่อเนื่อง

7.1.2 บทความวิจัยเกี่ยวกับการสอนหรือการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยร่วมสมัยสำหรับเยาวชน จำนวน 1 เรื่อง

ภูษงค์ โอรจน์แสงรัตน์ (2559) การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน และศึกษาผลของการใช้รูปแบบการสอน งานวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะได้แก่ ระยะที่ 1 ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสอนออกแบบและนักออกแบบ ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการสอน ระยะที่ 3 ศึกษาผลของการใช้รูปแบบการสอน กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต สาขาออกแบบชั้นปีที่ 2 จำนวน 36 คน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า หลักการของรูปแบบการสอนประกอบด้วย 1) การสร้างประสบการณ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ไทย 2) การวิเคราะห์รูปทรงนัยยะไทย 3) การสังเคราะห์และออกแบบ และองค์ประกอบของรูปแบบการสอนได้แก่ 1) โจทย์ในงานออกแบบ 2) เนื้อหา 3) ผู้สอน 4) ผู้เรียน 5) สื่อการสอน 6) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 7) การประเมินผล ผลการใช้รูปแบบการสอนพบว่า คะแนนผลงานออกแบบที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

บทความเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน จำนวน 4 เรื่อง

ทวีศักดิ์ มูลสวัสดิ์ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษา วิเคราะห์และค้นหาอัตลักษณ์งานศิลปะเครื่องประดับร่วมสมัยเชิงสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนาและเผยแพร่งานออกแบบที่ก่อให้เกิดเศรษฐกิจและสังคมสร้างสรรค์ เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของงานออกแบบเครื่องประดับไทยร่วมสมัยที่สะท้อนถึงศิลปะ วัฒนธรรมและวิถีชีวิต ผลการศึกษาพบว่า แนวทางค้นหาอัตลักษณ์ของงานออกแบบเครื่องประดับไทยร่วมสมัยสามารถแบ่งได้เป็น 2 วิธี 1) เครื่องประดับไทยร่วมสมัย คือการผสมผสานทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมเดิมกับอิทธิพลภายนอก เกิดเป็นวัฒนธรรมใหม่ 2) เครื่องประดับไทยธรรมดา ซึ่งมีความร่วมสมัยอยู่ในตัว สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตเรียกได้ว่าเป็นวัฒนธรรมป๊อปปูล่าร์ (Popular Culture) มีความยืดหยุ่นสูง

ปานฉัตต์ อินทร์คง (2561) ทำการวิจัยเรื่องเอกลักษณ์พื้นถิ่นในงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน: การสร้างสรรค์สู่ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม เป็นงานวิจัยที่ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญากับผลิตภัณฑ์ใหม่ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมวัฒนธรรม โดยใช้สิ่งที่แสดงเอกลักษณ์ที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อที่จะนำมาสร้างสรรค์เป็นลวดลายประกอบผลิตภัณฑ์เพื่อการใช้สอยในชีวิตประจำวันและผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน เช่น กระเป๋า โคมไฟ กล่องใส่ของ อเนกประสงค์ นาฬิกาติดผนัง เคสโทรศัพท์มือถือ ที่ใส่ปากกาบนโต๊ะทำงาน และกล้องถ่ายรูป เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงผู้บริโภคกับภูมิปัญญาด้านจิตรกรรมฝาผนังได้

ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนางานทัศนศิลป์ร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและสร้างศักยภาพการแข่งขันด้านผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ และการสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้าด้านทัศนศิลป์ร่วมสมัยไปสู่ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมวัฒนธรรม ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้ 1) การส่งเสริมและพัฒนาผลิตภัณฑ์พบว่า ต้องส่งเสริมการผลิตที่ใช้งานศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ รูปแบบต้องทันสมัยและสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม 2) การสร้างมูลค่าเพิ่มพบว่า สินค้าที่ออกแบบจะต้องมีความแตกต่างตามความต้องการของผู้ซื้อเฉพาะราย 3) รูปแบบเส้นทางการส่งเสริมและพัฒนาทางด้านการตลาดในอุตสาหกรรมไลฟ์สไตล์ แบ่งเป็น 7 ขั้นตอน คือ 1) ความสามารถในการผลิต 2) การพัฒนาผลิตภัณฑ์ 3) การออกแบบสินค้า บริการ สื่อ 4) การพัฒนาทรัพยากรบุคคล 5) การสร้างช่องทางการขาย 6) การสร้างตราสินค้าและสื่อสารภาพลักษณ์ และ 7) การสร้างร้านค้าในต่างประเทศ

นิรัช สุตสังข์ (2555) ทำการวิจัยเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟ โดยใช้ศิลปะการตัดกระดาษแบบไทยประเพณี เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของศิลปะการตัดกระดาษแบบไทยประเพณีและนำไปออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟ เป็นการอนุรักษ์และสืบทอดประเพณีของไทยมาประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร จากนั้นเริ่มกระบวนการ

ออกแบบและสร้างสรรค์และทดสอบความพึงพอใจจากประชากรที่ใช้บริการถนนคนเดินทุกวันเสาร์ ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการนำศิลปะการตัดกระดาษแบบไทยประเพณีที่เดิมใช้แต่ในการเทศกาลงานบุญต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

7.1.3 บทความวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมในพื้นที่การเรียนรู้ศิลปะ นิทรรศการ พิพิธภัณฑ์ศิลปะสำหรับเยาวชน จำนวน 3 เรื่อง

อนิวัฒน์ ทองสีดา (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะใน พิพิธภัณฑ์ศิลปะเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อพัฒนาแนวทาง ศึกษาผลและศึกษาความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ะ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดพุทธวนาราม ในพระราชูปถัมภ์ฯ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ 2) แบบวัดประสบการณ์สุนทรีย์ะ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจผู้เข้าร่วมกิจกรรม 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เขตกรุงเทพมหานคร มุ่งเน้นการสร้างกิจกรรมศิลปะปฏิบัติด้วยรูปแบบที่หลากหลาย มีเพียงร้อยละ 40 ที่ส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ะ 2) ระดับพัฒนาการทางสุนทรีย์ะของนักเรียน ประถมศึกษาอยู่ในระดับ 3 คือ การแสดงออก (Expressiveness) 3) ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษา อยู่ในระดับดีมาก 4) ความพึงพอใจของผู้ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

ปทุมมา บำเพ็ญทาน (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องรูปแบบการพัฒนาการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณในการเรียนรู้ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เพื่อศึกษาและพัฒนา รูปแบบและศึกษาผลการใช้และนำเสนอรูปแบบการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณในการ เรียนรู้ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ 1) การศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนารูปแบบ 2) การพัฒนารูปแบบโดยสังเคราะห์ ข้อมูลการวิจัย และ 3) การใช้รูปแบบกับตัวอย่าง 2 กลุ่ม ในนิทรรศการที่มีเนื้อหาแตกต่างกันและ วัดผลหลังกิจกรรมและนำเสนอรูปแบบ ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นเป็นกิจกรรม ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ 1) รวบรวมข้อมูล 2) พิจารณารายละเอียด ข้อมูล 3) วิเคราะห์และ จำแนกข้อมูล 4) สรุปและตีความโดยใช้เหตุผล และ 5) ประเมินและตัดสินใจโดยใช้เหตุผล ผลการใช้ รูปแบบสรุปได้ว่า 1) ผลการประเมินการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโดย ภาพรวมของตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับการคิดที่มีสมรรถนะ (ระดับ 3) 2) เมื่อ เปรียบเทียบคะแนนประเมินการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณระหว่าง ตัวอย่าง 2 กลุ่ม ในนิทรรศการที่มี เนื้อหาแตกต่างกันพบว่า คะแนนรวมของตัวอย่าง 2 กลุ่ม แตกต่างกัน

มนวิไล โรจนตันติ (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะ เพื่อศึกษานโยบายและรูปแบบกิจกรรมทางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะและสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะที่เป็นนวัตกรรมการพัฒนาศิลปวิจักษ์ของผู้ชมและเพื่อสร้างกิจกรรมทางการศึกษาที่พัฒนาความรู้ความเข้าใจในศิลปะ ผลการวิจัยนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่สร้างขึ้นจึงเป็นการผสมผสานสิ่งที่เป็นนามธรรม ได้แก่ แนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ และสิ่งที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ ตัวโครงสร้างหน่วยเคลื่อนที่ ภาพผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคล คำอธิบายผลงาน แผ่นพับ แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ กิจกรรมพัฒนาศิลปวิจักษ์ และเกมจับคู่ จากการวัดผลการสร้างสรรค์สรุปได้ว่านวัตกรรมเป็นการบูรณาการการเรียนรู้ศิลปะ 4 ด้าน คือ ศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลปะ และกระตุ้นการเรียนรู้ศิลปะตามทฤษฎีของบลูม (Bloom's Taxonomy) คือ ด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

7.1.4 การจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

เกรียงไกร ฮ่อเฮงเส็ง (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่องการจัดนิทรรศการชั่วคราวและกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องภาษาและวัฒนธรรมของประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ของมิวเซียมสยาม เพื่อศึกษารูปแบบการจัดนิทรรศการชั่วคราว ศึกษาแบบการดำเนินกิจกรรม และเสนอแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดนิทรรศการชั่วคราวและกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้เพื่อเป็นต้นแบบให้แก่พิพิธภัณฑ์อื่น ผลการวิจัยพบว่า มิวเซียมสยามจัดนิทรรศการชั่วคราว 3 รูปแบบ ประกอบด้วย 1) นิทรรศการที่จัดขึ้นภายในอาคาร 2) นิทรรศการของหน่วยงานอื่นที่มาจัดในอาคารสถานที่ของมิวเซียมสยาม และ 3) พิพิธภัณฑ์เคลื่อนที่ ขณะที่กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้มีทั้งกิจกรรมในเชิงวิชาการและกิจกรรมในเชิงนันทนาการ สำหรับข้อเสนอในการพัฒนานิทรรศการชั่วคราว คือ การขยายเนื้อหาสาระให้ครอบคลุม ส่วนด้านกิจกรรมควรขยายกลุ่มเป้าหมายให้ครอบคลุมทั้งเยาวชน กลุ่มคนทำงานและผู้สูงอายุ โดยใช้หลักการออกแบบการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมในพิพิธภัณฑ์ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของการ์เย (Robert Gagne) มี 9 ประการคือ 1) เร่งเร้าความสนใจ 2) บอกวัตถุประสงค์ 3) ทบทวนความรู้เดิม 4) นำเสนอเนื้อหาใหม่ 5) ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ 6) กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน 7) ให้ข้อมูลย้อนกลับ 8) ทดสอบความรู้ใหม่ 9) สรุปและนำไปใช้

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

จากการค้นคว้าบทความต่างประเทศ ได้คัดเลือกวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ โดยเน้นการค้นหาค้นหาบทความวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมในนิทรรศการศิลปะแบบมีส่วนร่วมสำหรับเยาวชน ได้บทความวิจัยที่ประกอบด้วยข้อมูลชื่อผู้แต่ง ชื่อวารสาร ปีที่พิมพ์และลักษณะกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12,146 เรื่อง จากนั้นจึงตัดบทความที่ไม่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมในนิทรรศการศิลปะแบบมีส่วนร่วมออก 11,647 เรื่อง จึงได้บทความที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมในนิทรรศการศิลปะแบบมีส่วนร่วมจำนวน 499 เรื่อง แล้วทำการตัดบทความที่ไม่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมในนิทรรศการศิลปะแบบมีส่วนร่วมสำหรับเยาวชนออก ได้บทความที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมในนิทรรศการศิลปะแบบมีส่วนร่วมสำหรับเยาวชน จำนวน 155 เรื่อง จากนั้นได้ตัดบทความที่ไม่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมในนิทรรศการศิลปะสำหรับเยาวชนออก จำนวน 147 เรื่อง คงเหลือบทความที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมในนิทรรศการศิลปะแบบมีส่วนร่วมสำหรับเยาวชน จำนวนทั้งสิ้น 8 เรื่อง

จากการค้นคว้าวรรณกรรมอย่างเป็นระบบตามวิธีดังกล่าว พบบทความวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมในนิทรรศการศิลปะแบบมีส่วนร่วมสำหรับเยาวชนจำนวนทั้งหมด 8 เรื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

L.F. Bernarduzzi (2015) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Cross Fertilization Between Museums and Schools, Science and Art, History and Multimedia เพื่อศึกษาการจัดการศึกษาในระบบและนอกระบบโรงเรียน ระหว่างพิพิธภัณฑ์และโรงเรียน มีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนในกลุ่มสถานศึกษาในจังหวัดปาเวีย (Pavia) พบว่า การจัดการศึกษาของโรงเรียนและพิพิธภัณฑ์ควรจัดให้มีความสอดคล้องและควบคู่กัน โดยระดับอุดมศึกษาควรจัดให้ไปศึกษาดูงานและเข้าร่วมปฏิบัติการอบรมเฉพาะทางจากนักวิทยาศาสตร์ที่พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แล้วนำข้อมูลกลับมาวิเคราะห์และร่วมอภิปรายกันในชั้นเรียน ทั้งสาขาทางด้านวิทยาศาสตร์และศิลปะ ประวัติศาสตร์ควรมีการจัดผลิตวิดีโอมีเดียแบบมีส่วนร่วมและการจัดนิทรรศการแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยในระดับชั้นมัธยมศึกษาให้เรียนรู้ผ่านการเล่นบทบาทสมมติเป็นนักอธิบายและนำชมนิทรรศการให้กับเพื่อนร่วมชั้น ส่วนกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุน้อยที่สุด ให้แสดงออกผ่านกิจกรรมศิลปะ โดยการวาดภาพแสดงความรู้สึกและความคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์

L. Azzarito (2016) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Moving in my world: From school PE to participants-centered art exhibitions มีการวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทัศนคติของนักเรียนพลศึกษาต่อการแสดงออกของโดยตนเองผ่านการจัดการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการศิลปะ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนพลศึกษา โดยจัดการศึกษา ณ นิทรรศการศิลปะ โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมวาดภาพและถ่ายภาพนิทรรศการ ผลการวิจัยพบว่า การแสดงออกด้วยภาพเป็นตัวแทนที่ดีในการแสดงออกความเป็นตัวเอง ซึ่งสามารถใช้เป็นเครื่องมือแสดงวิสัยทัศน์ อุดมคติของนักเรียนได้

B. C. Scheel (2017) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Tate Exchange an art museum in the interest of publicness: a discussion of educational strategies at Tate Exchange เพื่อพัฒนากลยุทธ์สำหรับการเพิ่มจำนวนผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนากลยุทธ์ต้องเริ่มต้นจากการรู้ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของผู้ที่จะเข้ามาชมนิทรรศการ เพื่อที่จะสร้างกรอบการจัดนิทรรศการให้สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ของผู้ชม โดยควรจะพัฒนาการจัดรูปแบบนิทรรศการที่เอื้อให้เกิดการพูดคุย การอภิปรายเกี่ยวกับผลงานศิลปะ เชื่อมโยงพื้นที่นิทรรศการเข้ากับผู้คน สร้างความตระหนักในศิลปะร่วมสมัย เปิดโอกาสให้เกิดการสื่อสารทางศิลปะที่กว้างขวางและครอบคลุมเพื่อนำไปสู่การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาสำหรับพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

Ahmad S. (2015) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Adapting Museum Visitors as Participants Benefits their Learning Experience การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมของพิพิธภัณฑ์ที่เกี่ยวกับการได้รับประสบการณ์การเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในการสร้างแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้เข้าชมที่เป็นเยาวชนและผู้ใหญ่ และเพื่อนำผลการวิจัยนำไปใช้ออกแบบการศึกษาผ่านการจัดนิทรรศการ ผลการวิจัยพบว่า พิพิธภัณฑ์ต้องปรับปรุงให้การจัดแสดงเป็นมิตรกับผู้ชมมากขึ้น ควรใช้เครื่องมือเสียงนำชมแบบตอบโต้ ลดป้ายข้อความที่มีความซับซ้อน ตลอดจนควรมีผู้นำชมที่ผ่านการฝึกอบรมเพื่อช่วยทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่คุ้มค่ามากขึ้น อีกทั้งยังควรเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้ชมกับผลงานที่จัดแสดงในลักษณะแบบมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจะส่งผลให้พิพิธภัณฑ์ประสบผลสำเร็จในการจัดการมากขึ้น และจะเป็นแนวทางในการวางกลยุทธ์ที่มีศักยภาพสำหรับการออกแบบการจัดนิทรรศการไปยังพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ

S. Marsden (2017) ได้ทำการวิจัยเรื่อง An insurgent curatorial strategy: using dialogue and collaboration to create meaning in public art galleries and museums มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนากระบวนการมีส่วนร่วมและความร่วมมือในหอศิลป์และพิพิธภัณฑ์สาธารณะ ผลการวิจัยพบว่า หอศิลป์และพิพิธภัณฑ์สาธารณะสามารถใช้เป็นพื้นที่ของชุมชนเพื่อให้เกิดความร่วมมือได้ ซึ่งศิลปิน ภัณฑารักษ์ ผู้ดูแลนิทรรศการถือเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์พื้นที่ที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ในผู้ชม ซึ่งใช้กระบวนการสร้างงานศิลปะเป็นสื่อในการเปิดโอกาสให้เกิดการทำงานร่วมกัน ได้เรียนรู้มุมมองและวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายของทั้งศิลปิน ผู้จัดและผู้ชมนิทรรศการ ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในจิตสำนึก ความเอาใจใส่และรับผิดชอบต่อชุมชนซึ่งถือเป็นกระบวนการเรียนรู้ในระบบในหอศิลป์และพิพิธภัณฑ์สาธารณะ

F. Hoffding (2019) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Participation and Receptivity in the Art Museum - A Phenomenological Exposition เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและความรู้สึกของผู้ชมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ พบว่าพิพิธภัณฑ์ศิลปะควรจัดแสดงผลงานและจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

เนื่องจากการมีส่วนร่วมของผู้ชมนำไปสู่การกำหนดวัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑ์ และจะเป็นแรงบันดาลใจและเป็นปรากฏการณ์ที่สำคัญต่อผู้ชมซึ่งทำให้เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียะ ซึ่งภัณฑารักษ์ควรนำประเด็นดังกล่าวมาพิจารณาเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงาน

L. Larson (2017) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Engaging Families in the Galleries Using Design Thinking โดยศูนย์ศิลปะพาโลอัลโต (Palo Alto Art Center) พยายามหาทางออกสำหรับผู้ชมที่เป็นครอบครัว โดยใช้กระบวนการออกแบบที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลางเป็นวิธีการสร้างและวิธีแก้ปัญหาสำหรับการมีส่วนร่วมและการตีความของผู้ชมที่เป็นครอบครัว โดยการออกแบบกิจกรรมการแก้ปัญหาที่ทำให้ผู้ชมค้นหาปัญหาหรือข้อสงสัย หลังจากผู้ชมทำความเข้าใจแล้วจะเกิดความท้าทายในการชมงาน กระบวนการนี้จะเน้นการสร้างความคิดร่วมกันจากนั้นจึงสร้างต้นแบบทดสอบและรวบรวมความคิดเห็นจากผู้ชม โดยใช้สื่อการ์ดกิจกรรมจำนวน 24 ชิ้นและอุปกรณ์ศิลปะที่ทางแกลเลอรีจัดไว้บริการ

Karine Lan Hing Ting (2017) ทำการวิจัยเรื่อง A participatory design approach with visually impaired people for the design of an art exhibition งานวิจัยนี้กล่าวถึงวิธีการออกแบบแบบมีส่วนร่วมที่ใช้ในคนที่มีความบกพร่องทางสายตาในการออกแบบนิทรรศการศิลปะ โดยปรับให้สอดคล้องเข้ากับความต้องการพิเศษ นิทรรศการนี้จะเป็นผลลัพธ์ของโครงการวิจัยที่ได้รับการสนับสนุนจากสาธารณชนโดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงทัศนศิลป์ได้ โดยเฉพาะสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางสายตาโดยมีจุดประสงค์เพื่อการเข้าถึงสังคม เพื่อกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายเกี่ยวกับทั้งความจำเป็นและความยากลำบากในการอธิบายเทคนิคที่เกี่ยวข้องในแนวทางเชิงประจักษ์และแบบปลายเปิด และวิเคราะห์ความต้องการของผู้ที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นเพื่อนำไปการจัดกิจกรรมและออกแบบนิทรรศการศิลปะ

มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

อภิปรายผลการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ ได้มาซึ่งบทความวิจัยทั้งสิ้น 21 เรื่อง ประกอบไปด้วยบทความวิจัยในประเทศ จำนวน 13 เรื่อง และบทความต่างประเทศ จำนวน 8 เรื่อง นำมาศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลโดยสามารถสรุปผลการศึกษาทบทวนวิจัยโดยจำแนกตามวิธีการวิจัยได้ 6 รูปแบบ พบว่ามีการใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มากที่สุด จำนวน 9 เรื่อง เนื่องจากเป็นวิธีการวิจัยที่มีกระบวนการศึกษาเน้นศึกษาเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันตามความเป็นจริงของการศึกษาศิลปะไทย การจัดกิจกรรมและรูปแบบนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมจากหลายมุมมองที่ทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรและอธิบายความสัมพันธ์ได้ชัดเจน เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบให้ตอบสนองต่อสภาพที่ประสงค์มากที่สุด โดยประกอบด้วยงานวิจัยในประเทศจำนวน 4 เรื่อง และงานวิจัยต่างประเทศจำนวน 5 เรื่อง และมีการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น

(Pre-Experimental Research) จำนวน 4 เรื่อง ซึ่งไม่มีการสุ่มตัวอย่างและใช้กลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียวในการทดลองรูปแบบผลิตภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัยและรูปแบบหน่วยเคลื่อนที่ของความรู้ นิทรรศการศิลปะ และพบว่ามีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method Research) จำนวน 3 เรื่อง ที่ใช้ทั้งวิธีการของการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อให้ผลการวิจัยสามารถตอบคำถามการวิจัยได้ครอบคลุม โดยสังเคราะห์ข้อมูลและนำมาสร้างชุดกิจกรรมแล้วจึงนำไปทดลองและวัดผลการใช้งาน อีกทั้งยังพบว่ามี การวิจัยและพัฒนา (Research and Development) จำนวน 2 เรื่อง ซึ่งเป็นการวิจัยที่เน้นกระบวนการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบกิจกรรมศิลปะที่สร้างขึ้นสำหรับการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และการพัฒนารูปแบบการสอนเกี่ยวกับอัตลักษณ์ไทย โดยใช้กระบวนการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ และยังมี การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) จำนวน 2 เรื่อง ที่เน้นการรวบรวมข้อมูล ณ ช่วงเวลาหนึ่งเพื่อบรรยายถึงทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างต่อการแสดงออกของโดยตนเองผ่านการจัดการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการศิลปะ และความพึงพอใจของผู้ชมของพิพิธภัณฑ์ที่เกี่ยวกับการได้รับประสบการณ์การเรียนรู้และการมีส่วนร่วม นอกจากนี้พบว่ามี การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) จำนวน 1 เรื่อง ที่มีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เน้นกระบวนการทดลองใช้ชุดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะและศึกษาผลลัพธ์ที่ได้จากการทดลอง

การศึกษาวิธีการวิจัยทำให้พบว่า วิธีการวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เป็นวิธีวิจัยที่มีความเหมาะสมกับการวิจัยเรื่องการพัฒนา นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน เนื่องจากเป็นวิธีการวิจัยที่มีขั้นตอนการดำเนินงานที่ชัดเจน มีกระบวนการวิจัยที่มีความต่อเนื่อง มีการใช้แบบแผนการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ และมีการตรวจสอบประสิทธิภาพหรือประสิทธิผลของรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยแบ่งการวิจัยได้เป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์สภาพปัญหาให้ชัดเจน เป็นการศึกษา ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ศึกษา รวมทั้งสิ่งที่ต้องการพัฒนาขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาด้านการจัดการศึกษาด้านศิลปะไทย (R1: Research) เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาต้นแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ระยะที่ 2 ขั้นพัฒนารูปแบบพื้นที่นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม และการจัดกิจกรรม Workshop การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย (D1: Development) ระยะที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบกับกลุ่มที่ใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่าง (Try out) (R2: Research) และนำรูปแบบกลับมาปรับปรุงให้เหมาะสม (D2: Development) จากนั้นจึงนำรูปแบบไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง (R3: Research) แล้วนำผลการทดลองมาวิเคราะห์เพื่อปรับรูปแบบให้เหมาะสม มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (D3: Development) แล้วจึงทำการสรุปและอภิปรายผลการวิจัย

องค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถสังเคราะห์และสรุปความรู้ได้ 5 ประเด็น ดังนี้

1. ประเด็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ รูปแบบของของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ควรจัดให้เกิดการบูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ควรจัดให้มีการสังเกตจากศิลปวัตถุประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำงานกิจกรรมการตอบคำถาม ถ่ายภาพ วาดภาพ เล่นเกมและการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะ โดยต้องเป็นกิจกรรมที่มีการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสื่อต่าง ๆ และมีรูปแบบกิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่หลากหลาย (ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้, 2562; อนิวัฒน์ ทองสีดา, 2561) โดยมีรูปแบบในการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ด้านวัตถุประสงค์ 2) ด้านแหล่งการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และ 4) ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียมความพร้อม 2) ขั้นเรียนรู้ 3) ขั้นบันทึกข้อมูลการเรียนรู้ 4) ขั้นสรุปผล 5) ขั้นแบ่งปันข้อค้นพบ และ 6) ขั้นประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม (สุทธิดา มนทรรักษ์, 2558)

2. ประเด็นการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยและการสอนเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย พบว่ารูปแบบของอัตลักษณ์ที่นิยมนำมาใช้คือสีเส้นและลวดลาย (ธิดิ พฤกษ์อุดม, 2560) และอัตลักษณ์ของงานออกแบบเครื่องประดับไทยร่วมสมัยสามารถแบ่งได้เป็น 2 วิธี คือ 1) การผสมผสานทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมเดิม (ปัจจัยเดิม) กับอิทธิพลภายนอก (ปัจจัยใหม่) และ 2) การใช้อัตลักษณ์ไทยร่วมสมัยแบบไทยธรรมดา (Vernacular Thai/ Ordinary Thai) (ทวิศักดิ์ มูลสวัสดิ์, 2561) โดยผลงานการประยุกต์ใช้ที่เกิดขึ้นต้องสามารถเชื่อมโยงอารมณ์ผู้บริโภคได้ง่าย ในขณะเดียวกันยังต้องสามารถแสดงเอกลักษณ์ของศิลปะได้ไทยอีกด้วย (ปานฉัตต์ อินทร์คง, 2561) ซึ่งแนวทางในการจัดรูปแบบการสอนเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัตลักษณ์นั้นต้องสร้างประสบการณ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ไทยเพื่อให้ นำข้อมูลไปออกแบบผลงาน ต้องมีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้ผู้เรียน โดยใช้วิธีการถ่ายทอดที่บูรณาการระหว่างภาคทฤษฎีกับภาคปฏิบัติ (รสรินทร์ อรอมรัตน์, 2556) โดยองค์ประกอบของรูปแบบการสอนได้แก่ 1) โจทย์ในงานออกแบบ 2) เนื้อหา 3) ผู้สอน 4) ผู้เรียน 5) สื่อการสอน 6) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 7) การประเมินผล (ภุชงค์ โรจน์แสงรัตน์, 2559) ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม ต้องประเมินสภาพจริงโดยการสังเกตพฤติกรรม และสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้หลังการร่วมกิจกรรม (ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้, 2562; ธิดิ พฤกษ์อุดม, 2560; สุทธิดา มนทรรักษ์, 2558; รสรินทร์ อรอมรัตน์, 2556)

3. ประเด็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์หรือพื้นที่การเรียนรู้ด้านศิลปะ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ควรมีคู่มือการจัดกิจกรรม ใบงาน คู่มือการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์เพื่อให้ผู้ชมเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น (อนิวัฒน์ ทองสีดา, 2561; ปทุมมา บำเพ็ญทาน, 2560) โดยรูปแบบในการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมในสถานที่นั้นต้องกำหนดให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดความรู้ความ

เข้าใจ เห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ การจัดกิจกรรมต้องคำนึงถึงความสอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (สุทธิดา มนทิราธิ์, 2558) สามารถจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ได้ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของการ์เย่ (Robert Gagne) 9 ประการคือ 1) เร่งเร้าความสนใจ 2) บอกวัตถุประสงค์ 3) ทบทวนความรู้เดิม 4) นำเสนอเนื้อหาใหม่ 5) ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ 6) กระตุ้นการตอบสนอง บทเรียน 7) ให้ข้อมูลย้อนกลับ 8) ทดสอบความรู้ใหม่ 9) สรุปและนำไปใช้ (เกรียงไกร ฮ่อเฮงเส็ง, 2562) ซึ่งสามารถทำกิจกรรมได้โดยการใช้สื่อการ์ดกิจกรรมและอุปกรณ์ศิลปะที่ทางนิทรรศการจะต้องเตรียมจัดไว้บริการให้กับผู้ชม (L. Larson, 2017) ซึ่งการแสดงออกในกิจกรรมวาดภาพและถ่ายภาพนิทรรศการเป็นวิธีการที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมได้แสดงออกถึงความเป็นตัวเอง (L. Azzarito, 2016)

4. ประเด็นการออกแบบพื้นที่นิทรรศการศิลปะแบบมีส่วนร่วม โครงสร้างหน่วยของฐานความรู้นิทรรศการศิลปะควรประกอบด้วยภาพผลงานศิลปะภาพเหมือนบุคคล คำอธิบายผลงาน แผ่นพับ แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต กิจกรรมศิลปะปฏิบัติ กิจกรรมพัฒนาศิลปวิจักษ์ณ์ และเกมจับคู่ เป็นการใช้นวัตกรรมควบคู่กับการบูรณาการการเรียนรู้ศิลปะ 4 ด้าน คือ ศิลปะปฏิบัติสุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และประวัติศาสตร์ศิลปะ (มนวิไล โรจนตันติ, 2556) การจัดการเรียนรู้สามารถทำได้โดยการเล่นบทบาทสมมติเป็นนักอธิบายและนำชมนิทรรศการ การแสดงออกผ่านกิจกรรมศิลปะโดยการวาดภาพแสดงความรู้สึกและความคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ (L.F. Bernarduzzi, 2015) ซึ่งการพัฒนากลยุทธ์ให้เกิดการมีส่วนร่วมต้องเริ่มจากการเข้าใจลักษณะและวิธีการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบการจัดนิทรรศการให้สอดคล้องกับพฤติกรรม จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการสื่อสาร พูดคุยและสร้างความตระหนักในผลงานศิลปะร่วมสมัย (B. C. Scheel, 2017) และมีเทคนิค วิธีการและอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมทั้งควรมีการใช้เครื่องมือเสียงนำชมแบบตอบโต้และลดใช้ป้ายข้อความที่มีความซับซ้อน (Ahmad S., 2015) โดยการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม นั้น จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในจิตสำนึก ความเอาใจใส่และรับผิดชอบต่อชุมชนซึ่งถือเป็นกระบวนการเรียนรู้ในระบบในหอศิลป์และพิพิธภัณฑ์สาธารณะ (S. Marsden, 2017) ที่นำมาสู่ประเด็นสำหรับพิจารณาเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานได้ (F. Hoffding, 2019)

5. ข้อเสนอแนะที่เกี่ยวข้อง แนวทางในการถ่ายทอดภูมิปัญญาและคุณค่าของศิลปะไทยนั้น ต้องอาศัยการศึกษา จึงควรต้องเริ่มด้วยการส่งเสริมเจตคติของผู้เรียนผ่านการศึกษาตามอัธยาศัย ภายใต้บริบทของครอบครัวและชุมชนโดยการจัดการศึกษาในระบบที่บูรณาการกับหลักสูตรสถานศึกษาทั้งสายสามัญและสายอาชีพ ตลอดจนการจัดการศึกษานอกระบบ และควรมีการจัดกิจกรรมโครงการฝึกอบรมอย่างต่อเนื่อง (รสรินทร์ อรอมรัตน์, 2556)

จากการสรุปประเด็นการสังเคราะห์การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบที่เกี่ยวข้อง จำนวน 21 เรื่อง ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มของบทความวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทยได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

1) บทความวิจัยทางด้านการจัดกิจกรรมและการสอนศิลปะไทย 2) บทความวิจัยทางด้านการประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านศิลปะไทยเพื่อการออกแบบ โดยมีความสอดคล้องกันในด้านความต้องการในจัดกิจกรรมการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เพื่อการสืบทอดและอนุรักษ์ศิลปะไทย โดยใช้แนวทางในการประยุกต์รูปแบบศิลปะไทยให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมปัจจุบัน โดยใช้การคิดออกแบบอย่างสร้างสรรค์เพื่อให้สามารถนำผลงานศิลปะไทยมาเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของผู้คนได้ โดยจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางด้านศิลปะไทยควรมีรูปแบบกิจกรรมที่มีการบูรณาการทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ โดยต้องมีการเตรียมสื่อและวัสดุ อุปกรณ์ให้พร้อมต่อการเรียนรู้ โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง ด้านการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย พบว่า การใช้สีเส้นและลวดลายต้องสามารถทำให้สื่อถึงอัตลักษณ์ไทยและเชื่อมโยงกับผู้บริโภคได้ โดยการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยควรใช้วิธีการถ่ายทอดที่บูรณาการระหว่างภาคทฤษฎีกับภาคปฏิบัติ เช่นเดียวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านศิลปะไทย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ และการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ศิลปะแบบมีส่วนร่วม ที่ควรมีคู่มือการทำกิจกรรม ใบงาน คู่มือการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการมีส่วนร่วม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น ทั้งนี้ ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องและความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้พื้นที่การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในมุมมองของผู้วิจัย

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ศิลปะแบ่งออกเป็นจิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย สถาปัตยกรรมไทย และหัตถศิลป์ไทย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นงานพุทธศิลป์ที่สร้างขึ้นจากความเชื่อและความศรัทธา งานศิลปะไทยได้มีพัฒนาการงานช่างที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย ซึ่งเป็นเหตุให้เกิดรูปแบบของงานศิลปกรรมไทยที่เปลี่ยนแปลง นับตั้งแต่ในสมัยรัชกาลที่ 3 ที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศจีนเนื่องจากมีการค้าขายทำให้เกิดรูปแบบงานศิลปกรรมแบบพระราชนิยมขึ้น และในสมัยรัชกาลที่ 4 ที่วัฒนธรรมตะวันตกเข้ามามีบทบาทในราชสำนัก ซึ่งเป็นเหตุให้รูปแบบงานศิลปกรรมแบบที่ได้รับอิทธิพลจากจีนนั้นหมดไป ส่วนหนึ่งได้สร้างงานแบบประเพณีนิยม และอีกส่วนได้มีการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสังคมนิยมที่คำนึงถึงหลักความเป็นจริงมากขึ้น จึงถือเป็นการเริ่มต้นเข้าสู่ความร่วมมือและยังคงสืบทอดแนวความคิด คติในการสร้างมาจวบจนปัจจุบัน

รูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน เป็นระบบการศึกษาที่สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างยืดหยุ่น และผู้เรียนสามารถศึกษาสิ่งที่สนใจได้ตามอัธยาศัย ซึ่งจะเป็นแนวทางให้เกิดความรู้ความเข้าใจในศิลปะได้มากขึ้น และเหมาะสมต่อการนำมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ศิลปะไทยในรูปแบบนิทรรศการ ทั้งนี้การที่จะทำให้ศิลปะไทยคงอยู่ในวิถีชีวิตจะต้องมี

การประยุกต์ใช้ศิลปะให้เข้ากับบริบทสังคมปัจจุบันได้ ซึ่งการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน มีแนวทางในการประยุกต์คือ 1) การตกแต่ง 2) การรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อน 3) การเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งาน 4) การเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพการใช้งาน 5) การแปรนามธรรมเป็นรูปธรรม 6) การนำสิ่งหนึ่งจากบริบทเดิมมาใช้ในบริบทใหม่ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2554) ซึ่งมีขั้นตอนในการออกแบบคือ 1) เลือกลักษณะไทยที่จะนำมาออกแบบ 2) นำมาออกแบบตัดทอนหรือเพิ่มองค์ประกอบตามแนวทางการประยุกต์ใช้ 3) ใส่สีและสร้างสรรค์ให้ผลงานสมบูรณ์ ซึ่งจากการศึกษาพบว่างานประเภทหัตถศิลป์ไทยมีการนำมาประยุกต์มากที่สุด เนื่องจากสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์การใช้งานอยู่เดิม และมีการใช้ลักษณะของไทยศิลปะไทยทั้ง 3 ประเภทมาออกแบบร่วมกัน เพื่อให้องค์ประกอบของงานมีความน่าสนใจและสามารถแสดงลักษณะของศิลปะไทยได้อย่างโดดเด่นและสอดคล้องกับความสนใจของคนในปัจจุบัน โดยเฉพาะกับเยาวชนที่เป็นวัยที่เริ่มให้ความสนใจกับศิลปวัฒนธรรมและมีความสามารถในการพัฒนาต่อยอดการเรียนรู้ได้ จึงควรการจัดพื้นที่การศึกษาด้านศิลปะไทยให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้และสามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างเหมาะสม ผ่านการจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ที่มีรูปแบบการจัดนิทรรศการที่เน้นให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่จัดเตรียมไว้ได้อย่างเป็นอิสระ

การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเป็นการจัดการศึกษาตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive constructivism) (J. Piaget, 1972) ที่เป็นการให้ข้อมูลด้านศิลปะไทยเพื่อให้ผู้ชมเกิดการตีความหรือรับข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมมาปรับเข้ากับโครงสร้างทางปัญญาและเกิดการเชื่อมโยงระหว่างความรู้เดิมและสิ่งที่ต้องเรียนรู้ใหม่ โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการออกแบบการเรียนรู้ตามรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT (B. McCarthy, 1980) ที่ใช้คำถามหลักในการเรียนรู้คือ ทำไม อะไร อย่างไร และถ้า และมีการดำเนินการ 8 ขั้นตอน คือ 1) การสร้างประสบการณ์ 2) การวิเคราะห์ประสบการณ์ 3) การพัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอดหรือแนวคิด 4) การพัฒนาความรู้ความคิด 5) การปฏิบัติตามแนวคิดที่ได้เรียนรู้ 6) การสร้างสรรค์ชิ้นงาน 7) การวิเคราะห์ผลงานและแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ และ 8) การแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด ซึ่งผลที่จากการเรียนรู้ตามรูปแบบดังกล่าว จะสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองในเรื่องที่เรียน จะเกิดความรู้ความเข้าใจและนำความรู้ความเข้าใจนั้นไปใช้และสามารถสร้างผลงานที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเกิดความรู้ใหม่ของแนวทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ทั้งนี้ การจัดนิทรรศการควรคำนึงถึงวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ด้าน คือ พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และพฤติกรรมด้านทักษะพิสัย โดยสามารถแบ่งประเภทของกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในนิทรรศการได้เป็น 1) การสาธิต 2) เกมส์ 3) การอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น องค์ประกอบในการจัดนิทรรศการและจัดกิจกรรมคือ 1) คู่มือการทำกิจกรรม 2) เนื้อหาและกิจกรรม 3) วัสดุ-อุปกรณ์ 4) สื่อการเรียนรู้ และ 5) แบบประเมินผล

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าประเด็นในการทำวิจัยส่วนมากคือประเด็นการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย โดยเฉพาะการวิจัยที่มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในบริบทต่าง ๆ แต่ยังพบว่าการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เพื่อออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชนอยู่บ้าง ในด้านประเด็นการออกแบบชุดกิจกรรม ที่มีการวิจัยที่มีการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางด้านศิลปะพื้นถิ่น การออกแบบชุดกิจกรรมที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม ในประเด็นการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์พบว่าการวิจัยที่จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียศาสตร์และการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ และประเด็นการออกแบบพื้นที่นันทนาการแบบมีส่วนร่วมพบว่า ส่วนมากเน้นการมีส่วนร่วมแบบการเล่น การวาดภาพเพื่อบันทึก การใช้แอปพลิเคชันในการทำกิจกรรม และการใช้สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ รวมถึงมีการทำวิจัยออกแบบหน่วยการเรียนรู้เคลื่อนที่ทางด้านศิลปะ แต่ยังไม่พบงานวิจัยที่มีการจัดการเรียนรู้ผ่านรูปแบบนันทนาการศิลปะแบบมีส่วนร่วม โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบกับการจัดนิทรรศการด้วย ผู้วิจัยเลือกศึกษาประเด็นดังกล่าว เพื่อให้เกิดการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

จากข้อสรุปดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำหลักการต่าง ๆ มาเป็นข้อมูลสนับสนุนและเป็นแนวทางที่นำมาสู่การพัฒนาารูปแบบนันทนาการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้เทคนิควิธีการเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยวิธีการดำเนินงานวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 ระยะการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะไทย การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยและข้อมูลสำหรับการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

1.1 การศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์งานเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นดังนี้

- 1) ศิลปะไทย
- 2) การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
- 3) นิทรรศการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Exhibition)
- 4) การจัดกิจกรรมศิลปะ
- 5) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)
- 6) พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเยาวชน
- 7) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะไทย และสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม เพื่อศึกษารูปแบบและองค์ประกอบและนำมาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมและการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

- | | |
|---------------------------------------|--------------|
| 1) สังเกตการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะไทย | จำนวน 3 แห่ง |
| 2) สังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม | จำนวน 3 แห่ง |

1.3 ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล โดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 5 ด้าน จำนวนทั้งหมด 15 คน ดังนี้

- | | |
|---|------------|
| 1) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะไทย | จำนวน 3 คน |
| 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย | จำนวน 3 คน |
| 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทย | จำนวน 3 คน |
| 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ | จำนวน 3 คน |
| 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย | จำนวน 3 คน |

การวิจัยระยะที่ 2 ระยะพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

2.1 นำข้อมูลจากระยะที่ 1 มาสร้างรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม

นำข้อมูลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเอกสาร ข้อมูลจากการสังเกตการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะไทย ข้อมูลจากการสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมและข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาออกแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ทำการจำแนกและจัดระบบข้อมูลเป็นหมวดหมู่ จากนั้นนำข้อมูลมาเทียบเคียงเพื่อหาความเหมือนและความแตกต่าง และวิเคราะห์หาข้อสรุป และนำข้อมูลที่ได้มาใช้ออกแบบเป็นโครงสร้างรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม โดยแบ่งโครงสร้างเป็น 2 ส่วนคือ การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมและการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น มีรายละเอียดดังนี้

1) การกำหนดวัตถุประสงค์

2) กลุ่มเป้าหมาย

3) แนวคิดของนิทรรศการ

3.1) รูปแบบของนิทรรศการ

3.2) ลักษณะของนิทรรศการ

3.3) รูปแบบกิจกรรมการมีส่วนร่วมภายในนิทรรศการ

4) การกำหนดพื้นที่และวันเวลาในการจัดนิทรรศการทดลองใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมกับกลุ่มตัวอย่าง คือ เยาวชนไทย อายุ 18-25 ปี

การวิจัยระยะที่ 3 ระยะทดสอบคุณภาพรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

1) ทดลองใช้นิทรรศการกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

2) วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมตามความคิดเห็นของเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย

3) วิเคราะห์ข้อมูลผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนศิลปะไทย

4) สรุปผลการวิจัย

แผนภูมิกระบวนการทำวิจัย

กระบวนการ

ผลลัพธ์



กลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้เทคนิควิธีการเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างดังนี้

ระยะที่ 1 ขั้นพัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน กลุ่มตัวอย่างคือผู้เชี่ยวชาญ ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ได้แก่

- 1) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะไทย จำนวน 3 คน
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย จำนวน 3 คน
- 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน จำนวน 3 คน
- 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ จำนวน 3 คน
- 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย จำนวน 3 คน

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนดดังนี้

- 1) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะไทย มีประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทย เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย มีประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะไทย เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียนเป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ มีประสบการณ์ด้านการจัดนิทรรศการศิลปะเป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี

ระยะที่ 2 ขั้นพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างระยะที่ 1 มาสังเคราะห์เป็นรูปแบบนิทรรศการ

ระยะที่ 3 ขั้นทดลองใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมฯ

กลุ่มตัวอย่างสำหรับการทดลองในการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างคือ เป็นเยาวชนไทย อายุ 18-25 ปี ที่ได้มาโดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) จำนวน 53 คน

ผู้เชี่ยวชาญการสอนศิลปะ สำหรับประเมินการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยต้องมีประสบการณ์การสอนศิลปะในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือระดับอุดมศึกษา เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 2 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น	การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม
ตัวแปรตาม	ความสามารถในการออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วยเครื่องมือดังนี้

1. ระยะที่ 1

1.1 เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ

1.1.1 แบบสัมภาษณ์สำหรับเก็บข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะไทย

ชุดที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย

ชุดที่ 3 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทย

นอกระบบโรงเรียน

ชุดที่ 4 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ

ชุดที่ 5 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ แบ่งได้เป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการพัฒนานิทรรศการแบบมีส่วนร่วม การกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน ในด้านการเลือกเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการออกแบบนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม โดยใช้รูปแบบกึ่งโครงสร้าง มีลักษณะปลายเปิด (Open-Ended)

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.2 เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากการสังเกต

1.2.1 แบบสังเกตการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย

ผู้วิจัยเข้าไปสังเกตแบบมีส่วนร่วม เนื่องจากต้องการให้ผู้ที่ถูกสังเกตมีพฤติกรรมที่เป็นไปตามธรรมชาติ เพราะไม่รู้ตัวว่ากำลังถูกสังเกต ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง โดยแบ่งประเด็นในการสังเกตได้เป็น 7 ประเด็น ดังนี้

- ประเด็นที่ 1 การเตรียมตัวของผู้จัดกิจกรรม
- ประเด็นที่ 2 การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม
- ประเด็นที่ 3 สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม
- ประเด็นที่ 4 ลักษณะและขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรม
- ประเด็นที่ 5 เนื้อหาของกิจกรรม
- ประเด็นที่ 6 พฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- ประเด็นที่ 7 รูปแบบและวิธีการประเมินผลการจัดกิจกรรม
- ประเด็นที่ 8 ข้อสังเกตอื่น ๆ

1.2.2 แบบสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

ผู้วิจัยเข้าไปสังเกตแบบมีส่วนร่วม เนื่องจากต้องการให้ผู้ที่ถูกสังเกตมีพฤติกรรมที่เป็นไปตามธรรมชาติ เพราะไม่รู้ตัวว่ากำลังถูกสังเกต ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง โดยแบ่งประเด็นในการสังเกตได้เป็น 8 ประเด็น ดังนี้

- ประเด็นที่ 1 พื้นที่จัดนิทรรศการ
- ประเด็นที่ 2 เนื้อหาในการจัดนิทรรศการ
- ประเด็นที่ 3 ลักษณะผลงานที่จัดแสดง การจัดพื้นที่และทิศทางการเดินชมนิทรรศการ
- ประเด็นที่ 4 สื่อที่ใช้ในนิทรรศการ
- ประเด็นที่ 5 ลักษณะการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ
- ประเด็นที่ 6 พฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการ
- ประเด็นที่ 7 รูปแบบและวิธีการประเมินผลการจัดนิทรรศการ
- ประเด็นที่ 8 ข้อสังเกตอื่น ๆ

2. ระยะที่ 2

ระยะพัฒนานิเทศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน โดยใช้ข้อมูลจากเครื่องมือในระยะที่ 1 มาออกแบบรูปแบบนิเทศการ

3. ระยะที่ 3

3.1 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนิเทศการ แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ประสิทธิภาพการชมนิเทศการและการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในนิเทศการ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อนิเทศการ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

3.2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ประสิทธิภาพการชมนิเทศการ ฯ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

3.3 แบบประเมินการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบรีคแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic Scoring rubric) โดยพิจารณาคุณภาพของชิ้นงานที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย เป็นรายองค์ประกอบหรือรายมิติที่มีการบรรยายคุณลักษณะลดหลั่นตามระดับคุณภาพ แบ่งประเด็นการประเมินได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

ประเด็นที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์

ประเด็นที่ 3 ความสมบูรณ์ สวยงามของผลงาน

ประเด็นที่ 4 ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน

การตรวจสอบเครื่องมือ

กำหนดคุณสมบัติผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจสอบเครื่องมือ เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จำนวน 3 ท่าน โดยผู้ทรงคุณวุฒิต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ คือ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนศิลปศึกษาที่มีประสบการณ์ด้านการสอนศิลปศึกษา เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี มีผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ดังนี้

1. เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ

1.1. แบบสัมภาษณ์สำหรับเก็บข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่าอยู่ในช่วง 0.67 - 1.00 ซึ่งเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะให้ปรับใช้ภาษาในข้อคำถาม และเพิ่มข้อคำถามให้ครอบคลุมประเด็นการสัมภาษณ์ ซึ่งผู้วิจัยแก้ไขและตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษาก่อนนำไปใช้จริง

2. เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากการสังเกต

2.1 แบบสังเกตการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย ค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่าอยู่ในช่วง 0.67 - 1.00 ซึ่งเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง

2.2 แบบสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่าอยู่ในช่วง 0.67 - 1.00 ซึ่งเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง

3. เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากเยาวชน

3.1 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่าอยู่ในช่วง 0.67 - 1.00 ซึ่งเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะให้ปรับใช้ภาษาในข้อคำถามให้กระชับ และเพิ่มข้อคำถามให้ครอบคลุมประเด็นการสัมภาษณ์ ซึ่งผู้วิจัยแก้ไขและตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษาก่อนนำไปใช้จริง

3.2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่า 1.00 ซึ่งเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง

3.3 แบบประเมินการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่าอยู่ในช่วง 0.67 - 1.00 ซึ่งเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะให้ปรับใช้ภาษาให้กระชับ ซึ่งผู้วิจัยแก้ไขและตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษาก่อนนำไปใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยระยะที่ 1 ระยะการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะไทย การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยและข้อมูลสำหรับการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

1.1 เก็บข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นดังนี้

- 1) ศิลปะไทย
- 2) การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
- 3) นิทรรศการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Exhibition)
- 4) การจัดกิจกรรมศิลปะ
- 5) ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory)
- 6) เยาวชน
- 7) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นำข้อมูลจากการศึกษามาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อหารูปแบบเบื้องต้นในการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

1.2 เก็บข้อมูลจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะไทยและการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

1.2.1 แบบสังเกตการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย

ผู้วิจัยเข้าไปสังเกตแบบมีส่วนร่วม แบ่งประเด็นในการสังเกตได้เป็น 7 ประเด็น คือ 1) การเตรียมตัวของผู้จัดกิจกรรม 2) การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 3) สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 4) ลักษณะและขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรม 5) พฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม 6) รูปแบบและวิธีการประเมินผลการจัดกิจกรรม 7) ข้อสังเกตอื่น ๆ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการจัดกิจกรรม

1.2.2 แบบสังเกตการณ์จัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

ผู้วิจัยเข้าไปสังเกตแบบมีส่วนร่วม แบ่งประเด็นในการสังเกตได้เป็น 8 ประเด็น คือ 1) พื้นที่จัดนิทรรศการ 2) เนื้อหาในการจัดนิทรรศการ 3) การจัดแบ่งพื้นที่แสดงงานและทิศทางการเดินชมงานในนิทรรศการ 4) สื่อที่ใช้ในนิทรรศการ 5) ลักษณะการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ 6) พฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการ 7) รูปแบบและวิธีการประเมินผลการจัดนิทรรศการ 8) ข้อสังเกตอื่น ๆ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

1.3 เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นในการพัฒนานิทรรศการแบบมีส่วนร่วม โดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

- | | |
|---|------------|
| 1) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะไทย | จำนวน 3 คน |
| 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย | จำนวน 3 คน |
| 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบ | จำนวน 3 คน |
| 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ | จำนวน 3 คน |

5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย จำนวน 3 คน

โดยการเลือกผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง แล้วส่งจดหมายรับรองจากทางมหาวิทยาลัยและติดต่อนัดหมายวันที่ เวลา และสถานที่ในการเก็บข้อมูลตามที่ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านสะดวก นัดหมายดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์สามารถเลือกรูปแบบการสัมภาษณ์ได้ตามความต้องการว่าต้องการสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้าหรือสัมภาษณ์ผ่านทางโทรศัพท์ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

- ขั้นเตรียมการ ผู้วิจัยเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์ เช่น เครื่องบันทึกเสียง แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกข้อมูล เป็นต้น

- ขั้นเริ่มการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยแนะนำตนเองและชี้แจงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ และชี้แจงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ รวมถึงการนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ไปใช้ประโยชน์อย่างไร และแจ้งขออนุญาตบันทึกเสียงและถอดเทปข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยจะดำเนินการทำลายข้อมูลตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับท่านภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัย 6 เดือน ด้วยวิธีการลบไฟล์บันทึกเสียง และข้อมูลส่วนตัวผู้ถูกสัมภาษณ์จะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม

- ขั้นสัมภาษณ์ ผู้วิจัยถามไปที่ละประเด็น โดยไม่ใช้คำถามเชิงชี้นำ ไม่ชวนคุยนอกประเด็น และจดบันทึกข้อมูลการสัมภาษณ์ตามข้อเท็จจริงที่ได้

- ขั้นสิ้นสุดการสัมภาษณ์ ตรวจสอบความสมบูรณ์ครบถ้วนของข้อคำถามและปิดการสัมภาษณ์ โดยกล่าวขอบคุณผู้ให้สัมภาษณ์

เมื่อได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ นำแบบบันทึกการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

การวิจัยระยะที่ 2 ระยะพัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

2.1 นำข้อมูลจากระยะที่ 1 มาสร้างรูปแบบนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

นำข้อมูลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร การสังเกต การสัมภาษณ์ และข้อมูลจากแบบสอบถามมาออกแบบพัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน โดยแบ่งนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 พื้นที่จัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

- 1) ไทยแบบประเพณี
- 2) ศิลปะไทยร่วมสมัย

3) การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

ส่วนที่ 2 พื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน เป็นพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) เกี่ยวกับการออกแบบผลงานศิลปะไทยอย่างเหมาะสมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน โดยลักษณะของกิจกรรมที่จะจัดขึ้นเป็นรูปแบบกิจกรรมเฉพาะทาง ที่เน้นให้ผู้เข้าชมนิทรรศการและร่วมทำกิจกรรมได้นำความรู้จากการชมนิทรรศการมาได้ทดลองปฏิบัติจริง โดยการจัดกิจกรรมศิลปะมีองค์ประกอบ คือ

- 1) คู่มือการทำกิจกรรม
- 2) เนื้อหาและกิจกรรม
- 3) วัสดุ-อุปกรณ์
- 4) สื่อการเรียนรู้ และ 5) แบบประเมินผล

การวิจัยระยะที่ 3 ระยะทดลองใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

3.1 เก็บข้อมูลจากการทดลองใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม

โดยใช้ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิต โดยการเปิดรับสมัครกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเยาวชนไทย อายุ 18-25 ปี จำนวน 30 คน มีเงื่อนไขว่ากลุ่มตัวอย่างต้องสามารถเข้าร่วมชมนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมและเข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) ได้ ทั้งนี้หากกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกิจกรรมเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งจะนับว่าเป็นกลุ่มตัวอย่างออกจากการทดลอง โดยผู้วิจัยจะเปิดรับสมัครกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้นร้อยละ 20 คือจำนวน 6 คน เพื่อนำมาแทนกลุ่มตัวอย่างที่ออกจากการทดลอง โดยเมื่อได้กลุ่มตัวอย่างครบตามจำนวนแล้ว ผู้วิจัยจะติดต่อดำเนินงานวันที่ เวลา และสถานที่ในการร่วมการทดลอง โดยมีขั้นตอนดังนี้

- ขั้นเตรียมการ ผู้วิจัยเตรียมวัสดุ-อุปกรณ์ และคู่มือที่ใช้ในการร่วมกิจกรรมให้กับกลุ่มตัวอย่าง

- ขั้นเริ่มการทดลอง ผู้วิจัยแนะนำตนเองและชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดนิทรรศการและการทำกิจกรรม รวมทั้งชี้แจงข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง และแจกคู่มือที่ใช้ในการร่วมกิจกรรมและแจ้งขออนุญาตถ่ายภาพกลุ่มตัวอย่างขณะอยู่ในการทดลองและถ่ายภาพผลงานของกลุ่มตัวอย่าง โดยจะไม่บันทึกภาพใบหน้าและไม่ให้สามารถระบุตัวตนได้ โดยผู้วิจัยจะดำเนินการทำลายข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกลุ่มตัวอย่างภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัย 6 เดือน ด้วยวิธีการลบไฟล์ภาพ และข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่างจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม

- ขั้นทดลอง 1) กลุ่มตัวอย่างเข้าชมนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยสังเกตและจดบันทึกโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ 2) กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) เมื่อทำกิจกรรมเสร็จสิ้น ผู้วิจัยทำการถ่ายภาพผลงานสำเร็จของกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำไปประเมินโดยใช้แบบประเมินผลความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยจากผลงาน

- ขั้นสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย และกล่าวขอบคุณกลุ่มตัวอย่าง

เมื่อได้ข้อมูลจากการทดลอง นำข้อมูลมาวิเคราะห์ สรุปและอภิปรายผล

3.2 การเก็บข้อมูลผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย โดยใช้แบบประเมินผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญการสอนศิลปะ ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยต้องมีประสบการณ์การสอนศิลปะในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือระดับอุดมศึกษา เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 2 คน

โดยการเลือกผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง แล้วส่งจดหมายรับรองจากทางมหาวิทยาลัยและติดต่อนัดหมายวันที่ เวลา และสถานที่ในการเก็บข้อมูลตามที่ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านสะดวก นัดหมายดำเนินการส่งแบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญสามารถเลือกรูปแบบการตอบแบบประเมินได้ตามความต้องการว่าต้องการทำแบบประเมินในลักษณะเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ หรือเอกสารแบบกระดาษ โดยมีขั้นตอนดังนี้

ผู้วิจัยเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ แบบประเมินการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย และดำเนินการติดต่อผู้เชี่ยวชาญผ่านการโทรศัพท์เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการประเมิน รวมถึงการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์อย่างไร โดยนัดหมายวันส่งเครื่องมือในช่องทางที่ผู้เชี่ยวชาญสะดวก (เอกสารอิเล็กทรอนิกส์/เอกสารแบบกระดาษ) และกำหนดระยะเวลาในการตอบกลับ โดยสอบถามตามความสะดวกของผู้เชี่ยวชาญ และผู้วิจัยชี้แจงเกี่ยวกับการทำลายข้อมูลตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับผู้เชี่ยวชาญภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัย 6 เดือน ด้วยวิธีการลบไฟล์ และข้อมูลส่วนตัวผู้ถูกสัมภาษณ์จะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม

กรณีส่งแบบประเมินเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ผู้เชี่ยวชาญส่งไฟล์เอกสารกลับทางอีเมลของผู้วิจัย และในกรณีที่เป็นการส่งแบบประเมินเป็นเอกสารแบบกระดาษ ผู้วิจัยดำเนินการจัดเตรียมซองเอกสารพร้อมติดแสตมป์และจำหน่ายซองถึงผู้วิจัย สำหรับให้ผู้เชี่ยวชาญส่งเอกสารกลับให้ผู้วิจัย หรือดำเนินการนำรับเอกสารจากผู้เชี่ยวชาญด้วยตนเอง

เมื่อได้ข้อมูลการประเมิน นำแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปผลการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

กรณีส่งแบบประเมินเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ผู้เชี่ยวชาญส่งไฟล์เอกสารกลับทางอีเมลของผู้วิจัย และในกรณีที่เป็นการส่งแบบประเมินเป็นเอกสารแบบกระดาษ ผู้วิจัยดำเนินการจัดเตรียมของเอกสารพร้อมติดแสตมป์และจำหน่ายของถึงผู้วิจัย สำหรับให้ผู้เชี่ยวชาญส่งเอกสารกลับให้ผู้วิจัย หรือดำเนินการนัดรับเอกสารจากผู้เชี่ยวชาญด้วยตนเอง

เมื่อได้ข้อมูลการประเมิน นำแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ระยะที่ 1 ระยะพัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

1.1 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอประกอบความเรียง

1.2 เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากการสังเกต

2.1. แบบสังเกตการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย

2.2. แบบสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์เนื้อหา นำเสนอประกอบความเรียง

ระยะที่ 2 ระยะพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากระยะที่ 1 และสังเคราะห์เป็นรูปแบบกิจกรรม โดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

ระยะที่ 3 ระยะทดลองใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

1.1 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการ

1) แบบตรวจสอบรายการ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ

2) แบบเติมคำ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการจัดหมวดหมู่ข้อมูล หาค่าความถี่

ค่าร้อยละ

3) แบบมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert's Scale) วิเคราะห์ข้อมูลโดยการให้ค่าคะแนนของคำตอบแต่ละข้อ จากนั้นจึงหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

กำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 อันดับ ตามมาตรวัดแบบลิเคิร์ต ดังนี้

มากที่สุด	เทียบกับคะแนน	5
มาก	เทียบกับคะแนน	4
ปานกลาง	เทียบกับคะแนน	3
น้อย	เทียบกับคะแนน	2
น้อยที่สุด	เทียบกับคะแนน	1

หาค่าเฉลี่ยแปลความหมายของข้อมูล โดยใช้เกณฑ์เป็นตัวกำหนด ดังนี้

4.51-5.00	แปลว่า	มากที่สุด
3.51-4.50	แปลว่า	มาก
2.51-3.50	แปลว่า	ปานกลาง
1.51-2.50	แปลว่า	น้อย
1.00-1.50	แปลว่า	น้อยที่สุด

1.2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะใน

ชีวิตประจำวัน

- 1) แบบตรวจสอบรายการ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ
- 2) แบบเติมคำ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการจัดหมวดหมู่ข้อมูล หาค่าความถี่ ค่าร้อยละ

3) แบบมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert's Scale) วิเคราะห์ข้อมูลโดยการให้ค่าคะแนนของคำตอบแต่ละข้อ จากนั้นจึงหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

1.3 แบบประเมินการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบรีคแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic Scoring rubric) โดยพิจารณาคุณภาพของ

ชิ้นงานที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย เป็นรายองค์ประกอบหรือรายมิติที่มี การบรรยายคุณลักษณะลดหลั่นตามระดับคุณภาพ โดยมีเกณฑ์การตัดสินคุณภาพดังนี้

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	แปลว่า
13 – 16	ระดับ 4	ดีมาก
9 – 12	ระดับ 3	ดี
5 – 8	ระดับ 2	พอใช้
1 – 4	ระดับ 1	ปรับปรุง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูล และค่าสถิติต่าง ๆ มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติสำเร็จรูป (Statistics Package for the Social Sciences: SPSS) โดยสถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ

1. การหาค่าร้อยละ

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนคำตอบทั้งหมด} \times 100}{\text{จำนวนผู้ตอบ}}$$

2. ค่าเฉลี่ย หมายถึง ค่าที่ได้จากผลรวมของข้อมูลทั้งหมด หารด้วยจำนวนข้อมูลทั้งหมด

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

\bar{X} คือ ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) หรือ S.D. คือ ค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของข้อมูล กับค่าเฉลี่ยของข้อมูลชุดนั้น

$$\text{สูตร S.D.} = \frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N-1}$$

S.D. คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$(X - \bar{X})$ คือ ส่วนเบี่ยงเบนของข้อมูลจากค่าเฉลี่ย

N คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

4. ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (Item Objective Congruence: IOC)

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

N

IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนจากผู้ทรงคุณวุฒิทุกคน

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน สำหรับเยาวชน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวทางการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน 2) พัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน ผู้วิจัยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลสำหรับการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน แบ่งได้เป็น

- 1) สรุปผลข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
- 2) สรุปผลข้อมูลจากการสังเกต
 - 2.1) การจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะไทย
 - 2.2) การสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ตอนที่ 3 ผลการใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

- 1) สรุปผลแบบสอบถามความคิดเห็นพื้นที่การเรียนรู้นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม “แปลงไทย TRADI-TRENDY”
- 2) สรุปผลแบบสอบถามความคิดเห็นพื้นที่จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน กิจกรรม “แปลงไทย Workshop”
- 3) สรุปผลแบบประเมินความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยจากผลงาน

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลสำหรับการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

1. สรุปผลข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ด้าน ด้านละ 3 ท่าน รวมจำนวน 15 ท่าน ได้แก่

- 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย
- 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน
- 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ
- 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำแนกได้เป็น 9 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านการเรียนการสอนศิลปะไทย
- 2) ด้านสื่อการเรียนการสอน
- 3) ด้านกระบวนการสอนศิลปะไทย
- 4) ด้านแง่มุมของศิลปะไทยที่อยู่ในความสนใจ
- 5) ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทย
- 6) ด้านการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ
- 7) ด้านสิ่งที่ผู้ชมควรได้เรียนรู้จากการชมนิทรรศการ
- 8) ด้านเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการ
- 9) ด้านลักษณะของการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดี

โดยได้ผลการวิเคราะห์ดังตารางต่อไปนี้

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญ														
	ด้านศิลปะไทย			ด้านการสอนศิลปะไทย			ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกกระบวนโรงเรียน			ด้านการจัดนิทรรศการ			ด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย		
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3
<ul style="list-style-type: none"> - ควรให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของงานที่จัดแสดง - มีกิจกรรมให้ทำ หรือทดลองทำได้ - มีพื้นที่ให้จับหรือเล่นกับนิทรรศการ - มีของรางวัลใจ 					✓	✓				✓	✓	✓			
							✓								
		✓	✓	✓			✓	✓							
				✓			✓			✓	✓	✓			
7) ด้านสิ่งที่ผู้ชมควรได้เรียนรู้จากการชมนิทรรศการ															
<ul style="list-style-type: none"> - ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะไทย - วัสดุอุปกรณ์ - วิธีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ - มีป้ายข้อมูลทุกชิ้นงาน คำอธิบายต้องกระชับ อ่านแล้วเข้าใจง่าย 	✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓		✓	✓
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓	✓	
		✓	✓				✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓
										✓	✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางที่ 5 สรุปผลการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญได้ดังนี้

1. ด้านการเรียนการสอนศิลปะไทย ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าต้องทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวที่จะได้เรียน สร้างบรรยากาศโดยใช้ภาพและเสียงเพื่อให้เกิดความคล้อยตาม ทั้งยังควรบูรณาการกับศาสตร์ความรู้อื่น ๆ เพื่อที่จะทำให้ศิลปะไทยเป็นเรื่องใกล้ตัว

จริงศิลปะไทยเนี่ยะ มีความเกี่ยวข้องกับหลายอย่างเลย ทั้งพวกวรรณกรรม ดนตรี นาฏศิลป์ จะมองในแง่มุมของวิทยาศาสตร์ก็ยังได้ ถ้าเราเอาศาสตร์ความรู้หลาย ๆ อย่างมาบูรณาการหรือเชื่อมโยงความรู้กับศิลปะไทยนะ เด็กจะมีความเข้าใจมากขึ้นกว่าเดิม เขาจะรู้ว่าจริง ๆ ศิลปะไทยเนี่ยะมีอยู่ทุกที่ แล้วมันก็สัมพันธ์กันหมด

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย คนที่ 2

2. ด้านสื่อการเรียนการสอน ต้องใช้ทั้งผลงานจริงและตัวอย่างจำลอง สื่อวัสดุอุปกรณ์ สื่อขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตาตื่นใจ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้ และสนใจในเรื่องที่จะเรียน

“...เด็กวัยรุ่น ยังเขาได้เห็นขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจน ที่ดูเข้าใจได้ง่ายมากเท่าไร ก็คงยังรู้สึกว่าการทำศิลปะไทยไม่ยาก เขาทำได้...”

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย คนที่ 1

“...สื่อที่ใช้ คนสอนต้องเลือกสื่อที่ทำให้มีความตื่นตาตื่นใจ น่าตื่นตื้นที่ จะทำได้ จะได้เรียนทำสิ่งนั้น เขาจะรู้สึกว่ามันน่าทำ อยากทำ...จะดีมาก ๆ ถ้ามีงานจริงให้ดู ให้เห็นชัด ๆ ว่างานมีลักษณะยังไง เขาจะได้นึกภาพออก ว่าสิ่งที่เขากำลังจะต้องทำคืออะไร...”

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย คนที่ 3

3. ด้านกระบวนการสอนศิลปะไทย ผู้เชี่ยวชาญส่วนมากแนะนำว่าควรเน้นการสาธิตปฏิบัติให้ดูเป็นตัวอย่าง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนี้ยังควรสอดแทรกเรื่องประวัติศาสตร์เข้าไปในขณะการสอน

“...ครูเน้นการทำให้ดูนะ ให้เห็นจริงเลยว่ามันทำยังไง รทกวางที่เราทำ ถ้าเขาสงสัยก็จะถามได้เลย เราก็อธิบายพร้อม ๆ กับทำงานไปด้วย เขาก็จะได้เรียนรู้จากขั้นตอนที่เราทำให้ดูนี้แหละ... อีกอย่าง เพราะงานศิลปะไทยที่ครูสอนทั้งหมดเนี่ยะ เป็นงานที่ต้องปฏิบัติ การทำงานให้เด็กดูจึงสำคัญมาก ตัวอย่างงานก็ต้องให้ดูประกอบไปด้วยนะ เป็นงานจริงหรือภาพถ่ายก็ได้ สำคัญคือเขาต้องได้เห็นตัวอย่าง...”

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย คนที่ 3

4. ด้านแง่มุมของศิลปะไทยที่อยู่ในความสนใจ ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าเป็นผลงานอาร์ตทอย (Art Toy) รวมทั้งผลิตภัณฑ์แฟชั่น ผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน หรือนำไปอยู่บนสิ่งของที่กำลังเป็นที่นิยม เพื่อให้ตรงกับความต้องการของเยาวชน

“...ยิ่งเราเอาศิลปะไทยไปอยู่ใกล้แบบไม่ยึดเยียดมากเท่าไร ยิ่งจะทำให้ศิลปะไทยจะอยู่ได้นาน จริง ๆ ศิลปะไทยมีหลายแง่มุมมาก ที่น่าหยิบยกนำไปใช้ ซึ่งสามารถนำไปจับคู่กับสิ่งที่ทุก ๆ คนต้องใช้ แบบพวกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ซึ่งเป็นของที่ทุกคนจะต้องเลือกมาใช้ตามความสนใจ จริง ๆ ของที่เป็นแฟชั่นใช้ได้เกือบทุกอย่าง เครื่องประดับก็เหมือนกัน แต่มันได้อยู่ในชีวิตทุกคนจริง ๆ ด้วย...”

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย คนที่ 2

5. ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทย ควรคลี่คลายขั้นตอนให้เข้าใจง่ายและแสดงวิธีการที่ชัดเจน เพราะอุปสรรคของการสร้างงานศิลปะไทยคือเทคนิคมีความซับซ้อน ควรเน้นสอนเรื่องความเป็นมา ขั้นตอนสร้างสรรค์ผลงานและการปฏิบัติ

“...เราต้องคลี่คลายเทคนิคที่มันยาก มันซับซ้อนให้ดูเข้าใจง่าย เพื่อให้คนที่มาเรียนเนี่ย เขาทำตามได้ง่าย คือก็ต้องทำให้วิธีการมันชัดเจน ...”

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน คนที่ 2

6. ด้านการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ ควรให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของงานที่จัดแสดง มีกิจกรรมให้ทำ มีพื้นที่ให้จับหรือเล่นกับนิทรรศการ ทดลองทำได้และมีของรางวัลจูงใจ

“...ใจความสำคัญของการมีส่วนร่วมคือเป็นเป็นส่วนหนึ่งของงาน...”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ คนที่ 1

“...ควรมีอะไรให้คนที่มานิทรรศการทดลองทำได้ ได้เรียนรู้ด้วยตัวเอง...”

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย คนที่ 1

7. ด้านสิ่งที่ผู้ชมควรได้เรียนรู้จากการชมนิทรรศการ คือประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะไทย โดยส่วนสำคัญคือวัสดุอุปกรณ์และวิธีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ ต้องมีป้ายข้อมูลทุกชิ้นงาน คำอธิบายต้องกระชับ

“...การเรียนรู้ศิลปะไทยควรทราบที่มา คติความเชื่อ ความเป็นมาของศิลปะไทยก่อน เพื่อให้เข้าใจถึงแนวคิดวิธีการสร้าง ที่จะนำมาสู่การเรียนรู้ในส่วนอื่น ๆ ...เรื่องวัสดุ อุปกรณ์ก็สำคัญไม่แพ้กันเพราะอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมทั้งวัสดุที่ช่งนำมาใช้ในงานศิลปะไทย ก็จะมีคุณสมบัติเฉพาะ หรือมีวิธีการใช้งานที่น่าสนใจ...”

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย คนที่ 3

“...สิ่งที่เป็นส่วนสำคัญและขาดไม่ได้เลยในนิทรรศการคือแคปชั่น หรือ คำบรรยายของผลงานชิ้นนั้น ๆ แบบสั้น ๆ เพื่อให้คนที่เข้ามาดูผลงานสามารถทำความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว...”

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ คนที่ 2

8. ด้านเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการ อาจทำเป็นแผ่นพับหรือหนังสือขนาดเล็ก แสดงให้เห็นภาพผลงานที่ชัดเจน มีเนื้อหาสั้น กระชับ มีพื้นที่ให้จดบันทึก มีกิจกรรมให้ทำ

“...ต้องใช้ภาพถ่ายผลงานที่ชัดเจน มีข้อมูลที่ถูกต้อง สั้น กระชับ น่าสนใจ เพื่อให้คนอ่านและเข้าใจได้ง่าย...ถ้าเราทำเป็นแบบมีส่วนร่วม ก็อาจให้มีพื้นที่สำหรับให้เขียนได้”

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย คนที่ 1

“..ความสวยงามเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ควรนึกถึงเวลาที่จะออกแบบคู่มือชมนิทรรศการ...ถ้าตัวข้อมูลมีเยอะ ก็ต้องสรุปเป็นประเด็นสั้น ๆ ให้ดูเข้าใจได้ง่าย หรือทำภาพกราฟิกก็ได้ จะทำให้ดูง่าย เป็นมิตรกับคนอ่าน”

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ คนที่ 3

9. ด้านลักษณะของการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดี ควรต้องมีการปรับหรือตัดทอนจากลวดลายไทยต้นฉบับ แต่ยังคงลักษณะเด่นเดิมไว้ได้

“...ลักษณะของงานประยุกต์ใช้ มีหลายอย่าง ตัวศิลปะไทยที่จะเลือกเอาไปปรับประยุกต์ก็มีให้เลือกเยอะ แต่ความสำคัญ คืออยู่ที่ประยุกต์ยังไงแล้วยังให้ออกมาเป็นศิลปะไทย นี่แหละ เราต้องสอนให้เขาหาจุดเด่นของศิลปะไทยให้เจอ แล้วค่อยเอามาเลือกปรับเลือกใช้...วิธีก็มีหลายแบบ เช่น อาจจะลดรายละเอียด เปลี่ยนสี เปลี่ยนลายรอบข้าง หรือหยิบยกไปใช้แค่บางส่วน...”

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย คนที่ 3

3. ผลจากข้อมูลจากการสังเกต

3.1 การสังเกตการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะไทย

ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม จำนวน 3 กิจกรรม เพื่อศึกษากระบวนการจัดกิจกรรมด้านศิลปะไทย โดยข้อมูลจากการสังเกตการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย มีรายละเอียดดังนี้

3.1.1 ด้านการเตรียมการจัดกิจกรรมพบว่า มีการจัดโต๊ะที่นั่งในรูปแบบกลุ่ม ประดับตกแต่งพื้นที่จัดกิจกรรมด้วยผลงานศิลปะ

3.1.2 ด้านการจัดเตรียมวัสดุ-อุปกรณ์ มีการเตรียมโดยวางไว้บนโต๊ะก่อนเริ่มกิจกรรม

3.1.3 ด้านสื่อการเรียนรู้ มีการใช้สไลด์นำเสนอผลงานภาพถ่ายและตัวอย่างผลงาน

3.1.4 ด้านขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม นำเข้าสู่กิจกรรมโดยการอธิบายรายละเอียดภาพรวมกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น แล้วจึงสาธิตขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเริ่มลงมือทำ จบกิจกรรมด้วยการร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน

3.1.5 ด้านเนื้อหาของกิจกรรม กล่าวถึงเทคนิคการสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะไทยที่ใช้เป็นต้นแบบเท่านั้น

3.1.6 ด้านพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความสนใจสื่อการเรียนรู้เป็นอย่างดี สังเกตได้จากการถามคำถามและการดูตัวอย่างผลงานในระยะใกล้ มีการสอบถามขั้นตอนการทำจากผู้สอนเป็นระยะ

3.1.7 ด้านวิธีประเมินผลการจัดกิจกรรม มีการประเมินผลด้วยการใช้แบบสอบถามทั้งแบบกระดาษและแบบออนไลน์

3.1.8 ข้อสังเกตอื่น ๆ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมสอบถามเรื่องสถานที่ซื้อวัสดุ-อุปกรณ์ เนื่องจากผู้สอนไม่ได้แนะนำวัสดุ-อุปกรณ์ที่ใช้

3.2 การสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม จำนวน 3 แห่ง เพื่อศึกษารูปแบบและองค์ประกอบของการจัดนิทรรศการ ข้อมูลจากการสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม มีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 ด้านพื้นที่ในการจัดนิทรรศการ มีรูปแบบการจัดกลุ่มพื้นที่หลายชั้นหรือหลายห้อง มีการจัดไฟและเปิดดนตรีบรรเลง

3.2.2 ด้านเนื้อหาในการจัดนิทรรศการ เนื้อหามีความสอดคล้องกับชื่อและแนวคิดนิทรรศการ

3.2.3 ด้านการจัดพื้นที่นิทรรศการ ใช้พื้นที่ 1 ห้องจัดแสดงเนื้อหา 1 ประเด็น มีการเรียงลำดับเนื้อหาตามตำแหน่งของห้องและตามเส้นทางการเดินชมโดยเรียงลำดับเริ่มตั้งแต่ห้องแรกไปถึงห้องสุดท้ายซึ่งเป็นทางออกนิทรรศการ จัดแสดงผลงานโดยการติดประดับรอบผนัง และมีแท่นแสดงงานบริเวณกลางห้องที่ทำให้เดินชมผลงานได้โดยรอบ

3.2.4 ด้านสื่อการเรียนรู้ คู่มือชมนิทรรศการ จากสังเกตนิทรรศการทั้ง 3 แห่ง พบว่า มีนิทรรศการเพียงแห่งเดียวที่มีคู่มือชมนิทรรศการ โดยมีลักษณะเป็นแผ่นพับ ขนาด A3 แสดงข้อมูลผลงานสำคัญโดยสรุป รวมทั้งมีภาพถ่ายประกอบ

3.2.5 ด้านลักษณะการมีส่วนร่วม ผู้ชมส่วนมากมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมที่ใช้มือสัมผัสกับสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการ เช่น การเปิดหรือพลิกแผ่นป้ายเพื่อหาคำตอบ นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการไม่ครบทุกกิจกรรม

3.2.6 ด้านพฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการ เดินชมผลงานในระยะใกล้ชิด มีการถ่ายภาพผลงานด้วยโทรศัพท์มือถือ อีกทั้งยังพบว่าผู้ชมไม่ใช้คู่มือนิทรรศการในระหว่างชมนิทรรศการ

3.2.7 ด้านประเมินนิทรรศการ หลังจากชมนิทรรศการเจ้าหน้าที่ให้ผู้ชมประเมินโดยใช้กระดาษแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ผู้วิจัยนำผลการศึกษาจากตอนที่ 1 มาเป็นข้อมูลสนับสนุนเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน โดยรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ผสมผสานกับการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT คือ

- 1) ขั้นทบทวน สร้างประสบการณ์ความรู้ความเข้าใจ
- 2) ขั้นออกแบบ พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอดและออกแบบผลงาน
- 3) ขั้นปฏิบัติ ลงมือสร้างสรรค์ผลงาน
- 4) ขั้นสรุป แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์แนวทางการนำไปใช้

นิทรรศการประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 พื้นที่จัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม เนื้อหานิทรรศการแบ่งเป็น 3 ประเด็น

- 1) ศิลปะไทยประเพณี
- 2) ศิลปะไทยร่วมสมัย
- 3) การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

นิทรรศการที่พัฒนาขึ้นเป็นพื้นที่เรียนรู้ศิลปะไทยผ่านการชมผลงานศิลปะและเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมผ่านสื่อปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจะสร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงผ่านกิจกรรมการมีส่วนร่วม จำนวน 5 กิจกรรม ได้แก่

กิจกรรมที่ 1 แต้มสี แต่งภาพ

กิจกรรมที่ 2 เชื้อรัก ปิดทอง ต่อลาย

กิจกรรมที่ 3 กระแนะลาย แต้มแต่ง

กิจกรรมที่ 4 ประดับกระจกสี ลีลาแสง

กิจกรรมที่ 5 ลายลิ่ม พิมพ์หมึก

ส่วนที่ 2 การจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน เป็นการทำกิจกรรมที่นำความรู้จากการชมนิทรรศการมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ประกอบไปด้วย 3 กิจกรรม ได้แก่

กิจกรรมที่ 1 ปักญา พกพาหิมพานต์

กิจกรรมที่ 2 สร้างเส้นสี มาลีลวดลาย

กิจกรรมที่ 3 ร้อยลาย เรียงมงคล

โดยมีรายละเอียดของนิทรรศการและกิจกรรมดังนี้



ขั้นตอนการจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม

1. ขั้นวางแผน

ศึกษาข้อมูล รวบรวมแนวความคิด เพื่อกำหนดเนื้อหาของนิทรรศการ

2. ขั้นเตรียมการจัดนิทรรศการ

การกำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย การเลือกสถานที่และดำเนินการติดต่อขอใช้สถานที่ สรรวจวัสดุอุปกรณ์ รวบรวมเอกสารและผลงาน ดำเนินการออกแบบนิทรรศการ การออกแบบและกิจกรรมและผลิตสื่อการเรียนรู้ การเตรียมผลงานและสื่อการจัดแสดง การติดตั้งนิทรรศการ

3. ขั้นประชาสัมพันธ์

ประชาสัมพันธ์นิทรรศการและเปิดรับลงทะเบียนผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์

4. ขั้นนำเสนอนิทรรศการ

ดำเนินการจัดนิทรรศการ และกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop)

5. ขั้นประเมินผลการจัดนิทรรศการ

5.1 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการ

5.2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น

5.3 แบบประเมินผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม

1. พื้นที่จัดนิทรรศการ แบ่งเป็น 3 ส่วน

1.1. นิทรรศการส่วนศิลปะไทยแบบประเพณี

1.2. นิทรรศการส่วนศิลปะไทยร่วมสมัย

1.3. นิทรรศการส่วนการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน

2. กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน

เป็นพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) เกี่ยวกับการออกแบบผลงานศิลปะไทยเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน โดยลักษณะของกิจกรรมที่จะจัดขึ้นเป็นรูปแบบกิจกรรมเฉพาะทาง ที่เน้นให้ผู้เข้าชมนิทรรศการและร่วมทำกิจกรรมได้นำความรู้จากการชมนิทรรศการมาได้ทดลองปฏิบัติจริง โดยการเปิดรับสมัครผู้เข้าร่วมกิจกรรมลงทะเบียนล่วงหน้า มีจำนวน 3 กิจกรรม คือ

2.1 กิจกรรมสร้างสรรค์ลายสัตว์หิมพานต์บนกระเปาะผ้า ด้วยเทคนิคการปักพรม

2.2 กิจกรรมสร้างสรรค์สร้อยข้อมือลายประจำยาม โดยใช้สีและหินมงคล

2.3 กิจกรรมวาดภาพแจกัน ด้วยลวดลายจากพระปรมาภิไธยราชวรารามราช

วรมหาวิหาร

รูปแบบการในการจัดการเรียนรู้ในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักการทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT โดยออกแบบการเรียนรู้ 2 ส่วน ดังนี้

1. การเรียนรู้ในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมโดยใช้หลักคำถามในการออกแบบการเรียนรู้คือ ทำไม และอะไร ผ่านสื่อนิทรรศการปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจะสร้างประสบการณ์รู้อรรถและกระบวนการรับรู้ได้อย่างไตร่ตรอง โดยผู้ชมนิทรรศการจะได้เรียนรู้เนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับศิลปะไทยผ่านผลงานศิลปะ สื่อการเรียนรู้ การจดบันทึกในคู่มือแนะนำชมนิทรรศการ และการทำกิจกรรมศิลปะในนิทรรศการ

2. การเรียนรู้สำหรับกิจกรรมอบรมระยะสั้น (Workshop) ซึ่งออกแบบกระบวนการทำกิจกรรมจากคำถามหลักทั้ง 4 คำถาม คือ ทำไม อะไร อย่างไร และถ้า เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดและนำไปสู่การลงมือทดลองปฏิบัติจริง โดยนำความรู้จากการชมนิทรรศการมาใช้ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ด้วยวิธีการการปรับ เปลี่ยนแปลง หรือตัดทอนจากลายไทยต้นฉบับ แต่ยังคงลักษณะเด่นเดิมไว้ แล้วนำมาออกแบบตกแต่งหรือทำเป็นลวดลายของผลิตภัณฑ์ที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้

ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ในนิทรรศการ

จัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนการเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT (McCarthy, 1987) ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ในพื้นที่นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม

2.1.1 ทำไม (Why)

1) สร้างประสบการณ์ ให้รู้ เข้าใจ เห็นความสำคัญของการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ จากการศึกษาในนิทรรศการ

2) วิเคราะห์ประสบการณ์ สะท้อนความคิดผ่านการทำกิจกรรมกับสื่อปฏิสัมพันธ์ในนิทรรศการเพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ เห็นความสำคัญของศิลปะไทย

2.1.2 อะไร (What)

1) พัฒนาประสบการณ์จากการชมนิทรรศการและการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมเป็นความคิดรวบยอดและจดบันทึกลงในคู่มือชมนิทรรศการ

2) พัฒนาความรู้คิด กระตุ้นให้คิดกว้างขวางขึ้นจากแหล่งเรียนรู้ในนิทรรศการ สามารถคิดแนวทางในการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ได้

2.1.3 อย่างไร (How) พัฒนาความรู้คิด กระตุ้นให้คิดกว้างขวางขึ้น จากแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ พัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยแบบประยุกต์ใช้

2.1.4 ถ้า (If) แสดงความคิดและเห็นวิเคราะห์แนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ ผ่านสื่อในนิทรรศการ

2.2 กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

2.2.1 ทำไม (Why) ขันทบทวน ทบทวนประสบการณ์ ความเข้าใจ และสะท้อนความสำคัญของศิลปะไทย จากการเรียนรู้ในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ผ่านการทบทวนรูปแบบและวิเคราะห์ลักษณะเด่นของศิลปะไทยที่จะนำมาประยุกต์ใช้

2.2.2 อะไร (What) ขันออกแบบ พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด ผ่านการออกแบบผลงาน โดยการคิดและวางแผนการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ ออกแบบวิธีการประยุกต์ เช่น นำมาตัดทอน นำมาเปลี่ยนบริบท นำลวดลายมารวมกัน และวางแผนการเลือกใช้สีไทยโทนที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.3 อย่างไร (How) ขันปฏิบัติงาน พัฒนาความรู้คิด กระตุ้นให้คิดกว้างขวางขึ้น จากสื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม Workshop ศึกษาวิธีการและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน และพัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยแบบประยุกต์ใช้ของตนเอง

2.2.4 ถ้า (If) ขันสรุป แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ผลงานที่สร้างสรรค์ รวมทั้งแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในลักษณะอื่น ๆ

องค์ประกอบของนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม

1. เนื้อหาและกิจกรรม

มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะไทย คติความเชื่อ รูปแบบลักษณะ วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน และจัดกิจกรรมให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับนิทรรศการผ่านการลงมือทำ รวมทั้งมีของรางวัลจูงใจ

2. คู่มือชมนิทรรศการ

มีลักษณะเป็นแผ่นพับหรือสมุดขนาดที่พกพาได้สะดวก มีภาพถ่ายที่แสดงให้เห็นภาพผลงานที่ชัดเจน ใช้ภาพกราฟิกตกแต่งให้ดูสวยงาม มีเนื้อหาที่สั้น กระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย มีพื้นที่ให้จดบันทึกและทำกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับนิทรรศการ

3. วัสดุ-อุปกรณ์

1) วัสดุ-อุปกรณ์ติดตั้งผลงานศิลปะและสื่อการเรียนรู้

2) วัสดุ-อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม

4. สื่อการเรียนรู้

- 1) ตัวอย่างผลงานจริง
- 2) ตัวอย่างสื่อจำลอง ภาพถ่าย
- 3) สื่อวัสดุอุปกรณ์โบราณและวัสดุสมัยใหม่ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทย
- 4) สื่อกราฟิกแสดงเนื้อหาข้อมูลของนิทรรศการ

5. แบบประเมินผล

- 1) แบบประเมินนิทรรศการ โดยใช้หลักการวัดและประเมินผลแหล่งการเรียนรู้ รูปแบบ Generic Learning Outcomes (GLO)
- 2) แบบประเมินความพึงพอใจกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop)
- 3) แบบประเมินความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยจากผลงาน ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบรีคแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic Scoring rubric)

ผลงานและเนื้อหาที่จัดแสดง

12.1 นิทรรศการส่วนศิลปะไทยประเพณี (เรียนรู้รูปแบบและประวัติศาสตร์)

จัดแสดงสื่อแผนผังกราฟิกแสดงข้อมูลลำดับเหตุการณ์ (Timeline) ยุคสมัยของศิลปะไทย เริ่มตั้งแต่สมัยยุคประวัติศาสตร์ (พุทธศตวรรษที่ 19) – ปัจจุบัน โดยมีรายละเอียดคือ

- 1.1 เนื้อหา คติความเชื่อ ของจิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย สถาปัตยกรรมไทย
- 1.2 รูปแบบลักษณะผลงาน ของผลงานจิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย สถาปัตยกรรมไทย และหัตถศิลป์ไทย
- 1.3 วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ วัสดุ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทย งานลายรดน้ำ ประติมากรรมปูนปั้น
- 1.4 กิจกรรมการมีส่วนร่วม เรียนรู้วิธีการลงสีงานจิตรกรรมไทย การลงรักปิดทอกลายรดน้ำด้วยการลงมือทำจริง

12.2 นิทรรศการส่วนศิลปะไทยร่วมสมัย (เรียนรู้การปรับเปลี่ยน)

จัดแสดงผลงานจำลองศิลปะไทยร่วมสมัย สื่อแผนภาพ สื่อภาพถ่าย สื่อภาพกราฟิก โดยมีรายละเอียดคือ

- 1.1 เนื้อหา คติความเชื่อ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยร่วมสมัย
- 1.2 รูปแบบลักษณะผลงานศิลปะไทยร่วมสมัย ของผลงานจิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย สถาปัตยกรรมไทย
- 1.3 กิจกรรมการมีส่วนร่วม เรียนรู้การปรับเปลี่ยนวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เทคนิคของศิลปะไทยประเพณีมาสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมโดยใช้วัสดุร่วมสมัย

12.3 นิทรรศการส่วนการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน (เรียนรู้วิธีการนำไปใช้)

ผลงาน ผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวันที่มีลักษณะไทย สื่อแผนภาพ สื่อภาพถ่าย สื่อภาพวาดกราฟิก สื่อแผนสถิติ โดยมีรายละเอียดคือ

1.1 รูปแบบลักษณะผลงาน เรียนรู้ที่มาของการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ และรูปแบบการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

1.2 ขั้นตอนการคิดและออกแบบสร้างสรรค์ประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในผลงานต่าง ๆ

1.3 กิจกรรมการมีส่วนร่วม สร้างสรรค์ผลงานที่นำศิลปะไทยประเพณีมาประยุกต์ใช้ด้วยเทคนิคศิลปะภาพพิมพ์

12.4 ส่วนสรุปนิทรรศการ

ผู้ชมนิทรรศการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้และประเมินนิทรรศการ



ตารางที่ 6 เนื้อหาและกิจกรรมการมีส่วนร่วมในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชน

เนื้อหา	เนื้อหา นิทรรศการ		กิจกรรมการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ		แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ที่มาของกิจกรรม
เนื้อหา	เนื้อหา	สื่อจัดแสดง	กิจกรรม	วิธีการมีส่วนร่วม	หลักการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักร 4 MAT (Bernice McCarthy, 1980; Huit, 2009)	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
ศิลปะไทย	รู้จักกับศิลปะไทย	- แผนภาพกราฟิก - ภาพผลงาน - ตัวอย่างวัสดุอุปกรณ์	เต็มสี่ แต่งภาพ	- คนเชิญไปโรงรงให้เข้ากัน - ใช้พื้นที่ระบายสีฝุ่นโบราณลงบนผลงานจิตรกรรมไทย		
ประเพณี (เรียนรู้รูปแบบและประวัติศาสตร์)	ศิลปะไทยคืออะไร ลักษณะเด่นของศิลปะไทย อิทธิพล คติความเชื่อในการสร้างสรรค์ผลงาน - การแบ่งหมวดหมู่ศิลปะไทย เป็นกระหมาก นารี กระบี่ ศะยะ พร้อมคำอธิบายลักษณะของแต่ละหมวดหมู่ - ประเภทและเนื้อหาในงานศิลปะไทย แบ่งได้เป็น จิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย สถาปัตยกรรมไทยและหัตถศิลป์ไทย	- ตัวอย่างวัสดุอุปกรณ์	เต็มสี่ แต่งภาพ	- คนเชิญไปโรงรงให้เข้ากัน - ใช้พื้นที่ระบายสีฝุ่นโบราณลงบนผลงานจิตรกรรมไทย	หลักการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักร 4 MAT (Bernice McCarthy, 1980; Huit, 2009)	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

เนื้อหา นิตยสาร	เนื้อหา	สื่อจัดแสดง	กิจกรรม	กิจกรรมการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ	แนวคิดพิเศษที่เกี่ยวข้อง	ที่มาของกิจกรรม
ศิลปะไทย ร่วมสมัย (เรียนรู้การ ปรับเปลี่ยน)	จุดเปลี่ยน... แฉอกจากพระนิสสุริยร่วม สมัย พ.ศ. 2466 อาจารย์ศิลปะ พีระศรี ได้นำหลักวิชาศิลปะ แบบตะวันตกเข้ามาเผยแพร่สู่ เยาวชนไทย และก่อตั้งโรงเรียน ประณีตศิลป์ เป็นจุดกำเนิดของ ศิลปะไทยร่วมสมัย - ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะไทยร่วมสมัยในการ ประกวดจัดกิจกรรมบัวหลวง - วัตถุประสงค์และแนวความคิด สร้างผลงาน ที่เปลี่ยนจากการ รับใช้ศาสนาและชนชั้นสูงเป็น เพื่อถ่ายทอดความคิดของศิลปิน - เทคนิคในการสร้างสรรค์ ผลงาน	- แผนภาพกราฟิก - ภาพผลงาน สมัย	กระแหละ ลาย แฉกแต่ง ประดับ กระแหละ ลีลาแฉก	- ปั้นดินไทยเป็นก้อนกลม - กัดดินที่ปั้นลงในแม่พิมพ์รูปลายไทย - แปะแม่พิมพ์ แล้วยกลายออกจากแม่พิมพ์ - ทากาวด้านหลังผลงาน - ติดกาวแปะประดิษฐานรูปสัตว์วิเศษพันต์ - ใช้กาฬหมากแห้งติดหลังกระแฉก - ประดับกระแฉกจากผลงานประติมากรรม ดอกพุทตาน	หลักการจัดการเรียนรู้อานวจักร 4 MAT (Bemice McCarthy, 1980; Huit, 2009) ทัวม (Why) <input checked="" type="checkbox"/> สร้างประสบการณ์ ให้ เข้าใจ เห็น ความสำคัญ <input checked="" type="checkbox"/> วิเคราะห์ประสบการณ์ สะท้อน ความคิดผ่านการทำกิจกรรมกับสื่อ ปฏิสัมพันธ์ ทัวม (Why) <input checked="" type="checkbox"/> พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิด รวบยอดและจัดบันทึก <input checked="" type="checkbox"/> พัฒนาความรู้คิด กระตุ้นให้เกิด กาวขวงขึ้นจากแหล่งเรียนรู้ สามารถ คิดแนวทางในการนำศิลปะไทยไป ประยุกต์ใช้ได้ ทัวม (How) <input type="checkbox"/> พัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไทยแบบประยุกต์ใช้ ทัว (If) <input type="checkbox"/> แสดงความคิดและเห็นวิเคราะห์ แนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ ผ่านสื่อในนิทรรศการ	ด้านการเรียนการสอนศิลปะไทย <input checked="" type="checkbox"/> สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนการสอน <input checked="" type="checkbox"/> ผลงานจริง ภาพถ่าย หรือตัวอย่างจำลอง <input type="checkbox"/> สื่อวัสดุอุปกรณ์ <input type="checkbox"/> สื่อขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน ด้านมุมมองศิลปะไทยที่อยู่ในความสนใจ <input type="checkbox"/> ผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทย <input checked="" type="checkbox"/> คล้ายและแสดงขั้นตอนให้เข้าใจง่าย จัดเจน <input checked="" type="checkbox"/> มีการปฏิบัติงานจริง ด้านการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ <input checked="" type="checkbox"/> มีการกรรรมให้ทำ ด้านสิ่งให้ผู้ชมควรได้รับรู้จากการชมนิทรรศการ <input checked="" type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะไทย <input type="checkbox"/> วัสดุอุปกรณ์ <input type="checkbox"/> วิธีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ ด้านเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการ <input checked="" type="checkbox"/> แสดงให้เห็นภาพผลงานที่ชัดเจน <input checked="" type="checkbox"/> มีเนื้อหาสั้น กระชับ <input checked="" type="checkbox"/> มีพื้นที่จัดบันทึก มีกิจกรรมให้ทำ ด้านลักษณะของการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดี <input type="checkbox"/> การปรับหรือดัดทอนจากลวดลายไทยต้นฉบับ

เนื้อหา	เนื้อหาในพิธีกรรม		กิจกรรมการมีส่วนร่วมในพิธีกรรม		ที่มาของกิจกรรม	
	เนื้อหา	สื่อจัดแสดง	กิจกรรม	วิธีมีส่วนร่วม	แนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน (เรียนรู้วิธีการนำไปใช้)	<p>แปลงไทย ทำให้ศิลปะไทยเป็นเรื่องใกล้ตัว</p> <p>การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยโดยปรับให้เหมาะสมกับบริบทใหม่ เพื่อตอบสนองต่อวัตถุประสงค์การใช้งาน</p> <p>- เอกลักษณ์ไทยในงานออกแบบ</p> <p>- ขั้นตอนในการออกแบบเลขศิลปะไทย ได้แก่ เลือกสิ่งที่ใช่ เอกลักษณ์ไทยมาให้โดยต้องคำนึงถึงความเหมาะสมตามความเชื่อและคติการสร้าง จากนั้นนำมาออกแบบตัดทอนหรือเพิ่มองค์ประกอบ แล้วจึงนำมาทดลองใส่สีดูความเหมาะสม</p> <p>- ขั้นตอนการแปลงลายประจำยาม โดยใช้รูปร่างเรขาคณิตมาประกอบกันตามโครงสร้างลายเดิม</p> <p>- ตัวอย่างผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน</p>	<p>- แผนภาพกราฟิก</p> <p>- ภาพผลงาน</p> <p>- ตัวอย่างผลงาน</p> <p>ผลิตภัณฑ์ที่นำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้</p>	<p>ลายเส้น</p> <p>พิมพ์หมึก</p>	<p>สร้างสรรค์ไปโลกการ์ด ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์</p> <p>โดยการนำใช้ตรายางลงลายไทย</p>	<p>หลักการเรียนการสอนศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สร้างบรรยากาศการเรียนรู้</p> <p>ด้านสื่อการเรียนการสอน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลงานจริง ภาพถ่าย หรือตัวอย่างจำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> สื่อวัสดุอุปกรณ์</p> <p><input type="checkbox"/> สื่อขั้นตอนการสร้างผลงาน</p> <p>ด้านแง่มุมของศิลปะไทยที่อยู่ในความสนใจ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลิตภัณฑ์แฟชั่น</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน</p> <p>ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> คล้ายและแสดงขั้นตอนให้เข้าใจง่าย จัดงาน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีการปฏิบัติงานจริง</p> <p>ด้านการมีส่วนร่วมในพิธีกรรม</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีกิจกรรมให้ทำ</p> <p>ด้านสิ่งที่ผู้ชมควรมีได้เรียนรู้จากภาพนิทรรศการ</p> <p><input type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะไทย</p> <p><input type="checkbox"/> วัสดุอุปกรณ์</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> วิธีการศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้</p> <p>ด้านเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> แสดงให้เห็นภาพผลงานที่ชัดเจน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีเนื้อหาสั้น กระชับ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีพื้นที่จัดบันทึก มีกิจกรรมให้ทำ</p> <p>ด้านลักษณะของการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดี</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> การปรับหรือตัดทอนจากลวดลายไทยต้นฉบับ</p>	<p>ด้านการเรียนการสอนศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สร้างบรรยากาศการเรียนรู้</p> <p>ด้านสื่อการเรียนการสอน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลงานจริง ภาพถ่าย หรือตัวอย่างจำลอง</p> <p><input type="checkbox"/> สื่อวัสดุอุปกรณ์</p> <p><input type="checkbox"/> สื่อขั้นตอนการสร้างผลงาน</p> <p>ด้านแง่มุมของศิลปะไทยที่อยู่ในความสนใจ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลิตภัณฑ์แฟชั่น</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน</p> <p>ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> คล้ายและแสดงขั้นตอนให้เข้าใจง่าย จัดงาน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีการปฏิบัติงานจริง</p> <p>ด้านการมีส่วนร่วมในพิธีกรรม</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีกิจกรรมให้ทำ</p> <p>ด้านสิ่งที่ผู้ชมควรมีได้เรียนรู้จากภาพนิทรรศการ</p> <p><input type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะไทย</p> <p><input type="checkbox"/> วัสดุอุปกรณ์</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> วิธีการศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้</p> <p>ด้านเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> แสดงให้เห็นภาพผลงานที่ชัดเจน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีเนื้อหาสั้น กระชับ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีพื้นที่จัดบันทึก มีกิจกรรมให้ทำ</p> <p>ด้านลักษณะของการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดี</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> การปรับหรือตัดทอนจากลวดลายไทยต้นฉบับ</p>

ตารางที่ 7 กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน

กิจกรรม	สาระสำคัญ	การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย	แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
ปฐกฐา พกาหิมพานต์	สร้างสรรค์ลายสัตว์หิมพานต์บนกระเป๋าน้ำด้วยเทคนิคการปักพรม (Punch Needle) เป็นการนำสัตว์หิมพานต์ในศิลปะไทยมาออกแบบเป็นลวดลายบนกระเป๋าน้ำ	การลดทอนรายละเอียดของลายไทยให้มีรายละเอียดน้อยลง เพิ่มความโค้งมนในส่วนปลายหรือมุมของลาย แต่ยังคงโครงสร้างเดิมของลายไว้เพื่อให้ง่ายต่อการนำมาใช้งานในชีวิตประจำวัน	<p>หลักการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักร 4 MAT (Bernice McCarthy, 1980; Huitt, 2009) ทั้ไม่ (Why) – ขั้นตอนทวน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ทบทวนประสบการณ์ ความเข้าใจ ทบทวนรูปแบบและวิเคราะห์ลักษณะเด่นของศิลปะไทยที่จะนำมาประยุกต์ใช้อะไร (What) – ขั้นตอนออกแบบ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด ผ่านการออกแบบผลงานโดยการคิดและวางแผนการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้อย่างไร (How) – ขั้นตอนปฏิบัติงาน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> พัฒนาความรู้คิด กระตุ้นให้คิดกว้างขวางขึ้น จากสื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม Workshop</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ศึกษาวิธีการและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน และพัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยแบบประยุกต์ใช้ของตนเอง</p> <p>นัก (If) – ขั้นสรุป</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> แสดงความคิดเห็นแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในลักษณะอื่น ๆ</p>	<p>ด้านการเรียนการสอนศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สร้างบรรยากาศการเรียนรู้</p> <p>ด้านสื่อการเรียนการสอน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลงานจริง ภาพถ่าย หรือตัวอย่างจำลอง</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สื่อวัสดุอุปกรณ์</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สื่อขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>ด้านแม่แบบของศิลปะไทยที่อยู่ในความสนใจ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลิตภัณฑ์แฟชั่น</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน</p> <p>ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> คลังขายและแสดงชิ้นตอนให้ทำง่าย ชัดเจน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีการปฏิบัติงานจริง</p> <p>ด้านการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีกิจกรรมให้ทำ</p> <p>ด้านสิ่งให้ผู้ชมควรรู้ได้เรียนรู้จากการชมนิทรรศการ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> วัสดุอุปกรณ์</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> วิธีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้</p> <p>ด้านเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> แสดงให้เห็นภาพผลงานที่ชัดเจน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีเนื้อหาสั้น กระชับ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีพื้นที่จัดบันทึก มีกิจกรรมให้ทำ</p> <p>ด้านลักษณะของภาวประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดี</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> การปรับหรือดัดทอนจากลวดลายไทยต้นฉบับ</p>

กิจกรรม	สาระสำคัญ	การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย	แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
ร้อยละ เรียงมงคล	สร้างสรรค์สร้อยข้อมือลาย ประจักษ์ตาม โดยใช้สีและหินที่มี ความหมายมงคล เป็นการ ปรับเปลี่ยนวัสดุในการขึ้นไทย ปูนดำที่ใช้ในงานศิลปะไทย ประเพณีมาใช้วัสดุหินโพลีเมอร์ ในการสร้างสรรค์ผลงาน	นำโครงสร้างของลายประจักษ์มา ซึ่งเป็น แม่แบบของลายไทยมาประยุกต์ใช้	<p>หลักการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักร 4 MAT (Bemice McCarthy, 1980; Huit, 2009) ทักไม (Why) – ขั้นตอนทวน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ทบทวนประสบการณ์ ความเข้าใจ ทบทวนรูปแบบและวิเคราะห์ ลักษณะเด่นของศิลปะไทยที่จะนำมาประยุกต์ใช้</p> <p>อะไร (What) – ขั้นตอนแบบ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด ผ่านการออกแบบผลงาน โดยการคิดและวางแผนการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้</p> <p>อย่างไร (How) – ขั้นตอนปฏิบัติงาน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> พัฒนาความรู้คิด กระตุ้นให้คิดกว้างขวางขึ้น จากสื่อการเรียนรู้ใน กิจกรรม Workshop</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ศึกษาวิธีการและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน และพัฒนาสู่การ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยแบบประยุกต์ใช้ของตนเอง</p> <p>ถ้า (If) – ขั้นตอนสรุป</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> แสดงความคิดเห็นแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในลักษณะอื่น ๆ</p>	<p>ด้านการเรียนการสอนศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนการสอน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลงานจริง ภาพถ่าย หรือตัวอย่างจำลอง</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สื่อวัสดุอุปกรณ์</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สื่อขั้นตอนการสร้างผลงาน</p> <p>ด้านแง่มุมของศิลปะไทยที่ได้รับความนิยม</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลิตภัณฑ์แฟชั่น</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน</p> <p>ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ศิลปินและแสดงขั้นตอนให้เข้าใจง่าย ชัดเจน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีการปฏิบัติงานจริง</p> <p>ด้านการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีกิจกรรมให้ทำ</p> <p>ด้านสิ่งให้ผู้ชมควรมีได้เรียนรู้จากการชมนิทรรศการ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> วัสดุอุปกรณ์</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> วิธีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้</p> <p>ด้านเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> แสดงให้เห็นภาพผลงานที่ชัดเจน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีเนื้อหาสั้น กระชับ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีพื้นที่จัดบันทึก มีกิจกรรมให้ทำ</p> <p>ด้านลักษณะของการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดี</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> การปรับปรุงหรือดัดแปลงจากผลงานไทยต้นฉบับ</p>

กิจกรรม	สาระสำคัญ	การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย	แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
สร้างเส้นสี มาเลียดลาย	วาดภาพลงสีกระถางดินเผา ด้วยลวดลายจาก พระปรางค์ วัดอรุณราชวราราม ราชวรมหาวิหาร ให้อุดมคติ เรียบง่าย สามารถนำมาใช้ใน ชีวิตประจำวันได้มากยิ่งขึ้น	เป็นการคัดลอกลวดลายกระเบื้องเคลือบที่ติด ประดับตกแต่งพระปรางค์มาประยุกต์ใช้ โดย นำออกแบบจัดวางประกอบกับลวดลายอื่น ๆ และเลือกจับคู่สีมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน	<p>หลักการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักร 4 MAT (Bemice McCarthy, 1980; Huit, 2009) ทักไม (Why) – ขั้นตอนทวน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ทบทวนประสบการณ์ ความเข้าใจ ทบทวนรูปแบบและวิเคราะห์ ลักษณะเด่นของศิลปะไทยที่จะนำมาประยุกต์ใช้</p> <p>อะไร (What) – ขั้นตอนแบบ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด ผ่านการออกแบบผลงาน โดยการคิดและวางแผนการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้</p> <p>อย่างไร (How) – ขั้นตอนปฏิบัติงาน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> พัฒนาความรู้คิด กระตุ้นให้คิดกว้างขวางขึ้น จากสื่อการเรียนรู้ใน กิจกรรม Workshop</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ศึกษาวิธีการและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน และพัฒนาสู่การ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยแบบประยุกต์ใช้ของตนเอง</p> <p>ถ้า (If) – ขั้นตอนสรุป</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> แสดงความคิดเห็นแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในลักษณะอื่น ๆ</p>	<p>ด้านการเรียนการสอนศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนการสอน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลงานจริง ภาพถ่าย หรือตัวอย่างจำลอง</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สื่อวัสดุอุปกรณ์</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สื่อขั้นตอนการสร้างผลงาน</p> <p>ด้านแง่มุมของศิลปะไทยที่อยู่นอกสนใจ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลิตภัณฑ์แฟชั่น</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน</p> <p>ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> คลังสายและแสดงชิ้นงานให้เข้าใจง่าย ชัดเจน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีการปฏิบัติงานจริง</p> <p>ด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีกิจกรรมให้ทำ</p> <p>ด้านสิ่งที่ผู้ชมควรรู้ได้เรียนรู้จากการชมนิทรรศการ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะไทย</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> วัสดุอุปกรณ์</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> วิธีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้</p> <p>ด้านเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> แสดงให้เห็นภาพผลงานที่ชัดเจน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีเนื้อหาสั้น กระชับ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> มีพื้นที่จัดบันทึก มีกิจกรรมให้ทำ</p> <p>ด้านลักษณะของการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดี</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> การปรับหรือดัดแปลงจากลวดลายไทยต้นฉบับ</p>

เมื่อได้รูปแบบการจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงได้จัดทำโครงการจัดงานนิทรรศการศิลปะ เพื่อนำรูปแบบนิทรรศการไปทดลองใช้ มีรายละเอียดโครงการดังต่อไปนี้

โครงการนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน สำหรับเยาวชน

1. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันมีการนำศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบอยู่น้อย แต่ยังไม่ตอบโจทย์ต่อการนำไปใช้ ในบริบทของชีวิตประจำวันมากนัก เนื่องจากผลงานศิลปะไทยมีลักษณะวิจิตรเกินกว่าจะนำมาใช้งานโดยตรง (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2559) เป็นเพราะรูปแบบของการจัดการศึกษาศิลปะไทยเน้นจัดการเรียนรู้ตามแบบศิลปะไทยประเพณีจึงไม่สามารถนำมาใช้ให้สัมพันธ์กับชีวิตประจำวันได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563) จึงจำเป็นต้องมีการจัดการศึกษาด้านศิลปะไทยเพื่อให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ได้จริง (กระทรวงวัฒนธรรม, 2560) ผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่ขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) ซึ่งจะทำให้เกิดความสัมพันธ์กับโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิมและทำให้เกิดความรู้ใหม่ตามแนวคิดทฤษฎี Constructivism (Piaget, 1972) ผ่านรูปแบบการเรียนการสอนตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT ที่ใช้คำถามหลัก 4 คำถาม คือ ทำไม อะไร อย่างไร และถ้า เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์รูปธรรม เกิดการรับรู้ข้อมูลอย่างไตร่ตรอง เกิดความคิดรวบยอด นำไปสู่การลงมือทดลองและการปฏิบัติจริง (Mc Carthy, 1987)

นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเป็นนิทรรศการที่มีการจัดสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อให้ผู้เข้าชมนิทรรศการมีส่วนร่วมกับนิทรรศการ โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่จัดแสดงในนิทรรศการและเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ กระบวนการเรียนรู้ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยจะเกิดจากการเรียนรู้จากสื่อที่จัดแสดงในนิทรรศการ อันได้แก่ ผลงานศิลปะ ผลงานจำลอง สื่อแผนภาพ สื่อภาพถ่าย สื่อภาพวาด กราฟิก และการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมภายในนิทรรศการ ที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อต่าง ๆ ดังกล่าว โดยในนิทรรศการส่วนที่ 1 ได้จัดแบ่งเนื้อหาและพื้นที่จัดแสดงออกเป็น 3 พื้นที่ย่อย ผู้เข้าชมนิทรรศการจะได้เริ่มเรียนรู้ตั้งแต่ลักษณะศิลปะไทยประเพณี การพัฒนาลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานจนเกิดเป็นศิลปะไทยร่วมสมัย รวมไปถึงการแสดงวิธีการคิด การออกแบบ และผลงานที่มีการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม และหลังจากได้เรียนรู้ในนิทรรศการแล้ว ผู้เข้าชมนิทรรศการจะได้เข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) ซึ่งเป็นการนำความรู้จากการเรียนรู้ในนิทรรศการมาลงมือปฏิบัติจริง เพื่อออกแบบผลงานหรือผลิตภัณฑ์ที่สื่อถึงความเป็นศิลปะไทยร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสม และได้ผลงานมีลักษณะ

แผนงาน	เดือนที่ 1				เดือนที่ 2				เดือนที่ 3				เดือนที่ 4				เดือนที่ 5			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ขั้นประชาสัมพันธ์																				
7. ประชาสัมพันธ์นิทรรศการและเปิดรับลงทะเบียนผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์																				
ขั้นนำเสนอนิทรรศการ																				
8. ดำเนินการจัดนิทรรศการ และกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop)																				
ขั้นประเมินผลการจัดนิทรรศการ																				
9. แจกและเก็บแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการ																				
10. สรุปประเมินผลการจัดนิทรรศการ																				

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1. ผู้ชมนิทรรศการมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยและการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
2. ผู้เข้าชมนิทรรศการเกิดการเรียนรู้ผ่านสื่อปฏิสัมพันธ์แบบส่วนร่วมกับนิทรรศการ
3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันไปใช้ได้จริง

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

การทดลองใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน ด้วยการจัดนิทรรศการภายใต้ชื่อ นิทรรศการแปลงไทย TRADI – TRENDY ณ ห้องแสดงงาน ชั้น 3 Art4C, Gallery and Creative Learning Space ระหว่างวันที่ 27 มิถุนายน – 8 กรกฎาคม 2566

3.1 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม “แปลงไทย TRADI-TRENDY”

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการ โดยสอดแทรกข้อคำถามในการประเมินนิทรรศการโดยใช้แนวทางของหลักการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ รูปแบบ Generic Learning Outcomes (GLOs) (Art council) สำหรับการวัดผลการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมประเภทต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในนิทรรศการ โดยมีประเด็นในการวัด 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้และความเข้าใจ 2) ด้านทักษะ 3) ด้านทัศนคติและการเห็นคุณค่า 4) ด้านความเพลิดเพลิน การสร้างแรงบันดาลใจ 5) ความคิดสร้างสรรค์ ด้านกิจกรรม พฤติกรรมและการพัฒนา รวมทั้งตั้งข้อคำถามแบบประเมินนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชนที่สอดคล้องกับประเด็นของการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนการเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT ซึ่งเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่ใช้ในการออกแบบวิธีการเรียนรู้ในนิทรรศการ

แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ประสิทธิภาพการชมนิทรรศการและการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในนิทรรศการ ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อนิทรรศการ ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม จากผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม “แปลงไทย TRADI-TRENDY” ที่ได้จากการประเมินโดยผู้เข้าชมนิทรรศการฯ มีผลสรุปผลดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 9 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ประเด็น	ความถี่	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	25	25.60
หญิง	69	73.40
อายุ		
ต่ำกว่า 18 ปี	3	3.11
18-25 ปี	53	56.31
มากกว่า 25 ปี	38	40.40
สถานภาพ		
นักเรียน	26	27.66
นิสิต/นักศึกษา	48	51.06
พนักงานของรัฐ	2	2.13
พนักงานบริษัท	5	5.32
อาจารย์	2	2.13
นักวิจัย	4	4.26
ฟรีแลนซ์	1	1.05
ผู้มาเยี่ยมชม	2	2.13
บุคคลทั่วไป	4	4.26
การศึกษา		
มัธยมศึกษา	26	27.66
ปริญญาตรี	52	55.32
ปริญญาโท	14	14.89
ปริญญาเอก	2	2.13

ตารางที่ 9 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 94 คน เป็นเพศหญิงจำนวน 69 คน (25.60%) และเพศชาย จำนวน 25 คน (25.60%) โดยช่วงอายุที่เข้ามามี
 นิทรรศการมากที่สุดคือ อายุ 18-25 ปี จำนวน 53 คน (56.31%) ลำดับรองลงมาคือ อายุมากกว่า 25
 ปี จำนวน 38 คน (40.40%) และมีผู้ชมนิทรรศการที่อายุน้อยกว่า 18 ปี จำนวน 3 คน (3.11%)

สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากคือ นิสิตนักศึกษา จำนวน 48 คน (51.06%) ลำดับรองลงมาคือนักเรียน จำนวน 26 คน (27.66%) โดยสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ ฟรีแลนซ์จำนวน 1 คน (1.05%) ในส่วนของระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนมากคือปริญญาตรี จำนวน 52 คน (55.32%) รองลงมาคือระดับมัธยมศึกษา จำนวน 26 คน (27.66%) และระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถามน้อยที่สุด คือ ปริญญาเอก จำนวน 2 คน (2.13%)

ข้อมูลจากตารางที่ 9 พบว่าส่วนมากผู้เข้าชมนิทรรศการเป็น นิสิต นักศึกษาและนักเรียน ซึ่งมีสถานภาพเป็นกลุ่มเป้าหมายหรือใกล้เคียงกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย และยังพบว่าผู้เข้าชมนิทรรศการจำนวนมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดจำนวน 94 คน มีช่วงอายุ 18-25 ปี จำนวน 53 คน (56.31%) ซึ่งเป็นกลุ่มช่วงอายุของเยาวชน ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย

ผู้วิจัยจึงจำแนกข้อมูลเฉพาะผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ 18-25 ปี ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย จำนวน 53 คน มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการวิจัย

ตารางที่ 10 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม อายุ 18-25 ปี

ประเด็น	ความถี่	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	14	26.42
หญิง	39	73.58
สถานภาพ		
นักเรียน	24	45.28
นิสิต/นักศึกษา	25	47.18
พนักงานบริษัท	2	3.77
ผู้มาเยี่ยมชม	2	3.77
การศึกษา		
มัธยมศึกษา	23	43.40
ปริญญาตรี	30	56.60

ตารางที่ 10 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง จำนวน 39 คน (73.58%) และเพศชายจำนวน 14 คน (26.42%) มีช่วงอายุ 18-25 ปีจำนวน 53 คน (100%) สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามที่มากที่สุด คือ นิสิตนักศึกษาจำนวน 25 คน (47.18%)

และสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามน้อยที่สุด คือ ผู้มาเยี่ยมชม และ พนักงานบริษัท (อย่างละ 2 คน) (3.77%) ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือปริญญาตรีจำนวน 30 คน (56.60%) และระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถามน้อยที่สุด คือ มัธยมศึกษาจำนวน 23 คน (43.40%)

ตอนที่ 2 ประสพการณ์การชมนิทรรศการและการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในนิทรรศการ

ตารางที่ 11 ประสพการณ์การชมนิทรรศการและการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในนิทรรศการ

ประเด็น	ความถี่	ร้อยละ
1. พื้นที่นิทรรศการส่วนใดที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด		
ศิลปะไทยประเพณี	21	39.62
ศิลปะไทยร่วมสมัย	13	24.53
การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน	19	35.85
2. กิจกรรมมีส่วนร่วมในนิทรรศการใดบ้างที่ท่านได้ลงมือปฏิบัติ		
แต้มสี แต่งภาพ ระบายสีฝุ่น สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย	44	83.02
เชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย ลงรักปิดทองลายรดน้ำ แล้วนำมาเรียงต่อประกอบกัน	53	100
กระแหะลาย แต้มแต่ง กระแหะลายไทย ประดับงานประติมากรรมไทยรูปปลา	44	83.02
ประดับกระจกสี ลีลาแสง ติดกระจกสีประดับดอกพุดตานยักษ์	38	71.70
ลายลิ่ม พิมพ์หมึก สร้างสรรค์โปสเตอร์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์	47	88.68
แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้และประเมินนิทรรศการ	29	54.72
3. กิจกรรมมีส่วนร่วมกิจกรรมใดที่ท่านลงมือปฏิบัติแล้วชื่นชอบมากที่สุด		
แต้มสี แต่งภาพ ระบายสีฝุ่น สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย	1	1.89
เชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย ลงรักปิดทองลายรดน้ำ แล้วนำมาเรียงต่อประกอบกัน	20	37.74

ประเด็น	ความถี่	ร้อยละ
กระแหละลาย แด้มแต่ง กระแหละลายไทย ประดับงานประติมากรรมไทย	5	9.43
ประดับกระจักสี ลีลาแสง ติดกระจักสีประดับดอกพุดตานยักษ์	0	0
ลายลั้ม พิมพ์หมึก สร้างสรรค์โปสการ์ดด้วยเทคนิคภาพ พิมพ์	27	50.94
แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทยไป ประยุกต์ใช้และประเมินนิทรรศการ	0	0

จากตารางที่ 11 ประสพการณ์การชมนิทรรศการและการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในนิทรรศการ พบว่าเยาวชนชื่นชอบนิทรรศการส่วนศิลปะไทยประเพณีมากที่สุด จำนวน 21 คน (39.62%) ลำดับรองลงมาคือการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันในระดับมากที่สุดจำนวน 19 คน (35.85%) และชอบศิลปะไทยร่วมสมัยในระดับมากที่สุดจำนวน 13 คน (24.53%) ตามลำดับ

กิจกรรมมีส่วนร่วมในนิทรรศการที่เยาวชนมีส่วนร่วมมากที่สุด คือ กิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย จำนวน 53 คน (100%) ลำดับรองลงมาคือกิจกรรมลายลั้ม พิมพ์หมึก จำนวน 47 คน (88.68%) และ กิจกรรมที่มีผู้ตอบแบบสอบถามเข้าร่วมน้อยที่สุด คือ กิจกรรมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้และประเมินนิทรรศการ จำนวน 29 คน (54.72%)

กิจกรรมมีส่วนร่วมกิจกรรมที่เยาวชนลงมือปฏิบัติแล้วชื่นชอบมากที่สุด คือ กิจกรรมการมีส่วนร่วม ลายลั้ม พิมพ์หมึก จำนวน 27 คน (50.94%) ลำดับรองลงมาคือกิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย จำนวน 20 คน (37.74%)

เห็นได้ว่าเยาวชนชื่นชอบนิทรรศการส่วนศิลปะไทยประเพณีมากที่สุด โดยกิจกรรมมีส่วนร่วมในนิทรรศการที่เยาวชนมีส่วนร่วมมากที่สุด คือ กิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย ส่วนกิจกรรมการมีส่วนร่วมที่ได้ปฏิบัติแล้วชื่นชอบคือ กิจกรรมลายลั้ม พิมพ์หมึก ซึ่งอยู่ในส่วนพื้นที่นิทรรศการการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อนิทรรศการ

ความคิดเห็นที่มีต่อนิทรรศการ แบ่งเป็น 5 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาและกิจกรรม ด้านประสบการณ์ที่รับจากการชมนิทรรศการฯ ด้านคู่มือการชมนิทรรศการ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านระยะเวลาและสถานที่

ตารางที่ 12 ความพึงพอใจที่มีต่อนิทรรศการของเยาวชน อายุ 18-25 ปี

ประเด็น	ระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย \bar{X}	SD	แปล ผล
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
ด้านเนื้อหาและกิจกรรม								
นิทรรศการส่วนศิลปะไทยประเพณี								
1. ผังกราฟิกลำดับเหตุการณ์ (Timeline) ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ทำให้ฉันมีความรู้และมีความเข้าใจเรื่องศิลปะไทยมากขึ้น	39	14	0	0	0	4.74	0.44	มากที่สุด
2. ฉันเข้าใจเกี่ยวกับคติความเชื่อ รูปแบบลักษณะ วัสดุอุปกรณ์และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทย ประเพณีมากขึ้น	38	15	0	0	0	4.72	0.45	มากที่สุด
3. กิจกรรมแต้มสี แต่งภาพ ระบายสี ผู่่น สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย ทำให้ฉันเข้าใจกระบวนการทำจิตรกรรมไทยและสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้	49	4	0	0	0	4.92	0.26	มากที่สุด
4. กิจกรรมเช็ดรัก ปิดทอง ต่อลาย ลงรักปิดทองลายรดน้ำ แล้วนำมาเรียงต่อประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่ทำให้ฉันเข้าใจกระบวนการทำลายรดน้ำ และสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้	43	10	0	0	0	4.81	0.39	มากที่สุด
นิทรรศการส่วนศิลปะไทยร่วมสมัย								
5. ฉันเข้าใจเกี่ยวกับคติความเชื่อ รูปแบบลักษณะ วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ และรูปแบบการปรับเปลี่ยนระหว่างศิลปะไทยประเพณีกับศิลปะไทยร่วม	41	12	0	0	0	4.77	0.42	มากที่สุด

ประเด็น	ระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย \bar{X}	SD	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
สมัยมากขึ้น								
6. กิจกรรมกระแสนะลาย แด้มแต่ง กระแสนะลายไทย ลงสี ประดับงาน ประติมากรรมไทย ทำให้ฉันเข้าใจ การปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการ การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปะไทยร่วมสมัย และสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้	40	12	1	0	0	4.74	0.48	มากที่สุด
4. กิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย ลงรักปิดทองลายรดน้ำ แล้วนำมา เรียงต่อประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่ทำให้ฉันเข้าใจกระบวนการ ทำลายรดน้ำ และสามารถสร้างสรรค์ ผลงานได้	43	10	0	0	0	4.81	0.39	มากที่สุด
นิทรรศการส่วนศิลปะไทยร่วมสมัย								
5. ฉันเข้าใจเกี่ยวกับคติความเชื่อ รูปแบบลักษณะ วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ และรูปแบบการปรับเปลี่ยนระหว่าง ศิลปะไทยประเพณีกับศิลปะไทยร่วมสมัยมากขึ้น	41	12	0	0	0	4.77	0.42	มากที่สุด
6. กิจกรรมกระแสนะลาย แด้มแต่ง กระแสนะลายไทย ลงสี ประดับงาน ประติมากรรมไทย ทำให้ฉันเข้าใจ การปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการ การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปะไทยร่วมสมัย และสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้	40	12	1	0	0	4.74	0.48	มากที่สุด
7. กิจกรรมประดับกระเจ๊กสี สีลา แสง ติดกระเจ๊กสีประดับดอกพุดตาน ยักษ์ทำให้ฉันเข้าใจวิธีการสร้างสรรค์ ศิลปะไทยร่วมสมัย และสามารถ	37	15	1	0	0	4.68	0.51	มากที่สุด

ประเด็น	ระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย \bar{X}	SD	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
สร้างสรรค์ผลงานเองได้								
นิทรรศการส่วนการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน								
8. ฉันได้รับความรู้และเข้าใจวิธีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	48	5	0	0	0	4.91	0.29	มากที่สุด
9. ฉันสามารถคิดแนวทางการต่อยอดสร้างสรรค์ผลงาน ที่นำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ได้มาประยุกต์ใช้ได้	40	13	0	0	0	4.75	0.43	มากที่สุด
10. กิจกรรมลายลิ่ม พิมพหมึก สร้างสรรค์โปสเตอร์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์โดยใช้ลายพรรณพฤกษาจากลายรดน้ำ ทำให้ฉันเข้าใจวิธีการประยุกต์รวมทั้งสามารถสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองได้	48	5	0	0	0	4.91	0.29	มากที่สุด
11. การเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ ทำให้ฉันได้ฝึกคิดสร้างสรรค์	35	9	0	0	0	3.98	1.84	มาก
12. ฉันชื่นชอบวิธีการประเมินนิทรรศการด้านประสบการณ์ที่ได้รับ	48	5	0	0	0	4.91	0.29	มากที่สุด
รวม						4.73	0.50	มากที่สุด
ด้านประสบการณ์ที่ได้รับจากการชมนิทรรศการฯ								
13. เนื้อหาของนิทรรศการมีความน่าสนใจ	53	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
14. ฉันได้รับความรู้และมีความเข้าใจเรื่องศิลปะไทยจากการชมนิทรรศการและการทำกิจกรรมในนิทรรศการ	53	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
15. ประสบการณ์จากการชมนิทรรศการ ทำให้ฉันมีแนวทางในการนำศิลปะไทยมาใช้ประยุกต์ใช้	48	5	0	0	0	4.91	0.29	มากที่สุด

ประเด็น	ระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย \bar{X}	SD	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
ชีวิตประจำวันได้								
16. ฉันสนุกที่ได้ทำกิจกรรมในนิทรรศการ	53	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
17. ฉันชื่นชอบและภูมิใจในผลงานศิลปะที่ฉันได้ทำในนิทรรศการ	44	9	0	0	0	4.83	0.38	มากที่สุด
18. ฉันชื่นชอบศิลปะไทยมากขึ้น	43	10	0	0	0	4.81	0.39	มากที่สุด
19. ฉันเห็นคุณค่าความสำคัญของศิลปะไทยมากขึ้น	45	8	0	0	0	4.85	0.36	มากที่สุด
20. ฉันตระหนักและเห็นคุณค่าความสำคัญในการอนุรักษ์ศิลปะไทยที่มีคุณค่า	48	5	0	0	0	4.91	0.29	มากที่สุด
21. ในอนาคตฉันจะเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่มีการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยมาใช้	45	7	1	0	0	4.83	0.42	มากที่สุด
รวม						4.90	0.21	มากที่สุด
ด้านคู่มือการชมนิทรรศการ								
22. รูปแบบคู่มือการชมนิทรรศการมีความเหมาะสม	44	9	0	0	0	4.83	0.38	มากที่สุด
23. เนื้อหาคู่มือการชมนิทรรศการมีความเหมาะสม	49	4	0	0	0	4.92	0.26	มากที่สุด
24. ฉันจดบันทึกและทำกิจกรรมในคู่มือการชมนิทรรศการ	30	16	2	5	0	4.34	0.93	มากที่สุด
รวม						4.70	0.52	มากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนรู้								
25. ผลงานศิลปะ ภาพถ่าย ภาพกราฟิก ตัวอย่างวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์	53	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
26. วัสดุ-อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำ	49	4	0	0	0	4.92	0.26	มากที่สุด

ประเด็น	ระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย \bar{X}	SD	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
กิจกรรมศิลปะแบบมีส่วนร่วมมีความเหมาะสม								ที่สุด
27. ข้อมูลเพิ่มเติมในช่องทาง QR Code มีความเหมาะสม	51	2	0	0	0	4.96	0.19	มากที่สุด
รวม						4.96	0.15	มากที่สุด
ด้านระยะเวลาและสถานที่								
28. สถานที่จัดนิทรรศการมีความเหมาะสม	52	1	0	0	0	4.98	0.14	มากที่สุด
29. ระยะเวลาที่จัดนิทรรศการมีความเหมาะสม	53	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม						4.99	0.07	มากที่สุด
รวมทั้งหมด						4.86	0.28	มากที่สุด

ตารางที่ 12 จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 53 คน พบว่าคำตอบส่วนใหญ่เยาวชนมีความคิดเห็นและพึงพอใจอยู่ในระดับมากและมากที่สุด โดยเมื่อเฉลี่ยรวมคำตอบทุกด้านแล้วพบว่า เยาวชนมีความคิดเห็นและพึงพอใจต่อนิทรรศการในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.86$, $SD=0.28$) โดยสามารถสรุปข้อมูลระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ ตามด้านต่าง ๆ 5 ด้าน ได้ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาและกิจกรรม ($\bar{X}=4.81$, $SD=0.39$) ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นเยาวชนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดโดยความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ กิจกรรมแต้มสี แต่งภาพ ระบายสีฝุ่น สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย ทำให้ฉันเข้าใจกระบวนการทำจิตรกรรมไทยและสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.92$, $SD=0.26$) กิจกรรมลายเส้น พิมพ์หมึก สร้างสรรค์โปสเตอร์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์โดยใช้ลายพรรณพฤกษาจากลายรดน้ำ ทำให้ฉันเข้าใจวิธีการประยุกต์รวมทั้งสามารถสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.91$, $SD=0.29$) และฉันได้รับความรู้และเข้าใจวิธีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.91$, $SD=0.29$) ตามลำดับ โดยการเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทยไป

ประยุกต์ใช้ ทำให้ฉันได้ฝึกคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X}=3.98$, $SD=1.84$) ซึ่งเป็นเพียงประเด็นเดียวที่มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

2. ด้านประสบการณ์ที่ได้รับจากการชมนิทรรศการฯ ($\bar{X}=4.90$, $SD=0.21$) ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นเยาวชนมีความคิดเห็นระดับมากที่สุด โดยความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 รายการเท่ากัน ได้แก่ เนื้อหาของนิทรรศการมีความน่าสนใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$, $SD=0$) ฉันได้รับความรู้และมีความเข้าใจเรื่องศิลปะไทยจากการชมนิทรรศการและการทำกิจกรรมในนิทรรศการในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$, $SD=0$) ฉันสนุกที่ได้ทำกิจกรรมในนิทรรศการในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$, $SD=0$) ลำดับรองลงมามีค่าเฉลี่ยเท่ากัน 2 รายการคือ ประสบการณ์จากการชมนิทรรศการทำให้ฉันมีแนวทางในการนำศิลปะไทยมาใช้ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.91$, $SD=0.29$) และ ฉันตระหนักและเห็นคุณค่าความสำคัญในการอนุรักษ์ศิลปะไทยที่มีคุณค่าในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.91$, $SD=0.29$)

3. ด้านคู่มือการชมนิทรรศการ ($\bar{X}=4.70$, $SD=0.52$) ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นเยาวชนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด โดยความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ เนื้อหาคู่มือการชมนิทรรศการมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.92$, $SD=0.26$) รูปแบบคู่มือการชมนิทรรศการมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.83$, $SD=0.38$) และฉันจดบันทึกและทำกิจกรรมในคู่มือการชมนิทรรศการในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.34$, $SD=0.93$) ตามลำดับ

4. ด้านสื่อการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.96$, $SD=0.15$) ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นเยาวชนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด โดยความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ผลงานศิลปะ ภาพถ่าย ภาพกราฟิก ตัวอย่างวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$, $SD=0.00$) ข้อมูลเพิ่มเติมในช่องทาง QR Code มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.96$, $SD=0.19$) และ วัสดุ-อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะแบบมีส่วนร่วมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.92$, $SD=0.26$) ตามลำดับ

5. ด้านระยะเวลาและสถานที่ ($\bar{X}=4.99$, $SD=0.07$) ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นเยาวชนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด โดยระยะเวลาที่จัดนิทรรศการมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$, $SD=0.00$) และสถานที่จัดนิทรรศการมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.98$, $SD=0.14$)

เมื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของเยาวชนผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 5 ด้าน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ด้านระยะเวลาและสถานที่ ($\bar{X}=4.99$, $SD=0.07$) ด้านสื่อการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.96$, $SD=0.15$) และด้านประสบการณ์ที่ได้รับจากการชมนิทรรศการฯ ($\bar{X}=4.90$, $SD=0.21$) ตามลำดับ

นอกจากนี้ยังมีข้อสังเกตว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในทุกด้าน มีความใกล้เคียงกันในระดับมากที่สุด และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าการกระจายของข้อมูลน้อย กล่าวได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามเกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจศิลปะไทย สามารถเรียนรู้จากการมีส่วนร่วม กับกิจกรรมแบบมีปฏิสัมพันธ์ได้ รวมทั้งสามารถคิดแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ในระดับมากที่สุด

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

4.1 ท่านอยากนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ในการทำอะไร

1) ด้านกระบวนการ (Process)

นำไปออกแบบกิจกรรมที่พัฒนาสมาธิ ทำให้เป็นคนใจเย็น มีความละเอียดอ่อน ช่วยบำบัดจิตใจ และฝึกความคิดสร้างสรรค์ได้

2) ด้านผลิตภัณฑ์ (Product)

นำไปออกแบบเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ สินค้าตกแต่งบ้าน สวนและสถานที่ ของสะสม ผลิตภัณฑ์แฟชั่น ลายผ้า โมเดลสะสม อุปกรณ์เครื่องเขียน ลายเทป ออกแบบเป็นโมเดลของเล่นทางศิลปะ (Art toy) รวมทั้งนำไปออกแบบเป็น ลวดลายกราฟิก นำไปออกแบบบรรจุภัณฑ์ ฯลฯ

2. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหากมีการจัดนิทรรศการครั้งต่อไป

- อยากให้จัดนิทรรศการให้มีขนาดใหญ่ขึ้น
- อยากให้จัดนิทรรศการในสถานที่ที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น หรือพื้นที่ที่คนเห็นได้ชัดเจน เช่น ลานโล่งย่านชุมชนเมือง ห้างสรรพสินค้าที่ใกล้รถไฟฟ้า
- อยากให้ขยายเวลาการจัดนิทรรศการให้นานขึ้น
- อยากให้เพิ่มจำนวนกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะไทยอีก
- เป็นนิทรรศการที่ดี อยากให้จัดนิทรรศการอีก

3. ความคิดเห็นอื่น ๆ

- นิทรรศการดี ถ่ายทอดออกได้ดีมาก ทำให้เข้าใจง่าย ลงมือทำได้จริง และทำให้ศิลปะไทยดูน่าสนใจและเข้าถึงง่ายขึ้น รู้สึกเพลิดเพลินและผ่อนคลายมาก
- พื้นที่ใช้สอยน้อยแต่จัดนิทรรศการและถ่ายทอดออกมาได้ดีมาก
- กิจกรรมสนุกมาก ได้เรียนรู้อะไรใหม่ ๆ และได้รับประสบการณ์ดี ๆ จากนิทรรศการ
- ผู้จัดนิทรรศการให้คำแนะนำได้เป็นอย่างดี มีการชวนพูดคุย ให้ความรู้และข้อมูลที่น่าสนใจ

3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม "แปลงไทย Workshop"

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามแบบสอบถามความคิดเห็นจากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ โดย สอดแทรกข้อคำถามในการที่สอดคล้องกับประเด็นของการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนการเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT ซึ่งแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ประสิทธิภาพการชมนิทรรศการ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 41 คน

ตารางที่ 13 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ประเด็น	ความถี่	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	7	17
หญิง	34	83
อายุ		
ต่ำกว่า 18 ปี	0	0
18-25 ปี	41	100
มากกว่า 25 ปี	0	0
สถานภาพ		
นักเรียน	15	37
นิสิต/นักศึกษา	26	63
การศึกษา		
มัธยมศึกษา	15	37
ปริญญาตรี	26	63

จากตารางที่ 13 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายจำนวน 7 คน (17%) และเพศหญิงจำนวน 34 คน (83%) โดยผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด มีอายุอยู่ระหว่าง 18-25 ปี (100%) มีสถานภาพเป็นนักเรียนจำนวน 15 คน (37%) เป็นนิสิต/นักศึกษาจำนวน 26 คน (63%) การศึกษาระดับมัธยมศึกษาจำนวน 15 คน (37%) และปริญญาตรีจำนวน 26 คน (63%)

ตอนที่ 2 ประสพการณ์การชมนิทรรศการของเยาวชน

ตารางที่ 14 ประสพการณ์การชมนิทรรศการของเยาวชน

ประเด็น	ความถี่	ร้อยละ
1. เข้าชมนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยก่อนมาทำกิจกรรมหรือไม่		
เข้าชมนิทรรศการแล้ว	41	100
ยังไม่ได้เข้าชมนิทรรศการ	0	0
2. กิจกรรมที่ท่านเข้าร่วมในครั้งนี้		
กิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลวดลาย	13	32
กิจกรรมร้อยลาย เรียงมงคล	14	34
กิจกรรมปักกุษา พกพาหิมพานต์	14	34

จากตารางที่ 14 พบว่าเยาวชนทุกคนเข้าชมนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยก่อนมาทำกิจกรรม (100%) โดยจำแนกการเข้าร่วมกิจกรรมได้เป็น กิจกรรมร้อยลาย เรียงมงคลจำนวน 14 คน (34%) เข้าร่วมกิจกรรมปักกุษา พกพาหิมพานต์จำนวน 14 คน (34%) และกิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลวดลายจำนวน 13 คน (33%)

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

ตารางที่ 15 ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

ประเด็น	ความถี่ของระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย	SD	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
ด้านรูปแบบกิจกรรม								
1. ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานมีความชัดเจน สามารถปฏิบัติตามได้ง่าย	34	7	0	0	0	4.83	0.14	มากที่สุด

ประเด็น	ความถี่ของระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย	SD	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
2. วัสดุ อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	34	7	0	0	0	4.83	0.14	มากที่สุด
3. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	31	10	0	0	0	4.76	0.18	มากที่สุด
4. รูปแบบในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	36	5	0	0	0	4.88	0.11	มากที่สุด
5. สถานที่ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	31	10	0	0	0	4.76	0.18	มากที่สุด
รวม						4.81	0.15	มากที่สุด
ด้านการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย								
6. ฉันชื่นชอบและเห็นความสำคัญของศิลปะไทย จึงสนใจเข้าร่วมกิจกรรม	30	11	0	0	0	4.73	0.20	มากที่สุด
7. ฉันนำความรู้จากการชมนิทรรศการมาต่อยอดใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	35	5	1	0	0	4.83	0.19	มากที่สุด
8. ฉันรู้และเข้าใจวิธีการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย จากการร่วมกิจกรรม	37	4	0	0	0	4.90	0.09	มากที่สุด
9. ฉันรู้และเข้าใจว่าจะนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร	31	10	0	0	0	4.76	0.18	มากที่สุด
10. ฉันสามารถสร้างสรรค์ผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะด้วยตนเองได้	38	3	0	0	0	4.93	0.07	มากที่สุด
11. ฉันสามารถคิดสร้างสรรค์ต่อยอดแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในรูปแบบอื่น ๆ ได้	28	12	1	0	0	4.66	0.27	มากที่สุด
12. ฉันชื่นชอบและภูมิใจในผลงานของตนเอง	40	1	0	0	0	4.98	0.02	มากที่สุด
13. ฉันได้ร่วมเผยแพร่และสืบทอด	37	4	0	0	0	4.90	0.09	มากที่สุด

ประเด็น	ความถี่ของระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย	SD	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
ศิลปะไทย								
14. ฉันเห็นคุณค่าของศิลปะไทยมากขึ้น	32	9	0	0	0	4.78	0.17	มากที่สุด
15. ฉันพึงพอใจที่ได้ทำกิจกรรมนี้	41	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
16. ฉันจะนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	31	7	3	0	0	4.68	0.36	มากที่สุด
รวม						4.83	0.15	มากที่สุด

จากตารางที่ 15 พบว่าเยาวชนมีระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.83$, $SD=0.15$)

โดยมีความพึงพอใจต่อด้านรูปแบบกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.81$, $SD=0.15$) เยาวชนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.88$, $SD=0.11$) ลำดับรองลงมาคือขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานมีความชัดเจน สามารถปฏิบัติตามได้ง่าย และวัสดุ อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.83$, $SD=0.14$)

ด้านความพึงพอใจต่อการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.83$, $SD=0.15$) โดยมีระดับความคิดเห็นในประเด็นฉันพึงพอใจที่ได้ทำกิจกรรมนี้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$, $SD=0.00$) รองลงมาคือ ฉันชื่นชอบและภูมิใจในผลงานของตนเองอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.98$, $SD=0.02$) และฉันสามารถสร้างสรรค์ผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะด้วยตนเองได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.93$, $SD=0.07$) ตามลำดับ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

1. ท่านคิดว่าการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในลักษณะนี้ สามารถนำไปสร้างสรรค์เป็นอะไรได้อีกบ้าง

1) ด้านกระบวนการ (Process)

- นำไปใช้ในการสอนในระดับชั้นต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียน นักศึกษาเข้าใจศิลปะไทยมากขึ้น
- นำไปสร้างรายได้ในงานออกแบบได้
- นำไปออกแบบเป็นกิจกรรมที่ทำเป็นงานอดิเรก และฝึกสมาธิ

2) ด้านผลิตภัณฑ์ (Product)

- งานประดิษฐ์ชนิดอื่น ๆ เช่น เสื้อผ้า เครื่องประดับ ต่างหู แหวน สร้อยคอ สิ่งของเครื่องใช้ แก้วน้ำ โปสการ์ด ของฝากของชำร่วย ลายเพ้นท์เล็บ งานเซรามิกส์ ลายเคสโทรศัพท์ ลวดลานสเก็ตบอร์ด ลายปักผ้า พรหมตกแต่งผนัง ฯลฯ

- ใช้ในงานออกแบบสถาปัตยกรรม เช่น ฟาสาตสำหรับบังแสงอาคาร

2. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหากมีการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

- อยากให้ขยายที่นั่งผู้ร่วมเวิร์คชอป
- กิจกรรมดีมาก ๆ ชอบกิจกรรมมาก สนุก อยากให้เพิ่มกิจกรรม และเพิ่มรอบการจัดกิจกรรมอีก





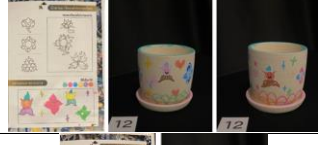
3.3 แบบประเมินผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน









แบบประเมินการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย เป็นแบบประเมินผลงานศิลปะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ในกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน จากการนำความรู้จากการชมนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม มาลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยด้วยตนเองโดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริค (Scoring Rubric) มีรายการประเมิน 4 ด้าน คือ ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ความคิดสร้างสรรค์ ความสมบูรณ์ สวยงามของผลงาน ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีเกณฑ์การคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิคือ เป็นผู้สอนรายวิชาศิลปะไทย ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือระดับอุดมศึกษา เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี มีรายละเอียดผลการประเมินดังตารางที่ 16









ตารางที่ 16 เกณฑ์การตัดสินคุณภาพผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
13 – 16	ระดับ 4 ดีมาก
9 – 12	ระดับ 3 ดี
5 – 8	ระดับ 2 พอใช้
1 – 4	ระดับ 1 ปรับปรุง

ตารางที่ 17 แบบประเมินผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

ผลงานการประยุกต์ใช้ ศิลปะไทย	ผู้ทรงคุณวุฒิ 1					ผู้ทรงคุณวุฒิ 2					ค่าเฉลี่ย	SD	แปล ผล
	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์ สวยงามของผลงาน	ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้	รวมคะแนน	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์ สวยงามของผลงาน	ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้	รวมคะแนน			
กิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลวดลาย													
	3	3	3	4	13	4	3	3	3	13	13	0	ดีมาก
	2	3	3	2	10	3	4	3	2	12	11	1.41	ดี
	4	3	4	4	15	4	3	4	4	15	15	0	ดีมาก
	3	3	4	4	14	4	3	3	4	14	14	0	ดีมาก
	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	13	0	ดีมาก
	2	1	3	3	10	3	4	3	2	12	11	1.41	ดี
	4	2	3	2	11	3	3	3	2	11	11	0	ดี
	2	2	3	3	10	3	3	4	3	13	12	2.12	ดี

ผลงานการประยุกต์ใช้ ศิลปะไทย	ผู้ทรงคุณวุฒิ 1					ผู้ทรงคุณวุฒิ 2					ค่าเฉลี่ย	SD	แปล ผล
	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์สวยงามของผลงาน	ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้	รวมคะแนน	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์สวยงามของผลงาน	ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้	รวมคะแนน			
	3	2	3	4	12	3	3	3	3	12	12	0	ดี
	4	4	3	4	15	3	4	4	4	15	15	0	ดีมาก
	3	3	4	4	14	3	3	3	3	12	13	1.41	ดีมาก
	3	2	3	1	12	3	3	3	3	12	12	0	ดี
	4	3	2	4	13	3	3	3	4	13	13	0	ดีมาก
รวม											13	0.48	ดีมาก
กิจกรรมร้อยลาย เรียงมงคล													
	3	3	2	4	12	3	3	2	4	12	12	0	ดี
	4	4	3	4	15	4	3	4	4	15	15	0	ดีมาก
	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16	0	ดีมาก

ผลงานการประยุกต์ใช้ ศิลปะไทย	ผู้ทรงคุณวุฒิ 1					ผู้ทรงคุณวุฒิ 2					ค่าเฉลี่ย	SD	แปล ผล
	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์สวยงามของผลงาน	ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้	รวมคะแนน	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์สวยงามของผลงาน	ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้	รวมคะแนน			
	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16	0	ดีมาก
	4	3	3	4	14	4	4	4	4	16	15	1.41	ดีมาก
	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16	0	ดีมาก
	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	13	0	ดีมาก
	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	13	0	ดีมาก
	4	4	3	4	15	4	3	4	4	15	15	0	ดีมาก
	4	3	4	4	15	4	3	4	4	15	15	0	ดีมาก
	3	3	2	3	11	3	3	3	4	11	11	0	ดี

ผลงานการประยุกต์ใช้ ศิลปะไทย	ผู้ทรงคุณวุฒิ 1					ผู้ทรงคุณวุฒิ 2					ค่าเฉลี่ย	SD	แปล ผล
	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์สวยงามของผลงาน	ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้	รวมคะแนน	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์สวยงามของผลงาน	ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้	รวมคะแนน			
	3	3	4	4	14	3	3	4	4	14	14	0	ดีมาก
	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	13	0	ดีมาก
	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	13	0	ดีมาก
รวม											14	0.10	ดีมาก
กิจกรรมปฏึกษา พกพาหิมพานต์													
	3	3	3	3	12	2	3	3	2	10	11	1.41	ดี
	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	13	0	ดีมาก
	3	2	3	4	12	3	3	2	4	12	12	0	ดี

ผลงานการประยุกต์ใช้ ศิลปะไทย	ผู้ทรงคุณวุฒิ 1					ผู้ทรงคุณวุฒิ 2					ค่าเฉลี่ย	SD	แปล ผล
	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์ของผลงาน	ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้	รวมคะแนน	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์ของผลงาน	ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้	รวมคะแนน			
	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	13	0	ดีมาก
	3	2	4	4	13	2	3	3	3	11	12	1.41	ดี
	3	2	4	4	13	3	3	3	4	13	13	0	ดีมาก
	4	3	4	4	15	4	3	4	4	15	15	0	ดีมาก
	2	2	3	3	10	3	3	3	3	12	11	1.41	ดี
	3	2	3	4	12	3	3	2	4	12	12	0	ดี
	3	2	3	3	11	3	3	2	3	11	11	0	ดี

ผลงานการประยุกต์ใช้ ศิลปะไทย	ผู้ทรงคุณวุฒิ 1					ผู้ทรงคุณวุฒิ 2					ค่าเฉลี่ย	SD	แปล ผล
	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์ของผลงาน	ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้	รวมคะแนน	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์ของผลงาน	ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้	รวมคะแนน			
	2	3	4	3	12	3	2	3	4	12	12	0	ดี
	1	1	3	3	10	2	3	2	3	10	10	0	ดี
	1	1	2	3	7	1	2	2	2	7	7	0	พอใช้
	2	4	3	4	13	2	3	4	4	13	13	0	ดีมาก
รวม											12	0.30	ดี
รวมทั้งหมด											13	0.29	ดีมาก

จากตารางที่ 17 ผลการประเมินการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยโดยภาพรวมทั้ง 3 กิจกรรมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=13$, $SD=0.29$) จากคะแนนเต็ม 16 คะแนน เรียงลำดับคะแนนการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยเฉลี่ยของกิจกรรมจากมากไปน้อยได้ดังนี้ กิจกรรมร้อยลาย เรียงมวงคล้อยอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=14$, $SD=0.10$) โดยมีค่าคะแนนสูงสุด คือ 16 คะแนน และคะแนนต่ำสุด คือ 10 คะแนน ($Max=16$,

Min=10) ลำดับรองลงมาคือกิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลวดลายอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=13$, $SD=0.40$) โดยมีค่าคะแนนสูงสุด คือ 15 คะแนน และคะแนนต่ำสุด คือ 10 คะแนน (Max=15, Min=10) และ กิจกรรมปฎิภาษา พกพาหิมพานต์ อยู่ในระดับดี ($\bar{X}=12$, $SD=0.30$) โดยมีค่าคะแนนสูงสุด คือ 15 คะแนน และคะแนนต่ำสุด คือ 7 คะแนน (Max=15, Min=7)



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนา นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้เทคนิคเชิงปริมาณและคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวทางการ พัฒนา นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับ เยาวชน 2) พัฒนารูปแบบ นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำวิจัย คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ จำนวน 5 ด้าน ด้านละ 3 คน 2) เยาวชนอายุ 18-25 ปี แบ่งเป็นเยาวชนที่เข้าชมนิทรรศการ จำนวน 53 คน และเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะจำนวน 32 คน โดยวิธีการวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 ระยะการศึกษาข้อมูลสำหรับการพัฒนา นิทรรศการศิลปะไทยแบบมี ส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน (R1)

1. การวิจัยเอกสารด้วยการศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์งานเอกสารและงานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง ในประเด็นเกี่ยวกับศิลปะไทย การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย นิทรรศการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Exhibition) การจัดกิจกรรมศิลปะ ทฤษฎีการเรียนรู้การจัดการเรียนการสอน พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเยาวชน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. การวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 5 ด้าน จำนวนทั้งหมด 15 คน

3. การวิจัยภาคสนามด้วยการสังเกตการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะไทยจำนวน 3 แห่ง และ สังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม จำนวน 3 แห่ง เพื่อศึกษารูปแบบและองค์ประกอบและ นำมาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมและการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

การวิจัยระยะที่ 2 ระยะพัฒนา นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการ ประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน (D1) โดยการนำข้อมูลจากระยะที่ 1 มาสร้างรูปแบบ นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

การวิจัยระยะที่ 3 ระยะทดลองใช้รูปแบบ นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริม การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน (R2) เป็นการทดลองเพื่อศึกษาผลของการ ใช้รูปแบบนิทรรศการฯ

การรายงานผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ตามระยะการวิจัย ได้แก่

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลสำหรับการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน แบ่งได้เป็น

- 1) สรุปลงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
- 2) สรุปลงข้อมูลจากการสังเกต
 - 2.1) การจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะไทย
 - 2.2) การสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ตอนที่ 3 ผลการใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

1. ผลการศึกษาข้อมูลสำหรับการพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

1.1 สรุปลงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การเก็บข้อมูลจากการสังเกต และการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบพัฒนานิทรรศการฯ โดยสามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

1.1.1 ประเภทของศิลปะไทย แบ่งออกเป็น จิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย สถาปัตยกรรมไทย และหัตถศิลป์ไทย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นงานพุทธศิลป์ งานศิลปะไทยได้มีพัฒนาการงานช่างที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย นับตั้งแต่ในสมัยรัชกาลที่ 3 ที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศจีนเนื่องจากมีการค้าขาย ทำให้เกิดรูปแบบงานศิลปกรรมแบบพระราชนิยมขึ้น และในสมัยรัชกาลที่ 4 ที่วัฒนธรรมตะวันตกเข้ามามีบทบาทในราชสำนัก ซึ่งเป็นเหตุให้รูปแบบงานศิลปกรรมแบบที่ได้รับอิทธิพลจากจีนนั้นเสื่อมความนิยมลงไป ส่วนหนึ่งได้สร้างงานแบบประเพณีนิยม และอีกส่วนได้มีการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสำนึกใหม่ที่คำนึงถึงหลักความเป็นจริงมากขึ้น จึงถือเป็นการเริ่มต้นเข้าสู่ความร่วมมือ

1.1.2 การจัดการศึกษาศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน เป็นระบบการศึกษาที่สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างยืดหยุ่น ผู้เรียนเลือกศึกษาสิ่งที่สนใจได้ตามอัธยาศัย เหมาะสมต่อการนำมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ศิลปะไทยในรูปแบบนิทรรศการ ทั้งนี้การที่จะทำให้ศิลปะไทยคงอยู่ในวิถีชีวิตจะต้องมีการประยุกต์ใช้ให้เข้ากับบริบทสังคมปัจจุบันได้ ซึ่งมีแนวทางในการประยุกต์คือ 1) การแตกแขนง 2) การรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อน 3) เปลี่ยน

วัตถุประสงค์การใช้งาน 4) เพิ่มประสิทธิภาพการใช้งาน 5) แปรนามธรรมเป็นรูปธรรม 6) เปลี่ยนบริบทใหม่ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2554) ซึ่งมีขั้นตอนในการออกแบบคือ 1) เลือกลักษณะไทยที่จะนำมาออกแบบ 2) ออกแบบตัดทอนหรือเพิ่มองค์ประกอบ 3) ใส่สีและสร้างสรรค์ผลงานให้สมบูรณ์ (ไพโรจน์ พิทยเมธี, 2551) เพื่อให้ผลงานแสดงลักษณะของศิลปะไทยได้อย่างโดดเด่นและสอดคล้องกับความสนใจของคนในปัจจุบัน

1.1.3 การจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม การจัดนิทรรศการนับเป็นการจัดการศึกษา รูปแบบหนึ่ง การออกแบบการเรียนรู้ในนิทรรศการจึงควรคำนึงถึงวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2525) โดยประเภทของกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมในนิทรรศการได้แก่ 1) การสาธิต 2) เกมส์ 3) การอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2549) องค์ประกอบในการจัดนิทรรศการและจัดกิจกรรมคือ 1) คู่มือการทำกิจกรรม 2) เนื้อหาและกิจกรรม 3) วัสดุ-อุปกรณ์ 4) สื่อการเรียนรู้ และ 5) แบบประเมินผลนิทรรศการ

1.1.4 การจัดการเรียนการสอนตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่แม็คคาร์ธี (McCarthy B., 1980; Huitt, 2009) พัฒนาจากแนวคิดของโคลบ (Kolb) ซึ่งอธิบายว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ และความคิดรวบยอด ทำให้เกิดแนวทางการสอนโดยใช้คำถามหลัก 4 คำถาม ได้แก่

1) ทำไม (Why) การสร้างและวิเคราะห์ประสบการณ์ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า ความสำคัญของเรื่องที่เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนตอบได้ว่าทำไมจึงต้องเรียนรู้เรื่องนี้

2) อะไร (What) การพัฒนาประสบการณ์เป็นแนวคิด โดยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดได้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ตอบได้ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้คืออะไร

3) อย่างไร (How) ผู้เรียนนำความรู้มาปฏิบัติผ่านการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ดังนั้นในขั้นนี้ต้องตอบได้ว่าจะสร้างสรรค์อย่างไร

4) ถ้า (If) วิเคราะห์ผลงานและแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ โดยแลกเปลี่ยนความคิดและร่วมกันอภิปรายเพื่อนำการเรียนรู้ไปเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

1.2 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ พบว่า 1) ด้านการเรียนการสอนศิลปะไทย ต้องทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตันที่จะได้เรียน สร้างบรรยากาศโดยใช้ภาพและเสียงเพื่อให้เกิดความคล้อยตาม ทั้งยังควรบูรณาการกับศาสตร์ความรู้อื่น ๆ เพื่อที่จะทำให้ศิลปะไทยเป็นเรื่องใกล้ตัว 2) ด้านสื่อการเรียนการสอน ต้องใช้ทั้งผลงานจริงและตัวอย่างจำลอง สื่อวัสดุอุปกรณ์ สื่อขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อทำให้เกิดความตื่นตาตื่นใจ 3) ด้านกระบวนการสอนศิลปะไทย ควรเน้นการสาธิตปฏิบัติให้ดูเป็นตัวอย่าง 4) ด้านแง่มุมของศิลปะไทยที่อยู่ในความสนใจ ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าเป็นผลงานอาร์ตทอย รวมทั้งผลิตภัณฑ์แฟชั่นหรือผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน 5) ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ

ไทย ควรคลี่คลายขั้นตอนให้เข้าใจง่ายและแสดงวิธีการที่ชัดเจน เพราะอุปสรรคของการสร้างงาน ศิลปะไทยคือเทคนิคมีความซับซ้อน ควรเน้นสอนเรื่องความเป็นมา ขั้นตอนสร้างสรรค์ผลงานและการ ปฏิบัติ 6) ด้านการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ ควรให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของงานที่จัดแสดง มีกิจกรรมให้ ทำ มีพื้นที่ให้จับหรือเล่นกับนิทรรศการ ทดลองทำได้และมีของรางวัลจูงใจ 7) ด้านสิ่งที่ผู้ชมควรได้ เรียนรู้จากการชมนิทรรศการ คือประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะไทย โดยส่วนสำคัญคือวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ ต้องมีป้ายข้อมูลทุกชิ้นงาน คำอธิบายต้องกระชับ 8) ด้านเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการ อาจทำเป็นแผ่นพับหรือหนังสือขนาดเล็ก แสดงให้เห็นภาพ ผลงานที่ชัดเจน มีเนื้อหาสั้น กระชับ มีพื้นที่ให้จดบันทึก มีกิจกรรมให้ทำ 9) ด้านลักษณะของการ ประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดี ควรต้องมีการปรับหรือตัดทอนจากลวดลายไทยต้นฉบับ แต่ยังคงลักษณะ เด่นเดิมไว้ได้

1.3 ข้อมูลจากการสังเกตการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย พบว่า 1) ด้านการ เตรียมการจัดกิจกรรมพบว่า มีการจัดโต๊ะที่นั่งในรูปแบบกลุ่ม ประดับตกแต่งพื้นที่จัดกิจกรรมด้วย ผลงานศิลปะ 2) ด้านการจัดเตรียมวัสดุ-อุปกรณ์ มีการเตรียมโดยวางไว้บนโต๊ะก่อนเริ่มกิจกรรม 3) ด้านสื่อการเรียนรู้ มีการใช้สื่อสไลด์นำเสนอผลงานภาพถ่ายและตัวอย่างผลงาน 4) ด้านขั้นตอนการ ดำเนินกิจกรรม นำเข้าสู่กิจกรรมโดยการอธิบายรายละเอียดภาพรวมกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น แล้วจึง สาธิตขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเริ่มลงมือทำ จบกิจกรรมด้วยการ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน 5) ด้านเนื้อหาของกิจกรรม กล่าวถึงเทคนิคการสร้างสรรค์ ของผลงานศิลปะไทยที่ใช้เป็นต้นแบบเท่านั้น 6) ด้านพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความสนใจ สื่อการเรียนรู้เป็นอย่างดี สังเกตได้จากการถามคำถามและการดูตัวอย่างผลงานในระยะใกล้ มีการ สอบถามขั้นตอนการทำจากผู้สอนเป็นระยะ 7) ด้านวิธีประเมินผลการจัดกิจกรรม มีการประเมินผล ด้วยการใช้แบบสอบถามทั้งแบบกระดาษและแบบออนไลน์ 8) ข้อสังเกตอื่น ๆ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม สอบถามเรื่องสถานที่ซื้อวัสดุ-อุปกรณ์ เนื่องจากผู้สอนไม่ได้แนะนำวัสดุ-อุปกรณ์ที่ใช้

1.4 ข้อมูลจากการสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม พบว่า 1) ด้านพื้นที่ในการจัด นิทรรศการ มีรูปแบบการจัดครอบคลุมพื้นที่หลายชั้นหรือหลายห้อง มีการจัดไฟและเปิดดนตรี บรรเลง 2) ด้านเนื้อหาในการจัดนิทรรศการ เนื้อหามีความสอดคล้องกับชื่อและแนวคิดนิทรรศการ 3) ด้านการจัดพื้นที่นิทรรศการ ใช้พื้นที่ 1 ห้องจัดแสดงเนื้อหา 1 ประเด็น มีการเรียงลำดับเนื้อหาตาม ตำแหน่งของห้องและตามเส้นทางการเดินชมโดยเรียงลำดับเริ่มตั้งแต่ห้องแรกไปถึงห้องสุดท้ายซึ่งเป็น ทางออกนิทรรศการ จัดแสดงผลงานโดยการติดประดับรอบผนัง และมีแท่นแสดงผลงานบริเวณกลาง ห้องที่ทำให้เดินชมผลงานได้โดยรอบ 4) ด้านสื่อการเรียนรู้ คู่มือชมนิทรรศการ จากสังเกตนิทรรศการ ทั้ง 3 แห่ง พบว่า มีนิทรรศการเพียงแห่งเดียวที่มีคู่มือชมนิทรรศการ โดยมีลักษณะเป็นแผ่นพับ ขนาด A3 แสดงข้อมูลผลงานสำคัญโดยสรุป รวมทั้งมีภาพถ่ายประกอบ 5) ด้านลักษณะการมีส่วนร่วม ผู้ชม

ส่วนมากมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมที่ใช้มือสัมผัสกับสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการ เช่น การเปิดหรือพลิกแผ่นป้ายเพื่อหาคำตอบ นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการไม่ครบทุกกิจกรรม 6) ด้านพฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการ เดินชมผลงานในระยะใกล้ชิด มีการถ่ายภาพผลงานด้วยโทรศัพท์มือถือ อีกทั้งยังพบว่าผู้ชมไม่ใช้คู่มือนิทรรศการในระหว่างชมนิทรรศการ 7) ด้านประเมินนิทรรศการ หลังจากชมนิทรรศการเจ้าหน้าที่ให้ผู้ชมประเมินโดยใช้กระดาษแบบสอบถาม

จากผลการศึกษาทำให้ได้ข้อมูลที่สามารถนำมาออกแบบรูปนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

2. ผลการพัฒนารูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

2.1 รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม

2.1.1 นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม

2.1.1.1 เนื้อหานิทรรศการ แบ่งเป็น 3 ส่วน 1) ศิลปะไทยแบบประเพณี 2) ศิลปะไทยร่วมสมัย 3) การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน พื้นที่นิทรรศการส่วนนี้ผู้ชมจะได้เรียนรู้ผ่านการจัดแสดงผลงานศิลปะ ข้อมูล คู่มือชมนิทรรศการและสื่อปฏิสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วม มีเนื้อหาที่จัดแสดงดังนี้

1) นิทรรศการส่วนศิลปะไทยประเพณี (เรียนรู้รูปแบบและประวัติศาสตร์) แสดงข้อมูลลำดับเหตุการณ์ (Timeline) ยุคสมัยของศิลปะไทย เริ่มตั้งแต่สมัยยุคประวัติศาสตร์ (พุทธศตวรรษที่ 19) – ปัจจุบัน จัดแสดงผลงานจำลองภาพจิตรกรรมไทย งานประติมากรรมไทย ภาพสถาปัตยกรรมไทย งานหัตถศิลป์ไทย สื่อภาพถ่าย ภาพกราฟิก โดยแสดงถึงเนื้อหา คติความเชื่อ ของศิลปะไทยประเพณี รูปแบบลักษณะผลงานประเภทต่าง ๆ วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีกิจกรรมการมีส่วนร่วม จำนวน 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมแต้มสีแต่งภาพ เรียนรู้วิธีการลงสีงานจิตรกรรมไทย และกิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย เรียนรู้การลงรักปิดทองตลอดน้ำ

2) นิทรรศการส่วนศิลปะไทยร่วมสมัย (เรียนรู้การปรับเปลี่ยน) จัดแสดงผลงานศิลปะไทยร่วมสมัย ภาพถ่าย ภาพกราฟิก โดยมีรายละเอียดคือเนื้อหา คติความเชื่อ รูปแบบ วัสดุอุปกรณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน กิจกรรมการมีส่วนร่วม ได้แก่ กิจกรรมกระแหนะลาย แต้มแต่ง ด้วยการกระแหนะลายไทย นำมาลงสี แล้วนำไปประดับงานประติมากรรมไทย และกิจกรรมประดับกระเจ๊กสี ลีลาแสง ติดกระเจ๊กสีประดับลวดลายดอกพุดตานขนาดใหญ่

3) นิทรรศการส่วนการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน (เรียนรู้วิธีการนำไปใช้) จัดแสดงผลงานผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวันที่มีลักษณะไทย สื่อแผนภาพ ภาพถ่าย ภาพกราฟิก โดยมีรายละเอียดที่มา รูปแบบลักษณะผลงาน วัสดุ อุปกรณ์ ขั้นตอนวิธีการ ออกแบบ มีกิจกรรมการมีส่วนร่วมคือ สร้างสรรค์ผลงานที่นำศิลปะไทยประเพณีมาประยุกต์ใช้กับ กิจกรรมลายเส้น พิมพ์หมึก สร้างสรรค์โปสเตอร์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ โดยใช้ลายพรรณพฤกษาจาก ลายรดน้ำ และผู้ชมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้และประเมิน นิทรรศการ ผ่านการสแกน QR Code เพื่อตอบคำถามผ่านช่องทางออนไลน์

2.1.1.2 องค์ประกอบของนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม มี 5 องค์ประกอบ

1) เนื้อหาและกิจกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และ วัฒนาการของศิลปะไทย คติ ความเชื่อ รูปแบบลักษณะ วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน และจัดกิจกรรมให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับนิทรรศการผ่านการลงมือทำ

2) คู่มือชมนิทรรศการ มีลักษณะเป็นแผ่นพับหรือสมุดขนาดเล็ก พกพาได้สะดวก มีภาพถ่ายที่แสดงให้เห็นภาพผลงานที่ชัดเจน ใช้ภาพกราฟิกตกแต่งให้ดูสวยงาม มี เนื้อหาที่สั้นกระชับ ชัดเจน ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีพื้นที่ให้จดบันทึกและทำกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับ นิทรรศการ

3) วัสดุ-อุปกรณ์ แบ่งได้เป็น วัสดุ-อุปกรณ์ติดตั้งผลงานศิลปะ สื่อ การเรียนรู้ และวัสดุ-อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม

4) สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ตัวอย่างผลงานจริง ตัวอย่างสื่อจำลอง ภาพถ่าย วัสดุอุปกรณ์โบราณและวัสดุสมัยใหม่ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทย สื่อกราฟิกแสดง เนื้อหาข้อมูลของนิทรรศการ

5) แบบประเมินผล จำแนกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่

ประเด็นที่ 1 แบบประเมินนิทรรศการ โดยใช้หลักการวัด และประเมินผลแหล่งการเรียนรู้รูปแบบ Generic Learning Outcomes (GLO)

ประเด็นที่ 2 แบบประเมินกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการ ประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

ประเด็นที่ 3 แบบประเมินความสามารถในการ ประยุกต์ใช้ศิลปะไทยจากผลงาน ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic Scoring rubric)

2.1.2 กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

เป็นพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมศิลปะอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) โดยให้นำความรู้จากการชมนิทรรศการมาลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะไทยด้วยตนเอง มีจำนวน 3 กิจกรรม ดังนี้

2.1.2.1 กิจกรรมปักภูเขา พกพาหิมพานต์ สร้างสรรค์ลายสัตว์หิมพานต์บนกระเป๋าด้ายด้วยเทคนิคการปักพรหม (Punch Needle) เป็นการนำสัตว์หิมพานต์ในศิลปะไทยมาออกแบบเป็นลวดลายบนกระเป๋าด้าย ด้วยการลดทอนรายละเอียดของลายไทยให้มีรายละเอียดน้อยลงเพิ่มความโค้งมนในส่วนปลายหรือมุมของลาย แต่ยังคงโครงสร้างเดิมของลายไว้เพื่อให้ง่ายต่อการนำมาใช้งานในชีวิตประจำวัน

2.1.2.2 กิจกรรมร้อยลาย เรียงมงคล สร้างสรรค์สร้อยข้อมือลายประจำยาม โดยใช้สีและหินที่มีความหมายมงคล เป็นการนำโครงสร้างของลายประจำยาม ซึ่งเป็นแม่แบบของลายไทยมาประยุกต์ใช้ รวมทั้งปรับเปลี่ยนวัสดุในการปักจากปูนดำที่ใช้ในงานศิลปะไทยประเพณีมาใช้วัสดุหินโพลีเมอร์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1.2.3 กิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลวดลาย วาดภาพลงสีกระดาษดินเผา ด้วยลวดลายจากพระปรางค์ วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร เป็นการคัดลอกลวดลายกระเบื้องเคลือบที่ติดประดับตกแต่งพระปรางค์มาประยุกต์ใช้ โดยนำออกแบบจัดวางประกอบกับลวดลายอื่นๆ และเลือกจับคู่สีมาใช้สร้างสรรค์ผลงานให้ดูมีความเรียบง่าย สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้มากยิ่งขึ้น

2.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้ในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักการทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT โดยออกแบบการเรียนรู้ 2 ส่วน ดังนี้

2.2.1 นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ออกแบบการเรียนรู้ผ่านเนื้อหาและสื่อปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจะสร้างประสบการณ์รูปรูปรวมและกระบวนการรับรู้อย่างไตร่ตรอง โดยผู้ชมนิทรรศการจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยผ่านผลงานจัดแสดง สื่อการเรียนรู้ การจดบันทึกในคู่มือแนะนำชมนิทรรศการ และการทำกิจกรรมศิลปะในนิทรรศการ

2.2.1.1 ทำไม (Why)

1) สร้างประสบการณ์ ให้รู้ เข้าใจ เห็นความสำคัญของการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ จากการศึกษาในนิทรรศการ

2) วิเคราะห์ประสบการณ์ สะท้อนความคิดผ่านการทำกิจกรรมกับสื่อปฏิสัมพันธ์ในนิทรรศการเพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ เห็นความสำคัญของศิลปะไทย

2.2.1.2 อะไร (What)

- 1) พัฒนาประสบการณ์จากการชมนิทรรศการและการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมเป็นความคิดรวบยอดและจัดบันทึกลงในคู่มือชมนิทรรศการ
- 2) พัฒนาความรู้คิด กระตุ้นให้คิดกว้างขวางขึ้นจากแหล่งเรียนรู้ในนิทรรศการ สามารถคิดแนวทางในการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ได้

2.2.1.3 อย่างไร (How) พัฒนาความรู้คิด กระตุ้นให้คิดกว้างขวางขึ้น จากแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ พัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยแบบประยุกต์ใช้

2.2.1.4 ถ้า (If) แสดงความคิดและเห็นวิเคราะห์แนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ ผ่านสื่อในนิทรรศการ

2.2.2 กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

ผู้วิจัยออกแบบกระบวนการทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดและนำไปสู่การลงมือทดลองปฏิบัติจริง โดยนำความรู้จากการชมนิทรรศการมาใช้ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ด้วยวิธีการการปรับเปลี่ยนแปลงหรือตัดทอนจากศิลปะไทยต้นฉบับ แต่ยังคงลักษณะเด่นเดิมไว้ แล้วนำมาออกแบบตกแต่งหรือทำเป็นลวดลายของผลิตภัณฑ์ที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีกระบวนการในการจัดการเรียนรู้ดังนี้

2.2.2.1 ทำไม (Why) ขึ้นทบทวน ทบทวนประสบการณ์ ความเข้าใจ และสะท้อนความสำคัญของศิลปะไทย จากการเรียนรู้ในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ผ่านการทบทวนรูปแบบและวิเคราะห์ลักษณะเด่นของศิลปะไทยที่จะนำมาประยุกต์ใช้

2.2.2.2 อะไร (What) ขึ้นออกแบบ พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด ผ่านการออกแบบผลงาน โดยการคิดและวางแผนการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ ออกแบบวิธีการประยุกต์ เช่น นำมาตัดทอน นำมาเปลี่ยนบริบท นำลวดลายมารวมกัน และวางแผนการเลือกใช้สีไทยโทนที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.2.3 อย่างไร (How) ขึ้นปฏิบัติงาน พัฒนาความรู้คิด กระตุ้นให้คิดกว้างขวางขึ้น จากสื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม Workshop ศึกษาวิธีการและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน และพัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยแบบประยุกต์ใช้ของตนเอง

2.2.2.4 ถ้า (If) ขึ้นสรุป แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ผลงานที่สร้างสรรค์ รวมทั้งแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในลักษณะอื่น ๆ

เมื่อได้รูปแบบของนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำรูปแบบไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

3. ผลการใช้รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชนไปใช้ โดยการจัดแสดงนิทรรศการ แปลงไทย TRADI-TRENDY ณ ห้องจัดแสดงงานศิลปะ ชั้น 3 Art4C, Gallery and Creative Learning Space ตั้งแต่วันที่ 27 มิถุนายน – 8 กรกฎาคม 2566 (12 วัน) มีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

3.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการ "แปลงไทย TRADI-TRENDY"

3.1.1 ผู้เข้าชมนิทรรศการ มีจำนวนผู้เข้าชมทั้งหมด 94 คน (เก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 27 มิถุนายน – 1 กรกฎาคม 2566) โดยมีเยาวชนอายุ 18 – 25 ปีเข้าชมนิทรรศการ จำนวน 53 คน (56.31%)

3.1.2 ประสบการณ์การชมนิทรรศการและการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในนิทรรศการ ส่วนพื้นที่นิทรรศการศิลปะไทยประเพณีมากที่สุด จำนวน 21 คน (39.62%) กิจกรรมมีส่วนร่วมในนิทรรศการที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีส่วนร่วมมากที่สุด คือ กิจกรรม เชิดรัก ปิดทอง ต่อลายมากที่สุด จำนวน 53 คน (100%) โดยกิจกรรมมีส่วนร่วมกิจกรรมที่ผู้ตอบแบบสอบถามลงมือปฏิบัติแล้วชื่นชอบมากที่สุด คือ กิจกรรมการมีส่วนร่วม ลายลั้ม พิมพ์หมึก มากที่สุด จำนวน 27 คน (50.94%)

3.1.3 ความคิดเห็นที่มีต่อนิทรรศการ จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 53 คน พบว่าคำตอบส่วนใหญ่เยาวชนมีความคิดเห็นและพึงพอใจอยู่ในระดับมากและมากที่สุด โดยเมื่อเฉลี่ยรวมคำตอบทุกด้านแล้วพบว่า เยาวชนมีความคิดเห็นและพึงพอใจต่อนิทรรศการในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.86$, $SD=0.28$) แบ่งความคิดเห็นและความพึงพอใจได้เป็น 5 ด้าน 1) ด้านเนื้อหาและกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.81$, $SD=0.39$) กิจกรรมแต้มสี แต่งภาพ ระบายสีฝุ่น สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย ทำให้ฉันเข้าใจกระบวนการทำจิตรกรรมไทยและสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.92$, $SD=0.26$) 2) ด้านประสบการณ์ที่ได้รับจากการชมนิทรรศการฯ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.90$, $SD=0.21$) โดยความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 รายการเท่ากัน ได้แก่ เนื้อหาของนิทรรศการมีความน่าสนใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$, $SD=0$) ฉันได้รับความรู้และมีความเข้าใจเรื่องศิลปะไทยจากการชมนิทรรศการและการทำกิจกรรมในนิทรรศการอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$, $SD=0$) ฉันสนุกที่ได้ทำกิจกรรมในนิทรรศการอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$, $SD=0$) 3) ด้านคู่มือการชมนิทรรศการอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.70$, $SD=0.52$) เนื้อหาคู่มือการชมนิทรรศการมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.92$, $SD=0.26$) 4) ด้านสื่อการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.96$, $SD=0.15$) โดยความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ ผลงานศิลปะ ภาพถ่าย

ภาพกราฟิก ตัวอย่างวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$, $SD=0.00$) ด้านระยะเวลาและสถานที่อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.99$, $SD=0.07$) เยาวชนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด คือระยะเวลาที่จัดนิทรรศการมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$, $SD=0.00$) โดยเมื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของเยาวชนผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 5 ด้าน พบว่าเยาวชนมีความคิดเห็นระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ด้านระยะเวลาและสถานที่อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.99$, $SD=0.07$) ด้านสื่อการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.96$, $SD=0.15$) และ ด้านประสบการณ์ที่ได้รับจากการชมนิทรรศการฯ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.90$, $SD=0.21$) ตามลำดับ

นอกจากนี้ยังมีข้อสังเกตว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในทุกด้านมีความใกล้เคียงกันมาก และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าการกระจายของข้อมูลน้อย กล่าวได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามเกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจศิลปะไทย สามารถเรียนรู้จากการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมแบบมีปฏิสัมพันธ์ได้ รวมทั้งสามารถคิดแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ในระดับมากที่สุด

3.1.4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม แบ่งได้เป็น 3 ประเด็นคือ 1) การนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ แบ่งได้เป็นด้านกระบวนการ (Process) ซึ่งช่วยพัฒนาสมาธิ ช่วยบำบัดจิตใจ และฝึกความคิดสร้างสรรค์ได้ และด้านผลิตภัณฑ์ (Product) นำไปออกแบบเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ สินค้าตกแต่งบ้าน ผลิตภัณฑ์ ของใช้ 2) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหากมีการจัดนิทรรศการครั้งต่อไป ต้องการอยากให้จัดนิทรรศการให้มีขนาดใหญ่ขึ้น จัดในสถานที่ที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น หรือพื้นที่ที่คนเห็นได้ ในด้านกิจกรรมการมีส่วนร่วมต้องการให้เพิ่มจำนวนกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะไทยให้มากขึ้น ขยายเวลาการจัดนิทรรศการให้นานขึ้น และอยากให้จัดนิทรรศการในลักษณะนี้ขึ้นอีก 3) ความคิดเห็นอื่น ๆ เยาวชนมีความเห็นว่าเป็นกิจกรรมที่สนุก ได้เรียนรู้อะไรใหม่ ๆ ได้รับประสบการณ์ดี ๆ เนื้อหาและกิจกรรมของนิทรรศการดี ถ่ายทอดออกได้ดีมาก ทำให้เข้าใจง่าย ลงมือทำได้จริง และทำให้ศิลปะไทยดูน่าสนใจและเข้าถึงง่ายขึ้น ทำให้รู้สึกเพลิดเพลินและผ่อนคลายในขณะชมนิทรรศการ

3.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย "แปลงไทย Workshop"

3.2.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เป็นเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะจำนวน 32 คน (100%)

3.2.2 ประสบการณ์การชมนิทรรศการ พบว่าเยาวชนทุกคนเข้าชมนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยมาก่อนทำกิจกรรม (100%) โดยจำแนกจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะทั้ง 3 กิจกรรมได้ดังนี้ กิจกรรมร้อยลาย เรียงมงคลจำนวน 14 คน (34%) เข้า

ร่วมกิจกรรมปฎิภาษา พกพาหิมพานต์จำนวน 14 คน (34%) และกิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลาวลาย จำนวน 13 คน (33%)

3.2.3 ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม พบว่าเยาวชนมีระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.83$, $SD=0.15$) เยาวชนมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.88$, $SD=0.11$) มีความพึงพอใจต่อการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.83$, $SD=0.15$) โดยมีระดับความคิดเห็นในประเด็นพึงพอใจที่ได้ทำกิจกรรมนี้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$, $SD=0.00$)

3.2.4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม แบ่งเป็น 2 ประเด็นคือ การนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ แบ่งได้เป็นด้านกระบวนการ (Process) คือนำไปใช้ในการสอนในระดับชั้นต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียน นักศึกษาเข้าใจศิลปะไทยมากขึ้น และทำผลิตภัณฑ์สร้างรายได้ หรือทำเป็นงานอดิเรก เพื่อฝึกสมาธิด้านผลิตภัณฑ์ (Product) นำไปออกแบบเป็นงานประดิษฐ์ชนิดอื่น ๆ เป็นของที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และใช้ในงานออกแบบสถาปัตยกรรม เช่น ฟาสาตสำหรับบังแสงอาคาร โดยมีการเสนอแนะเพิ่มเติมเรื่องการขยายที่นั่งในการทำกิจกรรม และให้ความคิดเห็นว่าชอบกิจกรรมมาก สนุก อยากให้เพิ่มกิจกรรม และเพิ่มรอบการจัดกิจกรรม

3.3 ประเมินการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ระดับคะแนนการประยุกต์ใช้ของเยาวชนทั้ง 3 กิจกรรมอยู่ในระดับดีมาก คือ 13 คะแนน ($\bar{X}=13$, $SD=0.29$) สามารถเรียงลำดับคะแนนการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยเฉลี่ยของกิจกรรมจากมากไปน้อยได้ดังนี้ กิจกรรมร้อยลาย เรียงมงคลอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=14$, $SD=0.10$) โดยมีค่าคะแนนสูงสุด คือ 16 คะแนน และคะแนนต่ำสุด คือ 10 คะแนน (Max=16, Min=10) ลำดับรองลงมาคือกิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลาวลายอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=13$, $SD=0.40$) โดยมีค่าคะแนนสูงสุด คือ 15 คะแนน และคะแนนต่ำสุด คือ 10 คะแนน (Max=15, Min=10) และกิจกรรมปฎิภาษา พกพาหิมพานต์ อยู่ในระดับดี ($\bar{X}=12$, $SD=0.30$) โดยมีค่าคะแนนสูงสุด คือ 15 คะแนน และคะแนนต่ำสุด คือ 7 คะแนน (Max=15, Min=7)

อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลที่ได้จากการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่

- 1) แนวทางการพัฒนานิเทศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน
- 2) รูปแบบนิเทศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

1. แนวทางการพัฒนานิเทศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

นิเทศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม เป็นการจัดการศึกษาในนิเทศการที่ก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยด้วยการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์จากสื่อที่จัดแสดงในนิเทศการ โดยผู้เข้าชมนิเทศการจะได้เรียนรู้ตั้งแต่ลักษณะศิลปะไทยประเพณี การพัฒนาลักษณะการสร้างสรรคผลงานจนเกิดเป็นศิลปะไทยร่วมสมัย รวมไปถึงวิธีการคิด การออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม และหลังจากได้เรียนรู้ในนิเทศการแล้วผู้ชมจะได้นำความรู้จากการชมนิเทศการมาปฏิบัติจริงผ่านการทำกิจกรรมศิลปะออกแบบผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะไทย เพื่อให้สามารถนำผลงานมาใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจและเห็นคุณค่าของศิลปะไทยและเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์สืบสานศิลปะไทยให้คงอยู่ร่วมสมัยได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยสามารถอภิปรายแนวทางการนิเทศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมได้ดังนี้

1.1 ด้านเนื้อหาศิลปะไทยในนิเทศการแบบมีส่วนร่วม

เนื้อหาด้านศิลปะไทยที่ผู้วิจัยนำมาเผยแพร่ในนิเทศการมีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของศิลปะไทย คติความเชื่อ รูปแบบลักษณะ วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเป็นเนื้อหาการเรียนรู้ศิลปะไทยที่มีการเลือกนำเสนอข้อมูลในแง่มุมที่เป็นเรื่องน่าสนใจของศิลปะไทย เพื่อต้องการดึงดูดความสนใจของเยาวชนให้มาเรียนรู้เรื่องราวของศิลปะไทยมากขึ้น และสามารถเลือกเรียนรู้ได้ตามความสนใจ โดยผู้วิจัยมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดนิเทศการเพื่อเป็นพื้นที่หรือสื่อในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในการจัดการศึกษาตามช่วงวัยของเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนจึงควรเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กิจกรรมและประสบการณ์ที่จัดให้กับผู้เรียนควรเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิต เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติด้วยตนเองจนเกิดการเรียนรู้ และปรับบทบาทของครูจากผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกสนับสนุน ผู้เรียนให้ได้เรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการด้วยวิธีการสอนที่เหมาะสม โดยในด้านการจัดการศึกษาศิลปะ ก็มีกระแสการศึกษาสากลในสหรัฐอเมริกาที่มีรูปแบบการเรียนการสอนแบบยึดถือเด็กเป็นศูนย์กลาง ซึ่งสัมพันธ์กับแนวคิดพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-Based Art

Education (DBAE)) โดยแนวคิดนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนทุกระดับ ซึ่งเป้าหมายของ DBAE คือการพัฒนาความสามารถในความเข้าใจซาบซึ้ง และเห็นคุณค่าศิลปะ (มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2545) สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทยหลายแห่งได้นำแนวคิดนี้มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษา โดยแนวคิด DBAE คือวิธีการเรียนรู้ศิลปะเพื่อเข้าใจถึงบริบทของศิลปะที่มีต่อมนุษย์ในการศึกษาทางด้านศิลปะที่มีคุณค่าต่อสังคมและบริบทอื่น ๆ ที่แวดล้อมอยู่ โดยการบูรณาการองค์ความรู้ 4 แกน เป็นแกนในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ศิลปะปฏิบัติ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ และศิลปวิจารณ์ ด้วยการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินผล สื่อการเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมด้วยวิธีต่าง ๆ ที่มีความสอดคล้องกับการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจโดยรวมในศิลปะประเภทต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง (Ralph A. Smith, 2002) โดยในการจัดการเรียนการสอนศิลปะไทยนั้น หากมีการนำแนวคิด DBAE มาใช้กับการจัดการศึกษาในนิทรรศการหรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะ มีการจัดการศึกษาบูรณาการองค์ความรู้ศิลปะไทยทั้ง 4 แกน ก็ย่อมจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ทางด้านศิลปะไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดการเรียนรู้ในหลายแง่มุมมากขึ้น ทั้งนี้ในการเลือกแกนการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการสอนศิลปะไทยในนิทรรศการแต่ละครั้ง ก็สามารถกำหนดได้ว่าจะใช้แกนการเรียนรู้ใดเป็นหลัก และแกนใดเป็นเรื่องรอง เพื่อให้สามารถออกแบบเนื้อหาและสื่อสารเรื่องราวได้อย่างตรงประเด็น หากกล่าวในบริบทของนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมของงานวิจัยนี้ การเรียนรู้ด้วยประวัติศาสตร์ศิลปะไทย การลงมือสร้างสรรค์ผลงานในกิจกรรมการมีส่วนร่วม ความสุนทรียศาสตร์ในการชื่นชมผลงานศิลปะไทย รวมทั้งการเลือกศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานก็ล้วนมีความสอดคล้องไปกับแนวคิดการจัดการศึกษาตามรูปแบบ DBAE ที่ผู้เข้าชมนิทรรศการจะได้เรียนรู้ศิลปะไทยตามแกนการสอนศิลปะ นอกจากนี้แนวคิด DBAE สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะในทุกระดับการศึกษา ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา จนถึงระดับอุดมศึกษา ดังที่ ภาทิพรณ กุมภีร์ (2557) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะศิลป์ไทยในยุคประวัติศาสตร์ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (DBAE) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

1.2 ด้านกิจกรรมการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมการมีส่วนร่วมที่ใช้กระบวนการทางศิลปะในการทำกิจกรรม โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่จำเป็นต้องมีทักษะทางด้านศิลปะ เพื่อเป็นการเปิดพื้นที่และเปิดโอกาสให้เยาวชนหรือบุคคลทั่วไปได้มาเรียนรู้จักกับศิลปะไทยผ่านการลงมือทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่แนะนำให้มามีกิจกรรมศิลปะเพื่อดึงดูดให้เยาวชนมาร่วม

กิจกรรม ซึ่งมีลักษณะเดียวกันกับงานวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสังคมพหุวัฒนธรรมในโรงเรียนระดับประถมศึกษาของสุราษฎร์ธานี เบญญาภา (2562) การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้สำหรับเยาวชนของธิดา พงษ์อุดม (2560) ที่จัดกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นศิลปะปฏิบัติ และการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาของณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ (2562) ที่ได้จัดกิจกรรมบูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติโดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาทำกิจกรรมได้เกิดการเรียนรู้เรื่องศิลปวัฒนธรรม โดยความแตกต่างและนับว่าเป็นจุดเด่นของงานวิจัยนี้คือการสร้างกิจกรรมศิลปะแบบมีส่วนร่วมในนิทรรศการศิลปะ ที่ให้ผู้ชมมาเรียนรู้ ลงมือสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยและได้เกิดความภาคภูมิใจในตนเองร่วมกัน

ยกตัวอย่างการวางแผนออกแบบการทำกิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เยาวชนชื่นชอบมากที่สุด ในมุมมองของผู้วิจัยมีความเห็นว่า กิจกรรมนี้มีความน่าสนใจ เนื่องจากเป็นงานที่มีกรรมวิธีแบบโบราณหาทำได้ยาก ไม่สามารถหาทำได้ทั่วไป มีความซับซ้อนในขั้นตอนการทำ และความตื่นเต้นคือผู้ที่ร่วมทำกิจกรรมจะยังไม่ทราบว่าผลงานที่ประกอบกันสำเร็จจะเป็นรูปภาพอะไร ดังนั้นผลงานชิ้นนี้จึงมีนัยยะของการมีส่วนร่วมในสองลักษณะคือ มีส่วนร่วมกับกิจกรรมในการทำลายรดน้ำ และมีส่วนร่วมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่น ๆ ในการสร้างสรรค์นำผลงานมาต่อเป็นภาพร่วมกันให้สมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ศิลปะแบบบูรณาการ (Art Integrated Learning : AIL) ที่เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานมาจากการเรียนรู้ผ่านศิลปะและด้วยศิลปะ เป็นกระบวนการที่ใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางในการสอน การเรียนรู้ เป็นกุญแจสำคัญในการทำ ความเข้าใจแนวคิดต่าง ๆ และเป็นกรอบการเรียนรู้จากประสบการณ์ซึ่งจัดให้มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เท่าเทียมกันสำหรับผู้เรียนทุกคน ผ่านจุดเชื่อมต่อคือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมศิลปะและสร้างความหมายส่วนบุคคลผ่านการเรียนรู้ในศิลปะแบบบูรณาการ (อนิวัฒน์ ทองสีดา, 2564)

2. รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชนเป็นนิทรรศการทางการศึกษา ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะไทย มีบทบาทหน้าที่ของนิทรรศการในการให้การศึกษาความรู้และประสบการณ์ด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับศิลปะไทยในรูปแบบของสื่อกราฟิก สื่อรูปภาพ ผลงานและกิจกรรมศิลปะ ซึ่งเป็นทางเลือกในการให้ผู้ที่สนใจสามารถศึกษาได้ตามอัธยาศัย การจัดนิทรรศการมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยและการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย 2) เพื่อให้ผู้เข้าชมนิทรรศการเกิดการเรียนรู้ผ่านสื่อปฏิสัมพันธ์แบบส่วนร่วมกับนิทรรศการ 3) เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

กระบวนการเรียนรู้ของนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชนประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 พื้นที่การเรียนรู้ในนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม ซึ่งเนื้อหาของนิทรรศการแบ่งเป็น 3 ประเด็น คือ 1) ศิลปะไทยประเพณี 2) ศิลปะไทยร่วมสมัย 3) การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน นิทรรศการที่พัฒนาขึ้นเป็นพื้นที่เรียนรู้ศิลปะไทยผ่านการชมผลงานศิลปะและเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมผ่านสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบของกิจกรรมศิลปะ ซึ่งเป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง

ส่วนที่ 2 พื้นที่จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน เป็นการทำกิจกรรมที่นำความรู้จากการชมนิทรรศการมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT คือ 1) ขั้นทบทวน สร้างประสบการณ์ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะไทย 2) ขั้นออกแบบ พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอดและออกแบบผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย 3) ขั้นปฏิบัติ ลงมือสร้างสรรค์ผลงาน 4) ขั้นสรุป แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์แนวทางการนำไปใช้ กล่าวได้ว่า หลักการจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมจึงจำเป็นต้องจัดให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่ขึ้น ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) (Piaget, 1972) อันเป็นฐานทฤษฎีสำคัญในการต่อยอดทฤษฎีต่าง ๆ ที่เน้นสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองมาจนถึงปัจจุบัน สอดรับกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักร 4 MAT ที่นับว่าเป็นทางเลือกรูปแบบแบบการเรียนรู้ให้กับการจัดนิทรรศการการศึกษาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนที่เป็นวัยแห่งการเรียนรู้ เพราะเป็นพื้นที่ส่งเสริมให้เยาวชนได้แสดงออกอย่างเหมาะสม เนื่องจากเยาวชนมีลักษณะอยู่ในช่วงการเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ทั้งในทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นวัยที่มีความสนใจด้านวัฒนธรรม สามารถเข้าใจและมองเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมได้ อีกทั้งมีความสนใจในการทำกิจกรรมที่แปลกใหม่และมีประโยชน์ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) ซึ่งจะทำให้เยาวชนมีความเข้าใจและเกิดความภาคภูมิใจกับศิลปะไทย สามารถอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปะไทยได้ตามวิธีการและความคิดความสามารถของตัวเองได้อย่างเต็มตามศักยภาพ สามารถคิดนวัตกรรมแห่งภูมิปัญญาที่เชื่อมโยงศิลปะไทยเข้ากับโลกร่วมสมัยได้อย่างสง่างาม สอดคล้องกับประเสริฐ ศิลรัตน์ (2549) ที่ได้ให้ความเห็นไว้ว่าการจัดนิทรรศการทางการศึกษาจะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ชมนิทรรศการ คือ 1) ได้รับความรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม เป็นความรู้ใหม่หรืออาจจะเป็นความรู้ที่นำไปสู่การสร้างประสบการณ์ต่าง ๆ สามารถนำไปใช้ได้จริงและเกิดความมั่นใจที่ได้เรียนรู้ 2) เกิดความเจริญงอกงาม ทางสติปัญญา ร่างกายและอารมณ์ ซึ่งเป็นผลจากการรับรู้จากนิทรรศการ ส่งผลให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข สอดคล้องกับข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ให้ความเห็นไว้ว่า การเรียนรู้ในนิทรรศการและการเรียนรู้การประยุกต์ใช้ศิลปะไทย มีประโยชน์ในด้านกระบวนการ คือ สามารถนำไปออกแบบกิจกรรมที่พัฒนาสมาธิ ทำให้เป็นคนใจเย็น มีความละเอียดอ่อน ช่วยบำบัดจิตใจ และฝึกความคิด

สร้างสรรค์ได้ 3) สามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม 4) เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ในบทบาทหน้าที่ของนิทรรศการด้านการให้การศึกษาเพื่อสร้างประสบการณ์ สร้างความรู้ ความเข้าใจ และอาจส่งผลถึงการพัฒนาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการได้ด้วยเช่นกัน

ทั้งนี้รูปแบบนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมจากงานวิจัยนี้มีทิศทางเดียวกันกับ ผลจากงานวิจัยของ L.F. Bernarduzzi (2015) เรื่อง Cross Fertilization Between Museums and Schools, Science and Art, History and Multimedia เพื่อศึกษาการจัดการศึกษาในระบบและนอกระบบ โรงเรียน ระหว่างพิพิธภัณฑ์และโรงเรียน มีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนในกลุ่มสถานศึกษาในจังหวัดปาเวีย (Pavia) มีผลการวิจัยที่พบว่า การจัดการศึกษาของโรงเรียนและพิพิธภัณฑ์ควรจัดให้มีความสอดคล้องและควบคู่กัน โดยสามารถทำได้ทั้งสาขาทางด้านวิทยาศาสตร์และศิลปะ ประวัติศาสตร์ เช่น การจัดผลิตวิดีโอมีเดียแบบมีส่วนร่วมและการจัดนิทรรศการแบบมีปฏิสัมพันธ์ การเล่นบทบาทสมมติเป็นนักอธิบายและนำชมนิทรรศการให้กับเพื่อนร่วมชั้น หรือการทำกิจกรรมศิลปะ โดยการวาดภาพแสดงความรู้สึกและความคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ และ F. Hoffding (2019) ที่ทำการวิจัยเรื่อง Participation and Receptivity in the Art Museum - A Phenomenological Exposition เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและความรู้สึกของผู้ชมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โดยผลการวิจัยพบว่าพิพิธภัณฑ์ศิลปะควรจัดแสดงผลงานและจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม เนื่องจากการมีส่วนร่วมของผู้ชมนำไปสู่การกำหนดวัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด และจะเป็นแรงบันดาลใจและเป็นปรากฏการณ์ที่สำคัญต่อผู้ชมซึ่งทำให้เกิดประสบการณ์ทางสุนทรีย์ อีกทั้งงานวิจัยของ S. Marsden (2017) เรื่อง An insurgent curatorial strategy: using dialogue and collaboration to create meaning in public art galleries and museums ที่มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนากระบวนการมีส่วนร่วมและความร่วมมือในหอศิลป์และพิพิธภัณฑ์สาธารณะ ผลการวิจัยพบว่า หอศิลป์และพิพิธภัณฑ์สาธารณะสามารถใช้เป็นพื้นที่ของชุมชนเพื่อให้เกิดความร่วมมือได้ ซึ่งศิลปิน ภัณฑารักษ์ ผู้ดูแลนิทรรศการถือเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์พื้นที่ที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ในผู้ชม ซึ่งใช้กระบวนการสร้างงานศิลปะเป็นสื่อในการเปิดโอกาสให้เกิดการทำงานร่วมกัน ได้เรียนรู้มุมมองและวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายของทั้งศิลปิน ผู้จัดและผู้ชม นิทรรศการ ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในจิตสำนึก ความเอาใจใส่และรับผิดชอบต่อชุมชนซึ่งถือเป็นกระบวนการเรียนรู้ในระบบในหอศิลป์และพิพิธภัณฑ์สาธารณะ

ความเข้าใจในรูปแบบลักษณะ ความหมาย คุณค่าของศิลปะไทย รวมทั้งความเหมาะสมในการนำศิลปะไทยประยุกต์ใช้ เป็นอีกประเด็นสำคัญที่จำเป็นต้องสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องและให้การเรียนรู้เพื่อให้เยาวชนสามารถเลือกนำเสนอประกอบต่าง ๆ ศิลปะไทยไปใช้ได้อย่างเหมาะสม ไม่ขัดต่อคติความเชื่อในการสร้างผลงานศิลปะไทยนั้น ๆ โดยจากผลจากการจัดกิจกรรมการประยุกต์ใช้ศิลปะ

ไทยในชีวิตประจำวัน พบว่ากลุ่มตัวอย่างประยุกต์ใช้ศิลปะไทยได้ในระดับมากที่สุด จากผลการวิจัย การตอบคำถามในประเด็นฉันรู้และเข้าใจวิธีการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยจากการร่วมกิจกรรม และ ประเด็นฉันรู้และเข้าใจว่าจะนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร มีค่าเฉลี่ยในระดับ มากที่สุด ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อศิลปะไทยในภาพรวม อัน เป็นผลที่ได้จากการประเมินตนเองของกลุ่มตัวอย่าง แต่หากพิจารณาความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะไทย และการนำศิลปะไทยมาใช้อย่างเหมาะสมในเชิงลึกของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมแล้วนั้น เครื่องมือวิจัยในครั้งนี้อาจยังไม่สามารถเก็บข้อมูลเชิงลึกดังกล่าวได้เพียงพอเท่าที่ควร

ผู้วิจัยมีทรรศนะว่าผลจากการวิจัยนับเป็นการเพิ่มมิติในการจัดนิทรรศการ โดยการให้ผู้ชมได้ มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อนิทรรศการร่วมด้วย เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมเข้ามาเรียนรู้และเกิดการค้นพบ ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่จะจูงใจให้คนเข้ามาเรียนรู้ศิลปะไทย นอกจากนี้องค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ ไทยและการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ได้จากการศึกษาในนิทรรศการยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง เนื่องด้วยกระบวนการที่ใช้จัดการศึกษาในนิทรรศการจะทำให้ผู้ที่เข้ามาชมได้เรียนรู้และลงมือ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยตนเองตามความสนใจ นับเป็นการมีส่วนร่วมที่ก่อให้เกิดประสบการณ์ตรง อันจะส่งผลให้เกิดองค์ความรู้และความเข้าใจในการนำศิลปะไทยไปปรับประยุกต์ให้เข้ากับ ชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม กล่าวได้ว่านิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อ ส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้ชมได้รับ ประสบการณ์เพิ่มขึ้นมากกว่าการเดินชมนิทรรศการเพียงอย่างเดียว และรูปแบบของการจัด นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมนี้ยังสามารถนำไปปรับใช้กับการจัดนิทรรศการในหัวข้อหรือ เนื้อหาอื่น ๆ ที่ต้องการให้ผู้ชมนิทรรศการเกิดการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติได้ด้วยตนเองได้เช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรเพิ่มเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเยาวชน โดยแบ่งเป็นกลุ่มที่มีความถนัดทางด้านศิลปะ และกลุ่มที่ไม่มีความถนัดทางด้านศิลปะ เพื่อศึกษาในเชิงลึกมากขึ้น
2. ควรมีการศึกษาเรื่องหลักสูตรรายวิชาศิลปะไทย ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และระดับอุดมศึกษาเพิ่มเติม เพื่อจะได้นำข้อมูลไปออกแบบเนื้อหาบทเรียนให้ไม่ทับซ้อนกับสิ่งที่ผู้เข้ามามีบทเรียนเคยเรียน หรืออาจทำให้เห็นถึงโอกาสในการนำเสนอเนื้อหาศิลปะไทยในประเด็นอื่น ๆ เพิ่มเติม
3. ควรมีการพัฒนาารูปแบบนิทรรศการรวมทั้งสื่อการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบออนไลน์ (On-Site) และในรูปแบบออนไลน์ (Online) ควบคู่ไปด้วยกัน โดยนิทรรศการในรูปแบบออนไลน์จะเป็นพื้นที่รวบรวมสื่อการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อใช้ประกอบกับการเข้ามามีบทเรียนแบบออนไลน์
4. กิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ควรเพิ่มการเขียนแนวคิดของผลงาน (Concept) ควบคู่ไปกับการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน สำหรับเก็บข้อมูลเชิงลึกในด้านกระบวนการย้อนกลับ เพื่อเป็นการประเมินความเข้าใจในศิลปะไทยและการเลือกวลายศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสมของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยกระบวนการจัดนิทรรศการทางการศึกษาร่วมกับหน่วยงานอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อการพัฒนาความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่จัดนิทรรศการกับสถาบันการศึกษา เพื่อเป็นโอกาสในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ของนิทรรศการทางการศึกษาให้ตรงกับสภาพปัญหาและความต้องการ
2. การวิจัยครั้งนี้ให้การประเมินผลการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยหลังการทำกิจกรรมวัดผลเพียงครั้งเดียว ในการวิจัยครั้งต่อไปจึงควรมีการออกแบบการวัดประเมินผลการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยก่อนการทำกิจกรรมเพื่อเปรียบเทียบดูความแตกต่างที่เกิดขึ้น
3. ควรเพิ่มเครื่องมือวิจัยสำหรับเก็บข้อมูลความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะไทยและการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ย้อนกระบวนการนำศิลปะไทยมาใช้ เป็นการพิสูจน์ความเข้าใจเชิงลึกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมถึงคุณค่า ที่มา และความเหมาะสมในการเลือกใช้วลายไทย

บรรณานุกรม

- Gerry Gantt. (2556). เจดีย์ทรงเบ็ดเตล็ด วิหารเจ็ดยอด. Retrieved from <https://www.flickr.com/photos/gerryganttpotos/28142322122/in/photostream/>.
- Gerry Gantt. (ม.ป.ป). เจดีย์เพิ่มมูม วัดไชยวัฒนาราม. Retrieved from <https://www.gerryganttpography.com/dtha0055.html>.
- กรรมชน. (2556). พระพุทธรูปหมวดกำแพงเพชร. In.
- กระทรวงวัฒนธรรม. (2560). นโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (พ.ศ. 2560-2564). Retrieved from http://ocac.go.th/wp-content/uploads/2018/05/page_7859.pdf.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). แนวทางนำภูมิปัญญาไทยเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียน และการเรียนรู้ตามอัธยาศัย. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ข่าวสด. (2561a). งานประดับมุก. Retrieved from https://www.khaosod.co.th/lifestyle/news_1267023.
- ข่าวสด. (2561b). เจดีย์ศรีสรรเพชญดาญาณ วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม. Retrieved from https://www.khaosod.co.th/lifestyle/news_717730.
- ข่าวสดออนไลน์. (2562). จิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม Retrieved from https://www.khaosod.co.th/lifestyle/news_2656009.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2554). การคิดเชิงประยุกต์. กรุงเทพมหานคร: ชัคเชสมิเดีย.
- คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ. (2560). แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560-2564. กรุงเทพมหานคร: เจ. เอส. การพิมพ์.
- ชุมชนคนรักอยุธยา. (2557). ชุมชนคนรักอยุธยา. Retrieved from <https://www.facebook.com/WeLoveAyutthaya/posts/202922979897751/>.
- เชียงใหม่นิวส์. (2560). เครื่องปั้นดินเผา จากเตาเวียงกาหลง. Retrieved from <https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/643173/>.
- เชียงใหม่นิวส์. (2562). จิตรกรรมบนแผ่นไม้คอสอง วิหารน้ำแต้ม วัดพระธาตุลำปางหลวง จังหวัดลำปาง Retrieved from จาก <https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/1041531/> จาก <https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/1041531/>
- ฐานข้อมูลศิลปกรรมในประเทศไทย. (2558a). เจดีย์ฐานแปดเหลี่ยม วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน. Retrieved from <http://sac.or.th/databases/thaiarts/artwork/59>

ฐานข้อมูลศิลปกรรมในประเทศไทย. (2558b). ปูนปั้นรูปเทวดา ประดับวิหารเจ็ดยอด Retrieved from <http://sac.or.th/databases/thaiarts/artwork/48>.

ฐานข้อมูลศิลปกรรมในประเทศไทย. (2560). พระพุทธรูปในอริยาบถยืนในท่าตรีกังค์. Retrieved from <http://sac.or.th/databases/thaiarts/site/search?keyword=พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ+พระนคร>.

ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะ
ล้านนา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

ณัฐชา ตะวันนาโชติ. (2562). เบื้องหลัง ‘งานออกแบบญี่ปุ่น’ คุยกับโนริโกะ คาวาคามิ ภัณฑารักษ์
นิทรรศการ Japanese Design Today 100. Retrieved from <https://web.tcdc.or.th/th/Articles/Detail/Noriko-Kawakami-Japanese-Design-Today>.
<https://web.tcdc.or.th/th/Articles/Detail/Noriko-Kawakami-Japanese-Design-Today>

ดนุ จีระเดชากุล. (2541). นันทนาการสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

เดลินิวส์. (2558). เศียรพระพุทธรูปประดับตกแต่งร้านอาหาร Retrieved from <https://d.dailynews.co.th/regional/307078/>.

ทิตินา แคมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธงชัย ทิพย์ตระกูล. (2554). สาเหตุของการเปลี่ยนแปลงในจิตรกรรมไทยประเพณีจากสมัยกรุงศรีอยุธยา
ตอนปลาย. *E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)*,
4, 97-106. Retrieved from <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/27140>

เนื่ออ่อน ขวัญทองเขียว. (2556). ความเข้าใจในจิตรกรรมไทยประเพณี. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บริษัท รักบ้านเกิด จำกัด. (2563). เครื่องจักรสานย่านลิเภา. Retrieved from <https://www.rakbankerd.com/travel/view.php?id=72&type=4>.

ประพันธ์ ชัยเจริญ. (2521). เทคนิคการผลิตสื่อการสอน. กรุงเทพมหานคร: วชิรินทร์การพิมพ์.

ประหยัด จิระวรพงษ์. (2521). เทคโนโลยี 301 เทคโนโลยีทางการสอน. กรุงเทพมหานคร: กรุงเทพมหานคร
พิมพ์.

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จันทเกษม. (2563). พระพุทธรูปทรงเครื่องน้อย. Retrieved from <http://www.virtualmuseum.finearts.go.th/chantharakasem/index.php/th/virtual-model-360/53-พระพุทธรูปปางประทานอภัย-2.html>.

- เกสร ธิตะจारी. (2543). กิจกรรมศิลปะสำหรับครู. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). เทคโนโลยีและสื่อทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ายการพิมพ์ สำนักเทคโนโลยีทางการศึกษา.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2525). ประสบการณ์วิชาชีพครู. กรุงเทพมหานคร: สหสารการพิมพ์.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2528). นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- ทรงกลด บางยี่ขัน. (2562). เล่าประวัติศาสตร์วิธีใหม่. Retrieved from <https://readthecloud.co/mai-jensen/>.
- ธรรมะไทย. (ม.ป.ป.). พระบรมธาตุไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี Retrieved from <http://www.dhammadharmathai.org/watthai/south/watphraboromthatchaiya.php>.
- ธีติ พงษ์อุตม. (2560). การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้สำหรับเยาวชน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- น. ณ ปากน้ำ. (2537). ศิลปะโบราณในสยาม. กรุงเทพมหานคร: เมืองโบราณ.
- น. ณ ปากน้ำ. (2560). วิวัฒนาการลายไทย. กรุงเทพมหานคร: เมืองโบราณ.
- นายรอบรู้. (2559). จิตรกรรมฝาผนังอุโบสถวัดเกาะแก้วสุทธาราม จังหวัดเพชรบุรี. Retrieved from <https://api.guidelai.com/node/3716>.
- นิทรศวรรค์รัตนโกสินทร์. (2561). นิทรรศการ. Retrieved from <http://www.nitasrattanakosin.com/home.php>.
- นิวส์ทีวี18. (2561). ปรากฏวัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา. Retrieved from <https://www.newtv.co.th/news/13973>.
- บุตรมณี บุญผล. (2562). เจดีย์ทรงยอดดอกบัวตูม วัดมหาธาตุ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย. Retrieved from <http://aseanclubkku.blogspot.com/2019/04/blog-post.html>.
- ปทุมมา บำเพ็ญทาน. (2560). รูปแบบการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- ผิน พุ่งคา. (2562a). พระคันธารราษฎร์ ปางขอฝน สำนักรัตนศิลป์ 1. Retrieved from https://www.silpa-mag.com/history/article_4453.
- ผิน พุ่งคา. (2562b). พระพุทธรูปปางมารวิชัย ปูนปั้น วัดมหาธาตุ สำนักรัตนศิลป์ 1. Retrieved from https://www.silpa-mag.com/history/article_4453.
- ผู้จัดการออนไลน์. (2561). จิตรกรรมฝาผนัง วัดอุโมงค์ จังหวัดเชียงใหม่ Retrieved from

- <https://mgronline.com/travel/detail/9610000119322>.
- ผู้จัดการออนไลน์. (2562). ปราสาทหินพิมาย Retrieved from <https://mgronline.com/travel/detail/9620000096666>.
- พยุหศักดิ์ ประจุศิลป์. (2531). การออกแบบสำหรับนิทรรศการ. กรุงเทพมหานคร: ส.ศิริการพิมพ์.
- พาไปวัด. (ม.ป.ป.). เจดีย์ทรงปราสาทหายอด เชียงแสน วัดป่าสัก Retrieved from <https://papaiwat.com/th/story/category/detail/id/9/iid/58>.
- พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร. (2554). พระพุทธรูปทรงเครื่องพระมหาจักรพรรดิ Retrieved from <https://www.facebook.com/nationalmuseumbangkok/photos/a.282212681830965/282212755164291/?type=1&theater>.
- พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ. (2562). ประติมากรรมต้นแบบพระศรีศากยทศพลญาณฯ โดยศาสตราจารย์ ศิลป์ พีระศรี. Retrieved from <https://www.facebook.com/nationalmuseumbangkok/photos/ms.c.eJwzMrMwMzE1tjQ0NDEwszC00DOCClhaGJgbm5ibwQWMwQlWRgAGOQpK.bps.a.2686453868073489/2686453911406818/>.
- พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2538). พีระพงษ์ กุลพิศาล. กรุงเทพมหานคร: แปลนพลับลิชชิง.
- ไพโรจน์ พิทยเมธี. (2551). การวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเลขศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทย. (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร,
- รามเกียรติ์นำรู้ UTCC. (2558). หัวโขน. Retrieved from https://www.facebook.com/รามเกียรติ์นำรู้utcc-1708459042728636/?tn-str=k*F.
- ไลน์ ทูเดย์. (2563). จิตรกรรมฝาผนังวัดบวรวิเทศวิหาร Retrieved from <https://today.line.me/th/pc/article/“เดี๋ยวลับ”+แม่ทัพที่ทำให้ขงเบ้งรู้จักคำว่า+แพ้-5zQJe7>.
- วรรณัย พงศาชลากร. (2550). พระพุทธรูปทรงเครื่องใหญ่. Retrieved from <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=voranai&month=07-2007&date=27&group=7&gblog=3>.
- วัฒนธรรม จุฑะวิภาต. (2557). เทคนิคการวาดภาพจิตรกรรมไทย เล่ม 1 เรียนศิลป์...เสพกลินล้านนา. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ส.เอเชีย เพลส (1989) จำกัด.
- วาสนา ขาวนา. (2533). สื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- วิจารณ์ พานิช. (2562). เป้าหมายของการเรียนรู้คือเปลี่ยนแปลงสมอง. Retrieved from <https://thepotential.org/2019/11/11/vijarn-panich02/>.

- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2554). คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านทัศนศิลป์. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- วิศาล น้ำค้าง. (2562). ดอกดอก Retrieved from http://www.culture.go.th/culture_th/ewt_news.php?nid=4229&filename=index.
- ศรัณยู นกแก้ว. (2562). นิทรรศการวังหน้าในมิติ ในมิติแห่งกาลเวลา Retrieved from <https://tcompanion.com/mood/content/167>.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์. (2559). การพัฒนางานทัศนศิลป์ร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์. วารสารนิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 34(1), 61-74.
- ศุภกิจ พิทักษ์บ้านโจด. (2562a). เครื่องถ้วยเบญจรงค์ Retrieved from <https://becommon.co/?fbclid=IwAR2eyx2dvFJ13hyf-n7gnPZaKwGRgBa0Hkv4NSD0glBbzorf8wlrTpdVg3k>.
- ศุภกิจ พิทักษ์บ้านโจด. (2562b). เครื่องเบญจรงค์ลายน้ำทอง Retrieved from <https://becommon.co/culture/royal-thai-porcelain/>.
- ศูนย์ศิลปาชีพ บางไทร. (2562). ประวัติ. Retrieved from <https://www.facebook.com/bangsaiarts>.
- สำนักงานอุตสาหกรรมชุมชน กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2559). เส้นไหมไทย...ในวิถีร่วมสมัย. กรุงเทพมหานคร: บริษัท อินดัสเทรียล ดีไซน์ เน็ทเวิร์ค จำกัด.
- สุภรัตน์ เบญญาภาจ. (2562). แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมสันติวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนไทย. *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)*, 12, 1173-1189.
- สุรพล ดำริห์กุล. (2562). พระพุทธรูปหมวดใหญ่. Retrieved from <https://www.facebook.com/muangboranpress/photos/a.160057984010323/3108186235864135/?type=1&theater>.
- สุรพันธ์ ต้นศรีวงษ์. (2538). วิธีการสอน. กรุงเทพมหานคร: สยามสปอร์ตซันดิเท.
- สุรศักดิ์ ขวายนันท์. (2553). ลวดลายปูนปั้น วัดนางพญา. Retrieved from <http://oknation.nationtv.tv/blog/surasakc/2010/10/20/entry-2>
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ห้องสมุด ศ.ม.จ.สุภัทรดิศ ดิศกุล. (ม.ป.ป.-a). พระพุทธเจ้าประทับเหนือพญานาค. Retrieved from <http://www.thapra.lib.su.ac.th/supatlib/picture2.php?check=word&keyword=ทวารวดี>.
- ห้องสมุด ศ.ม.จ.สุภัทรดิศ ดิศกุล. (ม.ป.ป.-b). พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร Retrieved from <http://www.thapra.lib.su.ac.th/supatlib/picture2.php?check=word&keyword=พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร+>.
- เกรียงไกร ช่องเฮงเส็ง. (2562). การจัดนิทรรศการชั่วคราวและกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องภาษาและวัฒนธรรมของประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ของมิวเซียมสยาม. วารสารศิลปกรรมบูรพา, 22(1), 29-51. Retrieved from <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/burapha/article/view/212820/152803>
- จิรพันธ์ สมประสงศ์. (2545). หัตถกรรมไทย. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์. (2559). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างศิลปะและพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยในประเทศญี่ปุ่น. วารสารวิจิตรศิลป์, 7(2), 117-153.
- ณัฐนันท์ อมรอนันท์ศักดิ์. (2562). ปรับบทบาทรัฐ เปลี่ยนภูมิทัศน์การเรียนรู้ตลอดชีวิต. Retrieved from <https://tdri.or.th/2019/05/live-long-learning-policy/>.
- ทวีศักดิ์ มูลสวัสดิ์. (2561). การศึกษา วิเคราะห์และค้นหาอัตลักษณ์งานศิลปะเครื่องประดับร่วมสมัยเชิงสร้างสรรค์. วารสารวิจัยสาขาออกแบบแห่งเอเชีย สาขาการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 1(1), 6-20.
- ธีรศักดิ์ อัครบวร. (2542). นิทรรศการและการจัดงานแสดง. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- นารณ โพธิประสาธ. (2556). สถาปัตยกรรมในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิพนธ์ สุขปรีดี. (2521). โสตทัศนศึกษา. กรุงเทพมหานคร: แพร่พิทยา.
- นิรัช สุดสังข์. (2555). การออกแบบผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ โดยใช้ศิลปะการตัดกระดาษแบบไทยประเพณี. วารสารวิชาการ A/NU ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2(2), 48-57. Retrieved from <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ajnu/article/view/26401>
- บังอร ศิริสัญลักษณ์. (2560). ทุณมนุษย์ของเจนเนอเรชันซีกับความพร้อมในการอยู่ร่วมในสังคมผู้สูงอายุ. วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต, 5(1), 36-45.
- ประภาพรรณ สุขสุวรรณสุข. (2537). เข้าใจเด็กปฐมวัยในเอกสารการสอนชุดวิชาชุดวิชาการสร้างเสริมลักษณะนิสัย หน่วยที่ 2 เล่มที่ 1. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ประยุทธ์ วงศ์แปง. (2537). หลักการโฆษณา. เชียงใหม่: ฝ่ายเอกสารการพิมพ์ สถาบันราชภัฏเชียงใหม่.

- ประเสริฐ ศีลรัตน์. (2549). การออกแบบนิทรรศการ (ฉบับกระเป๋). กรุงเทพมหานคร: หจก. เอ็ม เทรดิ้ง.
- ปรเอตร์ อรรถวิวัฒน์. (2561). สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงธนบุรี Retrieved from <https://www.facebook.com /kingtaksin2310/posts/266998497160518/>.
- ปานฉัตต์ อินทร์คง. (2561). เอกลักษณะพื้นถิ่นในงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมิทร์ จังหวัดน่าน: การสร้างสรรค์สู่ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 38(2), 21-50.
- ผุสดี รัมมาคม. (2536). การบริหารธุรกิจขนาดย่อม. กรุงเทพมหานคร: พิสิกส์เซนเตอร์.
- พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ. (2552). สังคโลก Retrieved from <https://db.sac.or.th/museum/museum-detail/538>.
- พิพิธภัณฑสถานเหมือนสามมิติ. (2563). พิพิธภัณฑสถานเหมือนสามมิติ. Retrieved from <http://vrsiam.org/ภาพจิตรกรรมฝาผนัง-ในวิหาร/>.
- ภททิพรรณ กุมภี. (2557). ทศศิลป์ไทยในยุคประวัติศาสตร์ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (DBAE) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
- ภาณุพงศ์ เลหาสม. (2541). จิตรกรรมล้านนา. กรุงเทพมหานคร: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ภุชงค์ โรจน์แสงรัตน์. (2559). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- มติชนออนไลน์. (2562). วัดนางนองวรวิหาร. Retrieved from <https://www.matichonacademy.com/tag/วัดนางนองวรวิหาร>.
- มนตรี แยมกสิกร. (2526). โครงการผลิตสื่อการสอนสำหรับโรงเรียนกัณดาร โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2549). ลายเส้นจารบนแผ่นหินชนวน เรื่องชาดกชุดห้าร้อยชาติ วัดศรีชุม อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย. Retrieved from <http://www.info.ru.ac.th/province/Sukhotai/art3.html>.
- มิวเซียมไทยแลนด์. (ม.ป.ป.). เครื่องถมเมืองนคร Retrieved from <https://www.museumthailand.com/th/3274/storytelling/เครื่องถมเมืองนคร/>.
- มูลนิธิเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว. (2561). พระพุทธรูปฟ้าจุฬาโลก สมัยรัชกาลที่ 3. Retrieved from <http://www.kingrama3.or.th/การพระศาสนา.html>.
- เมืองโบราณ. (2560). จิตรกรรมฝาผนังสมัยรัชกาลที่ 1 ณ วัดราชสิทธาราม Retrieved from

- <https://www.facebook.com/sarakadeemag/posts/2150196985209740/>.
- รสรินทร์ อรอมรัตน์. (2556). แนวทางการถ่ายทอดภูมิปัญญาและคุณค่าเครื่องถ้วยเบญจรงค์ไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุฎบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- ระบบสารสนเทศเพื่อฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรม. (2558). จิตรกรรมฝาผนัง วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน. Retrieved from <http://cultural.icit.kmutnb.ac.th/?p=231>.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (Ed.) (2556). กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- ร้านทองโบราณเมืองเพชรบุรี. (2562). เครื่องทองลายปะวะหล้า Retrieved from https://www.facebook.com/PuKanokk/posts/2377525565706862?comment_id=2382899245169494&reply_comment_id=2382933568499395.
- โรงเรียนช่างฝีมือในวัง. (2550). ประวัติของโรงเรียน. Retrieved from <http://www.rcmsc.com>.
- มนวิไล โจนตันติ. (2556). การสร้างสรรค์หน่วยเคลื่อนที่ของฐานความรู้ในทฤษฎีศิลปะ (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุฎบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- เลิศ อำนันทนะ. (2535). เทคนิควิธีสอนศิลปะเด็ก. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณภา ณ สงขลา. (2533). จิตรกรรมไทยประเพณี. กรุงเทพมหานคร: กองโบราณคดี กรมศิลปากร.
- ว้อยส์ทีวี. (2558). จิตรกรรมฝาผนังวัดสุวรรณาราม Retrieved from <https://www.voicetv.co.th/read/268416>.
- วัดวา. (2562). จิตรกรรมฝาผนังวัดใหม่ประชุมพล Retrieved from <https://www.facebook.com/Watwaaa/photos/a.2309031109-23285/274319256581670/>.
- วิกิพีเดีย. (2552). เจดีย์ทรงระฆัง วัดปงสนุก เชียงแสน Retrieved from <https://th.wikipedia.org/wiki/ไฟล์:เจดีย์วัดปงสนุกเมืองเชียงแสน.JPG>.
- วิกิพีเดีย. (2555). เจดีย์กู่กุด วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน Retrieved from [https://th.m.wikipedia.org/wiki/ไฟล์:วัดจามเทวี\(กู่กุด\).JPG](https://th.m.wikipedia.org/wiki/ไฟล์:วัดจามเทวี(กู่กุด).JPG).
- วิกิพีเดีย. (2556). พระพุทธรูปหมวดพระพุทธรชินราช Retrieved from https://th.wikipedia.org/wiki/พระพุทธรชินราช#/media/ไฟล์:2013_Phra_Buddha_Chinnarat_01_dwk.jpg.
- วิกิพีเดีย. (2557). เจดีย์ทรงระฆัง วัดพระศรีสรรเพชญ์. Retrieved from [https://th.wikipedia.org/wiki/วัดพระศรีสรรเพชญ์#/media/ไฟล์:Wat_phra_sri_sanpetch_\(Temple\),_Ayutthaya,_Thailand.jpg](https://th.wikipedia.org/wiki/วัดพระศรีสรรเพชญ์#/media/ไฟล์:Wat_phra_sri_sanpetch_(Temple),_Ayutthaya,_Thailand.jpg)
- วิกิพีเดีย. (2561). ปราสาทสามยอด. Retrieved from [https://th.wikipedia.org/wiki/พระปราสาทสามยอด#/media/ไฟล์:Phra_Prang_Sam_Yod_\(I\).jpg](https://th.wikipedia.org/wiki/พระปราสาทสามยอด#/media/ไฟล์:Phra_Prang_Sam_Yod_(I).jpg).
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2547). ทศนศิลป์ไทย. กรุงเทพมหานคร: ปิรามิต.

วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. (2548). ศิลปะในประเทศไทย: จากโบราณในสยามถึงศิลปะสมัยใหม่.

กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือลาดพร้าว.

วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. (2559). พจนานุกรมศัพท์ศิลปกรรมไทย. กรุงเทพมหานคร: เมืองโบราณ.

วุฒิชัย มูลศิลป์. (2525). การปรับตัวของไทยและจีนในสมัยจักรวรรดินิยมใหม่. กรุงเทพมหานคร: ต้น
อ้อ.

เวิร์คพอยท์. (2560). เสียรพระพุทธรูปประดับตกแต่งรั้วบ้านและบริเวณ Retrieved from

<https://workpointtoday.com/%E0%B8%AA%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%9E%E0%B8%B8%E0%B8%97%E0%B8%98%E0%B8%95%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%8A/>

ศักดิ์ชัย นิรัญทวี และไพเราะ พุ่มมั้น. (2542). วัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT การจัดการกระบวนการเรียนรู้เพื่อ
ส่งเสริมคุณลักษณะเก่ง ดี มีสุข. นนทบุรี: หจก. SSR Printing.

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2556a). พระพุทธรูปในประเทศไทย : รูปแบบ พัฒนาการ และความเชื่อของคนไทย.

กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2556b). พุทธศิลป์สมัยรัตนโกสินทร์ พัฒนาการของงานช่างและแนวคิดที่

ปรับเปลี่ยน. กรุงเทพมหานคร: เมืองโบราณ.

ศิริวัฒน์ แสนเสริม. (2547). มิติทางวัฒนธรรมกับการออกแบบ (พรเทพ เลิศเทวศิริ Ed.).

กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2562). จากญี่ปุ่นใช้เก่ง ญี่ปุ่นใช้เป็น. Retrieved from

<https://hr.tcdc.or.th/th/Articles/Detail/D-Department-Japan>.

สงวน รอดบุญ. (2524). ศิลปะกับมนุษย์. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา.

สงวน รอดบุญ. (2528). ศิลปกรรมไทย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา.

สรพงศ์ อ่องแสงคุณ. (2558). Generation Z. *Read Me*, 6(1), 12-17.

สันติ เล็กสุขุม. (2544). ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย (ฉบับย่อ). กรุงเทพมหานคร: เมืองโบราณ.

สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (2555). จิตรกรรมฝาผนังสมัยรัชการที่ 1 ณ พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ In.

สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (ม.ป.ป.). พระศากยสิงห์ พระพุทธรูปสำริดปางมารวิชัย. Retrieved

from [http://saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=](http://saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=14&chap=3&page=t14-3-infodetail06.html)

[14&chap=3&page=t14-3-infodetail06.html](http://saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=14&chap=3&page=t14-3-infodetail06.html)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2557). สังคม 4 เจเนอเรชั่น. Retrieved from

<https://www.thaihealth.or.th/Content/24492->

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2556). เครื่องเงินเชียงใหม่ ลำพูน. Retrieved from

<http://library.cmu.ac.th/ntic/lannalacquerware/local-identity/chiangmai-lamphun>.

สิรินุช เรืองชีวิต. (2549). จิตรกรรมฝาผนัง กรุพระปรางค์ วัดราชบูรณะ Retrieved from http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Sirinuch_Ruangche-win/Fulltext.pdf.

สุขโขใจ สุขโขทัย. (2561). จิตรกรรมอดีตพระพุทธรเจ้า ณ วัดเจดีย์เจ็ดแถว. Retrieved from <https://twitter.com/sukhojai/status/950232767249313792?lang=fr>.

สุขใจนิวส์. (2563). พระพุทธรูปปางมารวิชัยเหนือองค์ท้าวพระ. Retrieved from <http://www.sookjai.com/index.php?topic=37666.0>.

สุทธิดา มนทิวารักษ์. (2558). การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเส้นทางคลองด่าน บางขุนเทียน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2563). ระดม 100 มหาวิทยาลัย พัฒนา 500 หลักสูตรแห่งอนาคต เตรียมพร้อมรับตำแหน่งงานใหม่ 5 แสนตำแหน่ง. Retrieved from <https://www.facebook.com/drsuvitpage/photos/a.1385448715095188/1875723429401045/?type=3&theater>.

อนิวัฒน์ ทองสีดา. (2561). แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 10(1), 187-200.

อนิวัฒน์ ทองสีดา. (2562). กิจกรรมศิลปะสำหรับงานศิลปะร่วมสมัย: กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร. *Silpakorn University Journal of Fine Art*, 7(1), 190.

อนิวัฒน์ ทองสีดา. (2564). การเรียนรู้ศิลปะแบบบูรณาการ (Art Integrated Learning : AIL). Retrieved from <https://shorturl.asia/3hrso>.

อภัย นาคคง. (2533). ความรู้เบื้องต้น วิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: ท.วัฒนาการพิมพ์.

อมรา เล็กเรณูสินธุ์. (2529). หลักสูตรและแบบเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: จงเจริญการพิมพ์.

อัจฉรา ทองพลาย. (2530). บทบาทของครูในการส่งเสริมวัฒนธรรมพื้นบ้านในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดกรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 6. (ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

อาภรณ์ ใจเพียง. (2550). หลักการสอน. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

อารี รังสนันท์. (2532). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง.

อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย. (2561). พระพุทธรูปหมวดวัดตระกวน. Retrieved from <http://virtualhistoricalpark.finearts.go.th/sukhothai/index.php/en/ประวัติความเป็นมา.html?id=200:พระพุทธรูปปางมารวิชัย-21&catid=21:จัดแสดงที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติรามคำแหง>.

ภาษาอังกฤษ

- A. Linderman. (1977). *Art Artist and Art Education*. USA: Fendel/Hunt Publishing.
- Allen D. A. (1967). The Museum and its Functions. In *The Organization of museum practice advice*. New York: UNESCO.
- Aomori Contemporary Art Center. (2019). Artist in Resident. Retrieved from <http://www.acac-aomori.jp/aircat/aircaten/?lang=en>.
- Bednar A. (1995). Theory in practice: How do we link? In G. Anglin (Ed.). In *Instructional technology: Past, present, and future*. Englewood: CO: Libraries Unlimited.
- Circus for construction. (2019). Boston Manual: A Participatory City Design Exhibition. Retrieved from <http://www.circusforconstruction.com/filter/East-Boston/Exhibition-Boston-Manual-A-Participatory-City-Design>.
- E. H. Erikson. (1959). *Psychological issues*. New York: International University Press.
- E. H. Erikson. (1978). *Experience in Science for Young Children*. New York: A division of Litton Educational Publishing.
- F. Hoffding. (2019). Participation and Receptivity in the Art Museum - A Phenomenological Exposition. *Journal of Museum Education*, 42(4), 376-384. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/321650223_Engaging_Families_in_the_Galleries_Using_Design_Thinking
- K and Pukaple Magruder, B. . (2017). What is a Participatory exhibit? Retrieved from <https://www lynx-open-ed.org/participatoryExhibit>.
- L. Azzarito. (2016). Moving in my world: From school PE to participants-centered art exhibitions. *Journal of Teaching in Physical Education*, 35(1), 38-53.
- L. Larson. (2017). Engaging Families in the Galleries Using Design Thinking. *Journal of Museum Decation*, 42(4), 376-384. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10598650.2017.1379294?tab=permissions&scroll=top>
- L.F. Bernarduzzi. (2015). Cross Fertilization Between Museums and Schools, Science and Art, History and Multimedia. *Interchange*, 46(2015), 73-94. Retrieved from <https://link.springer.com/article/10.1007/s10780-015-9236-8>
- Ota fine arts. (2017). The Obliteration Room by Yayoi Kusama. Retrieved from http://www.otafinearts.com/en/news/2017/05/_the_obliteration_roomthe_natio

nal_gallery_singapore/.

- S. Hunter. (2019). Selfie-ready Van Gogh exhibit comes to Springfield Retrieved from <https://www.wtnh.com/news/technology/selfie-ready-van-gogh-exhibit-comes-to-springfield/?fbclid=IwAR1cMFLTcmOVin6eYSwva8voXnqA7SDFa3i3pMFQdZ7qwz-OKG5ZZNukb0g>
- S. Marsden. (2017). An insurgent curatorial strategy: using dialogue and collaboration to create meaning in public art galleries and museums. *International Journal of Lifelong Education*, 37(1), 134-136. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02601370.2017.1406545>
- S. Fantoni. (2014). Participatory Exhibition Design. Retrieved from <https://www.slideshare.net/SilviaFantoni/presentation-museum-id-conference-v2>.
- T.M. and Jonassen Duffy, D.H. . (1992). Constructivism: new implications for instructional Technology. In *Constructivism and technology of instruction*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- V. Lowenfeld. (1987). *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Publishing.
- Ahmad S. (2015). Adapting Museum Visitors as Participants Benefits their Learning Experience. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 168(2015), 156-170. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/271225341_Adapting_Museum_Visitors_as_Participants_Benefits_their_Learning_Experience
- B. McCarthy. (1980). *The 4 MAT system: Teaching to learning styles with right/left techniques*. Chicago: Excel.
- B. C. Scheel. (2017). Tate Exchange an art museum in the interest of publicness: a discussion of educational strategies at Tate Exchange. *International Journal of Lifelong Education*, 37(1), 103-119. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02601370.2017.1406544?journalCode=tled20>
- I. and Whelan Ritsma, T. . (2018). Priority: Minority exhibition. Retrieved from <https://www.yijia-tao.com/sami>.
- J. Piaget. (1972). Intellectual evolution for adolescence to adulthood. *Human Development*, 19, 1-12. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1091605>
- J. Piaget. (1952). *The origins of intelligence in children* (Vol. 8). New York: International

Universities Press.

K. Rottmann. (2015). Bringing Museum to life. In *Educational Programmes: The colony Museum Service*.

Karine Lan Hing Ting. (2017). A participatory design approach with visually impaired people for the design of an art exhibition. *International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development*, 9(4), 42-57. Retrieved from

L.S. Vygotsky. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. London: Harvard University Press.

N. Moolhuijsen. (2015). Questioning Participation and Display Practices in Fine Arts Museums. Retrieved from <https://journals.openedition.org/iss/630>.
<https://journals.openedition.org/iss/630>

Old Kent Road. (2019). Museum of us. Retrieved from <https://oldkentroad.org.uk/231okkr/231>.

Ralph A. Smith. (2002). The New Plural and Discipline-based Art Education. *Art Education Policy Review*, 104, 11-16.

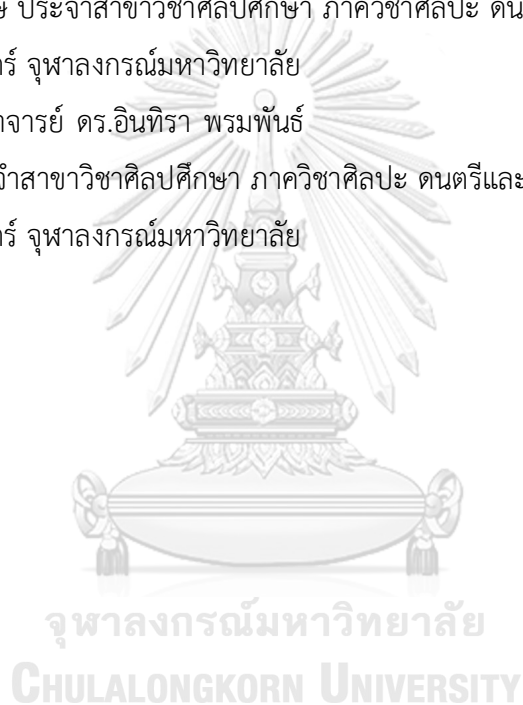
W. Huitt. (2009). Individual differences: The 4MAT system. In *Educational Psychology Interactive*. Valdosta: Valdosta State University.





รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ตีรณสาร
อาจารย์พิเศษ ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัชรินทร์ ฐิตอดิษฐ์
อาจารย์พิเศษ ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธ์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





ภาคผนวก ข

ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน

การวิเคราะห์แบบประเมินความสอดคล้องความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของเครื่องมือวิจัย
การพัฒนาโครงการนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

สูตรการวิเคราะห์

ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (Item Objective Congruence: IOC)

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

IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

ΣR คือ ผลรวมของคะแนนจากผู้ทรงคุณวุฒิทุกคน

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ระยะที่ 1

ได้รับการพิจารณาอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมวิจัยในคน ชุดที่ 2

สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ ให้ดำเนินการศึกษาวิจัยแล้ว

1. แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะไทย
2. แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย
3. แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน
4. แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
5. แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ
6. แบบบันทึกการสังเกตการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย
7. แบบบันทึกการสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ระยะที่ 3

ดำเนินการขอรับการพิจารณาอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมวิจัยในคน

ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์)

1. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการแปลงไทย
2. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน
3. แบบประเมินการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ระยะที่ 1

แบบตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะไทย

ใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ที่มีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 5 ปี จำนวน 3 คน

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์						
1. เพศ <input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. วุฒิการศึกษา <input type="radio"/> ปริญญาตรี <input type="radio"/> ปริญญาโท <input type="radio"/> ปริญญาเอก <input type="radio"/> อื่น ๆ โปรดระบุ.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. ประสบการณ์การทำงาน.....ปี	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	ควรระบุว่า ทำงานด้าน ไหน (ผศ.ดร. วัชรินทร์)
4. สาขาวิชาที่จบการศึกษา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5. อาชีพ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ตอนที่ 2 ประสบการณ์ด้านศิลปะไทย						
1. สาขาทางด้านศิลปะไทยที่ท่านมีความ เชี่ยวชาญ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. ท่านใช้วัสดุอุปกรณ์ใดในการสร้างสรรค์ งานศิลปะไทย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. ท่านมีขั้นตอน กระบวนการ วิธีการ สร้างสรรค์ศิลปะไทยอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. ท่านคิดว่าลักษณะเด่นของงานศิลปะไทย แต่ละประเภทที่เยาวชนควรรู้คืออะไร จิตรกรรมไทย.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน			
ประติมากรรมไทย..... สถาปัตยกรรมไทย..... หัตถศิลป์ไทย.....						
5. ท่านคิดว่าผลงานศิลปะไทยชิ้นใดบ้างที่ เยาวชนควรรู้จัก เพราะเหตุใด จิตรกรรมไทย..... ประติมากรรมไทย..... สถาปัตยกรรมไทย..... หัตถศิลป์ไทย.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรจะได้เรียนรู้ เกี่ยวกับศิลปะไทยคืออะไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	คำถามกว้าง มาก (ผศ.ดร. วัชรินทร์)
						ตัดคำว่า “จะได้” ออก (ผศ.ดร.อินทิ รา)
7. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการเรียนรู้ศิลปะ ไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วยวิธีใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
8. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วย วิธีใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
9. ท่านคิดว่าควรนำศิลปะไทยมาออกแบบ สร้างสรรค์อะไร ที่จะดึงดูดความสนใจ เพื่อให้เยาวชนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และเกิดประโยชน์สำหรับเยาวชนใน ปัจจุบัน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน			
10. ท่านคิดว่าผลิตภัณฑ์ใดที่มีการนำศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างความโดดเด่นและมีความน่าสนใจ ผลงานชิ้นนั้นโดดเด่นอย่างไร	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	คำถามกว้างมาก ควรให้ตอบเป็นประเภทหรือชื่อผลิตภัณฑ์ (ผศ.ดร. วชิรินทร์)
11. ท่านคิดว่ารูปแบบการประยุกต์ใช้รูปแบบใดเหมาะสมกับการนำไปจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยให้กับเยาวชน โปรดเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด (1 หมายถึงมากที่สุดและ 5 หมายถึงน้อยที่สุด)การตกแต่งของใช้สิ่งเดิมในแง่มุมใหม่ให้คุ้มค่าการรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อนการเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งานการเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพการใช้งานการแปรนามธรรมเป็นรูปธรรมโดยนำความรู้มาใช้จริงการนำสิ่งหนึ่งมาใช้ในบริบทใหม่	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
12. ท่านคิดว่าผลงานการออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
13. ท่านคิดว่าการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบที่ไม่เหมาะสม มีอะไรบ้าง เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน			
ตอนที่ 3 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน						
1. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านคิดว่า การศึกษาศิลปะไทยในพิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการมีปัญหาและอุปสรรคใดบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับการชมนิทรรศการสามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. ท่านคิดว่านิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชน ควรมีเนื้อหาที่จัดแสดงเกี่ยวกับศิลปะไทยในองค์ประกอบใดบ้าง เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. ท่านคิดว่าการจัดพื้นที่นิทรรศการที่แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ศิลปะแบบประเพณี ศิลปะไทยร่วมสมัย และการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน จะสามารถจัดเนื้อหาให้ส่งเสริมหรือสัมพันธ์กันอย่างไรได้บ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5. ท่านคิดว่านิทรรศการรูปแบบใดที่จะกระตุ้นความสนใจและนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	หมายถึง 3 รูปแบบในข้อ 4 หรือไม่ (ผศ.ดร. วชิรินทร์)

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน			
6. ท่านคิดว่าสถานที่สำหรับจัดนิทรรศการศิลปะไทยฯ ให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ	ผู้ให้ข้อเสนอแนะ
<p>ตอนที่ 2 ควรเพิ่มคำถามในประเด็นดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - วิธีการค้นคว้าหาความรู้และประสบการณ์เพิ่มเติม - มีวิธีการที่ทำให้เยาวชนซึมซับศิลปะไทยได้อย่างไรบ้าง - ในทรรศนะของผู้เชี่ยวชาญ มีความคิดเห็นว่าหลักสูตรการเรียนการสอนศิลปะไทยในโรงเรียนและสถาบันอุดมศึกษามีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร - แง่มุมใดของศิลปะไทยที่อยู่ในความสนใจของเยาวชน 	<p>ผศ.ดร.อำไพ ติรณสาร</p> <p>ผศ.ดร.อำไพ ติรณสาร</p>
ตอนที่ 3 เพิ่มคำถามในทรรศนะของผู้เชี่ยวชาญคิดว่านิทรรศการศิลปะไทยที่ดีควรมีจุดเด่นและมีรูปแบบอย่างไร	
ปรับลำดับข้อคำถามให้สอดคล้องเหมาะสมกัน	
ปรับการเขียนข้อคำถามให้กระชับ	
ควรเริ่มด้วยคำถาม “ท่านมีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะไทยหรือไม่”	ผศ.ดร.วัชรินทร์ ฐิตอดิษฐ์

แบบตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ
แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย
 ใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย ที่มีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 5 ปี
 จำนวน 3 คน

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์							
1. เพศ <input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
2. วุฒิการศึกษา <input type="radio"/> ปริญญาตรี <input type="radio"/> ปริญญาโท <input type="radio"/> ปริญญาเอก <input type="radio"/> อื่น ๆ โปรดระบุ.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
3. ประสบการณ์การทำงาน.....ปี	+1	0	+1	0.6 7	ใช้ได้	ควรระบุว่า ทำงานด้าน ไหน (ผศ.ดร. วัชรินทร์)	
4. สาขาวิชาที่จบการศึกษา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
5. อาชีพ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
6. ตำแหน่ง	0	+1	+1	0.6 7	ใช้ได้	ตำแหน่ง อาจไม่ใช่ตัว แปร (ผศ.ดร.อำไพ)	
7. สถานที่ทำงาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
ตอนที่ 2 ประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะไทย							
1. สาขาทางด้านศิลปะไทยที่ท่านมีความ เชี่ยวชาญ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
2. รายวิชาเกี่ยวกับศิลปะไทยที่ท่านเป็น	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ผู้สอน						
3. ระดับชั้นที่ท่านสอน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. ท่านมีขั้นตอน กระบวนการ วิธีการ การสอนศิลปะไทยอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	เพิ่มว่า “ราย วิชาต่าง ๆ” และถาม รายละเอียด การสอนแต่ละ วิชา (ผศ.ดร. วัชรินทร์)
5. ท่านใช้สื่อการเรียนรู้ใดบ้างในการสอน ศิลปะไทย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. ท่านใช้วัสดุ-อุปกรณ์ใดบ้างในการสอน ศิลปะไทย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7. ท่านมีวิธีการและเกณฑ์ในการประเมินผล งานอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ตอนที่ 3 การจัดกิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชน						
1. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรจะได้เรียนรู้ เกี่ยวกับศิลปะไทยคืออะไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	ตัดคำว่า “จะได้” ออก (ผศ.ดร. อินทิรา)
2. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการเรียนรู้ศิลปะ ไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วยวิธีใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วย วิธีใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
4. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชน ควรเน้นการสอนเรื่องใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะไทยที่ดีควรมีขั้นตอนและวิธีการสอนอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. ท่านคิดว่าควรรนำศิลปะไทยมาออกแบบสร้างสรรค์อะไร ที่จะดึงดูดความสนใจเพื่อให้เยาวชนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และเกิดประโยชน์สำหรับเยาวชนในปัจจุบัน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7. ท่านคิดว่าผลิตภัณฑ์ใดที่มีการนำศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างความโดดเด่นและมีความน่าสนใจ ผลงานชิ้นนั้นโดดเด่นอย่างไร	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	คำถามกว้างมาก ควรให้ตอบเป็นประเภทหรือชื่อผลิตภัณฑ์ (ผศ.ดร. วชิรินทร์)
8. ท่านคิดว่ารูปแบบการประยุกต์ใช้รูปแบบใดเหมาะสมกับการนำไปจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยให้กับเยาวชน โปรดเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด (1 หมายถึงมากที่สุดและ 5 หมายถึงน้อยที่สุด)การตกแต่งของใช้สิ่งเดิมในแง่มุมใหม่ให้คุ้มค่าการรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความ	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
.....การเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งานการเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพ การใช้งานการแปรนามธรรมเป็นรูปธรรมโดย นำความรู้มาใช้จริงการนำสิ่งหนึ่งมาใช้ในการบริบทใหม่						
9. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เยาวชนสามารถทบทวน ประสบการณ์ ความเข้าใจ และสะท้อน ความสำคัญของศิลปะไทยได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
10. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เยาวชนสามารถวิเคราะห์สิ่งที่ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยและสามารถ หาแนวทางการนำไปใช้ได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
11. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เยาวชนสามารถพัฒนาความคิด เกี่ยวกับศิลปะไทยและนำมาสู่การ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
12. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เยาวชนสามารถวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน ศิลปะไทยที่สร้างสรรค์ขึ้นมาได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
13. ท่านคิดว่าควรมีเกณฑ์ในการวัดและ ประเมินผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะไทย สำหรับเยาวชนอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
14. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรจะได้เรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
จากการทำกิจกรรมศิลปะไทยคืออะไร						
15. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะไทย สำหรับเยาวชนควรใช้ระยะเวลาเท่าใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
16. ท่านคิดว่าควรจัดสถานที่สำหรับจัด กิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชนใน ลักษณะใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ตอนที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยใน ชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน						
1. ท่านคิดว่าลักษณะเด่นของงานศิลปะไทย แต่ละประเภทที่เยาวชนควรรู้คืออะไร จิตรกรรมไทย..... ประติมากรรมไทย..... สถาปัตยกรรมไทย..... หัตถศิลป์ไทย.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. ท่านคิดว่าผลงานศิลปะไทยชิ้นใดบ้างที่ เยาวชนควรรู้จัก เพราะเหตุใด จิตรกรรมไทย..... ประติมากรรมไทย..... สถาปัตยกรรมไทย..... หัตถศิลป์ไทย.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	หมายถึงงาน master piece หรือ งานอะไร (ผศ.ดร. วัชรินทร์)
3. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรจะได้เรียนรู้ จากการชมนิทรรศการศิลปะไทยแบบมี ส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะ ไทยในชีวิตประจำวัน คืออะไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. ท่านคิดว่านิทรรศการศิลปะไทยแบบมี ส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความ	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ไทยในชีวิตประจำวันที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชน ควรมีเนื้อหาที่จัดแสดงเกี่ยวกับศิลปะไทยในองค์ประกอบใดบ้าง เพราะเหตุใด						
5. ท่านคิดว่าการจัดพื้นที่นิทรรศการที่แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ศิลปะแบบประเพณี ศิลปะไทยร่วมสมัย และการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวันจะสามารถจัดเนื้อหาให้ส่งเสริมหรือสัมพันธ์กันอย่างไรได้บ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านคิดว่าการศึกษาศิลปะไทยในพิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการมีปัญหาและอุปสรรคใดบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ประเภทใดที่ทำให้เยาวชนเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะไทยได้ง่ายและรวดเร็ว	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
8. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ของเยาวชนมีอะไรบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
9. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการควรส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์อย่างไรบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
10. หากไม่สามารถนำผลงานจริงมาจัดแสดงได้ ควรใช้สื่อการเรียนรู้ใดทดแทนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพใกล้เคียงของจริงมากที่สุด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
11. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ที่ให้เยาวชนมี	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ส่วนร่วมกับนิทรรศการสามารถทำได้ด้วยวิธีใด						
12. ท่านคิดว่านิทรรศการรูปแบบใดที่จะกระตุ้นความสนใจและนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
13. ท่านคิดว่าเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการหรือสมุดบันทึกการชมนิทรรศการสำหรับเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
14. ท่านคิดว่าผลงานการออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	เพิ่มคำว่า “โดย” หน้า คำว่า “ใช้” (ผศ.ดร. วัชรินทร์)
15. ท่านคิดว่าการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบที่ไม่เหมาะสม มีอะไรบ้าง เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
16. ท่านคิดว่าสถานที่สำหรับจัดนิทรรศการศิลปะไทยฯ ให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ	ผู้ให้ข้อเสนอแนะ
<p>ตอนที่ 2 เพิ่มข้อคำถามดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - จุดสำคัญของการสอนศิลปะไทย - วิธีการค้นคว้าหาความรู้และประสบการณ์เพิ่มเติม - มีวิธีการที่ทำให้เยาวชนซึมซับศิลปะไทยได้อย่างไรบ้าง - ในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ มีความคิดเห็นว่าหลักสูตรการเรียนการสอนศิลปะไทยในโรงเรียนและสถาบันอุดมศึกษามีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร - แง่มุมใดของศิลปะไทยที่อยู่ในความสนใจของเยาวชน <p>ปรับการเขียนข้อคำถามให้กระชับ</p>	<p>ผศ.ดร.อำไพ ติรณสาร</p>



แบบตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ
 แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน
 ใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน
 ที่มีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 5 ปี จำนวน 3 คน

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์						
1. เพศ <input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. วุฒิกการศึกษา <input type="radio"/> ปริญญาตรี <input type="radio"/> ปริญญาโท <input type="radio"/> ปริญญาเอก <input type="radio"/> อื่น ๆ โปรดระบุ.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. ประสบการณ์การทำงาน.....ปี	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	ควรระบุว่า ทำงานด้าน ไหน (ผศ.ดร. วัชรินทร์)
4. สาขาวิชาที่จบการศึกษา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5. อาชีพ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. ตำแหน่ง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7. สถานที่ทำงาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ตอนที่ 2 ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน						
1. ท่านจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบ โรงเรียนรูปแบบใดบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. ประเภทของผู้ที่เคยเข้าร่วมกิจกรรม ที่ท่านจัด <input type="radio"/> เด็กก่อนวัยเรียน <input type="radio"/> นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความ	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<input type="radio"/> นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา <input type="radio"/> นิสิต/นักศึกษา <input type="radio"/> คนวัยทำงาน <input type="radio"/> ผู้สูงอายุ <input type="radio"/> ผู้พิการหรือทุพพลภาพ <input type="radio"/> อื่น ๆ ระบุ.....						
3. ท่านมีขั้นตอน กระบวนการ วิธีการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียนอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. ท่านใช้สื่อการเรียนรู้ใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5. ท่านมีวิธีการจัดพื้นที่ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียนอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. ท่านใช้วัสดุ-อุปกรณ์ใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7. ท่านใช้ระยะเวลาเท่าใดในการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
8. ท่านมีการประเมินผลการจัดกิจกรรมหรือไม่ ถ้ามี ท่านมีวิธีการและเกณฑ์ในการประเมินผลงานอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
9. ท่านใช้วิธีการใดในการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
10. ท่านรับสมัครหรือรับลงทะเบียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทางใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ตอนที่ 3 การจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียนสำหรับเยาวชน						
1. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยคืออะไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
2. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียนสำหรับเยาวชนควรเน้นการสอนเรื่องใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. ท่านคิดว่าลักษณะเด่นของงานศิลปะไทยแต่ละประเภทที่เยาวชนควรรู้จักคืออะไร จิตรกรรมไทย..... ประติมากรรมไทย..... สถาปัตยกรรมไทย..... หัตถศิลป์ไทย.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. ท่านคิดว่าผลงานศิลปะไทยชิ้นใดบ้างที่เยาวชนควรรู้จัก เพราะเหตุใด จิตรกรรมไทย..... ประติมากรรมไทย..... สถาปัตยกรรมไทย..... หัตถศิลป์ไทย.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	หมายถึงงาน master piece หรืองานอะไร (ผศ.ดร. วชิรินทร์)
5. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียนที่ดีควรมีขั้นตอนและวิธีการอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการเรียนรู้ศิลปะไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วยวิธีใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วยวิธีใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
8. ท่านคิดว่าควรมานำศิลปะไทยมาออกแบบสร้างสรรค์อะไร ที่จะดึงดูดความสนใจเพื่อให้เยาวชนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	ใช้คำว่า “ผลงานอะไร หรือผลิตภัณฑ์

ข้อความ	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
และเกิดประโยชน์สำหรับเยาวชนในปัจจุบัน						อะไร” (ผศ.ดร. วัชรินทร์)
9. ท่านคิดว่าผลิตภัณฑ์ใดที่มีการนำศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างความโดดเด่นและมีความน่าสนใจ ผลงานชิ้นนั้นโดดเด่นอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	คำถามกว้างมาก ควรให้ตอบเป็นประเภทหรือชื่อผลิตภัณฑ์ (ผศ.ดร. วัชรินทร์)
10.ท่านคิดว่ารูปแบบการประยุกต์ใช้รูปแบบใดเหมาะสมกับการนำไปจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยให้กับเยาวชน โปรดเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด (1 หมายถึงมากที่สุดและ 5 หมายถึงน้อยที่สุด)การตกแต่งใช้สิ่งเดิมในแง่มุมใหม่ให้คุ้มค่าการรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อนการเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งานการเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพการใช้งานการแปรนามธรรมเป็นรูปธรรมโดยนำความรู้มาใช้จริงการนำสิ่งหนึ่งมาไว้ในบริบทใหม่	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความ	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
11.ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เยาวชนสามารถทบทวน ประสบการณ์ ความเข้าใจ และสะท้อน ความสำคัญของศิลปะไทยได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
12.ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เยาวชนสามารถวิเคราะห์สิ่งที่ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยและสามารถ หาแนวทางการนำไปใช้ได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
13.ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เยาวชนสามารถพัฒนาความคิด เกี่ยวกับศิลปะไทยและนำมาสู่การ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
14.ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เยาวชนสามารถวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน ศิลปะไทยที่สร้างสรรค์ขึ้นมาได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
15.ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรจะได้เรียนรู้ จากการทำกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย คืออะไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
16.ท่านคิดว่าควรมีเกณฑ์ในการวัดและ ประเมินผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะไทย สำหรับเยาวชนอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
17.ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะไทย สำหรับเยาวชนควรใช้ระยะเวลาเท่าใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
18.ท่านคิดว่าควรจัดสถานที่สำหรับจัด กิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชนใน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ลักษณะใด						
ตอนที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน						
1. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านคิดว่า การศึกษาศิลปะไทยในพิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการมีปัญหาและอุปสรรคใดบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับการชมนิทรรศการสามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. ท่านคิดว่านิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชน ควรมีเนื้อหาที่จัดแสดงเกี่ยวกับศิลปะไทยในองค์ประกอบใดบ้าง เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. ท่านคิดว่าการจัดพื้นที่นิทรรศการที่แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ศิลปะแบบประเพณี ศิลปะไทยร่วมสมัย และการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน จะสามารถจัดเนื้อหาให้ส่งเสริมหรือสัมพันธ์กันอย่างไรได้บ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5. ท่านคิดว่านิทรรศการรูปแบบใดที่จะกระตุ้นความสนใจและนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. ท่านคิดว่าสถานที่สำหรับจัดนิทรรศการศิลปะไทยฯ ให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมที่	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
เป็นเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร						

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ	ผู้ให้ข้อเสนอแนะ
ตัดคำว่านอกระบบโรงเรียนในข้อความออก	ผศ.ดร.อำไพ
ตอนที่ 2 เพิ่มคำถาม จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละครั้ง สถานที่ในการจัดกิจกรรม การวางแผนการจัดกิจกรรม หน่วยงานที่สนับสนุน และการจัดกิจกรรมมีผู้ช่วยหรือไม่	ตีรณสาร

แบบตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ
แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
 ใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ที่มีประสบการณ์การทำงาน
 มากกว่า 5 ปี จำนวน 3 คน

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์							
1. เพศ <input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
2. วุฒิกการศึกษา <input type="radio"/> ปริญญาตรี <input type="radio"/> ปริญญาโท <input type="radio"/> ปริญญาเอก <input type="radio"/> อื่น ๆ โปรดระบุ.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
3. ประสบการณ์การทำงาน.....ปี	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	ควรระบุว่า ทำงานด้าน ไหน (ผศ.ดร. วัชรินทร์)	
4. สาขาวิชาที่จบการศึกษา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
5. อาชีพ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
6. ตำแหน่ง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
7. สถานที่ทำงาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
ตอนที่ 2 ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย							
1. ท่านจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย รูปแบบใดบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
2. วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายในการจัด กิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยของท่านคือ อะไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
3. ประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		

ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ประยุกต์ใช้ศิลปะไทยคืออะไร						
4. ท่านมีขั้นตอน กระบวนการ วิธีการจัด กิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5. ท่านใช้สื่อการเรียนรู้ใดบ้างในการจัด กิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. ท่านมีวิธีการจัดพื้นที่ห้องที่ใช้ในการจัด กิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7. ท่านใช้วัสดุ-อุปกรณ์ใดบ้างในการจัด กิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
8. ท่านใช้ระยะเวลาเท่าใดในการจัดกิจกรรม ประยุกต์ใช้ศิลปะไทย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
9. ท่านมีการประเมินผลการจัดกิจกรรม หรือไม่ ถ้ามี ท่านมีวิธีการและเกณฑ์ใน การประเมินผลงานอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
10.ท่านใช้วิธีการใดในการประชาสัมพันธ์การ จัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
11.ท่านรับสมัครหรือรับลงทะเบียนผู้เข้าร่วม กิจกรรมผ่านช่องทางใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
12.ท่านได้รับการสนับสนุนหรือมีความ ร่วมกับหน่วยงานใดบ้าง ที่ช่วยให้การจัด กิจกรรมประสบความสำเร็จ	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้	ปรับเป็น หน่วยงานที่ให้ ความร่วมมือ (ผศ.ดร.อำไพ)
ตอนที่ 3 การจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชน						
1. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรจะได้เรียนรู้ เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยคืออะไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ศิลปะไทยสำหรับเยาวชนควรเน้นการสอนเรื่องใด						
3. ท่านคิดว่าลักษณะเด่นของงานศิลปะไทยแต่ละประเภทที่เยาวชนควรรู้คืออะไร จิตรกรรมไทย..... ประติมากรรมไทย..... สถาปัตยกรรมไทย..... หัตถศิลป์ไทย.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. ท่านคิดว่าผลงานศิลปะไทยชิ้นใดบ้างที่เยาวชนควรรู้จัก เพราะเหตุใด จิตรกรรมไทย..... ประติมากรรมไทย..... สถาปัตยกรรมไทย..... หัตถศิลป์ไทย.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดีควรมีขั้นตอนและวิธีการอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. ท่านคิดว่าวัสดุ-อุปกรณ์ใดบ้างที่เหมาะสมสำหรับนำมาใช้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทย ให้เยาวชนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ จิตรกรรมไทย..... ประติมากรรมไทย..... สถาปัตยกรรมไทย..... หัตถศิลป์ไทย.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	คำถามยังไม่ชัดเจน หมายถึงวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในงาน 4 ประเภทใช่หรือไม่ (ผศ.ดร.

ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
						วัชรินทร์)
7. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วยวิธีใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
8. ท่านคิดว่าควรนำศิลปะไทยมาออกแบบสร้างสรรค์อะไร ที่จะดึงดูดความสนใจเพื่อให้เยาวชนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และเกิดประโยชน์สำหรับเยาวชนในปัจจุบัน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
9. ท่านคิดว่าผลิตภัณฑ์ใดที่มีการนำศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างความโดดเด่นและมีความน่าสนใจ ผลงานชิ้นนั้นโดดเด่นอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
10.ท่านคิดว่ารูปแบบการประยุกต์ใช้รูปแบบใดเหมาะสมกับการนำไปจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยให้กับเยาวชน โปรดเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด (1 หมายถึงมากที่สุดและ 5 หมายถึงน้อยที่สุด)การตกแต่งของใช้สิ่งเดิมในแง่มุมใหม่ให้คุ้มค่าการรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อนการเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งานการเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
การใช้งานการแปรรูปนามธรรมเป็นรูปธรรมโดย นำความรู้มาใช้จริงการนำสิ่งหนึ่งมาไว้ในบริบทใหม่						
11.ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เยาวชนสามารถทบทวน ประสบการณ์ ความเข้าใจ และสะท้อน ความสำคัญของศิลปะไทยได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
12.ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เยาวชนสามารถวิเคราะห์สิ่งที่ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยและสามารถ หาแนวทางการนำไปใช้ได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
13.ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เยาวชนสามารถพัฒนาความคิด เกี่ยวกับศิลปะไทยและนำมาสู่การ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
14.ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างไรให้เยาวชนสามารถวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน ศิลปะไทยที่สร้างสรรค์ขึ้นมาได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
15.ท่านคิดว่าผลงานการออกแบบประยุกต์ใช้ ศิลปะไทยที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
16.ท่านคิดว่าการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ ในรูปแบบที่ไม่เหมาะสม มีอะไรบ้าง เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
17.ท่านคิดว่าควรมีเกณฑ์ในการวัดและ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความ	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ประเมินผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะไทย สำหรับเยาวชนอย่างไร						
18.ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ ศิลปะไทยสำหรับเยาวชนควรใช้ ระยะเวลาเท่าใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
19.ท่านคิดว่าควรจัดสถานที่สำหรับจัด กิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชนใน ลักษณะใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ตอนที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยใน ชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน						
1. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านคิดว่า การศึกษาศิลปะไทยในพิพิธภัณฑ์หรือ นิทรรศการมีปัญหาและอุปสรรคใดบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ เยาวชนมีส่วนร่วมกับการชมนิทรรศการ สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. ท่านคิดว่านิทรรศการศิลปะไทยแบบมี ส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะ ไทยในชีวิตประจำวัน ที่มีกลุ่มเป้าหมาย เป็นเยาวชน ควรมีเนื้อหาที่จัดแสดง เกี่ยวกับศิลปะไทยในองค์ประกอบใดบ้าง เพราะเหตุใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. ท่านคิดว่าการจัดพื้นที่นิทรรศการที่ แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ศิลปะแบบประเพณี ศิลปะไทยร่วมสมัย และการประยุกต์ใช้ ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความ	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
จะสามารถจัดเนื้อหาให้ส่งเสริมหรือ สัมพันธ์กันอย่างไรได้บ้าง						
5. ท่านคิดว่านิทรรศการรูปแบบใดที่จะ กระตุ้นความสนใจและนำไปสู่การ ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. ท่านคิดว่าสถานที่สำหรับจัดนิทรรศการ ศิลปะไทยฯ ให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมที่ เป็นเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ	ผู้ให้ข้อเสนอแนะ
ตอนที่ 2 เพิ่มคำถาม - สถานที่ในการจัดกิจกรรม - แนะนำกิจกรรมที่จัดแล้วได้ดี	ผศ.ดร.อำไพ ธีรณสาร

แบบตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ
แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ
 ใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการที่มีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 5 ปี
 จำนวน 3 คน

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์							
1. เพศ <input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
2. วุฒิกการศึกษา <input type="radio"/> ปริญญาตรี <input type="radio"/> ปริญญาโท <input type="radio"/> ปริญญาเอก <input type="radio"/> อื่น ๆ โปรดระบุ.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
3. ประสบการณ์การทำงาน.....ปี	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	ควรระบุว่า ทำงานด้าน ไหน (ผศ.ดร. วัชรินทร์)	
4. สาขาวิชาที่จบการศึกษา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
5. อาชีพ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
6. ตำแหน่ง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
7. สถานที่ทำงาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
ตอนที่ 2 ประสบการณ์ในการจัดนิทรรศการ							
1. ท่านมีขั้นตอน กระบวนการ วิธีการในการ เตรียมการจัดนิทรรศการอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
2. การแบ่งฝ่ายหน้าที่รับผิดชอบ ต้อง ประกอบด้วยฝ่ายใดบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
3. งบประมาณที่เกิดขึ้นในการจัดนิทรรศการ ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		
4. ท่านมีวิธีการจัดพื้นที่ห้องที่ใช้ในการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้		

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
นิทรรศการอย่างไร						
5. ท่านใช้ระยะเวลาเท่าใดในการเตรียมการจัดนิทรรศการแต่ละครั้ง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. ท่านใช้วิธีการใดในการการประชาสัมพันธ์นิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7. ท่านมีแนวทางในการจัดการศึกษาในนิทรรศการอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
8. ท่านมีการประเมินผลการจัดนิทรรศการหรือไม่ ถ้ามี ท่านมีวิธีการและเกณฑ์ในการประเมินผลงานอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
9. ท่านเคยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควบคู่กับการจัดนิทรรศการหรือไม่ ถ้าเคย คือกิจกรรมอะไร ทำอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
10.ท่านใช้วิธีการใดในการการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
11.ท่านรับสมัครหรือรับลงทะเบียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทางใด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
12.รูปแบบและขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของท่านเป็นอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
13.ท่านใช้วัสดุ-อุปกรณ์ใดบ้างในการจัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
14.สื่อการเรียนรู้อะไรบ้างที่ท่านใช้ในการจัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
15.ท่านมีการประเมินผลการจัดกิจกรรมหรือไม่ ถ้ามี ท่านมีวิธีการและเกณฑ์ในการประเมินผลอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
16.ท่านได้รับการสนับสนุนหรือมีความ ร่วมกับหน่วยงานใดบ้าง ที่ช่วยให้การจัด กิจกรรมประสบความสำเร็จ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
17.จากประสบการณ์ของท่าน ท่านคิดว่าการ จัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการ มีปัญหาและอุปสรรคอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ตอนที่ 3 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยใน ชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน						
1. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านคิดว่ การศึกษาศิลปะในพิพิธภัณฑ์หรือ นิทรรศการมีปัญหาและอุปสรรคใดบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ เยาวชนมีส่วนร่วมกับการชมนิทรรศการ สามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	เพิ่มคำว่า “ศิลปะไทย” หลังคำว่า นิทรรศการ
3. ท่านคิดว่าควรมีกิจกรรมใดในนิทรรศการ เพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับเยาวชน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	(ผศ.ดร. วัชรินทร์)
4. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการที่ ส่งเสริมการการมีปฏิสัมพันธ์ของเยาวชน มีอะไรบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการควร ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์อย่างไรบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6. หากไม่สามารถนำผลงานจริงมาจัดแสดง ได้ ควรใช้สื่อการเรียนรู้ใดทดแทนเพื่อให้ เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพใกล้เคียง ของจริงมากที่สุด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความ	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
7. ท่านคิดว่าการจัดพื้นที่นิทรรศการที่แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ศิลปะแบบประเพณี ศิลปะไทยร่วมสมัย และการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวันจะสามารถออกแบบพื้นที่ให้ส่งเสริมหรือสัมพันธ์กันอย่างไรได้บ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
8. ท่านคิดว่านิทรรศการรูปแบบใดที่จะกระตุ้นความสนใจและนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
9. ท่านคิดว่าเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการหรือสมุดบันทึกการชมนิทรรศการสำหรับเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
10. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการประเมินผลการจัดนิทรรศการสำหรับเยาวชนอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
11. ท่านคิดว่าสถานที่สำหรับจัดนิทรรศการศิลปะไทยฯ ให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ	ผู้ให้ข้อเสนอแนะ
<p>ตอนที่ 2 เพิ่มคำถามดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - นิทรรศการส่วนใหญ่ที่เยาวชนเข้าชมมีลักษณะอย่างไร - บริบทในการเข้าชมนิทรรศการของเยาวชน มาด้วยตนเอง มากับโรงเรียนหรืออื่น ๆ - จากประสบการณ์ คิดว่าปัจจัยใดที่ดึงดูดให้เยาวชนเข้าชมนิทรรศการ 	ผศ.ดร.อำไพ ทิรณสาร

ข้อเสนอแนะ	ผู้ให้ข้อเสนอแนะ
<ul style="list-style-type: none"> - หากเคยจัดกิจกรรม คิดว่าส่วนใดเป็นจุดสำคัญที่เยาวชนสนใจ - เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันมีบทบาทต่อการจัดนิทรรศการอย่างไรบ้าง - ความสำเร็จของการจัดนิทรรศการมีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันอย่างไรบ้าง 	
<p>ตอนที่ 3 เป็นการถามเรื่องจัดนิทรรศการศิลปะไทย การตั้งคำถามจึงควรต้องระบุประเภทของนิทรรศการลงไปให้ชัดเจน เพราะอาจมีวิธีการดำเนินงานที่แตกต่างจากนิทรรศการอื่น ๆ</p>	<p>ผศ.ดร.วัชรินทร์ ฐิตอดิศัย</p>



แบบตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ
แบบบันทึกการสังเกตการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	suitability	suitability	suitability			
ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกิจกรรม						
1. กิจกรรมที่สังเกต	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. สถานที่..... วันที่..... เวลา.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. ประสบการณ์การทำงาน.....ปี	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. ประเภทของผู้เข้าร่วมกิจกรรม <input type="radio"/> เด็กก่อนวัยเรียน <input type="radio"/> นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา <input type="radio"/> นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา <input type="radio"/> นิสิต/นักศึกษา <input type="radio"/> คนวัยทำงาน <input type="radio"/> ผู้สูงอายุ <input type="radio"/> ผู้พิการหรือทุพพลภาพ <input type="radio"/> อื่น ๆ ระบุ.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5. หน่วยงานที่จัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ตอนที่ 2 ข้อมูลการจัดกิจกรรม						
ประเด็นที่ 1 การเตรียมตัวของผู้จัดกิจกรรม						
1.1 การเตรียมการจัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
1.2 ลักษณะพื้นที่ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
1.3 วิธีการจัดโต๊ะที่นั่ง	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	เหมือนจัด สถานที่ (ผศ.ดร. วัชรินทร์)
1.4 ลักษณะของสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	คล้ายข้อ 1.2 เพิ่มคำว่า

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	สี่ คน	สี่ คน	สี่ คน			
						บริเวณ (ผศ.ดร. วัชรินทร์)
1.5 การจัดสถานที่เพื่อให้เกิดบรรยากาศ การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้	คล้ายกับข้อ 1.3 (ผศ.ดร.อำไพ)
ประเด็นที่ 2 การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม						
2.1 วัสดุ – อุปกรณ์ที่จัดเตรียม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2.2 ลักษณะการจัดเตรียมให้ผู้เข้าร่วม กิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	เพิ่มคำว่า “วัสดุ- อุปกรณ์” หลังคำว่า จัดเตรียม (ผศ.ดร. วัชรินทร์)
2.3 วิธีการแจกวัสดุ – อุปกรณ์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2.4 วิธีการเก็บวัสดุ – อุปกรณ์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ประเด็นที่ 3 สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม						
3.1 ประเภทสื่อการเรียนรู้และวิธีการใช้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3.2 ช่วงเวลาที่ใช้สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3.3 คุณภาพของสื่อการเรียนรู้เมื่อนำไปใช้ งาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ประเด็นที่ 4 ลักษณะและขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรม						
4.1 ชี้นำเข้าสู่กิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4.2 การสาธิตการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4.3 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน			
4.4 ขั้นสรุปกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ประเด็นที่ 5 พฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม						
5.1 การแสดงออกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมต่อผู้สอน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5.2 การแสดงออกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมต่อสื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5.3 พฤติกรรมขณะสร้างสรรค์ผลงาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ประเด็นที่ 6 รูปแบบและวิธีการประเมินผลการจัดกิจกรรม						
6.1 เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลในการประเมินผล	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6.2 วิธีการใช้ในการประเมินผล	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ประเด็นที่ 7 ข้อสังเกตอื่น ๆ						
7.1 การกระตุ้นผู้เรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขระหว่างกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7.3 ข้อสังเกตอื่น ๆ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ	ผู้ให้ข้อเสนอแนะ
ประเด็นที่ 1 เพิ่มแผนผังของการจัดสถานที่	ผศ.ดร.อำไพ ตีรณสาร
ประเด็นที่ 3 เพิ่มข้อคำถามความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	
ควรเพิ่มประเด็นการสังเกตด้านเนื้อหาเรื่องราวของกิจกรรมที่ใช้ศิลปะไทย	ผศ.ดร.วัชรินทร์ ฐิตอดิศักดิ์

แบบตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบบันทึกการสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับนิทรรศการ						
1. ชื่อนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. สถานที่.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. ระยะเวลาในการจัดนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. ประเภทของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ○ เด็กก่อนวัยเรียน ○ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ○ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ○ นิสิต/นักศึกษา ○ คนวัยทำงาน ○ ผู้สูงอายุ ○ ผู้พิการหรือทุพพลภาพ ○ อื่น ๆ ระบุ.....	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5. หน่วยงานที่จัดนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ตอนที่ 2 ข้อมูลการจัดนิทรรศการ						
ประเด็นที่ 1 พื้นที่และวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้จัดนิทรรศการ						
1.1 ลักษณะพื้นที่	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
1.2 การจัดแสงภายในนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	เพิ่มคำว่า “และ บรรยากาศ” หลังคำว่า การจัดแสง (ผศ.ดร. วัชรินทร์)

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน			
1.3 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ติดตั้งผลงานเพื่อแสดง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
1.4 การแบ่งพื้นที่จัดแสดงผลงาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ประเด็นที่ 2 เนื้อหาในการจัดนิทรรศการ						
2.1 แนวคิดในการจัดนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2.2 ผลงานที่จัดแสดงสอดคล้องกับชื่อ นิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2.3 รายละเอียดของเนื้อหาที่นิทรรศการ ต้องการสื่อสาร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ประเด็นที่ 3 ลักษณะผลงานที่จัดแสดง การจัดแบ่งพื้นที่และทิศทางการเดินชมนิทรรศการ						
3.1 ประเภทของผลงานที่จัดแสดง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3.2 การเรียงลำดับและเรียบเรียงเนื้อหา ของนิทรรศการ	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้	ปรับคำว่า เนื้อหา (ผศ.ดร.อำไพ)
3.3 การจัดแบ่งพื้นที่แสดงผลงาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3.4 ลักษณะการจัดเส้นทางเดินชมงาน	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้	คล้ายกับ ข้อ 1.4 (ผศ.ดร.อำไพ)
ประเด็นที่ 4 สื่อที่ใช้ในนิทรรศการ						
4.1 ลักษณะคู่มือหรือสูจิบัตรนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4.2 สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4.3 วิธีการใช้สื่อการเรียนรู้ชนิดต่าง ๆ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4.4 สื่อที่ผู้เข้าชมมีความสนใจมากที่สุด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ประเด็นที่ 5 ลักษณะการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ						
5.1 รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับ คู่มือหรือสูจิบัตรนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5.2 รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน	ผู้ที่ คน			
ผลงานจัดแสดง						
5.3 รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับสื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ประเด็นที่ 6 พฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการ						
6.1 พฤติกรรมการชมผลงาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
6.2 การมีส่วนร่วมกับนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ประเด็นที่ 7 รูปแบบและวิธีการประเมินผลการจัดนิทรรศการ						
7.1 เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลในการประเมินผล	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7.2 วิธีการใช้ในการประเมินผล	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ประเด็นที่ 8 ข้อสังเกตอื่น ๆ						
8.1 ข้อสังเกตอื่น ๆ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ	ผู้ให้ข้อเสนอแนะ
ประเด็นที่ 3 เพิ่มแผนผังของการจัดสถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกในนิทรรศการ	ผศ.ดร.อำไพ ตีรณสาร
ประเด็นที่ 6 เพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ระยะที่ 2-3

แบบตรวจสอบความตรงโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

**แบบประเมินรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
สำหรับเยาวชน**

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 1 รูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชน						
ด้านรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม						
1. ความน่าสนใจและความเหมาะสมของชื่อนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. ความน่าสนใจและความเหมาะสมของแนวคิดนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. รูปแบบนิทรรศการเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. ความน่าสนใจและความเหมาะสมของรูปแบบการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
5. ความเหมาะสมในการแบ่งพื้นที่จัดนิทรรศการศิลปะเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่ 1) ศิลปะไทยแบบประเพณี 2) ศิลปะไทยร่วมสมัย 3) การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านความถูกต้องและเหมาะสมของเนื้อหา						
6. เนื้อหาด้านศิลปะไทยแบบประเพณี	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7. เนื้อหาด้านศิลปะไทยร่วมสมัย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
8. เนื้อหาด้านการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ด้านความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา และรูปแบบกิจกรรมการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ						
9. กิจกรรมแต้มสี แต่งภาพระบายสีฝุ่นตามตัวเลข สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
10. กิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลายลงรักปิดทองลายรดน้ำ แล้วนำมาเรียงต่อประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
11. กิจกรรมกระแหะลาย แต้มแต่งกระแหะลายไทย ลงสี ประดับงานประติมากรรมไทย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
12. กิจกรรมประดับกระจกสี ลีลาแสงติดกระจกสีประดับดอกพุดตานยักษ์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
13. กิจกรรมลายลิ่ม พิมพ์หมึกสร้างสรรค์โปสเตอร์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ โดยใช้ลายพรรณพฤกษาจากลายรดน้ำ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
14. มุมถ่ายภาพป่าหิมพานต์ถ่ายภาพกับฉากป่าหิมพานต์ และเผยแพร่ลง	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้	- ควรแยกด้านเนื่องจากเป็น

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ พร้อมใส่ # (Hashtag) เพื่อลุ้นรับของรางวัลจากผู้จัดนิทรรศการ						กิจกรรมที่ไม่มีเนื้อหา (ผศ.ดร.อำไพ) - เพิ่มเครื่องหมาย # หน้า Hashtag (ผศ.ดร.อินทิรา)
15. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้และประเมินนิทรรศการ สแกน QR Code เพื่อแสดงความคิดเห็น ในเว็บไซต์ โดยจะมีการแสดงผลการตอบทันทีในจอแสดงผล	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้	- ควรแยกด้านเนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ไม่มีเนื้อหา (ผศ.ดร.อำไพ)
ด้านคู่มือขมนิทรรศการ						
16. สีและการออกแบบน่าสนใจ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
17. ขนาดตัวอักษรอ่านง่าย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
18. ขนาดและรูปแบบเล่มคู่มือมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
19. เนื้อหา มีความถูกต้องเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	เพิ่มคำว่า “และภาพประกอบ” (ผศ.ดร.วัชรินทร์)
ด้านความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหาและรูปแบบกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop)						
20. กิจกรรมปักกุญแจ พกพาหิมพานต์ สร้างสรรค์ลายสัตว์หิมพานต์บนกระเป๋ผ้า ด้วยเทคนิคการปักพรม (Punch Needle)	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
21. กิจกรรมร้อยลาย เรียงมงคล สร้างสรรค์สร้อยข้อมือลายประจำยาม โดยใช้สี และหิน ที่มีความหมายมงคล	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
22. กิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลวดลาย วาดภาพลงสีกระถางดินเผา ด้วยลวดลาย กระเบื้องเคลือบประดับพระปรมาภิไธย รัตน ราชวรารามราชวรมหาวิหาร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม						
1. ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะ	ผู้ให้ข้อเสนอแนะ
เพิ่มคำจำกัดความของคำว่า “การมีส่วนร่วม” เพื่อให้ผู้ประเมินมีความเข้าใจตรงกัน	ผศ.ดร.อำไพ
เพิ่มประเด็นข้อคำถามด้านคู่มือขมนิทรรศการ เช่น การลำดับเนื้อหา ลักษณะการใช้ภาษา รูปภาพ	ผศ.ดร.อำไพ
เพิ่มข้อความถามปลายเปิด ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของประเด็นข้อคำถามแต่ละด้าน	ผศ.ดร.อำไพ
แยกประเด็นคำถามด้านความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหาและรูปแบบ กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) ออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา และด้านรูปแบบกิจกรรม โดยด้านรูปแบบกิจกรรมให้สะท้อนถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวัฏจักร 4 MAT	ผศ.ดร.อำไพ
ชื่อกิจกรรมน่าสนใจ แสดงถึงความตั้งใจในการทำงาน คัดค้นกิจกรรม แต่ชื่อบางชื่อหากไม่มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยอาจจะงง เช่น “กระแหนะ”	ผศ.ดร.วัชรินทร์

แบบตรวจสอบความตรงโดยผู้ทรงคุณวุฒิ
แบบประเมินนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
สำหรับเยาวชน

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน						
1. เพศ <input type="checkbox"/> 1) หญิง <input type="checkbox"/> 2) ชาย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. อายุ <input type="checkbox"/> 1) ต่ำกว่า 18 ปี <input type="checkbox"/> 2) 18 – 25 ปี <input type="checkbox"/> 3) มากกว่า 25 ปี	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. สถานภาพ <input type="checkbox"/> 1) นักเรียน <input type="checkbox"/> 2) นิสิต/นักศึกษา <input type="checkbox"/> 3) ครู <input type="checkbox"/> 4) อาจารย์ <input type="checkbox"/> 5) อื่น ๆ โปรดระบุ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. การศึกษา <input type="checkbox"/> 1) มัธยมศึกษา <input type="checkbox"/> 2) ปริญญาตรี <input type="checkbox"/> 3) ปริญญาโท <input type="checkbox"/> 4) ปริญญาเอก <input type="checkbox"/> 5) อื่น ๆ โปรดระบุ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 2 ประสิทธิภาพการชมนิทรรศการและการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในนิทรรศการ						
1. พื้นที่นิทรรศการส่วนใดที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด <input type="checkbox"/> 1) ศิลปะไทยประเพณี <input type="checkbox"/> 2) ศิลปะไทยร่วมสมัย <input type="checkbox"/> 3) การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. กิจกรรมมีส่วนร่วมในนิทรรศการใดบ้างที่ท่านได้ลงมือทำ <input type="checkbox"/> 1) กิจกรรมแต้มสี แต่งภาพ ระบายสี หุ่นตามตัวเลข สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย <input type="checkbox"/> 2) กิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย ลงรักปิดทองลายรดน้ำ แล้วนำมาเรียงต่อ ประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่ <input type="checkbox"/> 3) กิจกรรมกระหนะลาย แต้มแต่ง กระหนะลายไทย ลงสี ประดับงาน ประติมากรรมไทย <input type="checkbox"/> 4) กิจกรรมประดับกระจกสี สีลาแสง ติดกระจกสีประดับดอกพุดตานยักษ์ <input type="checkbox"/> 5) กิจกรรมลายลี้ม พิมพ์หมึก สร้างสรรค์โปสเตอร์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ โดยใช้ลายพรรณพฤกษาจากลายรดน้ำ <input type="checkbox"/> 6) มุมถ่ายภาพป่าหิมพานต์ ถ่ายภาพ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	เปลี่ยนคำว่า “ทำ” เป็นคำว่า “ปฏิบัติ” (ผศ.ดร. วัชรินทร์)

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<p>กับฉากป่าหิมพานต์ และเผยแพร่ลงช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ พร้อมใส่ Hashtag เพื่อลุ้นรับของรางวัล</p> <p><input type="checkbox"/> 7) แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้และประเมินนิทรรศการ สแกน QR Code เพื่อแสดงความคิดเห็น ในเว็บไซต์ โดยจะมีการแสดงผลการตอบทันทีในจอแสดงผล</p>						
<p>3. กิจกรรมมีส่วนร่วมกิจกรรมใดที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด</p> <p><input type="checkbox"/> 1) กิจกรรมแต้มสี แต่งภาพ ระบายสี ฝุ่นตามตัวเลข สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย</p> <p><input type="checkbox"/> 2) กิจกรรมเช้ดรัก ปิดทอง ต่อลาย ลงรักปิดทองลายรดน้ำ แล้วนำมาเรียงต่อประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่</p> <p><input type="checkbox"/> 3) กิจกรรมกระแหนะลาย แต้มแต่งกระแหนะลายไทย ลงสี ประดับงานประติมากรรมไทย</p> <p><input type="checkbox"/> 4) กิจกรรมประดับกระจกสี ลีลาแสงติดกระจกสีประดับดอกพุดตานยักษ์</p> <p><input type="checkbox"/> 5) กิจกรรมลายลึ้ม พิมพ์หมึก สร้างสรรค์โปสการ์ดด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ โดยใช้ลายพรรณพฤกษาจากลายรดน้ำ</p> <p><input type="checkbox"/> 6) แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้และ</p>	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้	<p>ปรับข้อคำถาม เป็น กิจกรรมมีส่วนร่วม กิจกรรมใดที่ท่านลงมือทำแล้วชื่นชอบมากที่สุด (ผศ.ดร.อำไพ)</p>

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ประเมินนิทรรศการ สแกน QR Code เพื่อแสดงความคิดเห็น ในเว็บไซต์ โดยจะมีการแสดงผลการตอบทันทีในจอแสดงผล						
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อนิทรรศการ						
ด้านเนื้อหาและกิจกรรม						
ส่วนนำเข้าสู่นิทรรศการ						
1. ผังกราฟิกลำดับเหตุการณ์ (Timeline) ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ทำให้ฉันมีความรู้และมีความเข้าใจเรื่องศิลปะไทยมากขึ้น	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
นิทรรศการส่วนศิลปะไทยประเพณี						
2. ฉันเข้าใจเกี่ยวกับคติความเชื่อ รูปแบบ ลักษณะ วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยประเพณี	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	เพิ่มคำว่า “มากขึ้น” ท้ายประโยค (ผศ.ดร. วชิรินทร์)
3. กิจกรรมแต้มสี แต่งภาพ ระบายสีฝุ่น ตามตัวเลข สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย ทำให้ฉันเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยประเพณีและสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	ปรับข้อคำถามให้สั้น กระชับ (ผศ.ดร.อินทิรา)
4. กิจกรรมเช้ดรัก ปิดทอง ต่อลาย ลงรัก ปิดทองลายรดน้ำ แล้วนำมาเรียงต่อ ประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่ทำให้ฉันเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานลายรดน้ำ และสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	ปรับข้อคำถามให้สั้น กระชับ (ผศ.ดร.อินทิรา)

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
นิทรรศการส่วนศิลปะไทยร่วมสมัย						
5. ฉันเข้าใจเกี่ยวกับคติความเชื่อ รูปแบบ ลักษณะ วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ และ รูปแบบการปรับเปลี่ยนระหว่างศิลปะไทย ประเพณีกับศิลปะไทยร่วมสมัย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	เพิ่มคำว่า “มากขึ้น” ท้ายประโยค (ผศ.ดร. วัชรินทร์)
6. กิจกรรมกระแหนะลาย แต้มแต่ง กระแหนะลายไทย ลงสี ประดับงาน ประติมากรรมไทย ทำให้ฉันเข้าใจการ ปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการสร้างสรรค์ ผลงานของศิลปะไทยร่วมสมัย และ สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7. กิจกรรมประดับกระจกสี ลีลาแสง ติด กระจกสีประดับดอกพุดตานยักษ์ ทำให้ ฉันเข้าใจการปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการ การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปะไทยร่วม สมัย และสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	ปรับข้อคำถาม ให้สั้น กระชับ (ผศ.ดร.อินทิรา)
นิทรรศการส่วนการประยุกต์ใช้ศิลปะ ไทยในผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน						
8. ฉันได้รับความรู้และเข้าใจวิธีการนำ ศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
9. ฉันสามารถคิดแนวทางการต่อยอด สร้างสรรค์ผลงาน ที่นำศิลปะไทยมา ประยุกต์ใช้ได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
10. กิจกรรมลายลิ่ม พิมพ์หมึก สร้างสรรค์โปสการ์ดด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ โดยใช้ลายพรรณพฤกษาจากลายรดน้ำ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	ปรับข้อคำถาม ให้สั้น กระชับ (ผศ.ดร.อินทิรา)

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ทำให้ฉันเข้าใจแนวทางและวิธีการ ประยุกต์ใช้ศิลปะไทย รวมทั้งสามารถ สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองได้						
11. มุมถ่ายภาพพาหิมพานต์ ทำให้ฉัน เข้าใจแนวทางและวิธีการประยุกต์ใช้ ศิลปะไทย และเห็นว่าสามารถประยุกต์ใช้ ศิลปะไทยให้ปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวัน ได้	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	ปรับข้อคำถาม ให้สั้น กระชับ (ผศ.ดร.อินทิรา)
ส่วนสรุปนิทรรศการ						
12. การเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ แนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ ทำให้ฉันได้ฝึกคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	
13. การประเมินนิทรรศการด้วยวิธีนี้ ทำ ให้ฉันได้แบ่งปันความคิดของตัวเองและ เข้าใจความคิดเห็นของผู้อื่น	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	
ด้านประสบการณ์ที่ได้รับจากการชม นิทรรศการฯ						
14. เนื้อหาของนิทรรศการมีความ น่าสนใจ	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	
15. ฉันได้รับความรู้และมีความเข้าใจเรื่อง ศิลปะไทยจากการชมนิทรรศการ และ การทำกิจกรรมในนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	
16. ประสบการณ์จากการชมนิทรรศการ ทำให้ฉันมีแนวทางในการนำศิลปะไทยมา ใช้ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	
17. ฉันสนุกที่ได้ทำกิจกรรมในนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
18. ฉันชื่นชอบและภูมิใจในผลงานศิลปะ ที่ฉันได้ทำในนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
19. ฉันชื่นชอบศิลปะไทยมากขึ้น	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
20. ฉันเห็นคุณค่าความสำคัญของศิลปะ ไทยมากขึ้น	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
21. ในอนาคตฉันจะเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่มี การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยมาใช้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ด้านคู่มือการชมนิทรรศการ						
22. รูปแบบคู่มือการชมนิทรรศการมี ความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
23. เนื้อหาคู่มือการชมนิทรรศการมีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
24. ฉันจัดบันทึกและทำกิจกรรมในคู่มือ การชมนิทรรศการ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ด้านสื่อการเรียนรู้						
25. ผลงานศิลปะ ภาพถ่าย ภาพกราฟิก ตัวอย่างวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ ผลงานศิลปะไทย ที่จัดแสดงใน นิทรรศการมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
26. วัสดุ-อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรม ศิลปะแบบมีส่วนร่วมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ด้านระยะเวลาและสถานที่						
27. สถานที่จัดนิทรรศการมีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
28. ระยะเวลาที่จัดนิทรรศการมีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม						
1. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหากมีการจัด นิทรรศการครั้งต่อไป	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. ความคิดเห็นอื่น ๆ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะ	ผู้ให้ข้อเสนอแนะ
ด้านสื่อการเรียนรู้ เพิ่มคำถาม ข้อมูลเพิ่มเติมในช่องทาง QR Code มีความเหมาะสม	(ผศ.ดร.อำไพ)
เพิ่มข้อคำถาม ตอนที่ 3 ต่อจากข้อ 20 ฉันทระหนักและเห็นคุณค่า ความสำคัญในการอนุรักษ์ศิลปะไทยที่มีคุณค่า	(ผศ.ดร.วัชรินทร์)

แบบตรวจสอบความตรงโดยผู้ทรงคุณวุฒิ
แบบประเมินความพึงพอใจกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน
ภายใต้กิจกรรมศิลปไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชน

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน						
1. เพศ <input type="checkbox"/> 1) หญิง <input type="checkbox"/> 2) ชาย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. อายุ <input type="checkbox"/> 1) ต่ำกว่า 18 ปี <input type="checkbox"/> 2) 18-25 ปี <input type="checkbox"/> 3) มากกว่า 25 ปี	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3. สถานภาพ <input type="checkbox"/> 1) นักเรียน <input type="checkbox"/> 2) นิสิต/นักศึกษา <input type="checkbox"/> 3) ครู <input type="checkbox"/> 4) อาจารย์ <input type="checkbox"/> 5) อื่น ๆ โปรดระบุ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
4. การศึกษา <input type="checkbox"/> 1) มัธยมศึกษา <input type="checkbox"/> 2) ปริญญาตรี <input type="checkbox"/> 3) ปริญญาโท <input type="checkbox"/> 4) ปริญญาเอก <input type="checkbox"/> 5) อื่น ๆ โปรดระบุ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ตอนที่ 2 ประสิทธิภาพการชมนิทรรศการ ฯ						
1. ท่านเข้าชมนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ไทยสำหรับเยาวชนก่อนมาทำกิจกรรมหรือไม่ <input type="checkbox"/> 1) ฉันท้เข้าชมนิทรรศการแล้ว <input type="checkbox"/> 2) ฉันท้ยังไม่ได้เข้าชมนิทรรศการ						
2. กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop) ที่ท่านเข้าร่วม <input type="checkbox"/> 1) กิจกรรมปัฏษา พกพาหิมพานต์ สร้างสรรค์ลายสัตัวหิมพานต์บนกระเป๋้า ด้วยเทคนิคการปัฏษ (Punch Needle) <input type="checkbox"/> 2) กิจกรรมร้อยลาย เรียงมงคล สร้างสรรค์สร้อยข้อมือลายประจ๋ายาม โดยใช้ สีและหินที่มีความหมายมงคล <input type="checkbox"/> 3) กิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลวดลาย วาดภาพลงสีกระถางดินเผา ด้วยลวดลาย กระเบื้องเคลือบประดับพระปรารค์ วัดอรุณ ราชวรารามราชวรมหาวิหาร	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม						
ด้านรูปแบบกิจกรรม						
1. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานมีความ ชัดเจน สามารถปฏิบัติตามได้ง่าย	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	
2. วัสดุ อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมมีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	
3. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมมีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	
4. รูปแบบในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	
5. สถานที่ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ ได้	

ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย						
6. ฉันชื่นชอบและเห็นความสำคัญของศิลปะไทย จึงสนใจเข้าร่วมกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
7. ฉันนำความรู้จากการชมนิทรรศการมาต่อยอดใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
8. ฉันรู้และเข้าใจวิธีการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	เพิ่มข้อความ “จากการร่วมกิจกรรมอบรม” (ผศ.ดร.วัชรินทร์)
9. ฉันรู้ว่าจะนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	เพิ่มคำ “และเข้าใจ” ต่อจากฉันรู้ (ผศ.ดร.วัชรินทร์)
10. ฉันสามารถสร้างสรรค์ผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะด้วยตนเองได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
11. ฉันสามารถคิดสร้างสรรค์ต่อยอดแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในรูปแบบอื่น ๆ ได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
12. ฉันชื่นชอบและภูมิใจในผลงานของตนเอง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
13. ฉันได้ร่วมเผยแพร่และสืบทอดศิลปะไทย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
14. ฉันเห็นคุณค่าของศิลปะไทยมากขึ้น	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
15. ฉันพึงพอใจที่ได้ทำกิจกรรมนี้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม						

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. ท่านคิดว่าการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในลักษณะนี้ สามารถนำไปสร้างสรรค์เป็นอะไรได้อีกบ้าง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหากมีการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะ	ผู้ให้ข้อเสนอแนะ
เพิ่มข้อคำถาม ตอนที่ 3 ต่อจากข้อ 15 ฉันจะนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวัน	ผศ.ดร.วัชรินทร์

แบบตรวจสอบความตรงโดยผู้ทรงคุณวุฒิ
แบบประเมินการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในผลงาน

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ประเด็นในการประเมิน						
ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย						
4 คะแนน ระดับคุณภาพ ดีมาก เลือกประเภท ลักษณะ รูปแบบ หรือลวดลายของศิลปะไทยที่สอดคล้องเหมาะสมกับการนำไปออกแบบประยุกต์ใช้ และสอดคล้องกับบริบทของการนำลวดลายไปใช้ได้ดีมาก สามารถนำศิลปะไทยมาปรับ เปลี่ยนแปลง ประยุกต์ได้อย่างเป็นขั้นตอนมีความชัดเจน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3 คะแนน ระดับคุณภาพ ดี เลือกประเภท ลักษณะ รูปแบบ หรือลวดลายของศิลปะไทยที่สอดคล้องกับการนำไปออกแบบประยุกต์ใช้ และสอดคล้องกับบริบทของการนำลวดลายไปใช้ได้ดี สามารถนำศิลปะไทยมาปรับ เปลี่ยนแปลง ประยุกต์ได้อย่างเป็นขั้นตอน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2 คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้ เลือกประเภท ลักษณะ รูปแบบ หรือลวดลายของศิลปะไทยที่ไม่สอดคล้องเหมาะสมกับการนำไปออกแบบประยุกต์ใช้ และไม่สอดคล้องกับบริบทของการนำลวดลายไปใช้ นำศิลปะไทยมาปรับ เปลี่ยนแปลง ประยุกต์ใช้อย่างไม่เป็นขั้นตอน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
1 คะแนน ระดับคุณภาพ ต้องปรับปรุง ไม่ได้เลือกใช้ศิลปะไทย หรือเลือกประเภท	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ลักษณะ รูปแบบ หรือลวดลายของศิลปะไทยที่ไม่เหมาะสมมาใช้ และไม่สอดคล้องกับการนำไปออกแบบประยุกต์ใช้ ไม่สอดคล้องกับบริบทของการนำลวดลายไปใช้ ไม่สามารถนำศิลปะไทยมาปรับ เปลี่ยนแปลง ประยุกต์ได้						
ความคิดสร้างสรรค์						
4 คะแนน ระดับคุณภาพ ดีมาก มีความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ผลงานแสดงออกถึงความคิดละเอียดละออ ความคิดริเริ่ม คิดได้แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร สามารถคิดและสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมดีมาก	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
3 คะแนน ระดับคุณภาพ ดี มีความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ผลงานแสดงออกถึงความคิดละเอียดละออ ความคิดริเริ่ม คิดได้แปลกใหม่ สามารถคิดและสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมดี	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
2 คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้ มีความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ผลงานแสดงออกถึงความคิดริเริ่ม แต่ผลงานไม่มีความแปลกใหม่	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
1 คะแนน ระดับคุณภาพ ต้องปรับปรุง ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย หรือคัดลอกผลงานผู้อื่น	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ความสมบูรณ์ สวยงามของผลงาน						
4 คะแนน ระดับคุณภาพ ดีมาก ผลงานเสร็จสมบูรณ์ 100% มีการเก็บรายละเอียดงานเรียบร้อยดี	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	ตัด 100% ออก ใช้ การเขียนอธิบาย แทน (ผศ.ดร.อำไพ)

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
3 คะแนน ระดับคุณภาพ ดี ผลงานเสร็จสมบูรณ์ 100% แต่ยังเก็บ รายละเอียดงานไม่เรียบร้อย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	ตัด 100% ออก ใช้ การเขียนอธิบาย แทน (ผศ.ดร.อำไพ)
2 คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้ ผลงานเสร็จ 80-90% เก็บรายละเอียดงานไม่ เรียบร้อย หรือไม่เก็บรายละเอียดงาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	ตัด 100% ออก ใช้ การเขียนอธิบาย แทน โดยปรับเป็นใช้ คำว่า เกือบเสร็จ (ผศ.ดร.อำไพ)
1 คะแนน ระดับคุณภาพ ต้องปรับปรุง ผลงานไม่เสร็จ ไม่เก็บรายละเอียดงาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้จริง ในชีวิตประจำวัน						
4 คะแนน ระดับคุณภาพ ดีมาก ผลงานมีรูปแบบน่าสนใจ สามารถนำไปใช้ได้จริง ในชีวิตประจำวัน	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้	ปรับคำว่า น่าสนใจ ให้เป็นเกณฑ์ที่ สามารถวัดได้ (ผศ.ดร.อำไพ)
3 คะแนน ระดับคุณภาพ ดี สามารถนำผลงานไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน แต่ผลงานยังไม่มีโดดเด่นมากนัก	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้	ปรับคำว่า ยังไม่มี ความโดดเด่นมากนัก ให้เป็นเกณฑ์ที่ สามารถวัดได้ (ผศ.ดร.อำไพ)
2 คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้ ผลงานใช้ได้จริง แต่ไม่เหมาะสมกับงานนำไปใช้ ในชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	
1 คะแนน ระดับคุณภาพ ต้องปรับปรุง ผลงานไม่สามารถนำไปใช้จริง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้	เพิ่มคำต่อท้ายประโยค “ในชีวิตประจำวัน” (ผศ.ดร.วัชรินทร์)

ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

(เครื่องมือระยะที่ 1 ได้รับการพิจารณาอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมวิจัยในคน
ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ ให้ดำเนินการศึกษาวิจัยแล้ว)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2

สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์ : 0 2218 3210-11 E-mail: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 211/2564

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 135/64 การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ผู้วิจัยหลัก นางสาวนาถิ์ ชามรังศรี

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม วิมลรัตน์ นิลรัตน์
(ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ธีระพันธ์ เหลืองทองคำ)
ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม นพ. นพ. นพ.
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หนึ่งทัย แร่งผลสัมฤทธิ์)
กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบลดขั้นตอน

วันที่รับรอง: 31 สิงหาคม 2564

วันหมดอายุ: 30 สิงหาคม 2565

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. ข้อเสนอโครงการวิจัย
2. ประวัติและผลงานของผู้วิจัย
3. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
4. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
5. แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต



เลขที่โครงการ	135 / 64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 2564
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 2565

เงื่อนไข

1. ผู้วิจัยรับทราบว่าเป็นการวิจัยจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ขออนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัย ภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้เพื่อเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบกรณีเว้น (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1, 6 และ 7 เท่านั้น

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะไทย

ชื่อโครงการวิจัย การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ชื่อผู้วิจัย นางสาวนาถิ์ ชามรังศรี

คำชี้แจง ท่านได้รับเชิญให้เข้าร่วมการวิจัยนี้ เนื่องจากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ที่มีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 5 ปี จำนวนผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งสิ้น 3 คน ทั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมการวิจัย 1 ครั้ง เป็นเวลา 2 ชั่วโมง ซึ่งระหว่างการสัมภาษณ์จะมีการหยุดพักเป็นเวลา 10 นาที หลังจากผู้เข้าร่วมวิจัยให้สัมภาษณ์ไปแล้วเป็น เวลา 30 นาที

แบบสัมภาษณ์มีจำนวน 30 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์	จำนวน 5 ข้อ
ตอนที่ 2 ประสบการณ์ด้านศิลปะไทย	จำนวน 18 ข้อ
ตอนที่ 3 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน	จำนวน 7 ข้อ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

รหัสประจำตัวผู้ให้สัมภาษณ์.....

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2. วุฒิการศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ.....
3. ประสบการณ์การทำงานด้านศิลปะไทย.....ปี
4. สาขาวิชาที่จบการศึกษา
5. อาชีพ

ตอนที่ 2 ประสบการณ์ด้านศิลปะไทย

1. สาขาทางด้านศิลปะไทยที่ท่านมีความเชี่ยวชาญ
2. ท่านสามารถสร้างสรรค์ศิลปะไทยประเภทใดบ้าง
3. ท่านใช้วัสดุอุปกรณ์ใดในการสร้างสรรค์งานศิลปะไทย
4. ท่านมีขั้นตอน กระบวนการ วิธีการสร้างสรรค์ศิลปะไทยอย่างไร
5. ท่านมีวิธีการค้นคว้าหาความรู้และหาประสบการณ์เพิ่มเติมอย่างไรบ้าง



เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

6. ท่านมีวิธีการที่ทำให้เยาวชนซึมซับศิลปะไทยได้อย่างไรบ้าง
7. ในทหรรณะของท่าน ท่านมีความคิดเห็นว่หลักสูตรการเรียนการสอนศิลปะไทยในโรงเรียนและสถาบันอุดมศึกษาีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร
8. ท่านคิดว่าแง่มุมใดของศิลปะไทยที่อยู่ในความสนใจของเยาวชน
9. ท่านคิดว่าลักษณะเด่นของงานศิลปะไทยแต่ละประเภทที่เยาวชนควรรู้คืออะไร

จิตรกรรมไทย.....

ประติมากรรมไทย.....

สถาปัตยกรรมไทย.....

หัตถศิลป์ไทย.....
10. ท่านคิดว่าผลงานศิลปะไทยชิ้นใดบ้างที่เยาวชนควรรู้จัก เพราะเหตุใด

จิตรกรรมไทย.....

ประติมากรรมไทย.....

สถาปัตยกรรมไทย.....

หัตถศิลป์ไทย.....
11. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยคืออะไร
12. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการเรียนรู้ศิลปะไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วยวิธีใด
13. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วยวิธีใด
14. ท่านคิดว่าควรนำศิลปะไทยมาออกแบบสร้างสรรค์อะไร ที่จะเกิดประโยชน์และดึงดูดความสนใจของเยาวชนให้นำไปใช้ในชีวิิตประจำวัน
15. ท่านคิดว่าผลิตภัณฑ์ใดที่มีการนำศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบแล้วสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิิตประจำวันได้อย่างความโดดเด่นและมีความน่าสนใจ ผลงานชิ้นนั้นโดดเด่นอย่างไร (โปรดระบุชื่อหรือประเภทผลิตภัณฑ์)
16. ท่านคิดว่าผลงานการออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร
17. ท่านคิดว่ากการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบที่ไม่เหมาะสม มีอะไรบ้าง เพราะเหตุใด
18. ท่านคิดว่ารูปแบบการประยุกต์ใช้รูปแบบใดเหมาะสมกับการนำไปจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยให้กับเยาวชน โปรดเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด (1 หมายถึงมากที่สุด และ 5 หมายถึงน้อยที่สุด)

.....การตกแต่งงานใช้สิ่งเดิมในแง่มุมใหม่ให้คุ้มค่า

.....การรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อน

.....การเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งาน

.....การเพิ่มประโยชน์ใช้สอยหรือคุณค่าการใช้งาน



วันที่รับรอง 31 ส.ค. 64

วันหมดอายุ 30 ส.ค. 65

.....การแปรนามธรรมเป็นรูปธรรมโดยนำความรู้มาใช้จริง

.....การนำสิ่งหนึ่งมาใช้ในบริบทใหม่

ตอนที่ 3 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

1. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านคิดว่าการศึกษาศิลปะไทยในพิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการมีปัญหาและอุปสรรคใดบ้าง
2. ท่านคิดว่านิทรรศการศิลปะไทยที่ดีควรมีจุดเด่นและมีรูปแบบอย่างไร
3. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับการชมนิทรรศการสามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง
4. ท่านคิดว่านิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชน ควรมีเนื้อหาที่จัดแสดงเกี่ยวกับศิลปะไทยในองค์ประกอบใดบ้าง เพราะเหตุใด
5. ท่านคิดว่าการจัดพื้นที่นิทรรศการที่แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ศิลปะแบบประเพณี ศิลปะไทยร่วมสมัย และการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน จะสามารถจัดเนื้อหาให้ส่งเสริมหรือสัมพันธ์กันอย่างไรได้บ้าง
6. ท่านคิดว่าควรจัดนิทรรศการศิลปะไทยรูปแบบใดที่จะกระตุ้นความสนใจและนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้
7. ท่านคิดว่าสถานที่สำหรับจัดนิทรรศการศิลปะไทยฯ ให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร



เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย

ชื่อโครงการวิจัย การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ชื่อผู้วิจัย นางสาววนาลี ชามรังศรี

คำชี้แจง ท่านได้รับเชิญให้เข้าร่วมการวิจัยนี้ เนื่องจากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะไทย ที่มีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 5 ปี จำนวนผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งสิ้น 3 คน ทั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมการวิจัย 1 ครั้ง เป็นเวลา 2 ชั่วโมง 30 นาที ซึ่งระหว่างการสัมภาษณ์จะมีการหยุดพักเป็นเวลา 10 นาที หลังจากผู้เข้าร่วมวิจัยให้สัมภาษณ์ไปแล้วเป็น เวลา 30 นาที

แบบสัมภาษณ์จำนวน 51 ข้อ แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

- | | |
|---|--------------|
| ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์ | จำนวน 7 ข้อ |
| ตอนที่ 2 ประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะไทย | จำนวน 12 ข้อ |
| ตอนที่ 3 การจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชน | จำนวน 16 ข้อ |
| ตอนที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน | จำนวน 16 ข้อ |

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

รหัสประจำตัวผู้ให้สัมภาษณ์.....

- เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ ไม่ระบุ
- วุฒิการศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ.....
- ประสบการณ์การทำงานด้านการสอนศิลปะไทย.....ปี
- สาขาวิชาที่จบการศึกษา
- อาชีพ
- ตำแหน่ง
- สถานที่ทำงาน

ตอนที่ 2 ประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะไทย

1. สาขาทักษะด้านศิลปะไทยที่ท่านมีความเชี่ยวชาญ

2. รายวิชาเกี่ยวกับศิลปะไทยที่ท่านเป็นผู้สอน

3. ระดับชั้นที่ท่านสอน

เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65



4. ท่านมีขั้นตอน กระบวนการ วิธีการสอนศิลปะไทยรายวิชาต่าง ๆ อย่างไรบ้าง
5. ท่านใช้สื่อการเรียนรู้ใดบ้างในการสอนศิลปะไทย
6. ท่านใช้วัสดุ-อุปกรณ์ใดบ้างในการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
7. ท่านมีวิธีการและเกณฑ์ในการประเมินผลงานอย่างไร
8. ท่านคิดว่าจุดสำคัญของการสอนศิลปะไทยคืออะไร เพราะเหตุใด
9. ท่านมีวิธีการค้นคว้าหาความรู้และหาประสบการณ์เพิ่มเติมอย่างไรบ้าง
10. ท่านมีวิธีการที่ทำให้เยาวชนซึมซับศิลปะไทยได้อย่างไรบ้าง
11. ในทหระสนะของท่าน ท่านมีความคิดเห็นว่หลักสูตรการเรียนการสอนศิลปะไทยในโรงเรียนและสถาบันอุดมศึกษามีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร
12. ท่านคิดว่าแง่มุมใดของศิลปะไทยที่อยู่ในความสนใจของเยาวชน

ตอนที่ 3 การจัดกิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชน

1. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยคืออะไร
2. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการเรียนรู้ศิลปะไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วยวิธีใด
3. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วยวิธีใด
4. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชนควรเน้นการสอนเรื่องใด
5. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะไทยที่ดีควรมีขั้นตอนและวิธีการสอนอย่างไร
6. ท่านคิดว่าควรนำศิลปะไทยมาออกแบบสร้างสรรค์อะไร ที่จะเกิดประโยชน์และดึงดูดความสนใจของเยาวชนให้นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
7. ท่านคิดว่าผลิตภัณฑ์ใดที่มีการนำศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบแล้วสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างความโดดเด่นและมีความน่าสนใจ ผลงานชิ้นนั้นโดดเด่นอย่างไร (โปรดระบุชื่อหรือประเภทผลิตภัณฑ์)
8. ท่านคิดว่ารูปแบบการประยุกต์ใช้รูปแบบใดเหมาะสมกับการนำไปจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยให้กับเยาวชน โปรดเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด (1 หมายถึงมากที่สุด และ 5 หมายถึงน้อยที่สุด)

.....การตกแต่งของใช้สิ่งเดิมในแง่มุมใหม่ให้คุ้มค่า

.....การรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อน

.....การเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งาน

.....การเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพการใช้งาน

.....การแปรนามธรรมเป็นรูปธรรมโดยนำความรู้มาใช้จริง

.....การนำสิ่งหนึ่งมาใช้ในบริบทใหม่

วันที่รับรอง 31 ส.ค. 64

วันหมดอายุ 30 ส.ค. 65



9. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไรให้เยาวชนสามารถทบทวนประสบการณ์ ความเข้าใจ และสะท้อนความสำคัญของศิลปะไทยได้
10. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไรให้เยาวชนสามารถวิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับ ศิลปะไทยและสามารถหาแนวทางการนำไปใช้ได้
11. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไรให้เยาวชนสามารถพัฒนาความคิดเกี่ยวกับศิลปะไทย และนำมาสู่การสร้างสรรคผลงานศิลปะไทยได้
12. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไรให้เยาวชนสามารถวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกี่ยวกับผลงานศิลปะไทยที่สร้างสรรค์ขึ้นมาได้
13. ท่านคิดว่าควรมีเกณฑ์ในการวัดและประเมินผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชนอย่างไร
14. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรจะได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมศิลปะไทยคืออะไร
15. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชนควรใช้ระยะเวลาเท่าใด
16. ท่านคิดว่าควรจัดสถานที่สำหรับจัดกิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชนในลักษณะใด

ตอนที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

1. ท่านคิดว่าลักษณะเด่นของงานศิลปะไทยแต่ละประเภทที่เยาวชนควรรู้จักคืออะไร
จิตรกรรมไทย.....
ประติมากรรมไทย.....
สถาปัตยกรรมไทย.....
หัตถศิลป์ไทย.....
2. ท่านคิดว่าผลงานศิลปะไทยชิ้นใดบ้างที่เยาวชนควรรู้จัก เพราะเหตุใด
จิตรกรรมไทย.....
ประติมากรรมไทย.....
สถาปัตยกรรมไทย.....
หัตถศิลป์ไทย.....
3. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรจะได้เรียนรู้จากการชมนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริม การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน คืออะไร
4. ท่านคิดว่านิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยใน ชีวิตประจำวันที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชน ควรมีเนื้อหาที่จัดแสดงเกี่ยวกับศิลปะไทยใน องค์ประกอบใดบ้าง เพราะเหตุใด



เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

5. ท่านคิดว่าการจัดพื้นที่นิทรรศการที่แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ศิลปะแบบประเพณี ศิลปะไทยร่วมสมัย และการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน จะสามารถจัดเนื้อหาให้ส่งเสริมหรือสัมพันธ์กันอย่างไรได้บ้าง
6. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านคิดว่าการศึกษาศิลปะไทยในพิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการมีปัญหาและอุปสรรคใดบ้าง
7. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ประเภทใดที่ทำให้เยาวชนเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะไทยได้ง่ายและรวดเร็ว
8. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ของเยาวชนมีอะไรบ้าง
9. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการควรส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์อย่างไรบ้าง
10. หากไม่สามารถนำผลงานจริงมาจัดแสดงได้ ควรใช้สื่อการเรียนรู้ใดทดแทนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพใกล้เคียงของจริงมากที่สุด
11. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ที่ให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับการนิทรรศการสามารถทำได้ด้วยวิธีใด
12. ท่านคิดว่านิทรรศการรูปแบบใดที่จะกระตุ้นความสนใจและนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้
13. ท่านคิดว่าเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการหรือสมุดบันทึกการชมนิทรรศการสำหรับเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร
14. ท่านคิดว่าผลงานการออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร
15. ท่านคิดว่าการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบที่ไม่เหมาะสม มีอะไรบ้าง เพราะเหตุใด
16. ท่านคิดว่าสถานที่สำหรับจัดนิทรรศการศิลปะไทยฯ ให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร



เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน

ชื่อโครงการวิจัย การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ชื่อผู้วิจัย นางสาววนาลี ขามรังศรี

คำชี้แจง ท่านได้รับเชิญให้เข้าร่วมการวิจัยนี้ เนื่องจากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน ที่มีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 5 ปี จำนวนผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งสิ้น 3 คน ทั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมการวิจัย 1 ครั้ง เป็นเวลา 2 ชั่วโมง 30 นาที ซึ่งระหว่างการสัมภาษณ์จะมีการหยุดพักเป็นเวลา 10 นาที หลังจากผู้เข้าร่วมวิจัยให้สัมภาษณ์ไปแล้ว เป็น เวลา 30 นาที

แบบสัมภาษณ์จำนวน 46 ข้อ แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์	จำนวน 7 ข้อ
ตอนที่ 2 ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน	จำนวน 15 ข้อ
ตอนที่ 3 การจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียนสำหรับเยาวชน	จำนวน 18 ข้อ
ตอนที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน	จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

รหัสประจำตัวผู้ให้สัมภาษณ์.....

1. ประสบการณ์การทำงานด้านการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน.....ปี
2. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ ไม่ระบุ
3. วุฒิการศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ.....
4. สาขาวิชาที่จบการศึกษา
5. อาชีพ

6. ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน

เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65



ตอนที่ 2 ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียน

1. ท่านจัดกิจกรรมศิลปะไทยรูปแบบใดบ้าง
2. ประเภทของผู้ที่เคยเข้าร่วมกิจกรรมที่ท่านจัด

<input type="radio"/> เด็กก่อนวัยเรียน	<input type="radio"/> นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา
<input type="radio"/> นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา	<input type="radio"/> นิสิต/นักศึกษา
<input type="radio"/> คนวัยทำงาน	<input type="radio"/> ผู้สูงอายุ
<input type="radio"/> ผู้พิการหรือทุพพลภาพ	<input type="radio"/> อื่น ๆ ระบุ.....
3. ท่านมีจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละครั้งประมาณเท่าไร
4. ท่านใช้สถานที่ใดในการจัดกิจกรรม
5. ท่านมีการวางแผนการจัดกิจกรรมอย่างไร
6. ท่านมีผู้ช่วยในการจัดกิจกรรมหรือไม่ ถ้ามี ท่านมีผู้ช่วยกี่คน ปฏิบัติหน้าที่อะไรบ้าง
7. ท่านมีขั้นตอน กระบวนการ วิธีการจัดกิจกรรมศิลปะไทยอย่างไร
8. ท่านใช้สื่อการเรียนรู้ใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะไทย
9. ท่านมีวิธีการจัดพื้นที่ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะไทยอย่างไร
10. ท่านใช้วัสดุ-อุปกรณ์ใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะไทย
11. ท่านใช้ระยะเวลาเท่าใดในการจัดกิจกรรมศิลปะไทย
12. ท่านมีการประเมินผลการจัดกิจกรรมหรือไม่ ถ้ามี ท่านมีวิธีการและเกณฑ์ในการประเมินผลงานอย่างไร
13. ท่านใช้วิธีการใดในการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรม
14. ท่านรับสมัครหรือรับลงทะเบียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทางใด
15. ท่านได้รับความร่วมมือหรือได้รับการสนับสนุนการจัดกิจกรรมจากหน่วยงานใดบ้าง

ตอนที่ 3 การจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียนสำหรับเยาวชน

1. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยคืออะไร
2. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียนสำหรับเยาวชนควรเน้นการสอนเรื่องใด
3. ท่านคิดว่าลักษณะเด่นของงานศิลปะไทยแต่ละประเภทที่เยาวชนควรรู้คืออะไร

จิตรกรรมไทย.....

ประติมากรรมไทย.....

สถาปัตยกรรมไทย.....

หัตถศิลป์ไทย.....



เลขที่โครงการ	13584
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

4. ท่านคิดว่าผลงานศิลปะไทยขึ้นโดบ้างที่เยาวชนควรรู้จัก เพราะเหตุใด
- จิตรกรรมไทย.....
- ประติมากรรมไทย.....
- สถาปัตยกรรมไทย.....
- หัตถศิลป์ไทย.....
5. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะไทยนอกระบบโรงเรียนที่ดีควรมีขั้นตอนและวิธีการอย่างไร
6. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการเรียนรู้ศิลปะไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วยวิธีใด
7. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วยวิธีใด
8. ท่านคิดว่าผลงานหรือผลิตภัณฑ์อะไรที่ควรนำศิลปะไทยมาใช้ออกแบบ เพื่อให้เกิดประโยชน์และดึงดูดความสนใจของเยาวชนให้นำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน
9. ท่านคิดว่าผลิตภัณฑ์ใดที่มีการนำศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบแล้วสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวันได้อย่างความโดดเด่นและมีความน่าสนใจ ผลงานชิ้นนั้นโดดเด่นอย่างไร (โปรดระบุชื่อหรือประเภทผลิตภัณฑ์)
10. ท่านคิดว่ารูปแบบการประยุกต์ใช้รูปแบบใดเหมาะสมกับการนำไปจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยให้กับเยาวชน โปรดเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด (1 หมายถึงมากที่สุด และ 5 หมายถึงน้อยที่สุด)
-การตกแต่งของใช้สิ่งเดิมในแง่มุมใหม่ให้คุ้มค่า
-การรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อน
-การเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งาน
-การเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพการใช้งาน
-การแปรนามธรรมเป็นรูปธรรมโดยนำความรู้มาใช้จริง
-การนำสิ่งหนึ่งมาใช้ในบริบทใหม่
11. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไรให้เยาวชนสามารถทบทวนประสบการณ์ ความเข้าใจ และสะท้อนความสำคัญของศิลปะไทยได้
12. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไรให้เยาวชนสามารถวิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยและสามารถหาแนวทางการนำไปใช้ได้
13. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไรให้เยาวชนสามารถพัฒนาความคิดเกี่ยวกับศิลปะไทยและนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยได้
14. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไรให้เยาวชนสามารถวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานศิลปะไทยที่สร้างสรรค์ขึ้นมาได้

15. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรจะได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยคืออะไร



เลขที่โครงการ 135/64
วันที่รับรอง 31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ 30 ส.ค. 65

16. ท่านคิดว่าควรมีเกณฑ์ในการวัดและประเมินผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชนอย่างไร
17. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชนควรใช้ระยะเวลาเท่าใด
18. ท่านคิดว่าควรจัดสถานที่สำหรับจัดกิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชนในลักษณะใด

ตอนที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

1. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านคิดว่าการศึกษาศิลปะไทยในพิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการมีปัญหาและอุปสรรคใดบ้าง
2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับการชมนิทรรศการสามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง
3. ท่านคิดว่านิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชน ควรมีเนื้อหาที่จัดแสดงเกี่ยวกับศิลปะไทยในองค์ประกอบใดบ้าง เพราะเหตุใด
4. ท่านคิดว่าการจัดพื้นที่นิทรรศการที่แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ศิลปะแบบประเพณี ศิลปะไทยร่วมสมัย และการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน จะสามารถจัดเนื้อหาให้ส่งเสริมหรือสัมพันธ์กันอย่างไรได้บ้าง
5. ท่านคิดว่านิทรรศการรูปแบบใดที่จะกระตุ้นความสนใจและนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้
6. ท่านคิดว่าสถานที่สำหรับจัดนิทรรศการศิลปะไทยฯ ให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร



เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

ชื่อโครงการวิจัย การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ชื่อผู้วิจัย นางสาวนาถิ์ ขามรังศรี

คำชี้แจง ท่านได้รับเชิญให้เข้าร่วมการวิจัยนี้ เนื่องจากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ที่มีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 5 ปี จำนวนผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งสิ้น 3 คน ทั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมการวิจัย 1 ครั้ง เป็นเวลา 2 ชั่วโมง 30 นาที ซึ่งระหว่างการสัมภาษณ์จะมีการหยุดพักเป็นเวลา 10 นาที หลังจากผู้เข้าร่วมวิจัยให้สัมภาษณ์ไปแล้วเป็น เวลา 30 นาที

แบบสัมภาษณ์จำนวน 46 ข้อ แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์ จำนวน 7 ข้อ

ตอนที่ 2 ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย จำนวน 14 ข้อ

ตอนที่ 3 การจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชน จำนวน 19 ข้อ

ตอนที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อ

ส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

สำหรับเยาวชน

จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

รหัสประจำตัวผู้ให้สัมภาษณ์.....

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ ไม่ระบุ

2. วุฒิการศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ.....

3. ประสบการณ์การทำงานด้านการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย.....ปี

4. สาขาวิชาที่จบการศึกษา

5. อาชีพ

6. ตำแหน่ง

7. สถานที่ทำงาน

ตอนที่ 2 ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

ท่านใช้สถานที่ใดในการจัดกิจกรรม

เลขที่.....

วัน.....

วันหมดอายุ.....



2. ท่านจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยรูปแบบใดบ้าง
3. วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายในการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยของท่านคืออะไร
4. ประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยคืออะไร
5. ท่านมีขั้นตอน กระบวนการ วิธีการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยอย่างไร
6. ท่านใช้สื่อการเรียนรู้ใดบ้างในการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
7. ท่านมีวิธีการจัดพื้นที่ห้องที่ใช้ในการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยอย่างไร
8. ท่านใช้วัสดุ-อุปกรณ์ใดบ้างในการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
9. ท่านใช้ระยะเวลาเท่าใดในการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
10. ท่านมีการประเมินผลการจัดกิจกรรมหรือไม่ ถ้ามี ท่านมีวิธีการและเกณฑ์ในการประเมินผลงานอย่างไร
11. ท่านใช้วิธีการใดในการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรม
12. ท่านรับสมัครหรือรับลงทะเบียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทางใด
13. ท่านได้รับความร่วมมือหรือได้รับการสนับสนุนการจัดกิจกรรมจากหน่วยงานใดบ้าง
14. ท่านคิดว่ากิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่จัดแล้วได้ผลดี คือกิจกรรมอะไร จัดขึ้นโดยหน่วยงานใด

ตอนที่ 3 การจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชน

1. ท่านคิดว่าสิ่งที่เยาวชนควรจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยคืออะไร
2. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชนควรเน้นการสอนเรื่องใด
3. ท่านคิดว่าลักษณะเด่นของงานศิลปะไทยแต่ละประเภทที่เยาวชนควรรู้คืออะไร

จิตรกรรมไทย.....

ประติมากรรมไทย.....

สถาปัตยกรรมไทย.....

หัตถศิลป์ไทย.....

4. ท่านคิดว่าผลงานศิลปะไทยชิ้นใดบ้างที่เยาวชนควรรู้จัก เพราะเหตุใด

จิตรกรรมไทย.....

ประติมากรรมไทย.....

สถาปัตยกรรมไทย.....

หัตถศิลป์ไทย.....

5. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดีควรมีขั้นตอนและวิธีการอย่างไร

6. ท่านคิดว่าวัสดุ-อุปกรณ์ใดบ้างที่ควรนำมาใช้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยแต่ละประเภท

และมีความเหมาะสมกับวัยเยาวชน

135/64

วันที่รับรอง 31 ส.ค. 64

วันหมดอายุ 30 ส.ค. 65



จิตรกรรมไทย.....

ประติมากรรมไทย.....

สถาปัตยกรรมไทย.....

หัตถศิลป์ไทย.....

7. ท่านคิดว่าอุปสรรคของการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยคืออะไร ควรแก้ไขด้วยวิธีใด
8. ท่านคิดว่าควรนำศิลปะไทยมาออกแบบสร้างสรรค์อะไร ที่จะดึงดูดความสนใจเพื่อให้เยาวชนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และเกิดประโยชน์สำหรับเยาวชนในปัจจุบัน
9. ท่านคิดว่าผลิตภัณฑ์ใดที่มีการนำศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างความโดดเด่นและมีความน่าสนใจ ผลงานชิ้นนั้นโดดเด่นอย่างไร
10. ท่านคิดว่ารูปแบบการประยุกต์ใช้รูปแบบใดเหมาะสมกับการนำไปจัดกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยให้กับเยาวชน โปรดเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด (1 หมายถึงมากที่สุด และ 5 หมายถึงน้อยที่สุด)
 -การตกแต่งของใช้สิ่งเดิมในแง่มุมใหม่ให้คุ้มค่า
 -การรวมกันของสิ่งที่ไม่เคยรวมกันมาก่อน
 -การเปลี่ยนวัตถุประสงค์การใช้งาน
 -การเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพการใช้งาน
 -การแปรนามธรรมเป็นรูปธรรมโดยนำความรู้มาใช้จริง
 -การนำสิ่งหนึ่งมาใช้ในบริบทใหม่
11. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไรให้เยาวชนสามารถทบทวนประสบการณ์ ความเข้าใจ และสะท้อนความสำคัญของศิลปะไทยได้
12. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไรให้เยาวชนสามารถวิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทยและสามารถหาแนวทางการนำไปใช้ได้
13. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไรให้เยาวชนสามารถพัฒนาความคิดเกี่ยวกับศิลปะไทยและนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยได้
14. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไรให้เยาวชนสามารถวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานศิลปะไทยที่สร้างสรรค์ขึ้นมาได้
15. ท่านคิดว่าผลงานการออกแบบประยุกต์ใช้ศิลปะไทยที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร
16. ท่านคิดว่า การนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบที่ไม่เหมาะสม มีอะไรบ้าง เพราะเหตุใด
17. ท่านคิดว่าควรมีเกณฑ์ในการวัดและประเมินผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชนอย่างไร
18. ท่านคิดว่า การจัดการกิจกรรมประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชนควรใช้ระยะเวลาเท่าใด



วันที่ตรวจ 195/64	วันที่ตรวจ 31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

19. ท่านคิดว่าควรจัดสถานที่สำหรับจัดกิจกรรมศิลปะไทยสำหรับเยาวชนในลักษณะใด

ตอนที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

1. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านคิดว่าการศึกษาศิลปะไทยในพิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการมีปัญหาและอุปสรรคใดบ้าง
2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับการชมนิทรรศการสามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง
3. ท่านคิดว่านิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชน ควรมีเนื้อหาที่จัดแสดงเกี่ยวกับศิลปะไทยในองค์ประกอบใดบ้าง เพราะเหตุใด
4. ท่านคิดว่าการจัดพื้นที่นิทรรศการที่แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ศิลปะแบบประเพณี ศิลปะไทยร่วมสมัย และการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน จะสามารถจัดเนื้อหาให้ส่งเสริมหรือสัมพันธ์กันอย่างไรได้บ้าง
5. ท่านคิดว่านิทรรศการรูปแบบใดที่จะกระตุ้นความสนใจและนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้
6. ท่านคิดว่าสถานที่สำหรับจัดนิทรรศการศิลปะไทยฯ ให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร



เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการนิทรรศการ

ชื่อโครงการวิจัย การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ชื่อผู้วิจัย นางสาววนาลี ชามรังศรี

คำชี้แจง ท่านได้รับเชิญให้เข้าร่วมการวิจัยนี้ เนื่องจากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการนิทรรศการที่มีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 5 ปี จำนวนผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งสิ้น 3 คน ทั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมการวิจัย 1 ครั้ง เป็นเวลา 2 ชั่วโมง ซึ่งระหว่างการสัมภาษณ์จะมีการหยุดพักเป็นเวลา 10 นาที หลังจากผู้เข้าร่วมวิจัยให้สัมภาษณ์ไปแล้วเป็น เวลา 30 นาที

แบบสัมภาษณ์จำนวน 41 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์	จำนวน 7 ข้อ
ตอนที่ 2 ประสบการณ์ในการจัดการนิทรรศการ	จำนวน 23 ข้อ
ตอนที่ 3 การจัดการนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน	จำนวน 11 ข้อ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

รหัสประจำตัวผู้ให้สัมภาษณ์.....

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ ไม่ระบุ
2. วุฒิการศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ.....
3. ประสบการณ์การทำงานด้านการจัดการนิทรรศการ.....ปี
4. สาขาวิชาที่จบการศึกษา
5. อาชีพ
6. ตำแหน่ง
7. สถานที่ทำงาน

ตอนที่ 2 ประสบการณ์ในการจัดการนิทรรศการ

1. ตอนนี้มีขั้นตอน กระบวนการ วิธีการในการเตรียมการจัดนิทรรศการอย่างไร

การแบ่งฝ่ายหน้าที่รับผิดชอบ ต้องประกอบด้วยฝ่ายใดบ้าง

2. อุปสรรคหรือที่เกิิดขึ้นในการจัดการนิทรรศการ ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง

เลขที่โครงการ 135/64
วันที่รับรอง 31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ 30 ส.ค. 65



4. ท่านมีวิธีการจัดพื้นที่ห้องที่ใช้ในการนิทรรศการอย่างไร
5. ท่านใช้ระยะเวลาเท่าใดในการเตรียมการจัดนิทรรศการแต่ละครั้ง
6. ท่านใช้วิธีการใดในการการประชาสัมพันธ์นิทรรศการ
7. ท่านมีแนวทางในการจัดการศึกษาในนิทรรศการอย่างไร
8. ท่านมีการประเมินผลการจัดนิทรรศการหรือไม่ ถ้ามี ท่านมีวิธีการและเกณฑ์ในการประเมินผลงานอย่างไร
9. ท่านเคยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควบคู่กับการจัดนิทรรศการหรือไม่ ถ้าเคย คือกิจกรรมอะไร ทำอย่างไร
10. ท่านใช้วิธีการใดในการการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรม
11. ท่านรับสมัครหรือรับลงทะเบียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทางใด
12. รูปแบบและขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของท่านเป็นอย่างไร
13. ท่านใช้วัสดุ-อุปกรณ์ใดบ้างในการจัดกิจกรรม
14. สื่อการเรียนรู้อะไรบ้างที่ท่านใช้ในการจัดกิจกรรม
15. ท่านมีการประเมินผลการจัดกิจกรรมหรือไม่ ถ้ามี ท่านมีวิธีการและเกณฑ์ในการประเมินผลอย่างไร
16. ท่านได้รับการสนับสนุนหรือมีความร่วมกับหน่วยงานใดบ้างในการจัดกิจกรรม
17. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านคิดว่าการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการมีปัญหาและอุปสรรคอย่างไร
18. ท่านคิดว่านิทรรศการที่เยาวชนเข้าชมส่วนมากมีลักษณะอย่างไร
19. บริบทในการเข้ามนิทรรศการของเยาวชนเป็นอย่างไร เช่น มาชมด้วยตนเอง มากับโรงเรียน หรืออื่น ๆ
20. จากประสบการณ์ของท่าน คิดว่าปัจจัยใดที่ดึงดูดให้เยาวชนเข้ามนิทรรศการคืออะไร
21. หากเคยจัดกิจกรรม ท่านคิดว่าส่วนใดเป็นจุดสำคัญที่ทำให้เยาวชนสนใจมาทำกิจกรรม
22. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันมีบทบาทต่อการจัดนิทรรศการอย่างไรบ้าง
23. ความสำเร็จของการจัดนิทรรศการมีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันอย่างไรบ้าง

ตอนที่ 3 การจัดนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

1. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านคิดว่าการศึกษาศิลปะในพิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการมีปัญหาและอุปสรรคใดบ้าง

เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65



2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับการชมนิทรรศการศิลปะไทยสามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง
3. ท่านคิดว่าควรมีกิจกรรมใดในนิทรรศการศิลปะไทย เพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสำหรับเยาวชน
4. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการศิลปะไทยที่ส่งเสริมการการมีปฏิสัมพันธ์ของเยาวชนมีอะไรบ้าง
5. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ในนิทรรศการศิลปะไทยควรส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์อย่างไรบ้าง
6. หากไม่สามารถนำผลงานจริงมาจัดแสดงได้ ควรใช้สื่อการเรียนรู้ใดทดแทนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพใกล้เคียงของจริงมากที่สุด
7. ท่านคิดว่าการจัดพื้นที่นิทรรศการที่แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ศิลปะแบบประเพณี ศิลปะไทยร่วมสมัย และการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน จะสามารถออกแบบพื้นที่ให้ส่งเสริมหรือสัมพันธ์กันอย่างไรได้บ้าง
8. ท่านคิดว่านิทรรศการศิลปะไทยรูปแบบใดที่จะกระตุ้นความสนใจและนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้
9. ท่านคิดว่าเอกสารคู่มือการชมนิทรรศการหรือสมุดบันทึกการชมนิทรรศการสำหรับเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร
10. ท่านคิดว่าควรมีวิธีการประเมินผลการจัดนิทรรศการสำหรับเยาวชนอย่างไร
11. ท่านคิดว่าสถานที่สำหรับจัดนิทรรศการศิลปะไทยให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเยาวชนควรมีลักษณะอย่างไร



เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

แบบบันทึกการสังเกตการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกิจกรรม

1. กิจกรรมที่สังเกต.....
2. สถานที่..... วันที่..... เวลา.....
3. จำนวนผู้เข้าร่วมทำกิจกรรม..... คน
4. ประเภทของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

<input type="radio"/> เด็กก่อนวัยเรียน	<input type="radio"/> นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา
<input type="radio"/> นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา	<input type="radio"/> นิสิต/นักศึกษา
<input type="radio"/> คนวัยทำงาน	<input type="radio"/> ผู้สูงอายุ
<input type="radio"/> ผู้พิการหรือทุพพลภาพ	<input type="radio"/> อื่น ๆ ระบุ.....
5. หน่วยงานที่จัดกิจกรรม.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลการจัดกิจกรรม

ประเด็นที่ 1 การเตรียมตัวของผู้จัดกิจกรรม

1.1 การเตรียมการจัดกิจกรรม

.....

1.2 ลักษณะของพื้นที่ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

.....

1.3 วิธีการจัดโต๊ะ เก้าอี้ และการจัดที่นั่ง

.....

1.4 ลักษณะของบริเวณสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรม

.....

1.5 การจัดและตกแต่งสถานที่เพื่อให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้

.....



เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

1.6 ภาพแผนผังการจัดสถานที่



ประเด็นที่ 2 การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

2.1 วัสดุ – อุปกรณ์ที่จัดเตรียม

.....

2.2 ลักษณะการจัดเตรียมวัสดุ – อุปกรณ์ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

.....

2.3 วิธีการแจกวัสดุ – อุปกรณ์

.....

2.4 วิธีการเก็บวัสดุ – อุปกรณ์

.....

ประเด็นที่ 3 สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

3.1 ประเภทสื่อการเรียนรู้และวิธีการใช้

.....

3.2 ช่วงเวลาที่ใช้สื่อการเรียนรู้

.....

วันที่รับรอง 31 ส.ค. 64

วันหมดอายุ 30 ส.ค. 65



3.3 คุณภาพของสื่อการเรียนรู้เมื่อนำไปใช้งาน

3.4 ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้

ประเด็นที่ 4 ลักษณะและขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรม

4.1 ชี้นำเข้าสู่กิจกรรม

4.2 การสาธิตการทำกิจกรรม

4.3 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม

4.4 ขั้นสรุปกิจกรรม

ประเด็นที่ 5 เนื้อหาของกิจกรรม

5.1 เนื้อหาหรือประเด็นที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย

5.2 เนื้อหาหรือประเด็นอื่น ๆ

ประเด็นที่ 6 พฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

6.1 การแสดงออกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมต่อผู้สอน

6.2 การแสดงออกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมต่อสื่อการเรียนรู้

6.3 พฤติกรรมขณะสร้างสรรค์ผลงาน

ประเด็นที่ 7 รูปแบบและวิธีการประเมินผลการจัดกิจกรรม

7.1 เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลในการประเมินผล

7.2 วิธีการใช้ในการประเมินผล

เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65



ประเด็นที่ 8 ข้อสังเกตอื่น ๆ

8.1 การกระตุ้นผู้เรียน

8.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขระหว่างกิจกรรม

8.3 ข้อสังเกตอื่น ๆ



เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65


 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบบันทึกการสังเกตการจัดนิทรรศการแบบมีส่วนร่วม

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับนิทรรศการ

1. ชื่อนิทรรศการ.....
2. สถานที่.....
3. ระยะเวลาในการจัดนิทรรศการ.....
4. ประเภทของผู้เข้าชมนิทรรศการ

<input type="radio"/> เด็กก่อนวัยเรียน	<input type="radio"/> นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา
<input type="radio"/> นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา	<input type="radio"/> นิสิต/นักศึกษา
<input type="radio"/> คนวัยทำงาน	<input type="radio"/> ผู้สูงอายุ
<input type="radio"/> ผู้พิการหรือทุพพลภาพ	<input type="radio"/> อื่น ๆ ระบุ.....
5. หน่วยงานที่จัดนิทรรศการ.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลการจัดนิทรรศการ

ประเด็นที่ 1 พื้นที่และวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้จัดนิทรรศการ

1.1 ลักษณะพื้นที่

.....

1.2 การจัดแสงและบรรยากาศภายในนิทรรศการ

.....

1.3 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ติดตั้งผลงานเพื่อแสดง

.....

1.4 การแบ่งพื้นที่จัดแสดงผลงาน

.....

ประเด็นที่ 2 เนื้อหาในการจัดนิทรรศการ

2.1 แนวคิดในการจัดนิทรรศการ

.....

2.2 ผลงานที่จัดแสดงสอดคล้องกับชื่อนิทรรศการ

.....

2.3 รายละเอียดของเนื้อหาที่นิทรรศการต้องการสื่อสาร

.....



เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

ประเด็นที่ 3 ลักษณะผลงานที่จัดแสดง การจัดแบ่งพื้นที่และทิศทางการเดินชมนิทรรศการ

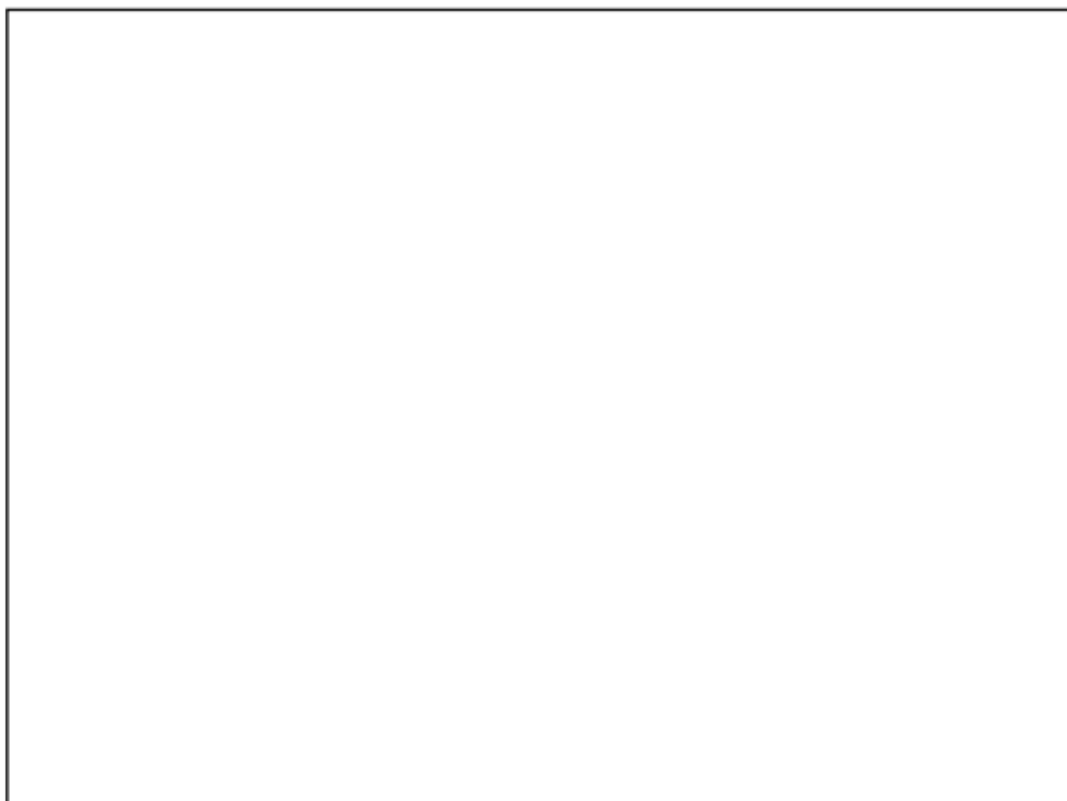
3.1 ประเภทของผลงานที่จัดแสดง

3.2 การเรียงลำดับและเรียบเรียงเนื้อหาเรื่องราวของนิทรรศการ

3.3 การจัดแบ่งพื้นที่แสดงผลงาน

3.4 ลักษณะการจัดเส้นทางเดินชมงาน

3.5 ภาพแผนผังการจัดสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกในนิทรรศการ



ประเด็นที่ 4 สื่อที่ใช้ในนิทรรศการ

4.1 ลักษณะคู่มือหรือสูจิบัตรนิทรรศการ



4.2 สื่อการเรียนรู้

เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

4.3 วิธีใช้สื่อการเรียนรู้ชนิดต่าง ๆ

4.4 สื่อที่ผู้เข้าชมมีความสนใจมากที่สุด

ประเด็นที่ 5 ลักษณะการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ

5.1 รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับคู่มือหรือสูจิบัตรนิทรรศการ

5.2 รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับผลงานจัดแสดง

5.3 รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับสื่อการเรียนรู้

ประเด็นที่ 6 พฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการ

6.1 พฤติกรรมการชมผลงาน

6.2 การมีส่วนร่วมกับนิทรรศการ

6.3 การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

ประเด็นที่ 7 รูปแบบและวิธีการประเมินผลการจัดนิทรรศการ

7.1 เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลในการประเมินผล

7.2 วิธีใช้ในการประเมินผล

ประเด็นที่ 8 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ



เลขที่โครงการ	135/64
วันที่รับรอง	31 ส.ค. 64
วันหมดอายุ	30 ส.ค. 65

แบบประเมินรูปแบบนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการ

ชื่อโครงการวิจัย การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน

ชื่อผู้วิจัย นางสาววนาลี ชามรังศรี

คำชี้แจง แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทรรศการ แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้
 ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 ตอนที่ 2 ประเมินการชมนิทรรศการและการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในนิทรรศการ
 ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อนิทรรศการ
 ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม



จำนวน 4 ข้อ
 จำนวน 3 ข้อ
 จำนวน 30 ข้อ
 จำนวน 2 ข้อ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ตามข้อมูลความเป็นจริง

1. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

2. อายุ

☐ ต่ำกว่า 18 ปี ☐ 18-25 ปี ☐ มากกว่า 25 ปี

3. สถานภาพ

☐ นักเรียน ☐ นิสิต/นักศึกษา ☐ ครู ☐ อาจารย์ ☐ อื่น ๆ ระบุ

4. การศึกษา

☐ มัธยมศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ ระบุ

ตอนที่ 2 ประเมินการชมนิทรรศการและการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในนิทรรศการ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ตามข้อมูลความเป็นจริง

1. พื้นที่นิทรรศการส่วนใดที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด

☐ ศิลปะไทยประเพณี ☐ ศิลปะไทยร่วมสมัย ☐ การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

2. กิจกรรมมีส่วนร่วมในนิทรรศการใดบ้างที่ท่านได้ลงมือปฏิบัติ

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> กิจกรรมแต้มสี แต่งภาพ ระบายสีฝุ่นตามตัวเลข
สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย | <input type="radio"/> กิจกรรมลายลิ่ม พิมพ์หมึก สร้างสรรค์โปสเตอร์ด้วย
เทคนิคภาพพิมพ์ โดยใช้ลายพรรณพฤกษาจากลายรดน้ำ |
| <input type="radio"/> กิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย ลงรักปิดทองลาย
รดน้ำ แล้วนำมาเรียงต่อประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่ | <input type="radio"/> มุมถ่ายภาพป่าหิมพานต์ ถ่ายภาพและเผยแพร่ลงสื่อ
สังคมออนไลน์ พร้อมใส่ # Hashtag ลุ้นรับรางวัล |
| <input type="radio"/> กิจกรรมกระแสนะลาย แต้มแต่ง กระแสนะลายไทย
ลงสี ประดับงานประดิษฐานไทย | <input type="radio"/> แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทย
ไปประยุกต์ใช้และประเมินนิทรรศการ |
| <input type="radio"/> กิจกรรมประดับกระจกสี ลีลาแสง
ติดกระจกสีประดับดอกพุดตานยักษ์ | |



3. กิจกรรมมีส่วนร่วมกิจกรรมใดที่ท่านลงมือปฏิบัติแล้วชื่นชอบมากที่สุด

☐ กิจกรรมแค้นสี แต่งภาพ ระบายสีฝุ่นตามตัวเลข
สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย

☐ กิจกรรมลายลิ่ม พิมพ์หมึก สร้างสรรค์โปสเตอร์ด้วย
เทคนิคภาพพิมพ์ โดยใช้ลายพรรณพฤกษาจากลายรดน้ำ

☐ กิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย ลงรักปิดทองลาย
รดน้ำ แล้วนำมาเรียงต่อประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่

☐ มุมถ่ายภาพพาหิมพานต์ ถ่ายภาพและเผยแพร่ลงสื่อ
สังคมออนไลน์ พร้อมใส่ Hashtag เพื่อลุ้นรับของรางวัล

☐ กิจกรรมกระหนะลาย แค้นแต่ง กระหนะลายไทย
ลงสี ประดับงานประติมากรรมไทย

☐ แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทย
ไปประยุกต์ใช้และประเมินนิทรรศการ

☐ กิจกรรมประดับกระจกสี ลีลาแสง
ติดกระจกสีประดับดอกพุดตานยักษ์



ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อนิทรรศการ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ด้านเนื้อหาและกิจกรรม

ระดับความคิดเห็น
มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

ส่วนนำเข้าสู่นิทรรศการ

1. มังกรฟักลำดับเหตุการณ์ (Timeline) ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย

ทำให้ฉันมีความรู้และมีความเข้าใจเรื่องศิลปะไทยมากขึ้น

นิทรรศการส่วนศิลปะไทยประเพณี

2. ฉันเข้าใจเกี่ยวกับคติความเชื่อ รูปแบบลักษณะ วัสดุ อุปกรณ์ และ

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยประเพณีมากขึ้น

3. กิจกรรมแค้นสี แต่งภาพ ระบายสีฝุ่นตามตัวเลข สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย

ทำให้ฉันเข้าใจกระบวนการทำจิตรกรรมไทยและสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้

4. กิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย ลงรักปิดทองลายรดน้ำ แล้วนำมาเรียงต่อ

ประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่ทำให้ฉันเข้าใจกระบวนการทำลายรดน้ำ และ

สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้

นิทรรศการส่วนศิลปะไทยร่วมสมัย

5. ฉันเข้าใจเกี่ยวกับคติความเชื่อ รูปแบบลักษณะ วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ และ

รูปแบบการปรับเปลี่ยนระหว่างศิลปะไทยประเพณีกับศิลปะไทยร่วมสมัยมากขึ้น

6. กิจกรรมกระหนะลาย แค้นแต่ง กระหนะลายไทย ลงสี ประดับงาน

ประติมากรรมไทย ทำให้ฉันเข้าใจการปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการสร้างสรรค์

ผลงานของศิลปะไทยร่วมสมัย และสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้

7. กิจกรรมประดับกระจกสี ลีลาแสง ติดกระจกสีประดับดอกพุดตานยักษ์

ทำให้ฉันเข้าใจวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะไทยร่วมสมัย และสามารถสร้างสรรค์

ผลงานเองได้



ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อนิทรรศการ(ต่อ)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
นิทรรศการส่วนการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน					
8. ฉันได้รับความรู้และเข้าใจวิธีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. ฉันสามารถคิดแนวทางการต่อยอดสร้างสรรค์ผลงาน ที่นำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ได้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. กิจกรรมฉายลิ้ม ฟิมพ์หมึก สร้างสรรค์ไปสการ์ดด้วยเทคนิคภาพพิมพ์โดยใช้ลายพรรณพฤกษาจากลายรดน้ำ ทำให้ฉันเข้าใจวิธีการประยุกต์รวมทั้งสามารถสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองได้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. มุมถ่ายภาพพาหิมพานต์ ทำให้เห็นว่าสามารถประยุกต์ใช้ศิลปะไทยให้ปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวันได้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ส่วนสรุปนิทรรศการ					
12. การเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ ทำให้ฉันได้ฝึกคิดสร้างสรรค์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. ฉันชื่นชอบวิธีการประเมินนิทรรศการด้านประสบการณ์ที่ได้รับจากการชมนิทรรศการฯ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. เนื้อหาของนิทรรศการมีความน่าสนใจ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. ฉันได้รับความรู้และมีความเข้าใจเรื่องศิลปะไทยจากการชมนิทรรศการและการทำกิจกรรมในนิทรรศการ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. ประสบการณ์จากการชมนิทรรศการ ทำให้ฉันมีแนวทางในการนำศิลปะไทยมาใช้ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. ฉันสนุกที่ได้ทำกิจกรรมในนิทรรศการ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. ฉันชื่นชอบและภูมิใจในผลงานศิลปะที่ฉันได้ทำในนิทรรศการ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. ฉันชื่นชอบศิลปะไทยมากขึ้น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. ฉันเห็นคุณค่าความสำคัญของศิลปะไทยมากขึ้น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
21. ฉันตระหนักและเห็นคุณค่าความสำคัญในการอนุรักษ์ศิลปะไทยที่มีคุณค่า	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. ในอนาคตฉันจะเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่มีการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยมาใช้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ด้านคู่มือการชมนิทรรศการ					
23. รูปแบบคู่มือการชมนิทรรศการมีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. เนื้อหาคู่มือการชมนิทรรศการมีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. ฉันจดบันทึกและทำกิจกรรมในคู่มือการชมนิทรรศการ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ด้านสื่อการเรียนรู้					
26. ผลงานศิลปะ ภาพถ่าย ภาพกราฟิก ตัวอย่างวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทย ที่จัดแสดงในนิทรรศการมีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
27. วัสดุ-อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะแบบมีส่วนร่วมมีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
28. ข้อมูลเพิ่มเติมในช่องทาง QR Code มีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อนิทรรศการ(ต่อ)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ด้านระยะเวลาและสถานที่	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
29. สถานที่จัดนิทรรศการมีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
30. ระยะเวลาที่จัดนิทรรศการมีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหากมีการจัดนิทรรศการครั้งต่อไป

ความคิดเห็นอื่น ๆ

ขอบคุณสำหรับความคิดเห็นค่ะ :')



แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับ กิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน

ชื่อโครงการวิจัย การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน
ชื่อผู้วิจัย นางสาววนาลี ขาณรังศรี

คำชี้แจง แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 4 ข้อ
ตอนที่ 2 ประสบการณ์การชมนิทรรศการ จำนวน 2 ข้อ
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม จำนวน 16 ข้อ
ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม จำนวน 2 ข้อ



ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ตามข้อมูลความเป็นจริง

1. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

2. อายุ

☐ ต่ำกว่า 18 ปี ☐ 18-25 ปี ☐ มากกว่า 25 ปี

3. สถานภาพ

☐ นักเรียน ☐ นิสิต/นักศึกษา ☐ ครู ☐ อาจารย์ ☐ อื่น ๆ ระบุ

4. การศึกษา

☐ มัธยมศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ ระบุ

ตอนที่ 2 ประสบการณ์การชมนิทรรศการ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ตามข้อมูลความเป็นจริง

1. ท่านเข้าชมนิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
ก่อนมาทำกิจกรรมหรือไม่

☐ ฉันเข้าชมนิทรรศการแล้ว ☐ ฉันยังไม่ได้เข้าชมนิทรรศการ

2. กิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ที่ท่านเข้าร่วมในครั้งนี้

- ☐ กิจกรรมปักกุญแจ พกพาหิมพานต์
สร้างสรรค์ลายสัตว์หิมพานต์บนกระเป๋าน้ำ ด้วยเทคนิคการปักพรม (Punch Needle)
- ☐ กิจกรรมร้อยลาย เรียงมงคล
สร้างสรรค์สร้อยข้อมือลายประจำยาม โดยใช้สีและหินที่มีความหมายมงคล
- ☐ กิจกรรมสร้างเส้นสี มาลีลาวดี
วาดภาพลงสีกระดาษดินเผา ด้วยลวดลายกระเบื้องเคลือบประดับพระปรมาภิไธย วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร



ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ด้านรูปแบบกิจกรรม

	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานมีความชัดเจน สามารถปฏิบัติตามได้ง่าย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. วัสดุ อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. รูปแบบในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. สถานที่ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ด้านการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

6. ฉันชื่นชอบและเห็นความสำคัญของศิลปะไทย จึงสนใจเข้าร่วมกิจกรรม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. ฉันนำความรู้จากการชมนิทรรศการมาต่อยอดใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. ฉันรู้และเข้าใจวิธีการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย จากการร่วมกิจกรรมอบรม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. ฉันรู้และเข้าใจว่าจะนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. ฉันสามารถสร้างสรรค์ผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะด้วยตนเองได้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. ฉันสามารถคิดสร้างสรรค์ต่อยอดแนวทางการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในรูปแบบอื่น ๆ ได้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. ฉันชื่นชอบและภูมิใจในผลงานของตนเอง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. ฉันได้ร่วมเผยแพร่และสืบทอดศิลปะไทย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. ฉันเห็นคุณค่าของศิลปะไทยมากขึ้น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. ฉันพึงพอใจที่ได้ทำกิจกรรมนี้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. ฉันจะนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

ท่านคิดว่าการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในลักษณะนี้
สามารถนำไปสร้างสรรค์เป็นอะไรได้อีกบ้าง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหากมีการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

ขอบคุณสำหรับความคิดเห็นค่ะ :')



**แบบประเมินผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
กิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน**

โครงการวิจัย	การพัฒนานิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ในชีวิตประจำวันสำหรับเยาวชน
ผู้วิจัย	นางสาววนาลี ชามรังศรี
คำชี้แจง	แบบประเมินการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย เป็นแบบประเมินผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ ขึ้นในกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน จากการนำความรู้จากการชม นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม มาลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานประยุกต์ใช้ ศิลปะไทยด้วยตนเองโดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริค (Scoring Rubric) ดังมี รายละเอียดรายการประเมินผล เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ เกณฑ์การประเมินการ ประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ตามตารางที่ 1-3

ตารางที่ 1 รายการประเมินผลงาน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ปรับปรุง 1
1. ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย				
2. ความคิดสร้างสรรค์				
3. ความสมบูรณ์ สวยงามของผลงาน				
4. ความเป็นไปได้ของการนำผลงานไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน				
รวมคะแนน				

ตารางที่ 2 เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

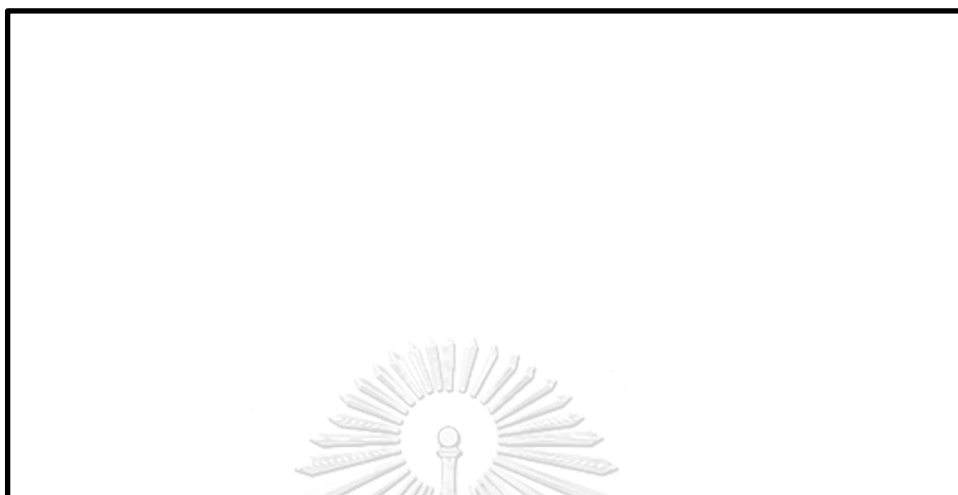
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
13 – 16	ระดับ 4 ดีมาก
9 – 12	ระดับ 3 ดี
5 – 8	ระดับ 2 พอใช้
1 – 4	ระดับ 1 ปรับปรุง

ตารางที่ 3 เกณฑ์การประเมินผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน (ระดับคุณภาพ)				
ประเด็นการประเมิน	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1. ความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย	เลือกประเภท ลักษณะ รูปแบบ หรือลวดลายของศิลปะไทยที่สอดคล้องเหมาะสมกับการนำไปออกแบบประยุกต์ใช้ และสอดคล้องกับบริบทของการนำลวดลายไปใช้ได้ดีสามารถนำศิลปะไทยมาปรับ เปลี่ยนแปลง ประยุกต์ได้อย่างเป็นขั้นตอน	เลือกประเภท ลักษณะ รูปแบบ หรือลวดลายของศิลปะไทยที่สอดคล้องเหมาะสมกับการนำไปออกแบบประยุกต์ใช้ และสอดคล้องกับบริบทของการนำลวดลายไปใช้ได้ดีสามารถนำศิลปะไทยมาปรับ เปลี่ยนแปลง ประยุกต์ได้อย่างเป็นขั้นตอน	เลือกประเภท ลักษณะ รูปแบบ หรือลวดลายของศิลปะไทยที่ไม่ค่อยสอดคล้องเหมาะสมกับการนำไปออกแบบประยุกต์ใช้ และไม่สอดคล้องกับบริบทของการนำลวดลายไปใช้	ไม่ได้เลือกใช้ศิลปะไทยหรือเลือกประเภท ลักษณะ รูปแบบ หรือลวดลายของศิลปะไทยที่ไม่เหมาะสม ไม่สอดคล้องกับการนำไปออกแบบประยุกต์ใช้ และไม่สามารถนำลวดลายไปใช้ ไม่สามารถนำศิลปะไทยมาปรับ เปลี่ยนแปลง ประยุกต์ได้อย่างเป็นขั้นตอน
2. ความคิดสร้างสรรค์	มีความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ผลงานแสดงออกถึงความคิดละเอียดลออ คิดได้แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร สามารถคิดและสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมดีมาก	มีความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ผลงานแสดงออกถึงความคิดละเอียดลออ คิดได้แปลกใหม่ สามารถคิดและสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมดี	มีความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย ผลงานแสดงออกถึงความคิดริเริ่ม คิดได้แปลกใหม่ สามารถคิดและสร้างสรรค์ได้ แต่ไม่มีความแปลกใหม่	ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย หรือคัดลอกผลงานผู้อื่น
3. ความสมบูรณ์ของผลงาน	ผลงานเสร็จสมบูรณ์ มีการเก็บรายละเอียดงานอย่างเรียบร้อย	ผลงานเสร็จ แต่ยังเก็บรายละเอียดของผลงานไม่เรียบร้อย	ผลงานเกือบเสร็จ	ผลงานไม่เสร็จ
4. ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน	สามารถนำผลงานไปใช้ได้อย่างจริงจังในชีวิตประจำวัน	ผลงานใช้ได้จริง แต่ไม่เหมาะสมกับการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	ผลงานไม่สามารถนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน	ไม่สามารถนำผลงานไปใช้ได้

แบบประเมินผลงานการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย

รหัส



รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ปรับปรุง 1
1. ความสามารถในการ ประยุกต์ใช้ศิลปะไทย				
2. ความคิดสร้างสรรค์				
3. ความสมบูรณ์ สวยงามของ ผลงาน				
4. ความเป็นไปได้ของ การนำผลงานไปใช้จริง ในชีวิตประจำวัน				
รวมคะแนน				

กิจกรรมการมีส่วนร่วมในนิทรรศการ

1. นิทรรศการส่วนศิลปะไทยประเพณี (เรียนรู้รูปแบบ ประวัติศาสตร์ และวิธีการสร้างสรรค์)

1.1 กิจกรรมแต้มสี แต่งภาพ ระบายสีฝุ่น สร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย



1) สารสำคัญ

สีฝุ่น เป็นสีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทย สีที่ใช้ทำจากแร่ธาตุ เช่น สีดำได้จากเขม่า หรือถ่านของไม้เนื้อแข็ง สีเหลือง สีนวล ได้จากดินตามธรรมชาติ สีแดงได้จากดินแดง ก่อนเขียนต้องนำมาบดให้ละเอียดผสมกับน้ำกาวเตรียมจากหนังสัตว์หรือกาวกระถิน โดยผสมในภาชนะเล็กๆ เช่น โกร่ง หรือกะลา เมื่อใช้ไปสีแห้งก็เติมน้ำ ใช้สากบดฝนให้กลับเป็นน้ำสีใช้งานได้อีกครั้ง โดยจิตรกรรมไทยนิยมใช้สีแดง เหลือง เขียว คราม ขาว ดำเป็นหลัก นอกจากนี้ยังมีสีทองคือ แผ่นทองคำเปลวใช้ปิดภาพส่วนสำคัญ หลังจากปิดทองแล้ว จะตัดเส้นด้วยสีแดง หรือสีดำ

2) สื่อการเรียนรู้

ป้ายแสดงขั้นตอนการระบายสีในงานจิตรกรรมไทย

3) วัสดุ – อุปกรณ์

เฟรมผ้าใบ พู่กัน สีฝุ่น โกร่งบดสี

4) วิธีการมีส่วนร่วม

- ศึกษาขั้นตอนการระบายสีในงานจิตรกรรมไทย
- คนสีในโรงที่ต้องการระบาย
- ใช้พู่กันระบายสีฝุ่นที่รหัสตรงกับตัวเลขในช่องว่างบนเฟรมผ้าใบ

1.2 กิจกรรมเชิดรัก ปิดทอง ต่อลาย ลงรักปิดทองลายรดน้ำ แล้วนำมาเรียงต่อ ประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่



1) สารสำคัญ

ลายรดน้ำเป็นงานที่มีการเขียนลวดลายด้วยน้ำยาหรดาล ลงรัก ปิดทอง และรดน้ำ เพื่อเพิ่มความวิจิตรมากยิ่งขึ้น เป็นงานช่างประณีตศิลป์ชั้นสูงของไทย จากหลักฐานที่เหลืออยู่พบตั้งแต่ครั้งสมัยอยุธยาตอนปลาย ประมาณสมัยพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ผลงานที่ยอมรับกันว่าเป็นชิ้นสำคัญ คือ ตู้พระไตรปิฎกฝีมือครู ช่างวัดเชิงหวาย ปัจจุบันเก็บรักษาอยู่ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร นอกจากนี้ยังมีการเขียนตกแต่งบานประตู หน้าต่าง พระอุโบสถ พระวิหาร หอไตร และสิ่งของเครื่องใช้ ในราชสำนัก และ ในพระพุทธศาสนาอีกมากมาย

2) สื่อการเรียนรู้

ป้ายแสดงขั้นตอนการสร้างสรรคัลลายรดน้ำ

3) วัสดุ – อุปกรณ์

กาวยางกระฉิน น้ำฝักส้มป่อย น้ำยาหรดาล ดินสอพอง ลูกประคบ พู่กัน ไม้รองมือ ทองคำเปลว ทองคำผง สำลี ผ้าเช็ดรัก รัก แผ่นอะคริลิค กาวสองหน้า

4) วิธีการมีส่วนร่วม

- ศึกษาขั้นตอนการสร้างสรรคัลลายรดน้ำ
- เชิดรักลงบนผลงานที่เขียนหรดาลเรียบร้อยแล้ว
- ติดทองคำเปลวลงบนผลงาน แล้วใช้นิ้วกระทุ้งให้ทองติดแน่น
- นำผลงานไปรดน้ำ โดยใช้แผ่นกระดาษเปลือกทองวางทับผลงาน

บริเวณส่วนที่ปิดทองแล้วใช้นิ้วค่อย ๆ ถูจนจนหรดาลออกหมด

- นำผลงานที่สำเร็จไปติดรวมกันเป็นภาพชิ้นใหญ่ให้สมบูรณ์

2. นิทรรศการส่วนศิลปะไทยร่วมสมัย (เรียนรู้การปรับเปลี่ยน)

2.1 กระแหะลาย แต้มแต่ง กระแหะลายไทย ลงสี ประดับงานประติมากรรม



1) สารสำคัญ

การกระแหะลายเป็นกรรมวิธีในการสร้างงานประติมากรรม ตกแต่งเครื่องศิราภรณ์ประดับหัวโขน โดยการใช้รักกตลายในแม่พิมพ์หินสบู่ เพื่อให้ได้ลวดลายแบบเดิมจำนวนมากโดยไม่ต้องปั้นด้วยตนเอง จากนั้นดึงลายออกจากพิมพ์ใช้เข็มเล็กๆ ดึงขึ้นมาเบาๆ เพื่อไม่ให้เกิดความเสียหายบนตัวลาย แล้วนำลายที่ได้มาติดประดับตกแต่งบนพื้นผิวที่ต้องการ

2) สื่อการเรียนรู้

- ขั้นตอนการกระแหะลาย การลงสี และติดลายบนประดับผลงาน

3) วัสดุ – อุปกรณ์มหาวิทยาลัย

ดินญี่ปุ่น แม่พิมพ์ลายไทย สีอะคริลิก ไม้ปลายแหลม เข็มหมุด พู่กัน จานสี

4) วิธีการมีส่วนร่วม

- ศึกษาองค์ขั้นตอนการกระแหะลาย การลงสี และติดลายบนประดับ

ผลงาน

- นวดดินญี่ปุ่นแล้วกดลงแม่พิมพ์ลายไทย
- ใช้เข็มหมุดดึงลายออกจากแม่พิมพ์
- ใช้พู่กันทาสีลายให้รอบด้าน
- นำลายไปติดประดับบนงานประติมากรรมสัตว์หิมพานต์

2.2 กิจกรรมระดับกระเจกสี สีลาแสง ติดกระเจกสีประดับดอกพุดตานยักษ์



1) สารสำคัญ

ดอกพุดตานเป็นสัญลักษณ์ของความมั่นคง ความอุดมสมบูรณ์ ดอกพุดตานเข้ามาในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นผ่านทางคนจีนที่เข้ามาอยู่อาศัย โดยชาวจีนเชื่อว่าเป็น ดอกไม้มงคล นิยมนำมาใช้ในการออกแบบไม่ว่าจะเป็น งานปูนปั้น งานจิตรกรรม ลายบนเครื่องเบญจรงค์ รวมถึงศิลปวัตถุที่มีค่า

การนำดอกพุดตานในจิตรกรรมและสถาปัตยกรรมไทยประเพณีมาใช้ ในรูปแบบใหม่โดยการตัดทอนรูปร่างของดอกพุดतालให้มีรายละเอียดน้อยลง และนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรม โดยใช้กระเจกสีติดตกแต่งผลงานทดแทนกระเจกเกียบซึ่งเป็นวัสดุโบราณ

2) สื่อการเรียนรู้

ป้ายแสดงขั้นตอนการประดับกระเจกสี

3) วัสดุ – อุปกรณ์

กระเจกแก้ว กาวอีพ็อกซี่ พู่กัน ไม้ติดยึดติดกระเจก

4) วิธีการมีส่วนร่วม

- ศึกษาขั้นตอนการประดับกระเจกสี
- ใช้พู่กันทา กาวอีพ็อกซี่บริเวณที่ต้องการประดับกระเจก
- ใช้ไม้ติดยึดติดกระเจกจับกระเจกมาติดลงบนผลงาน
- ส่วนกลางของดอกพุดตานเป็นกระเจกเงา ที่ผู้ชมนิทรรศการ

สามารถถ่ายภาพได้

3. นิทรรศการส่วนการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน (เรียนรู้วิธีการนำไปใช้)

3.1 กิจกรรมลายลึ้ม พิมพ์หมึก สร้างสรรค์โปสการ์ดด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ โดยใช้ลายพรรณพฤกษาจากลายรดน้ำ



1) สารสำคัญ

ลายรดน้ำที่ปรากฏบนตู้พระธรรมส่วนมากมักตกแต่งด้วยลวดลายพรรณพฤกษา เป็นภาพต้นไม้ใหญ่แผ่กิ่งก้าน มีดอกไม้ ใบไม้อยู่เต็มเนื้อที่ มีการเขียนเป็นลวดลายไทยลายกระหนก ครุฑ นกคาบ สัตว์หิมพานต์ หรือแม้กระทั่งภาพสัตว์ในธรรมชาติ เช่น นก กระรอก ฝั่เสื่อ แมลง และสัตว์ป่า

การประยุกต์ใช้ลวดลายจากลายรดน้ำ สามารถทำได้โดยการเลือกตัวลายและคัดลอกลายออกมาเป็นชิ้น ๆ แล้วนำลวดลายที่คัดลอกออกมา มาสร้างสรรค์โดยการประกอบกันให้เป็นลายใหม่ตามที่ต้องการได้

2) สื่อการเรียนรู้

ภาพลายรดน้ำ ภาพลายเส้นที่คัดลอกจากผลงานลายรดน้ำ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

3) วัสดุ – อุปกรณ์

กระดาษโปสการ์ดขนาด 4x6 นิ้ว ดราวยางปั๊มลายไทย แป้นหมึก

4) วิธีการมีส่วนร่วม

- ศึกษาขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน
- เลือกลวดลายที่ต้องการใช้งาน แล้วใช้ดราวยางปั๊มประทับลงบน

แป้นหมึก

- นำดราวยางมาปั๊มเป็นลวดลายบนกระดาษโปสการ์ด

แผนการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น (Workshop)
ภายใต้โครงการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยสำหรับเยาวชน

1. กิจกรรมสร้างสรรค์ลายสัตว์หิมพานต์บนกระเป๋าคาดูด้วยเทคนิคการปักพรม (Punch Needle)



กลุ่มเป้าหมาย	เยาวชน อายุ 18-25 ปี
จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม/ครั้ง	15 คน
ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3 ชั่วโมง
สถานที่	ห้องภายในอาคาร
วัตถุประสงค์	

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำความรู้จากการเข้าชมนิทรรศการมาปฏิบัติจริงผ่านการทำกิจกรรมศิลปะ
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการสร้างสรรค์งานออกแบบลวดลายไทยบนผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

สัตว์หิมพานต์เป็นสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ เกิดขึ้นตามจินตนาการของมนุษย์ โดยใช้คำจำกัดความเรียกสัตว์ผสมว่า “สัตว์หิมพานต์” ตามคติความเชื่อในไตรภูมิทางพุทธศาสนา ภาพสัตว์หิมพานต์ส่วนมากจะพบได้ในภาพเขียนจากสมุดข่อยทั้งแบบเขียนสีและเขียนแบบขาวดำ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง บานประตู บานหน้าต่างพระอุโบสถ พระวิหาร ในวัดวาอาราม และลวดลายแกะสลักไม้ ลวดลายปูนปั้นต่าง ๆ รวมทั้งลายรดน้ำบนตู้พระธรรม

กิจกรรมสร้างสรรค์ลายสัตว์หิมพานต์บนกระเป๋าคาดูด้วยเทคนิคการปักพรม (Punch Needle) เป็นการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยด้วยการนำสัตว์หิมพานต์จากภาพจิตรกรรมและงานประติมากรรมไทยมาใช้ในการบริบทใหม่ คือเป็นลวดลายบนกระเป๋าคาดู ซึ่งมีการประยุกต์ภาพสัตว์หิม

พาดด้วยการลดทอนรายละเอียดลายไทย ให้มีเส้นน้อยลง เพิ่มความโค้งมนในส่วนปลายหรือมุมของลาย แต่ยังคงโครงสร้างเดิมของลายได้ นอกจากนี้รูปแบบการวาดจะใช้ลายเส้นที่มีความเป็นการ์ตูนมากขึ้น และเลือกใช้สีที่มีสีสันสดใส เพื่อให้ง่ายต่อการนำมาใช้งานในชีวิตประจำวัน

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพสัตว์หิมพานต์จากภาพจิตรกรรมไทยและประติมากรรมไทย
2. ตัวอย่างผลงาน
3. เอกสารประกอบการทำกิจกรรม
5. สื่อขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน
6. วัสดุ – อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ กระเป๋าคัตมิต (Punch Needle)

ที่สนเข็ม ไหมพรม สะติง กาวติดผ้า เข็ม ด้าย

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นนำ (Why) (30 นาที) สร้างประสบการณ์ให้เกิดความรู้ เข้าใจ เห็นความสำคัญของการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ จากการศึกษาในนิทรรศการ และวิเคราะห์ประสบการณ์

1.1 แนะนำกิจกรรม แจ้งกำหนดการในการทำกิจกรรม แจกเอกสารประกอบการทำกิจกรรม

1.2 ทบทวนความรู้จากการชมนิทรรศการ โดยการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสังเกตภาพสัตว์หิมพานต์ โดยสังเกตลักษณะเด่นของสัตว์หิมพานต์ และวิเคราะห์ว่าเป็นการนำสิ่งในมาประกอบกัน เพื่อนำองค์ความรู้มาใช้สร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

2. ขั้นสอน (What) (50 นาที) พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด ผ่านการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 อธิบายการตัดทอนลดทอนสำหรับการนำมาออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน และ การใช้ไหมสีไทยในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2 อธิบายลักษณะของลายไทยที่ใช้ในการวาดภาพสัตว์หิมพานต์

2.3 แสดงตัวอย่างการประยุกต์ใช้ภาพสัตว์หิมพานต์

3. ขั้นปฏิบัติงาน (How) (110 นาที) พัฒนาความรู้คิดพัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทย

3.1 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูผลงานตัวอย่าง

3.2 แนะนำวัสดุ อุปกรณ์ และอธิบายพร้อมทั้งสาธิตขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.3 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกแบบภาพสัตว์หิมพานต์ของตนเอง

3.4 ลงมือสร้างสรรค์ผลงาน

4. **ขั้นสรุป (if) (20 นาที)** วิเคราะห์ผลงานและแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

4.1 สรุปกิจกรรมโดยการอภิปรายเกี่ยวกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการคิดออกแบบ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

4.2 ให้ผู้ร่วมกิจกรรมร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าสามารถนำผลงานไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไรบ้าง หรือสามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์อะไรได้บ้าง

4.3 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเมินการจัดกิจกรรม

5. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

5.1 ออกแบบร่างภาพบนกระดาษ

5.2 คัดลอกแบบที่ร่างไว้ลงบนผ้า

5.3 ปักพรมตามแบบร่าง โดยเริ่มปักพื้นที่บริเวณรอบรูปร่างเป็นส่วนแรก แล้วจึงไล่ลำดับการปักเข้าไปด้านในจนผลงานเสร็จสมบูรณ์

5.4 นำผ้าที่ปักออกจากสะดึง แล้วใช้กรรไกรตัดชายผ้าให้มีระยะห่างจากผลงานประมาณ 2 เซนติเมตร

5.5 หันปลายกรรไกรเข้าหาศูนย์กลางของผลงาน แล้วตัดขอบผ้าเป็นเส้นรอบผลงาน

5.6 ทากาวบริเวณของผ้าที่ตัดเรียบร้อยแล้ว แล้วติดเข้ากับด้านหลังของผลงาน

5.7 ทากาวบริเวณด้านหลังของผลงาน แล้วนำไปติดกับกระเป๋าคาด และเย็บบริเวณของผลงานกับกระเป๋าคาดให้รอบด้าน

6. การวัดและประเมินผล

6.1 ประเมินผลงานโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริคแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic Scoring rubric)

6.2 ประเมินกิจกรรมผ่านแบบประเมินการจัดกิจกรรม

2. กิจกรรมสร้างสรรค์สร้อยข้อมือลายประจำยาม โดยใช้สีและหินมงคล



กลุ่มเป้าหมาย

เยาวชน อายุ 18-25 ปี

จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม/ครั้ง

15 คน

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

3 ชั่วโมง

สถานที่

ห้องภายในอาคาร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำความรู้จากการเข้าชมนิทรรศการมาปฏิบัติจริงผ่านการทำกิจกรรมศิลปะ
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการสร้างสร้อยงานออกแบบประติมากรรมไทยสำหรับใช้เป็นผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

ลายประจำยาม เป็นลวดลายที่มีโครงสร้างอยู่ในสี่เหลี่ยมจัตุรัส ตรงกลางเป็นรูปวงกลม มีลักษณะคล้ายดอกไม้สี่กลีบ ดัดแปลงมาจากดอกไม้ชนิดหนึ่งที่เรียกว่า “ดอกสี่ทิศ” เป็นลายที่ใช้สำหรับการออกลาย ผูกลาย (ประดิษฐ์ลาย) สำหรับลายอื่น ๆ ลายประจำยาม เป็นแม่ลายสำคัญของการเขียนภาพไทย ซึ่งลายประจำยามนี้ สามารถแตกแขนง ออกไปได้อีกมากมาย โดยการใส่ไส้ซ้อนเข้าไปให้มีรายละเอียดมากขึ้น และรูปทรงยังสามารถเปลี่ยนจากสี่เหลี่ยมจัตุรัสเป็นสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนได้เช่นกัน

วิธีการเขียนลายประจำยาม

- 1) เริ่มจากการเขียนรูป สี่เหลี่ยมจัตุรัสกว้าง 3 นิ้ว แบ่งกึ่งกลางข้างละ 1.5 นิ้ว และส่วนที่เป็นทรงกลม ตรงกลาง 1 นิ้ว ตามภาพตัวอย่าง

2) เมื่อได้รูปโครงร่างตามแบบแล้ว ขั้นตอนมาให้เขียนรูปร่างกลมก่อน รัศมีครึ่งนิ้ว วาดทั้งทรงกลมด้านในและด้านนอก โดยให้ทรงกลมด้านใน ที่เป็นไส้ลาย มีน้ำหนักเส้นเบากว่า ทรงกลมที่เป็นเส้นรูปด้านนอก

3) วาดกลีบดอกทั้ง ๔ กลีบ โดยจะเขียนให้กลีบ มีรูปแบบเป็น การบากลายเข้า หรือบากลายออกก็ได้

4) เมื่อวาดได้รูปทรงทั้งหมดแล้ว ขั้นตอนสุดท้ายคือการใส่กลีบรองดอก ที่มุมเว้าทั้ง 4 เป็นอันเสร็จสมบูรณ์

กิจกรรมสร้างสรรค์สร้อยข้อมือลายประจำยาม โดยใช้สีและหินมงคล เป็นการนำโครงสร้างของลายประจำยาม ซึ่งเป็นแม่แบบของลายไทยมาประยุกต์ใช้ และยังปรับเปลี่ยนวัสดุในการปั้นจากปูนดำที่ใช้ในงานศิลปะไทยประเพณีมาใช้วัสดุดินโพลิเมอร์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพลายประจำยามจากภาพจิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย และหัตถศิลป์ไทย
2. ตัวอย่างผลงาน
3. เอกสารประกอบการทำกิจกรรม
5. สื่อขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน
6. วัสดุ – อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ ดินโพลิเมอร์ พิมพ์ตัดดิน ไม้ขนาดดิน แผ่นรองดิน เข็มสำหรับเจาะรู หินลูกปัด อะไหล่ตะขอสำหรับทำสร้อยข้อมือ คีมปากจิ้งจก

กิจกรรมการเรียนรู้

1. **ขั้นนำ (Why) (30 นาที)** สร้างประสบการณ์ให้เกิดความรู้ เข้าใจ เห็นความสำคัญของการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ จากการศึกษาในนิทรรศการ และวิเคราะห์ประสบการณ์

1.1 แนะนำกิจกรรม แจกกำหนดการในการทำกิจกรรม แจกเอกสารประกอบการทำกิจกรรม

1.2 ทบทวนความรู้จากการชมนิทรรศการ โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสังเกตลักษณะของลายประจำยาม และวิเคราะห์องค์ประกอบของลาย เพื่อนำองค์ความรู้มาใช้สร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

2. **ขั้นสอน (What) (50 นาที)** พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด ผ่านการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 สาธิตขั้นตอนการวาดลายประจำยาม แล้วให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฝึกวาด

2.2 อธิบายการตัดทอนลดทอนสำหรับการนำมาออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน และใช้โทนสีไทยในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.3 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกแบบลายประจำยาม สำหรับนำมาใช้ทำสร้อยข้อมือ

3. ขั้นปฏิบัติงาน (How) (110 นาที) พัฒนาความรู้คิด พัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
ไทย

3.1 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูผลงานตัวอย่าง

3.2 แนะนำวัสดุ อุปกรณ์ และอธิบายพร้อมทั้งสาธิตขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.3 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมลงมือสร้างสรรค์ผลงาน

4. ขั้นสรุป (if) (20 นาที) วิเคราะห์ผลงานและแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

4.1 สรุปกิจกรรมโดยการอภิปรายเกี่ยวกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
กระบวนการคิดออกแบบ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

4.2 ให้ผู้ร่วมกิจกรรมร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าสามารถนำผลงานไปใช้ใน
ชีวิตประจำวันได้อย่างไรบ้าง หรือสามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์อะไรได้บ้าง

4.3 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเมินการจัดกิจกรรม

5. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

5.1 เลือกรูปร่างของลายที่ต้องการใช้ แล้วนำมาออกแบบร่างภาพบนกระดาษ และ
เลือกโทนสีมงคลที่ต้องการใช้

5.2 วางดินโพลีเมอร์บนแผ่นรองดิน แล้วใช้ไม้ขนาดดินรีดดินให้เป็นแผ่นบาง

5.3 ใช้พิมพ์ตัดดิน กดลงบนแผ่นดินโพลีเมอร์ แล้วยกดินส่วนที่ตัดออกมาวางไว้
จากนั้นให้พิมพ์ตัดดินรูปร่างอื่น ๆ ตัดดินตามที่ได้ออกแบบไว้

5.4 นำดินโพลีเมอร์มาวางติดประกอบกันให้เป็นลายที่สมบูรณ์ แล้วใช้เข็มเจาะรูป
บริเวณมุมมุม 1 ด้าน สำหรับทำเป็นรูไว้ร้อยห่วง

5.5 นำดินเข้าเตาอบด้วยอุณหภูมิ 100 องศา เป็นเวลา 15 นาที

5.6 วัดความยาวของเส้นเอ็นกับข้อมือแล้วตัด จากนั้นนำเส้นเอ็นมาร้อยหินลูกปัด
แล้วตกแต่งตามความชอบ

5.7 นำดินโพลีเมอร์ที่อบเรียบร้อยแล้ว มาใส่ห่วงและคล้องเข้าไปกับสายข้อมือที่
ทำไว้

6. การวัดและประเมินผล

6.1 ประเมินผลงานโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริคแบบแยกองค์ประกอบ
(Analytic Scoring rubric)

6.2 ประเมินกิจกรรมผ่านแบบประเมินการจัดกิจกรรม

3. กิจกรรมวาดภาพลงสีกระถางดินเผา ด้วยลวดลายกระเบื้องเคลือบประดับพระปรารักษ์ วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร



สร้างเส้นสี มาลีลวดลาย

กลุ่มเป้าหมาย

เยาวชน อายุ 18-25 ปี

จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม/ครั้ง

15 คน

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

3 ชั่วโมง

สถานที่

ห้องภายในอาคาร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำความรู้จากการเข้าชมนิทรรศการมาปฏิบัติจริงผ่านการทำกิจกรรมศิลปะ
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการสร้างสรรค์งานออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย สำหรับใช้เป็นผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

วัดอรุณราชวรารามเป็นวัดประจำรัชกาลที่ 2 พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยทรงมีพระราชดำริให้สร้างขึ้นแทนพระปรารักษ์เดิม ที่สร้างขึ้นราวสมัยกรุงศรีอยุธยา ที่มีความสูงเพียง 16 เมตร ในปี พ.ศ. 2363 ซึ่งต่อมาพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ในสมัยรัชกาลที่ 3 ทรงค้าขายทางสำเภากับจีน ขากลับทรงให้บรรทุกอับเฉาของหนักถ่วงสำเภาไม่ให้โคลงเคลง อับเฉาเหล่านั้นได้แก่ตุ๊กตาหินและขามกระเบื้องลายครามของจีน แล้วก็ได้ทรงมีพระราชดำริให้ดำเนินการสร้างพระปรารักษ์ต่อ เมื่อวันที่ 2 กันยายน พ.ศ. 2385 โดยใช้กระเบื้องเคลือบสีต่างๆ เปลือกหอย เครื่องถ้วย ขามเบญจรงค์ที่ส่วนใหญ่นำเข้ามาจากประเทศจีน บางส่วนทำเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยนำมาประกอบกันเป็นลายดอกไม้และใบไม้มาประดับตกแต่งพระปรารักษ์ เป็นรูปแบบศิลปะที่เรียกว่า ศิลปะพระราชนิยม อันเป็นลักษณะเด่นของศิลปะสมัยรัชกาลที่ 3 จนแล้วเสร็จเมื่อปี พ.ศ. 2394 ใช้เวลารวมกว่า 9 ปี พระปรารักษ์วัดอรุณฯ ได้รับการบูรณะเสมอมา

ต่อมาพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว จนกระทั่งในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้ทำการบูรณะพระปรางค์ครั้งใหญ่ องค์พระปรางค์ก่ออิฐถือปูน ประดับด้วยชั้นเปลือกหอย กระเบื้องเคลือบ จานชามเบญจรงค์สีต่าง ๆ เป็นลายดอกไม้ ใบไม้ และลายอื่น ๆ ซึ่งส่วนใหญ่มาจากประเทศจีน นอกจากนี้ยังมีการประดับตกแต่งด้วย กิณรี กิณรี ยักษ์ เทวดา และพญาครุฑ ส่วนยอดบนสุดของพระปรางค์ติดตั้งยอดนภศูล พระปรางค์วัดอรุณฯ มีความสูงจากฐานถึงยอด 81.85 เมตร ทำให้กลายเป็นสิ่งก่อสร้างที่สูงที่สุดในกรุงเทพมหานครอย่างช้านาน รวมถึงเป็นพระปรางค์ที่สูงที่สุดในประเทศไทยและของโลก และในปี พ.ศ. 2556-2560 ก็ได้มีการบูรณปฏิสังขรณ์ พระปรางค์วัดอรุณฯ ทั้งพระปรางค์องค์ประธาน และปรางค์ประกอบทั้งหมดครั้งใหญ่อีกครั้ง

กิจกรรมวาดภาพลงสีงาน ด้วยลวดลายกระเบื้องเคลือบประดับพระปรางค์ วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร เป็นการคัดลอกลวดลายกระเบื้องเคลือบที่ติดประดับตกแต่งพระปรางค์มาประยุกต์ใช้ โดยนำออกแบบจัดวางประกอบกับลวดลายอื่น ๆ และเลือกจับคู่สีมาใช้สร้างสรรค์ผลงานให้ดูมีความเรียบง่าย สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้มากยิ่งขึ้น

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพลวดลายกระเบื้องเคลือบประดับพระปรางค์ วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร
2. ตัวอย่างผลงาน
3. เอกสารประกอบการทำกิจกรรม
5. สื่อขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน
6. วัสดุ – อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ ดินสอ ปากกา กระดาษดินเผา สีอะคริลิก จานสี กระดาษ กระดาษลอกลาย ถังน้ำล้างพู่กัน ผ้าเช็ดพู่กัน

กิจกรรมการเรียนรู้

1. **ขั้นนำ (Why) (30 นาที)** สร้างประสบการณ์ให้เกิดความรู้ เข้าใจ เห็นความสำคัญของการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ จากการศึกษาในนิทรรศการ และวิเคราะห์ประสบการณ์

1.1 แนะนำกิจกรรม แจ้งกำหนดการในการทำกิจกรรม แจกเอกสารประกอบการทำกิจกรรม

1.2 ทบทวนความรู้จากการชมนิทรรศการ โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสังเกตลักษณะของลายกระเบื้องเคลือบประดับพระปรางค์ วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร และวิเคราะห์องค์ประกอบของลาย เพื่อนำองค์ความรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

2. **ขั้นสอน (What) (50 นาที)** พัฒนาประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด ผ่านการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 อธิบายการตัดทอนลวดลายสำหรับการนำมาออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน และ การใช้โทนสีไทยในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2 สาธิตขั้นตอนการออกแบบลวดลายโดยใช้การประยุกต์จากลายกระเบื้องเคลือบ ประดับพระปรมาภิไธย วัดอรุณฯ

2.3 สาธิตขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

3. ขั้นปฏิบัติงาน (How) (110 นาที) พัฒนาความรู้คิด พัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไทย

3.1 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูผลงานตัวอย่าง

3.2 แนะนำวัสดุ อุปกรณ์ และอธิบายพร้อมกับสาธิตขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน และเทคนิคการใช้โทนสีไทยในการสร้างสรรค์ผลงาน

3.3 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกแบบลวดลายกระเบื้องของตนเอง และกำหนดสีที่ต้องการ ใช้

3.4 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมลงมือสร้างสรรค์ผลงาน

4. ขั้นสรุป (if) (20 นาที) วิเคราะห์ผลงานและแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

4.1 สรุปกิจกรรมโดยการอภิปรายเกี่ยวกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการคิดออกแบบ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

4.2 ให้ผู้ร่วมกิจกรรมร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าสามารถนำผลงานไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างไรบ้าง หรือสามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์อะไรได้บ้าง

4.3 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเมินการจัดกิจกรรม

5. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

5.1 ออกแบบภาพร่างลงบนกระดาษ และกำหนดสีที่ต้องการใช้

5.2 วาดลายที่ออกแบบลงบนกระดาษแม่แบบของกระเบื้อง

5.3 ใช้กระดาษลอกลายวางรองด้านใต้กระดาษแม่แบบ แล้วใช้ปากกาวาดเส้นลอก ลายที่วาดบนแม่แบบลงบนกระเบื้อง

5.4 ลงสีลายที่วาดไว้ จนเสร็จสมบูรณ์

6. การวัดและประเมินผล

5.1 ประเมินผลงานโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบรีคแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic Scoring rubric)

5.2 ประเมินกิจกรรมผ่านแบบประเมินการจัดกิจกรรม



โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์นิทรรศการ

นิทรรศการแปลงไทย

TRADI TRENDY

PARTICIPATORY THAI ART EXHIBITION



THESIS:
THE DEVELOPMENT OF A
PARTICIPATORY THAI ART
EXHIBITION TO PROMOTE
THE APPLICATION OF THAI ART
IN DAILY LIFE FOR YOUTH
BY WANALEE CHANRANGSRI
ART EDUCATION, CHULALONGKORN UNIVERSITY

27 JUNE – 8 JULY, 2023

3RD FLOOR CU ART4C, GALLERY AND CREATIVE LEARNING SPACE



O P E N I N G

10.00 AM. - 6.00 PM.

CLOSED ON SUNDAY



สนับสนุนโดย ศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัย วร. ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ประจำปี 2565 จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ



ศิลปกรรมศาสตร์
FINE AND APPLIED ARTS
Chulalongkorn University

CU INNOVATION
HUB



Chula
Chulalongkorn University



โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมศิลปะการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย



รับสมัครเยาวชนอายุ 18-25 ปี
เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ

ลงทะเบียนด่วน !
รับสมัครจำนวนจำกัด

*ไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานทางศิลปะ

แปลงไทย Workshop

วันศุกร์ที่ 30 มิ.ย. 66
เวลา 15.00 -17.30 น.



สร้างเส้นสี มาลีสดลาย

วาดภาพลงสีกระถางดินเผา
ด้วยสวดลายกระเบื้องเคลือบ
ตกแต่งพระปรมาภิไธย
วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร

วันเสาร์ที่ 1 ก.ค. 66
เวลา 10.00 -12.30 น.



ร้อยลาย เรียงมงคล

สร้างสรรค์สร้อยข้อมือลายประจายาม
จากดินโพลิเมอร์
โดยใช้สีและหินที่มีความหมายมงคล

วันเสาร์ที่ 1 ก.ค. 66
เวลา 14.00 -16.30 น.



ปักภูเขา พกพาหิมพานต์

สร้างสรรค์ลายสัตว์หิมพานต์บนกระเป๋าน้ำ
ด้วยเทคนิคการปักพรม (Punch Needle)



สถานที่: ชั้น 3 CU Art4C,
Gallery and Creative Learning Space
(ใกล้ MRT สามย่าน ติดกับสามย่านมิตรทาวน์)

แจ้งรายชื่อผู้ได้รับสิทธิ์เข้าร่วมกิจกรรมผ่านทางอีเมลและโทรศัพท์

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรับฟรี !
คูปองสำหรับซื้ออาหารหรือเครื่องดื่มร้าน BITESCAPE CAFE

สแกน QR Code
สมัครเข้าร่วมกิจกรรม



รับสมัครจนถึงวันที่ 30 มิ.ย. 66 เวลา 12.00 น.

สนับสนุนโดย ศูนย์วิจัยมหาบัณฑิต วช. ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ประจำปี 2565 จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ



ศิลปกรรมศาสตร์
FINE AND APPLIED ARTS
Chulalongkorn University

CU INNOVATION
HUB



ข้อมูลนิทรรศการ

"TRADI-TRENDY" Participatory Thai Art Exhibition
นิทรรศการศิลปะไทยแบบมีส่วนร่วม "แปลงไทย"

27 June – 8 July 2023 / 10.00 a.m. – 6.00 p.m.
27 มิถุนายน – 8 กรกฎาคม 2566 / 10.00 – 18.00 น.

By Wanalee Chanrangsri
โดย วณาลี ชานรังศรี

Dean of faculty of Fine and Applied Art I คณะบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
Professor Dr. Bussakorn Binson I ศาสตราจารย์ ดร. บุษกร บินทสันต์

Director of CU Art4C I ผู้อำนวยการ CU Art4C
Haisang Javanalikhikara (D.F.A.) I ดร.ไห่แสง ชวนะสิธิกร

ผู้จัดการโครงการ I CU Art4C Manager
Kanyapak Laohasrisakul I กัญญากัญญิก เลิศศรีสุภา

ที่ปรึกษา I Adviser
Assistant Professor Apichart Pholprasert, Ph.D.
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ

ขอบคุณพิเศษ I Special Thanks
The research and innovation activation activity is funded by Nation Research Council of Thailand (NRCT) I ทุนวิจัยหาบัณฑิต วช. ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ประจำปี 2565 จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ
Anukun Hamala I อนุกุล เหมมาลา
Areeya Bunchuaylaew I อารีญา บุญช่วยแล้ว
Bhoobadee Yuthim I กุบดี อยู่กัน
Dolporn Sereratanana I ดลพร เสรีรัตน์
Footluffy I ฟุฟฟี่ฟุฟ
Kajonsak Rungsuriyan I ชอริศักดิ์ รุ่งสุริยอิน
Komkrit Tephthian I คมกฤษ เทพเทียน
Krittayaporn Noiket I กฤตยาพร น้อยเกตุ
Rata Montreewat I รดา มนต์สวัสดิ์
Praew Siriudomset I แพรว ศิริอุดมเศรษฐ์
Subannakrit Krikum I สุบรรณกริช ไกรคุ้ม
Teetuch Hongkhongkha I ทิพย์ หงษ์คงคา
Threeroj Rungrojsirawat I ตรีโรจน์ รุ่งโรจน์ศิริวัชร
Wilawan Dasee I วิลาวัณย์ ดาศุ



ปัจจุบันศิลปะเป็นเรื่องสากล ด้วยความเจริญของเทคโนโลยีการสื่อสาร ผลงานศิลปะจึงส่งผ่านอิทธิพลไปสู่กันผ่านการนำเสนอทั้งวิธีการ รูปแบบและเรื่องราวที่แสดงพฤติกรรมแห่งภูมิปัญญาของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับโลกรอบสมัย ซึ่งหากมองในบริบทนี้ศิลปะไทยอาจถูกมองว่ากำลังจะหยุดนิ่งอยู่กับที่ ด้วยกลวิธีการสร้างรูปแบบการนำเสนอ รวมทั้งวิธีการคิดทางสุนทรียศาสตร์ที่ยังคงรักษามันแบบเดิมไว้ จึงควรมีการทำศิลปะไทยกลับเข้ามาอยู่ในความสนใจของผู้คน ด้วยการจัดการศึกษาด้านศิลปะไทย เพื่อให้คนสามารถนำความรู้มาสร้างสรรค์ศิลปะไทยแบบประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์และสอดคล้องสัมพันธ์กับการใช้งานในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นแนวทางที่ขับเคลื่อนศิลปะไทยให้กลับมาอยู่ในสังคมปัจจุบันได้

นิทรรศการแปลงไทยเป็นนิทรรศการที่ชวนทุกคนมาจับ ! สื่อจัดแสดง และทดลองทำกิจกรรมศิลปะในนิทรรศการ เนื้อหานิทรรศการนำเสนอเรื่องราวจากศิลปะไทยประเพณี แปลงวิถีเป็นร่วมสมัย สู่รูปแบบการปรับประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน ผ่านการมีส่วนร่วมกับการชมนิทรรศการ โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่จัดแสดงในนิทรรศการและการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะออกแบบผลงานประยุกต์ใช้ศิลปะไทย (Workshop) ซึ่งเป็นการนำความรู้จากการชมนิทรรศการมาปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อให้สามารถนำผลงานมาใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจและเห็นคุณค่าของศิลปะไทยและเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์สืบสานศิลปะไทยให้คงอยู่ร่วมสมัยได้

Nowadays, art is universal. With the growth of communication technology Works of art therefore pass on influences to each other through presentation methods. and stories that show the innovation of human wisdom in relation to the contemporary world. Looking at it in this context, Thai art may be seen as being at a standstill. with the method of creating presentation style Including ways of thinking aesthetics that still maintain the original traditions. Therefore, Thai art should be brought back into the interest of the people. by providing education in Thai arts So that people can apply knowledge to create applied Thai arts that are beneficial and consistent with everyday use. This will be a way to drive Thai art back to live in today's society.

The Thai plot exhibition is an exhibition that invites everyone to come and catch display media and experiment with art activities in the exhibition. The content of the exhibition presents stories from traditional Thai arts. transformed into contemporary Thai art to the adaptation of Thai art in everyday life through participation in viewing the exhibition Emphasis is placed on interacting with the media displayed in the exhibition and participating in art activities for designing works of applied Thai art (Workshop). It is the application of knowledge gained from visiting the exhibition to create works of art. in order to be able to use the work in everyday life It also promotes the understanding and appreciation of Thai art and is a part of the preservation and continuation of Thai art.

กราฟิกเนื้อหาหนังสือ

ศิลปะไทย คืออะไร

ศิลปะไทย หมายถึง ทัศนศิลป์ที่สร้างขึ้นโดยคนไทย ซึ่งมีความหมายกว้างขวางครอบคลุมถึงงานศิลปะทุกแขนงที่คนไทยได้คิดค้นและสร้างสรรค์ขึ้น

ศิลปะไทยมีลักษณะเด่น ดังนี้

- 1. มีความเป็นเอกลักษณ์
- 2. มีความเป็นแบบแผน
- 3. มีความเป็นประเพณี
- 4. มีความเป็นศาสนา
- 5. มีความเป็นราชสำนัก

ประเภทศิลปะไทย

ศิลปะไทยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ๆ ได้แก่

- 1. ศิลปะทางศาสนา
- 2. ศิลปะทางราชสำนัก
- 3. ศิลปะทางชนบท

จุดเปลี่ยน... แปลงจากประเพณีสู่วิถีร่วมสมัย

การเปลี่ยนแปลงของศิลปะไทยในยุคปัจจุบัน เกิดขึ้นจากหลายปัจจัย ดังนี้

- 1. การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม
- 2. การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี
- 3. การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ
- 4. การเปลี่ยนแปลงทางการเมือง

เทคนิคการสร้างผลงานศิลปะไทยร่วมสมัย

การสร้างผลงานศิลปะไทยร่วมสมัย ต้องคำนึงถึงเทคนิคการสร้าง ดังนี้

- 1. การเลือกวัสดุและสื่อ
- 2. การเลือกเทคนิคการสร้าง
- 3. การเลือกสถานที่จัดแสดง
- 4. การเลือกกลุ่มเป้าหมาย

ยุคสมัยของศิลปะไทย

ศิลปะไทยสามารถแบ่งออกเป็น 5 ยุคสมัยหลัก ๆ ได้แก่

- 1. ยุคทวารวดี (พ.ศ. 457-678)
- 2. ยุคสุโขทัย (พ.ศ. 1813-1881)
- 3. ยุคศรีวิชัย (พ.ศ. 1200-1300)
- 4. ยุครัตนโกสินทร์ (พ.ศ. 2210-2562)
- 5. ยุคปัจจุบัน (พ.ศ. 2562-ปัจจุบัน)

ศิลปะไทยในยุคปัจจุบัน

ศิลปะไทยในยุคปัจจุบัน มีความหลากหลายและสร้างสรรค์มากขึ้น ดังนี้

- 1. ศิลปะสื่อผสม
- 2. ศิลปะจัดวาง
- 3. ศิลปะการแสดง
- 4. ศิลปะดิจิทัล

แปลงไทย ทำให้ศิลปะไทยเป็นเรื่องใกล้ตัว

การประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นการนำเอาเอกลักษณ์ของศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความสวยงามและมีความหมาย

เอกลักษณ์ไทยในงานออกแบบ

รูปทรงเรขาคณิต	ลวดลายที่สื่อถึงความเป็นไทย	สีโทน
เส้น	ลวดลายที่สื่อถึงความเป็นไทย	ลวดลายที่สื่อถึงความเป็นไทย
ลายไทย	ลวดลายที่สื่อถึงความเป็นไทย	ลวดลายที่สื่อถึงความเป็นไทย

ขั้นตอนในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไทย

1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์
2. กำหนดแนวคิดและธีมการออกแบบ
3. ออกแบบและสร้างต้นแบบ

การนำเอาเอกลักษณ์ของศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นการนำเอาเอกลักษณ์ของศิลปะไทยมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความสวยงามและมีความหมาย

แปลงลายประจักษ์

การแปลงลายประจักษ์เป็นรูปแบบที่ทันสมัยและสวยงาม

1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับลายประจักษ์

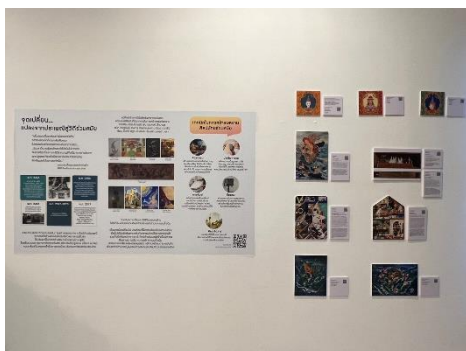
2. กำหนดแนวคิดและธีมการออกแบบ

3. ออกแบบและสร้างต้นแบบ

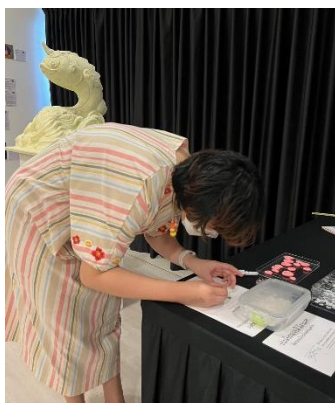
นิทรรศการสวนศิลป์ไทยประเพณี



นิทรรศการส่วนศิลปะไทยร่วมสมัย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



นิทรรศการส่วนการประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในชีวิตประจำวัน



สื่อแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม

แต้มสี แต่งภาพ ระบายสีปูนสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมไทย



1

คนสีฝุ่นในโถรงสี
ที่ต้องการใช้ระบาย
Stir the colors together.



2

ใช้พู่กันจุ่มสีที่ต้องการระบาย
ป้ายพู่กันกับขอบโถรงเล็กน้อย เพื่อไม่ให้สี
ติดพู่กันมากเกินไป เพราะอาจทำให้สีหยดได้
Use a brush to dip in the color you want to paint.
Brush strokes with slightly raised edges so as not to color
sticking to the brush too much because it may cause the color to drip



3

ระบายสีบริเวณช่องว่างของภาพ
โดยระวังไม่ให้มือสัมผัสกับภาพ
สามารถใช้สะพานรองมือในการวาดได้
Paint in pictures
Be careful not to touch the image with your hands.
A hand bridge can be used.

ใช้ดรัก ปิดทอง ต่อลาย ลงรักปิดทองลายรดน้ำ แล้วนำมาเรียงต่อ ประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่

1

นำผลงานออกจากช่อง
โดยไม่สัมผัสพื้นผิวด้านหลังของผลงาน
Remove the work from the zip lock
without touching the front surface of the work

2

ใช้ผ้าชุบสีผสมน้ำมาทาบด้านหลังของงาน
ทำให้มีความบางมากที่สุด
และทาบทิศทางเดียวกัน ไม่ถูวน
Use a cloth soaked with flex to paint on the surface
of the work, make it as thin as possible
and apply in the same direction, not rubbing

3

ใช้พู่กันแตะผงสีทองที่ต้องการใช้
แล้วนำมาแตะลงบนผลงาน
ให้ทั่วทั้งชิ้น ใช้พู่กันกดให้ผงทองติดแน่น
Use the brush to touch the gold powder.
and then touch it all over the work
Use a paintbrush to press the gold powder firmly.

4

เทผงทองส่วนเกินลงในถาด
Pour the remaining gold powder into the pan.

5

นำผลงานไปรดน้ำ โดยใช้สาลิชุบน้ำ
ให้เปียกชุ่ม แล้วเช็ดกระดาษออก
อย่างเบามือ
Bring the work to wash with water.
gently using a cotton moistened with water
Moisten and wipe off the realgar.

6

ซับน้ำออกจากผลงานอย่างเบามือ
นำผลงานไปติดในกรอบ โดยติด
ลงในช่องที่มีเลขรหัสเดียวกับ
ตัวเลขที่อยู่ด้านหลังชิ้นงาน
Gently absorb the water from the work.
Bring the work to be attached to the frame by attaching
into the box with the same code number as
numbers on the back of the piece

กระแฉะลาย แต้มแต่ง กระแฉะลายไทย ลงสี ประดับงานประติมากรรม



1

นวดดินญี่ปุ่น
แล้วกดลงในแม่พิมพ์ลายไทย
Knead the clay.
Then press into the Thai pattern mold.



2

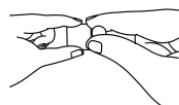
บิดอแม่พิมพ์เล็กน้อย
ใช้เข็มกดดึงลายออกจากแม่พิมพ์
อย่างระมัดระวัง
Slightly bend the mold.
Use a pin to pull the workpiece out of the mold.



3

ทาขาวบริเวณด้านหลังลายที่แกะออกจากพิมพ์
แล้วติดลายลงบนตัวปลา โดยเริ่มติดจากบริเวณ
หางปลาไล่มาจนถึงบริเวณหัวปลา
Glue to the back of the pattern removed from the mold.
and stick the pattern on the fish by starting from the tail area
up to the head of the fish

ประดับกระจกสี ลีลาแสง ติดกระจกสีประดับดอกพุดตาน



ใช้กาวดินน้ำมัน ติดด้านหลังกระจกสี
แล้วนำกระจกสีไปติดประดับกับดอกพุดตาน
Use placticine glue Attached to the back of the mirror,
Then bring stained glass to decorate the petals of Pudit flowers

ลายลิ่ม พิมพ์หมึก ทำโปสการ์ดด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ จากลายรดน้ำ



เลือกลวดลายที่ต้องการใช้งาน
Choose the pattern you want to use.

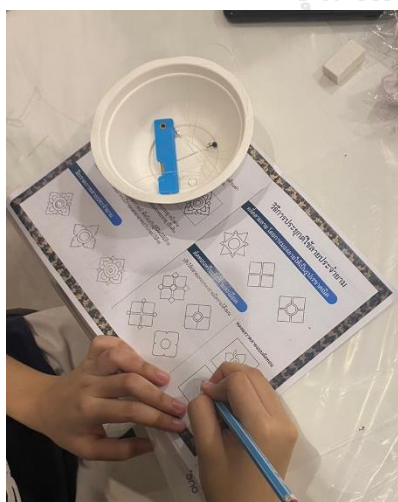
ใช้ตราประทับกับลงบนแผ่นหมึก
ให้หมึกติดให้ทั่ว
Use a rubber stamp to stamp on the ink pad.

นำตราประทับมาประทับเป็นลวดลาย
บนกระดาษโปสการ์ดด้านซ้าย
Bring a rubber stamp to stamp as a pattern.
on postcard

กิจกรรมศิลปะการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
สร้างเส้นสี มาลีลวดลาย



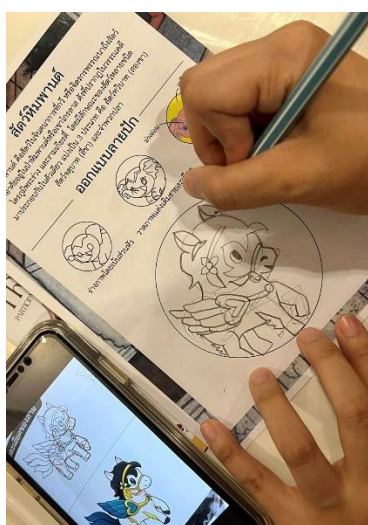
กิจกรรมศิลปะการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
ร้อยลาย เรียงมงคล



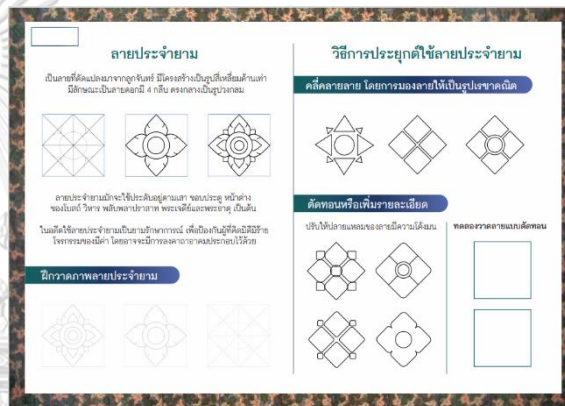
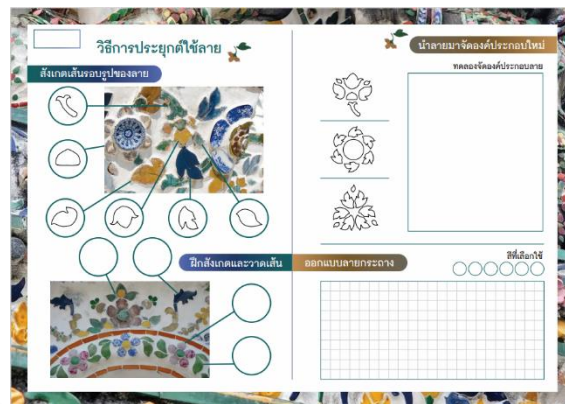
กิจกรรมศิลปะการประยุกต์ใช้ศิลปะไทย
ปักภูเขา พกพาหิมพานต์



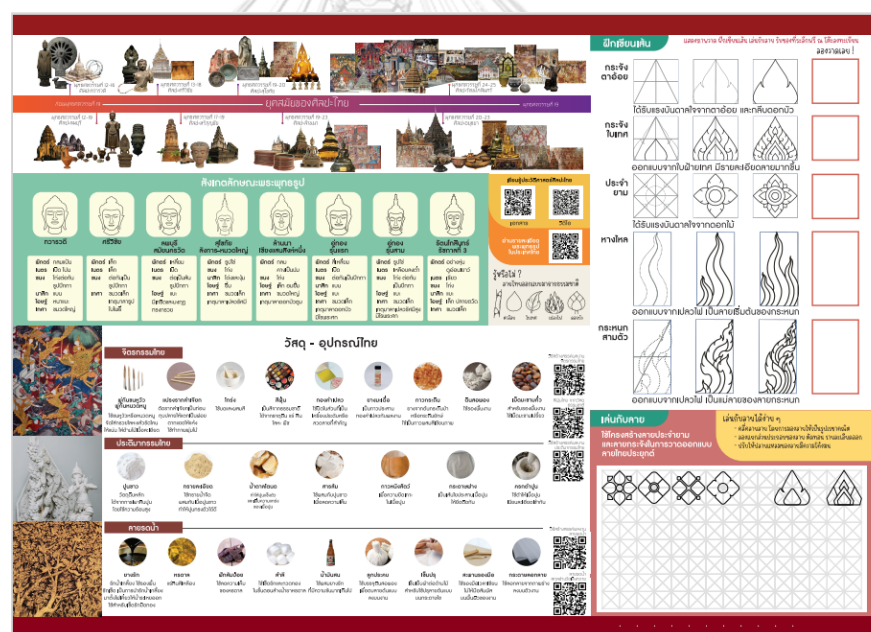
CHULALONGKORN UNIVERSITY



คู่มือการทำกิจกรรมศิลปะ



คู่มือชมนิทรรศการ



การประชาสัมพันธ์โครงการจากสื่อต่าง ๆ

ข่าวสารจุฬาฯ

เชิญชม “นิทรรศการแปลงไทย TRADI-TRENDY”
ศิลปะไทยร่วมสมัย ณ CU Art4C

3 กรกฎาคม 2566  ข่าวเด่น, [เปลี่ยนสิ่งธรรมดา](#)

 ผู้เขียน: นางสาว ไชรภังกรวนกุล



การประชาสัมพันธ์โครงการจากสื่อต่าง ๆ

มติชน Matchon Circulation: 950,000 Ad Rate: 1,100	Section: First Section/บันเทิง-ไลฟ์สไตล์ วันที่: เสาร์ 1 กรกฎาคม 2566 ปีที่: 46 ฉบับที่: 16547 หน้า: 10(ขวา) Col.Inch: 25.06 Ad Value: 27,566 PRValue (x3): 82,698 ศิลปิน: ชาว-ดำ หัวข้อข่าว: แปลงไทย
---	---

แปลงไทย

ที่ชั้น 3 Art4C, Gallery and Creative Learning Space (MRT สามย่าน ติดกับสามย่านมิตรทาวน์) ระหว่างนี้จนถึง 8 กรกฎาคม มีการจัดนิทรรศการ **การแปลงไทย Tradi-Trendy** โดย วณาลี ขานรังศรี งานที่เจาะถึงศิลปะไทยประเพณี การพัฒนาลักษณะสร้างสรรค์ผลงานจนเกิดเป็นศิลปะไทยร่วมสมัย รวมไปถึงการส่งเสริมความคิด การออกแบบ และผลงานที่มีการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน



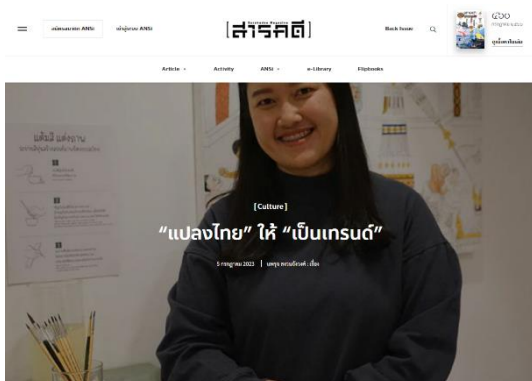
นอกจากนี้ ยังมีเวิร์กช็อปให้ได้ทำจริงกับกิจกรรมศิลปะไทยประยุกต์ ทั้งที่ชวนเยาวชนอายุ 18-25 ปี เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ “แปลงไทย workshop” เรียนรู้วิธีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ผ่านกิจกรรมร้อยสาย เรียงมงกุฎวันเสาร์ที่ 1 ก.ค. เวลา 10.00-12.30 น. ให้สร้างสรรค์สร้อยข้อมือสายประจำยามจากดินโพลิเมอร์ โดยใช้สีและหินที่มีความหมายมงคล, กิจกรรมปักกุญแจพวงหิมาพานต์ ในวันเดียวกัน เวลา 14.00-16.30 น. ที่จะเป็นการสร้างสรรค์ลายสิริวิมพานต์บนกระเป๋าคู่ ด้วยเทคนิคปักพรม ซึ่งผู้สนใจสมัครเข้าร่วมทาง <https://forms.gle/JAZqHnYN6gpPIRw9> ขณะเดียวกันก็ยังมีกิจกรรม อาทิ เชิดรัก ปัดทอง ต่อสาย, ประดับ

กระຈักสี สีลาแสง ร่วมประดับกระຈักบนลายชุดศาล เพิ่มความสวยงามตามฉบับศิลปะระดับกระຈักที่เป็นที่นิยมในศิลปะไทยโบราณ กระแหะลาย แด้มแต่ง ขึ้นตอนศิลปะระดับลายและลงสีบนงานประติมากรรมไทย ฯลฯ

เข้าชมได้เวลา 10.00-18.00 น. ปิดทุกวันจันทร์

ทั้งนี้ วณาลี เป็นนิสิตระดับมหาวิทยาลัย สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยนิทรรศการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ปี 2565

บทความเกี่ยวกับนิทรรศการแปลงไทย TRADI - TRENDY โดย นิตยสารสารคดี



เรื่องภาพ : นพฐ สวงจรัส



ไม่สายไปเป็นไร ขอเพียงรู้จักศิลปะไทยให้มากขึ้นก็พอ

ช่วงมิถุนายนถึงกรกฎาคม ปี ๒๕๖๖ นิทรรศการ “แปลงไทย Tradi-Trendy” ผุดกระแสให้คนทั้งมาได้ความรู้และเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะไทยที่ถูกแปลงใหม่ให้ทันสมัยและน่ารัก

“ปกติแล้วนิทรรศการทั่วไปมักจะให้แค่เข้าไปดูงาน เดินเสร็จแล้วก็ออก ตัวนิทรรศการนี้เลยมีแนวคิดว่าจะทำอย่างไรให้คนที่เข้ามาดู ได้เรียนรู้กับมันจริงๆ โดยการลงมือทำ”



นานา ขานรังศรี นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้นำแนวคิดโครงการวิจัยที่เกิดจากความสนใจศิลปะไทย เห็นจุดบอดที่การเรียนการสอนในหลักสูตรมุ่งเน้นแค่ศิลปะไทย ประเพณี ทำให้คนเรียนเพี้ยนแต่ไม่เข้าใจ โดยเฉพาะเยาวชนที่มองงานศิลป์ไทยว่าเชยถึงยาก จึงเกิดเป็นนิทรรศการที่ผลิตแนวคิดใหม่ว่าศิลปะไทยสนุกและไม่ไกลตัว

“โครงการนี้ประกอบไปด้วยสองส่วน คือตัวนิทรรศการส่วนแรก และเวิร์กช็อปในส่วนที่สอง เราต้องการให้คนที่เข้ามาได้เรียนรู้จากนิทรรศการก่อน ตั้งแต่ศิลปะไทยประเพณีว่าของดั้งเดิมเป็นอย่างไร ศิลปะไทยยุคร่วมสมัยที่มีการพัฒนาปรับเปลี่ยน และการนำศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้ว่าทำอย่างไรได้บ้าง แล้วจึงมาสู่กระบวนการเวิร์กช็อป เป็นการนำความรู้ทั้งที่เห็นและร่วมสมัยมาประยุกต์ใช้โดยสร้างชิ้นงานจริงๆ”



บรรยากาศในงานผู้คนพลุกพล่านกว่าที่คิด ป้ายความรู้ที่นำศิลปะของไทยคิดไว้ให้มันดู ข้อมูลเรียงเรียงเข้าใจง่าย ให้ได้รู้ว่ามีต้นกำเนิดมาจากความคิดเชิงทาสานทั้งพุทธและฮินดู รวมถึงแสดงชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนแบ่งได้ สี่หมวดหมู่ คือ “กระหมวก” ฉายไทยที่ได้จากธรรมชาติ อย่างต้นไม้ หรือเปลวไฟ ฯลฯ “นาฬิกา” อันหมายถึงภาพคน เพาะ นาฬิกา “กระบี่” คือบรรดาอมนุษย์ เช่น ยักษ์ หรืออาบ และ “คชะ” เป็นภาพสิ่งเรขาคณิต ทั้งสัตว์สามัญที่มีอยู่จริงและสัตว์จินตนาการในจินตนาการ บ้างก็เรียกสั้นๆ ว่า “กระหมวก นาฬิกา คชะ”



อ่านป้ายให้พอรู้ก่อนไปทดลองได้จะจัดแสดงวัสดุอุปกรณ์ที่ศิลปินไทยยุคโบราณใช้สร้างเครื่องปั้นดินเผา หลายอย่างเป็นของธรรมชาติที่หาได้ง่ายแต่หลายคนไม่รู้ว่ามีประโยชน์ทางศิลป์ ตั้งแต่ไม้ไผ่ลอมมาหีบจับได้ทุกชิ้น เช่น ฟู่กับจากขบขู่หรือหมวกหนู แปรร่างกลายเป็นที่ใส่หมวกฟู่ไม้ หรือสี่เหลี่ยมที่ได้จากธรรมชาติ เน้นภาพรวมศิลปะไทยยุคแรกเริ่ม



มาที่นี้ต้องไม่ได้แค่ยืนมอง มีให้ลองลงมือทำ งานศิลปะไทยชิ้นดังในอดีตถูกหยิบมาทำแบบจำลองให้คนได้ร่วมสร้างสรรค์ ทั้งภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดคลองจระเข้ จังหวัดราชบุรี มีครบสมบูรณ์ทั้งภาพคน สัตว์ เวนดา หรืออาคารสถานที่ ที่ถอดมาจากที่นั่นมาไว้ที่นั่นแบบไม่ หลงเหลือเพียงลายเส้นแต่เพื่อให้ได้สัมผัสกับโบราณที่วางอยู่บนแผ่นไม้ได้ตามใจ ไม่หวังให้ต้องวิจัยเหมือนต้นฉบับ เพราะสำหรับงานนี้การได้มีส่วนร่วมคือเป้าหมาย เหมือนได้ลองเล่นภาพระบายสีที่ใช้กรรมวิธีศิลปะไทยโบราณ



ข้างๆ กันคือ “เชิดรัก ปิดทอง ต่ออายุ” กิจกรรมลงทำ “ลายรดน้ำ” ที่หลายคนให้ความสนใจ ถอดแบบลวดลายของสุพรรณภูมิมาวาดเชิงมวยที่ได้ชื่อว่าสวยงามที่สุดมาไว้บนแผ่นอะคริลิกสีดำ ทำให้ง่ายด้วยการตีแบ่งเป็นสี่เหลี่ยมเล็กๆ คล้ายจิ๊กซอร์ ทาแล็คเคล้งชื่อ “หรรษา” และให้คนที่มาใช้ผ้าขลุ่ยสี่เหลี่ยมแทนที่การใช้ “ยางรัก” ซึ่งเป็นวัสดุที่เดิมทีหายาก ตามด้วยการตีคดของแทนที่ “แม่ทองคำเปลว” ซึ่งมีราคาสูงลงไปในผลงาน ปิดท้ายโดยใช้สีฝุ่นน้ำวาดหรรษาออกอย่างเบาๆ จะได้ชิ้นงานลายรดน้ำที่ดูมีใจนำไปประกอบเป็นภาพใหญ่เหมือนต้นฉบับ

บทความเกี่ยวกับนิทรรศการแปลงไทย TRADI - TRENDY โดย นิตยสารสารคดี



ยังมีคราวยาวมากมาย ความพิเศษคือประเพณีไปแล้วเกิดเป็นลวดลายที่ได้จาก “ลายคำล้านนา” ลักษณะคล้ายลายรดน้ำในภาคกลางแต่แตกต่างด้วยวิธีการทำที่หนึ่งหลังจะเป็นสีแดงแทนที่จะเป็นสีดำ ลายส่วนใหญ่เก็บมาจากวัดปงสนุกในจังหวัดลำปาง และผ่านการใช้เทคโนโลยีจนได้ภาพวาดเดอร์ที่สวยงาม นำไปทำเป็นควายลายแบบมาให้ลองประพันธ์เป็นไปสักรัด เกิดเป็นผลงานศิลปะบนแผ่นกระดาษกลับบ้านได้

“คอนแวนต์คิดว่าคงจะสนใจในส่วนการประยุกต์ใช้ แต่กลับกลายเป็นว่าสนใจในความสนใจในส่วนที่เป็นศิลปะไทยประเพณีเยอะ เช่น การทำลายรดน้ำ หรือการเขียนสีบนใบลาน เพราะเป็นสิ่งที่พวกเขาไม่สามารถจะเจอได้ในทุกวันนี้ บางคนที่ไม่รู้เลยด้วยซ้ำว่ามันคืออะไร อยู่ที่ไหน แต่ก็มีให้เขาได้ลองทำ เลยทำให้พวกเขาสงสัยใจกันมาก”

เจ้าของงานเล่าถึงความประหลาดใจที่คนทั่วไปจำนวนมากยังอยากเรียนรู้งานศิลป์ไทยแบบดั้งเดิม



ผ่านจากยุคศิลปะโบราณสู่การทำร่วมสมัย งานศิลปะไทยในยุคนี้รับอิทธิพลจากศิลปะตะวันตก มาปรับรูปแบบ แนวคิด หรือเนื้อหาที่สอดคล้องกับบริบทของไทย รวมถึงเปลี่ยนจุดมุ่งหมายจากเดิมที่มีไว้เพื่อรับใช้เพียงชนชั้นสูงและศาสนา เป็นการสร้างสรรค์เพื่อแสดงความรู้สึกแทน ทบถื่นประติมากรรมสมัยใหม่พวกนี้ชื่อ “ศฤงคารนิยา” ปลายด้านหนึ่งที่กล่าวกันว่าเป็นรางวัลของพระวิบูลย์ นำมาปรับใหม่ให้ร่วมสมัย ศิลปินไทยมากมายออกไปทั้งเพียงลักษณะเด่น เพราะอยากให้คนหันมาใส่ใจ “กระแสนี้เลย” วิธีการแสนง่ายไม่ซับซ้อนโดยใช้ดินปั้นที่เตรียมไว้ให้ทดลองในแม่พิมพ์ เกิดเป็นดินลวดลายไทยรูปร่างคล้ายเกล็ดปลา เอาไปปิดที่ตัวคนจนได้ภาพอันน่าทึ่งได้ฉายาเรื่องแรกๆ ด้วย ก็คือได้ของไปจาก “ดอกพญา” ตามที่นางเอก



สุดท้ายคือการทำให้เป็นเรื่องใกล้ตัว จัดแสดงผลงานของศิลปินที่ประยุกต์ใช้ศิลปะไทยในผลิตภัณฑ์ต่างๆ อย่างกระบอกแก้วกับเงินที่กระเป๋ามือเสื้อใช้ ตกแต่งด้วยลายไทยสวยจนไม่อาจละสายตา ลองคิดว่ากระเป๋ามือเสื้อไทยพร้อมกันใช้ลายแบบนี้ คงเป็นที่พูดถึงกันไม่ขาดปาก



อีกหนึ่งสิ่งในงานมากับนิทรรศการส่วนสุดท้ายคือกิจกรรมเวิร์กช็อป สวมสิทธิ์ให้ผู้ลงทะเบียน อาจเพราะต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ แต่ก็ยังดีได้มีมุมมองเหล่านี้กับคนรุ่นใหม่ที่สำคัญเป็นวัยรุ่นลองสร้างสรรค์ผลงานผ่านการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ใหม่เป็นของใช้น่ารัก ที่ประติมากรรมหรือสื่อจากลายประจักษ์ ภาพวาดลงสีกระดาษด้วยลวดลายคดแต่งพระราชนัดของวัดอรุณราชวราราม หรือจะเป็นการปักหมวกแบบคนบ้านเป็นรูปสัตว์ป่าพื้นบ้าน ซึ่งงานยังให้นำกลับบ้านเป็นที่ระลึก

“ชอบมาก เพราะแต่ก่อนเราคงจะคิดว่าศิลปะไทยต้องอยู่แต่บนผนังวัด แต่พอเอามาทำให้เข้าถึงง่ายมากขึ้น เราจึงสนุกเพราะศิลปะไม่ควรมีกรอบว่าจะต้องอยู่ตรงไหน มันควรอยู่ได้ทุกที่”

ความคิดเห็นของ **กริชฐา นาคะรังสุ** ผู้เข้าร่วมงาน

“ก่อนหน้านี้หนูไม่เคยศึกษาเรื่องศิลปะไทยมาก่อนเพราะรู้สึกว่ามันยากและรายละเอียดเยอะ แต่พอมากิจกรรมนี้ เขาให้ทำในแบบของเราให้ดีที่สุดและรู้สึกสนุกไปกับมัน”

ณัฐธิดา สมบัติกิจวัจน์ สะท้อนบรรยากาศงานที่ได้สัมผัส สอดรับกับ **อนาม จันทะเพรียก**

“รู้สึกว่าเป็นนิทรรศการที่มีประโยชน์มากที่ทำให้คนรุ่นใหม่ได้หันมาสนใจ เพราะเราเป็นคนแค่เข้าไปเดินดูๆ ดูป้ายแล้วก็แยกย้ายกลับบ้าน แต่ที่นี่ได้มีส่วนร่วมลองทำ เพื่อนเราเรียนสายวิทย์ เป็นชนมมาที่ชีวิต ไม่เคยทำงานศิลปะมาก่อน พอมาที่นี่เขาได้ลองทำโดยไม่จำเป็นต้องสวยก็ได้ แต่สิ่งที่เขาได้คือการเรียนรู้”

คำคนรุ่นใหม่อย่างพวกเขาเป็นสัญญาณที่อาจบ่งชี้ได้ว่า ด้านวัฒนธรรมมาแปลงให้ง่ายและสบายต่อการเรียนรู้ การอนุรักษ์สืบสานให้คงอยู่จะไม่ขาดตอน

หากไม่ได้มาคงไม่มีโอกาสได้รู้ว่าศิลปะไทยไม่ยากเกินลอง





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	วนาลี ชามรังศรี
วัน เดือน ปี เกิด	23 พฤศจิกายน 2536
สถานที่เกิด	ชลบุรี
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	1 ซอยบางนา-ตราด 21 แยก 12 แขวง/เขตบางนา กทม. 10260
รางวัลที่ได้รับ	2564 ได้รับโล่ประกาศเกียรติคุณเป็นนิสิตดีเด่น ด้านคุณลักษณะความเป็นครู เนื่องในโอกาสวันครู ระดับปริญญาโทบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	2560 ได้รับโล่ประกาศเกียรติคุณเป็นนิสิตดีเด่น ด้านคุณลักษณะความเป็นครู เนื่องในโอกาสวันครู ระดับปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	2559 นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพดีเด่น (วิชาเอกศิลปศึกษา) ปีการศึกษา 2559