

การศึกษากระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จุฑามาศ แก้วพิจิตร*

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ไปสู่พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum) และศึกษากระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ในการเปลี่ยนแปลงพิพิธภัณฑ์ไปสู่พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาประกอบไปด้วยภัณฑารักษ์ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ 4 แห่ง ได้แก่ 1) ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านไทยพวนวัดฝั่งคลอง จังหวัดนครนายก 2) ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์ไผ่แม่น้ำเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี 3) ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม และ 4) ภัณฑารักษ์ของอุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย จังหวัดสมุทรสงคราม จำนวนทั้งสิ้น 19 คน โดยทำการศึกษาในลักษณะการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ภายใต้กระบวนการการเรียนรู้ “Natural Critical Learning Environment” ประกอบด้วย 4 ขั้น คือ 1) Engage 2) Explore 3) Explain และ 4) Apply ให้สอดคล้องและดำเนินไปพร้อมๆ กับกรอบการพัฒนาของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.)

ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ในการเปลี่ยนแปลงพิพิธภัณฑ์ไปสู่พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum) มีลักษณะการเรียนรู้แตกต่างกัน การพัฒนากระบวนการเรียนรู้จึงเป็นไปในรูปแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการผ่าน 8 วิธีการ คือ 1) การศึกษาดูงานในพิพิธภัณฑ์ที่มีความพร้อม (Guided Observation) 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อสงสัยหรือแนวคิดต่างๆ ในลักษณะของการตั้งคำถาม (Inquiry Based Learning) 3) การประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) 4) การนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับ Discovery museum 5) การให้ความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ต้นแบบการเรียนรู้เพื่อเครือข่าย (Discovery Museum Knowledge Model) 6) การ Coaching 7) การชมวิดิทัศน์พิพิธภัณฑ์ต้นแบบในต่างประเทศ และ 8) การให้ความรู้เรื่อง QR Code การพัฒนาทักษะของภัณฑารักษ์ทั้งแบบทางการ ไม่เป็นทางการ และกึ่งทางการ สามารถทำให้ภัณฑารักษ์นำความรู้และทักษะที่ได้จากการพัฒนาไปประยุกต์ใช้กับพิพิธภัณฑ์ สามารถสร้าง

* คณะพัฒนาศึกษากรมนุชย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ อาคารมัลลีย์ หุระนันท์ เลขที่ 118 ถนนเสรีไทย แขวงคลองจั่น เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240 อีเมล: shrnida@gmail.com

เครื่องมือการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้ไปสู่พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum) เพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์ภายใต้การดูแลของตนให้เป็นตัวกระตุ้นความอยากรู้ในลักษณะของการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการของคนในชุมชน ได้แก่ การจัดทำแผนที่การเรียนรู้สำหรับผู้เข้าชม การปรับรูปแบบการจัดแสดงที่ดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชม การสร้างเครื่องมือ QR code สำหรับการนำเสนอข้อมูลในพิพิธภัณฑ์ คู่มือการนำชม และเครื่องมือการถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์ เป็นต้น

ผลที่พบทั้งหมดนี้ ทำให้เสนอแนะได้ว่าภัณฑารักษ์ควรมีความสามารถในการจัดรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์และกระตุ้นให้ผู้เข้าชมสามารถเชื่อมโยงความรู้จากอดีต สร้างความสัมพันธ์ระหว่างนิทรรศการและผู้เข้าชมไปสู่การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้นอกเหนือจากสารองค์ความรู้ที่นำเสนอผ่านนิทรรศการ

คำสำคัญ: กระบวนการเรียนรู้, การจัดการองค์ความรู้, พิพิธภัณฑ์, การเรียนรู้ตลอดชีวิต

The Study of Learning Process in Museum to Support Lifelong Learning

*Juthamas Kaewpijit**

Abstract

This research aims to study the way to develop museum into discovery museum and to study learning process of curators in the development to discovery museum. The sample in this study comprises 19 curators from four museums which are Wat Fang Khlong Folk Museum in Nakhon Nayok, Under Phetchaburi River Museum in Petchaburi, Ban Khao Yi San Museum in Samut Songkram and King Rama II Memorial Park in Samut Songkram as well. The study has been performed with an action research under the natural critical learning environment containing 4 stages; 1) engage, 2) explore, 3) explain, and 4) apply together with the developmental frame of National Discovery Museum Institute – NDMI.

The research shows that learning process of curators in the development to discovery museum is different. The development of learning process is then in official and unofficial patterns through eight methods which are 1) guided observation 2) inquiry based learning 3) workshop 4) conceptual presentation about discovery museum 5) discovery museum knowledge model 6) coaching 7) video of international model museum and 8) QR code knowledge. The skill improvement of curators both in official and unofficial ways helps them to be able to apply the obtained knowledge and skill to their museum. The equipment of museum development into the discovery one has also been created. This is to develop the museum under their care to be an encouragement for an unofficial learning aspiration in a community e.g. the arrangement of learning map for visitors, the performance adjustment for visitors' attraction, the creation of QR code equipment for museum-information presentation in guideline and the equipment for an online knowledge transfer.

* School of Human Resource Development, National Institute of Development Administration, 118 Moo 3, Serithai Road, Klong-Chan, Bangkok, Thailand 10240 E-mail: shrdnida@gmail.com

According to the findings, curators should be able to provide various and appropriate learning patterns to target group in order to support an experience and encourage visitors to link with prior knowledge, create a relationship between an exhibition and visitors into a learning experience apart from the knowledge showing through the exhibition.

Keywords: Learning Process, Knowledge Management, Museum, Life long Learning

บทนำ

พิพิธภัณฑ์ เป็นสถานที่รวบรวมและเก็บรักษาเอกสาร จัดแสดงนิทรรศการ การตีความวัตถุ จัดแสดง เพื่อให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่สาธารณะในเรื่องมนุษย์และสิ่งแวดล้อม (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2553) ให้มีความสำคัญกับการจัดแสดงเนื้อหา และวัตถุจัดแสดงที่จับต้องได้ เช่น ผลงานศิลปะ หรือหนังสือให้กับผู้เข้าชม ซึ่งเป็นลักษณะการให้ข้อมูลทางเดียว (The Institute of Museum and Library Services, 2009) แต่กลับใช้งบประมาณสูงถึง 2,000 ล้านดอลลาร์ต่อปี อย่างไรก็ตามแนวโน้มโครงสร้างการศึกษาที่ยืดหยุ่นขึ้น เพื่อให้การเรียนรู้สามารถตอบสนองความต้องการของคนทุกช่วงวัย ประกอบกับวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการสื่อสารที่รวดเร็ว กระตุ้นให้พิพิธภัณฑ์ซึ่งบทบาทสำคัญ คือ การให้บริการด้านการเรียนรู้ (Scott & Merritt, 2011, pp. 188-195) พัฒนารูปแบบการนำเสนอ (Hsu, Ke & Yang, 2006) โดยเฉพาะการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงวิพากษ์ (Critical learning experiences) ให้กับผู้เข้าชม เพื่อให้สามารถเข้าถึงและพัฒนาขีดความสามารถที่ซ่อนอยู่ในตนเองได้มากขึ้น การสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เชื่อมโยงกับความต้องการของชุมชนในศตวรรษที่ 21 สอดแทรกทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสังเคราะห์ข้อมูล ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ภาวะผู้นำ และการทำงานเป็นทีม โดยให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์ร่วมระหว่างพิพิธภัณฑ์ ผู้เข้าชม และผู้อื่น ซึ่งเรียกพิพิธภัณฑ์ในลักษณะนี้ว่า “พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้เพื่อเครือข่าย (Discovery Museum)” (The Institute of Museum and Library Services, 2009; Scott & Merritt, 2011, pp. 188-195; บริษัท การปิโตรเลียมแห่งประเทศไทย จำกัด (มหาชน), 2557, น.40-47; สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ, 2558)

พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้เพื่อเครือข่าย เป็นหนึ่งในเครื่องมือสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตของทุกคน เนื่องจากเป็นสถานที่ผลักดันให้เกิดความเสมอภาคในการสร้างโอกาสให้บุคคลพัฒนาศักยภาพ ค่านิยม ความรู้สึกและทัศนคติผ่านการศึกษา ตั้งแต่เกิดจนตาย (Schutze & Casey, 2006; Bosco, 2007; Kail & Cavanaugh, 2007; Sani, 2008) โดยไม่จำเป็นต้องเกิดเฉพาะในห้องเรียน โดยผู้เรียนจะนำแหล่งข้อมูลจากประสบการณ์ กิจกรรม การร่วมโครงการ ครอบครัวยุ ชุมชน สังคม ฯลฯ มาสังเคราะห์เป็นการเรียนรู้ในลักษณะเฉพาะตน (Scanlon, Jones & Waycott, 2005; Gaither 2009; 2Revolutions, 2012) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ John Dewey (1966 cited from Monk, 2013) เสนอว่าปรัชญาการศึกษาคือ ทฤษฎีของชีวิต ดังนั้นการเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการที่ขึ้นอยู่กับ

ตัวบุคคลในการสร้างความหมายให้กับสิ่งที่ได้เรียนรู้ และคุณภาพของการเรียนรู้ก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ได้รับมา

ขณะที่การศึกษาของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) พบว่า ภัณฑารักษ์ในประเทศไทย ขาดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์อย่างถูกต้อง โดยมีสาเหตุสำคัญคือ มีภัณฑารักษ์จำนวนน้อยที่จบการศึกษาด้านพิพิธภัณฑ์โดยตรง การอบรมและการพัฒนาการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ยังไม่ครอบคลุมและทั่วถึง ดังนั้นในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์สู่การเป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้เพื่อเครือข่าย ซึ่งภัณฑารักษ์มีบทบาทสำคัญในการออกแบบสร้างสรรค์การจัดแสดงกิจกรรม และแผนที่การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เข้าชม รวมทั้งประสานความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอก (Davies, Paton & O'Sullivan, 2013; สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ, 2558)

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ไปสู่ พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum)
2. เพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ในการเปลี่ยนแปลงพิพิธภัณฑ์ไปสู่ พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum)

พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ Discovery Museum

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตราที่ 25 กำหนดให้ภาครัฐมีหน้าที่ส่งเสริมการดำเนินงานการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ทั่วถึงและพอเพียง โดยเป็นการเรียนรู้ที่สามารถเกิดขึ้นได้จากการศึกษาในทุกรูปแบบ และมาตรา 25 แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ กล่าวถึงแหล่งที่มาของการเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน หอศิลป์ สวนสัตว์สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยาน วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้อย่างอื่นรวมถึงพิพิธภัณฑ์ ฉะนั้น พิพิธภัณฑ์จึงถือได้ว่าเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีความสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ของบุคคลทุกช่วงวัย เนื่องจากเป็นแหล่งรวบรวมมรดกของชาติ และธำรงรักษาไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งยังเป็นแหล่งจัดแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตและศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น และเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าวิจัยเฉพาะทาง ทั้งนี้ ยังเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สุมาลี สังข์ศรี, 2544)

Douglas Allan กล่าวถึงหน้าที่สำคัญประการหนึ่งของพิพิธภัณฑ์ คือ หน้าที่ให้การศึกษา (Museum Education) เมื่อรูปแบบของการเรียนรู้เปลี่ยนไป พิพิธภัณฑ์จึงเป็นสถานที่หนึ่งที่มีการศึกษาให้แก่คนทุกระดับ ทุกช่วงวัย โดยพิพิธภัณฑ์มีการปรับปรุงการจัดแสดงที่ต้องให้ความรู้และความเพลิดเพลินเหมาะสมกับทุกระดับของการศึกษา รวมถึงจะต้องมีการจัดกิจกรรมและบริการด้านการศึกษา (อ้างอิงใน จิรา จงกล, 2532, น. 21) สอดคล้องกับพิพิธภัณฑ์ในยุคศตวรรษที่ 21 ที่มีพันธกิจหลักอยู่ 3 ประการคือ การอนุรักษ์ การสื่อสาร และการศึกษา เนื่องจากปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ไม่ได้เป็นเพียงแต่สถานที่ไว้เก็บสิ่งของล้ำค่าเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่พิพิธภัณฑ์เปิดโอกาสให้สาธารณชนได้เรียนรู้มรดกวัฒนธรรมต่างๆ รวมถึงเป็นสถานที่ศึกษาหาความรู้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างไปจากห้องเรียน (สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ, 2548)

ในปี 2012 ศูนย์สำหรับพิพิธภัณฑ์แห่งอนาคต (Centre for the Future of Museums or AAM) ซึ่งอยู่ในกำกับของสมาคมพิพิธภัณฑ์แห่งอเมริกาได้กล่าวถึง แนวโน้มสำคัญในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในรายงาน จัปตาตุเรนด โดยแบ่งรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ที่กำลังจะเติบโตในศตวรรษที่ 21 ออกเป็น 6 รูปแบบ ดังนี้

1. การเปิดให้สังคมมีส่วนร่วมกับพิพิธภัณฑ์

เนื่องด้วยสื่อสาธารณะได้เข้ามามีบทบาทและอิทธิพลในสังคม ทำให้วิถีชีวิตของผู้คนเปลี่ยนแปลงไป ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์จะไม่ได้มีสถานะเป็นเพียงแค่ผู้รับบริการ แต่กลายเป็นผู้มีส่วนร่วมกับการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ ผ่านการมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางสื่อสาธารณะ เช่น การจัดแสดงนิทรรศการ การวิเคราะห์ การตีความในเรื่องต่างๆ แนวทางการจัดการศึกษา เป็นต้น ซึ่งภัณฑารักษ์จึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการดำเนินงานในรูปแบบเดิมที่ยังขาดการรับฟังความเห็นจากผู้เข้าชม แต่ภัณฑารักษ์ต้องกลายเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ที่คอยประสานความร่วมมือในการจัดการข้อเสนอแนะต่างๆ ที่ได้รับจากผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์

2. บทบาทใหม่ของธุรกิจพิพิธภัณฑ์

เนื่องจากภาวะทางเศรษฐกิจที่ตกต่ำ ทำให้พิพิธภัณฑ์ได้รับผลกระทบอย่างมากจากรายได้สนับสนุนของภาครัฐที่น้อยลง จึงจำเป็นที่พิพิธภัณฑ์ต้องเปลี่ยนบทบาทใหม่ในการเป็นผู้ประกอบการทางธุรกิจบริการสังคม เพื่อหารายได้เข้ามาพัฒนาพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์ในประเทศตะวันตกหลายแห่งที่เป็นเมืองศูนย์กลางวัฒนธรรม เช่น ลอนดอน ปารีส และนิวยอร์ก มีนโยบายเกี่ยวกับเรื่องการหารายได้ โดยเปิดบริการให้เข้าชมนิทรรศการ

หรือชุดนิทรรศการเคลื่อนที่ รวมถึงการขายลิขสิทธิ์ ชื่อทางธุรกิจ (Brand) เพื่อหารายได้เข้ามาจุนเจือแทนเงินทุนสนับสนุนจากรัฐบาล อีกรูปแบบหนึ่งในการหารายได้และเงินทุนสนับสนุน คือ การมองหาแหล่งทุนขนาดเล็กผ่านช่องทางของเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาทิ Google wallet หรือ Paypal ซึ่งเน้นระดมทุนจากมหาชนด้วยการบริจาคเงิน ผ่านวิธีการส่งข้อความ SMS ทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ หรืออุปกรณ์สื่อสารอื่นๆ เป็นต้น

3. พิพิธภัณฑ์เคลื่อนที่และการแบ่งปันประสบการณ์

อุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัย เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ เครื่องแท็บเล็ต คอมพิวเตอร์แบบพกพาสามารถทำให้เกิดการเชื่อมต่อและการเข้าถึงพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual Museum) ซึ่งทุกคนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับชิ้นงานศิลปะหรือวัตถุจัดแสดงต่างๆ ในห้องจัดแสดงได้ รวมถึงการจัดแสดงนิทรรศการเคลื่อนที่ที่เป็นอีกหนึ่งตัวช่วยให้การแบ่งปันความรู้ด้านศิลปะ วัฒนธรรมและวิทยาศาสตร์จากพิพิธภัณฑ์ส่งผ่านไปสู่ชุมชน ทำให้ผู้ชมที่ขาดโอกาสได้รับประสบการณ์เรียนรู้เช่นเดียวกับการไปเข้าชมพิพิธภัณฑ์จริง

4. พิพิธภัณฑ์เพื่อคนสูงอายุ

ในหลายๆ ประเทศที่พัฒนาแล้วกำลังเผชิญปัญหาการเพิ่มขึ้นของผู้สูงอายุจนกลายเป็นสังคมของผู้สูงอายุ พิพิธภัณฑ์จึงจำเป็นต้องหันมาทำงานเพื่อคนกลุ่มนี้ เช่น การเพิ่มโอกาสให้คนวัยเกษียณเข้ามาเป็นอาสาสมัครมีส่วนร่วมดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ หรือการขอให้กลุ่มผู้สูงอายุที่มีการศึกษาและประสบการณ์อุทิศเวลาเป็นผู้บรรยายพิเศษเพื่อบอกเล่าเรื่องราวชีวิตที่น่าสนใจ

5. พิพิธภัณฑ์กับการใช้เทคโนโลยี

พิพิธภัณฑ์เปรียบเสมือนพื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ๆ ซึ่งการนำเทคโนโลยีภาพ 3 มิติ หรือนำเสนอเป็นภาพยนตร์ในรูปแบบ 4 มิติ มาปรับใช้เพื่อจำลองภาพประสบการณ์เสมือนเพื่อให้ผู้เข้าชมได้เข้าชมอีกยุคสมัยอย่างสมจริง และพิพิธภัณฑ์ยังจงใจให้ผู้เข้าชมสามารถดาวน์โหลดโปรแกรมเสริมบนโทรศัพท์เพื่อที่สามารถเข้าไปชมโบราณวัตถุที่ไม่ได้นำมาจัดแสดงทั่วไป ถือเป็นารับชมพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ ที่สามารถดึงเอาความสนใจของผู้เข้าชมมาสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ในการเรียนรู้พิพิธภัณฑ์

6. การเรียนรู้นอกห้องเรียนในพิพิธภัณฑ์

รูปแบบและวิธีการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ควรมีการพัฒนาโดยปรับความรู้พื้นฐานที่เรียนรู้จากห้องเรียนมาประยุกต์ให้เข้ากับเนื้อหาสาระของพิพิธภัณฑ์ผ่านการออกแบบเป็นโปรแกรมเรียนรู้เพื่อ

ส่งเสริมให้ผู้เข้าชมได้ประสบการณ์การเรียนรู้จากการคิดสร้างสรรค์ และการทำโครงการของตนเอง เช่น โปรแกรมสวนศิลปะที่จัดขึ้นเพื่อให้เด็กๆ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรือวัฒนธรรมท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เป็นของจริง

The Institute of Museum and Library services (2009) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์แนวใหม่ (Discovery Museum) ต้องสามารถดึงความสนใจของผู้เข้าชมด้วยเนื้อหาที่สามารถจับต้องได้ มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม รวมถึงการสร้างการเรียนรู้ที่สามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนิทรรศการและผู้เข้าชม นำไปสู่การพัฒนาประสบการณ์ใหม่ๆ โดยผู้ที่มิบทบาทสำคัญในการอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์คือ ภัณฑารักษ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ มณัญญา นวลศรี (2552) ที่ว่า บุคลากรของพิพิธภัณฑ์ ควรมีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายรูปแบบ ควรให้มีการจัดนิทรรศการทั้งถาวรและชั่วคราว ควรจัดกิจกรรมตามความต้องการของแต่ละกลุ่มเป้าหมาย และควรจัดทำสื่อประเภทต่างๆ เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้วย

ภัณฑารักษ์ ผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง และผู้สร้างการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร ได้กำหนดหน้าที่ของภัณฑารักษ์ว่า เป็นผู้ที่ทำหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการสำรวจ จัดหา การวิจัย และการจัดแสดง (สำนักพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ 2553: 38-44) สอดคล้องกับการวิจัยเกี่ยวกับบทบาทของภัณฑารักษ์ ซึ่งสามารถแบ่งบทบาทของภัณฑารักษ์ ออกเป็น 4 บทบาทที่สำคัญ ดังนี้

1. บทบาทหน้าที่ในงานภัณฑารักษ์ (Curation) กล่าวคือ งานที่เป็นพื้นฐานของผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่ภัณฑารักษ์ต้องสามารถปฏิบัติได้ คือ

1.1 งานเกี่ยวกับทะเบียนของวัตถุจัดแสดง (Registrar) เป็นงานที่เกี่ยวกับงานทะเบียนละชิ้นทะเบียนบันทึกรายละเอียดของวัตถุจัดแสดง การสำรวจวัตถุจัดแสดงถึงความพร้อมในการจัดนิทรรศการและใช้งาน รวมถึงการประเมินค่าวัตถุจัดแสดง

1.2 งานบำรุงรักษาวัตถุจัดแสดง (Collection Care) เป็นงานที่เกี่ยวกับการบำรุงรักษาดูแลวัตถุจัดแสดง การจัดระบบความปลอดภัยภายในพิพิธภัณฑ์

1.3 งานอนุรักษ์ (Conservation) หมายถึง การอนุรักษ์สภาพของวัตถุจัดแสดงให้มีความคงทนและมีความดั้งเดิมให้มากที่สุด

1.4 งานวิจัย (Research) เป็นงานที่ภัณฑารักษ์ต้องค้นคว้าวิจัยผลงานที่ถูกนำมาจัดแสดง สนับสนุนและให้ความรู้ รวมถึงประเมินคุณค่าของผลงานที่สอดคล้องกับภารกิจและพันธกิจของพิพิธภัณฑ (บัณฑิต จันทรโรจนกิจ, 2548)

2. บทบาทในการเป็นสื่อกลางระหว่างพิพิธภัณฑและสังคม กล่าวคือ ภัณฑารักษ์ เป็นผู้ทำหน้าที่นำสาระ ความคิด ของวัตถุจัดแสดงมาจัดระเบียบ วางแผน นำเสนอผ่านการจัดนิทรรศการ เพื่อให้ผู้เข้าชมและสังคมเกิดความเชื่อมโยงในประเด็นหรือสาระที่ต้องการนำเสนอ ทั้งนี้ทำให้ผู้ที่เป็ภัณฑารักษ์มีหน้าที่สำคัญต่อการจัดระเบียบเนื้อหาสาระของนิทรรศการ เพื่อให้ันิทรรศการนั้นสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

3. บทบาทเชิงพาณิชย์ ภัณฑารักษ์ต้องเป็นผู้สนับสนุนการตลาด โดยมีหน้าที่สำคัญในการกำหนดกลยุทธ์ รูปแบบของการจัดแสดง รวมถึงการควบคุมการจัดการให้เป็นไปตามกลยุทธ์ อีกทั้งทำการประชาสัมพันธ์ การจัดการพันธมิตรในการให้ความร่วมมือ ในการจัดให้เกิดการตลาดขึ้นในพิพิธภัณฑ

4. บทบาทในการเผยแพร่ ส่งเสริม และพัฒนาการนำเสนอผลงานต่อสาธารณชน

5. บทบาทในการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ ในการสร้างการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะการสร้างการเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในพิพิธภัณฑ ภัณฑารักษ์ต้องใช้มุมมอง ภูมิหลัง และประสบการณ์การทำงานของตนมาเป็นส่วนหนึ่งในการดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชม (Skoldberg & Woodilla, 2014) เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ตรง และรู้สึกมีส่วนร่วม ดังนั้น ภัณฑารักษ์นอกจากจะต้องมีความเชี่ยวชาญเฉพาะเรื่อง ควรมีทักษะต่างๆ ดังนี้

5.1 ทักษะด้านการอำนวยความสะดวก ทำหน้าที่จัดเตรียมข้อมูลการจัดแสดงต่างๆ และบริหารการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ

5.2 ทักษะด้านการออกแบบ ทักษะด้านการออกแบบ (สื่อและนิทรรศการ) มีส่วนช่วยดึงดูดผู้เข้าชมให้เข้าร่วมเรียนรู้ ช่วยกระตุ้นให้เกิดประสบการณ์ร่วมระหว่างการเรียนรู้

5.3 ทักษะด้านการตีความ นอกจากจำเป็นสำหรับการตีความข้อมูลและวัตถุจัดแสดง ยังจำเป็นสำหรับการประเมินผู้เข้าชม เพื่อเลือกวิธีการนำเสนอที่เหมาะสม ให้ผู้เข้าชมเกิดความพึงพอใจมากที่สุด เพราะการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและสร้างสรรค์จะเกิดในสภาวะอารมณ์เชิงบวก (Subramaniam, 2008)

5.4 ทักษะด้านการประชาสัมพันธ์ เป็นทักษะที่เอื้อต่อการสร้างเครือข่าย เนื่องจาก ภัณฑารักษ์จำเป็นต้องติดต่อประสานงานกับหน่วยงานต่างๆ เช่น โรงเรียน ชุมชน หรือองค์กร โดยรอบในการสร้างการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์

5.5 ทักษะด้านความปลอดภัย เพื่อการบริหารงานพิพิธภัณฑ์ การให้ข้อมูลกับผู้มาเข้าชม และข้อกฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)

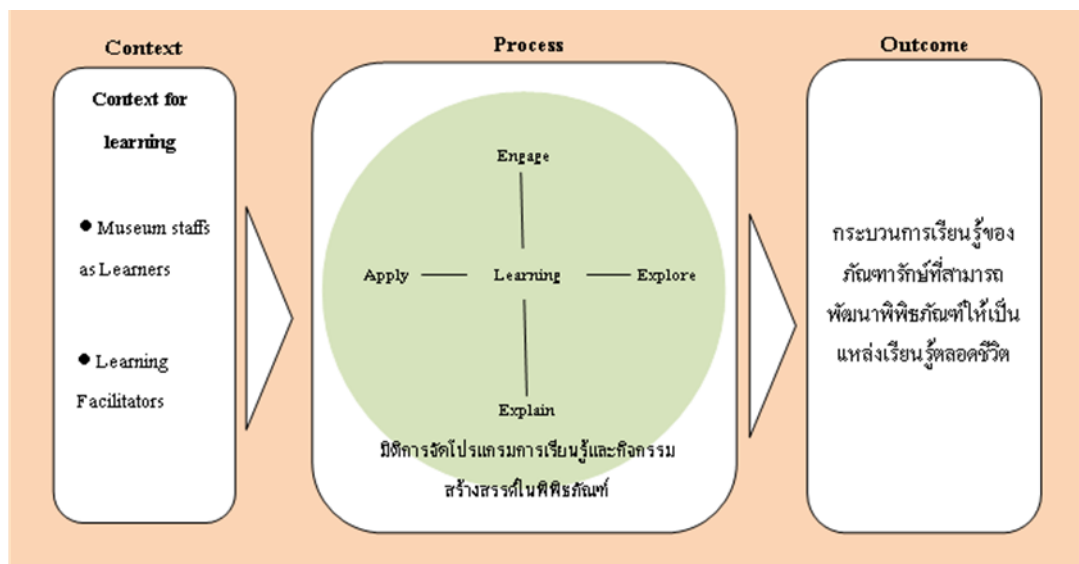
กระบวนการเรียนรู้ หมายถึง การสร้างการรับรู้ ความรู้ ทักษะ และเจตคติ ตั้งแต่เกิดจนตาย เป็นกระบวนการที่มีความยืดหยุ่นและหลากหลาย สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยกระบวนการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลจะมีความแตกต่างกันไป ซึ่งความแตกต่างระหว่างบุคคลนั้นส่งผลให้แต่ละบุคคลมีวิธีการเรียนรู้ของตนเอง อันเกิดจากสภาวะแวดล้อม บุคลิกภาพ อารมณ์และสังคม การที่บุคคลได้รับการถ่ายทอดอย่างเป็นระบบ เป็นขั้นตอนอย่างต่อเนื่องทั้งในห้องเรียนและในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลเกิดกระบวนการในการเรียนรู้ของตนเอง (Malcolm, Hodkinson & Colley, 2003) อย่างไรก็ตาม เพื่อให้การเรียนรู้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในการนำไปปรับใช้ จึงมีการจำแนกรูปแบบการเรียนรู้ไว้ 3 ประเภท คือ

1. การเรียนรู้แบบเป็นทางการ (Formal Learning) คือ กระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ มีมาตรฐานที่ชัดเจน มีโครงสร้าง ขั้นตอนหรือลำดับความสำคัญ เช่น การเรียนรู้ในระบบโรงเรียน มีการกำหนดพื้นฐานความรู้ความสามารถของภัณฑารักษ์ การจัดเป็นขั้นตอน เช่น เรียนระดับประถมศึกษา ผ่านเกณฑ์ไปมัธยมศึกษา เป็นต้น และมีการให้วุฒิบัตรหรือปริญญาบัตร โดยใช้การวัดและประเมินผลเพื่อผ่านเกณฑ์ ซึ่งจะกระทำให้ระบบและขั้นตอนที่กำหนดไว้

2. การเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ (Informal Learning) คือ การเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการตลอดชีวิตอย่างแท้จริงที่ได้รับและสะสมความรู้ ทักษะ อารมณ์และความเข้าใจต่างๆ ที่เกิดจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันด้านต่างๆ รวมทั้งบริบทที่แวดล้อมตัวบุคคลไม่ว่าจะเป็น ครอบครัว สังคม เศรษฐกิจหรือการเมือง เช่น การเรียนรู้ภาษาท้องถิ่นจากพ่อ เรียนรู้ทักษะงานบ้านจากแม่ เป็นต้น การเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการนี้ไม่มีแบบแผน หรือการจัดระบบ แต่มีความสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ทั้งหมดของแต่ละบุคคล

3. การเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน (Non-formal Learning) คือ การเรียนที่ไม่มีระบบการเรียน การสอนแน่นอน บางครั้งแม้จะจัดเป็นชั้นเรียน แต่หลักสูตรและเวลาเรียนเป็นไปตามความต้องการและความสามารถของผู้เรียน โดยกิจกรรมการศึกษาหรือ การเรียนรู้อาจดำเนินการโดยแยกเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของกิจกรรมในสถาบัน

กรอบแนวคิดในการศึกษา (Research Framework)



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษา (Research Framework)

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาได้ประยุกต์ใช้แนวคิดของ National Association of Geoscience Teachers ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 บังจัญนำเข้าสำหรับการสร้างกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ ภัณฑารักษ์ (Museum staffs as learner) และผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ (Learning Facilitators) ส่วนที่ 2 กล่าวถึงกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ให้กับภัณฑารักษ์ผ่านโมเดลการเรียนรู้ “Natural Critical Learning Environment” ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ Engage, Explore, Explain, และ Apply และกรอบการพัฒนาของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ในการเปลี่ยนแปลงพิพิธภัณฑ์ไปสู่พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum) และส่วนที่ 3 ผลลัพธ์ที่จะได้รับคือ กระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ที่สามารถเปลี่ยนแปลงพิพิธภัณฑ์ไปสู่พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum)

วิธีการศึกษา (Methods)

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มุ่งเน้นให้เกิดการปรับปรุงประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของภัณฑารักษ์ให้ดียิ่งขึ้น โดยนำเอาวิธีการปฏิบัติงานที่มีอยู่แล้วมาวิเคราะห์และค้นหาสาเหตุ ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และจัดการทดลองเพื่อศึกษาข้อมูล ก่อน และหลังการทดลอง (Ferrance, 2000; Gallos, 2006)

ในการวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาแนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้ไปสู่พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum) และกระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ในการเปลี่ยนแปลงพิพิธภัณฑ์ให้ไปสู่พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและเป็นกรอบในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ในการเปลี่ยนแปลงพิพิธภัณฑ์ไปสู่พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum) ได้แก่ โมเดลการเรียนรู้ “Natural Critical Learning Environment” และกรอบการประเมินการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของหลักสูตรการจัดทำโปรแกรมการเรียนรู้และกิจกรรมสร้างสรรค์ในพิพิธภัณฑ์ (Learning Methodology in Museum)

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การบรรยายพรรณนา (Descriptive) จากการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) เป็นการสร้างข้อสรุปจากสิ่งที่เห็นเป็นรูปธรรม หรือปรากฏการณ์ที่มองเห็น เช่น ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน การนำสิ่งที่ผู้สอนไปประยุกต์ในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นจริง เป็นต้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

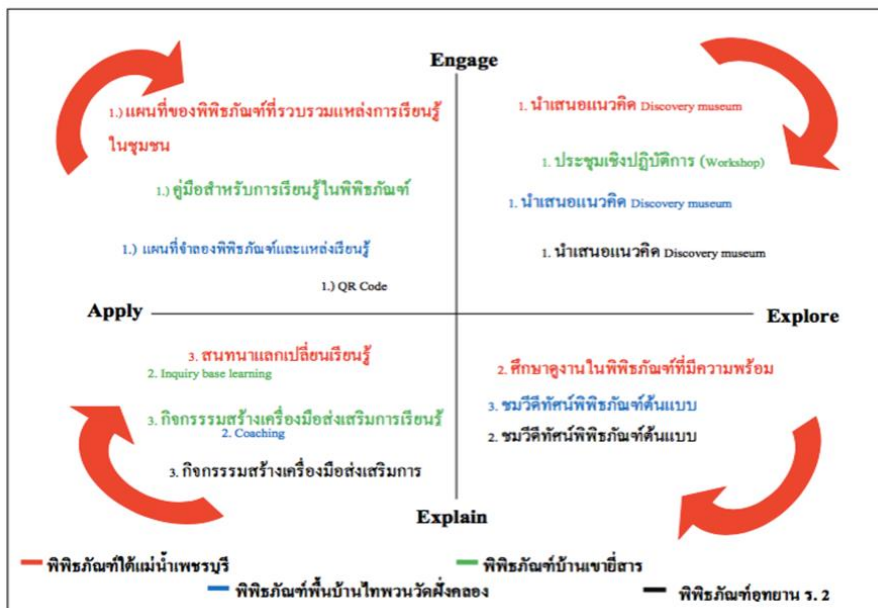
กลุ่มตัวอย่างของงานวิจัย ได้แก่ ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านไทยพวนวัดฝางคลอง จังหวัดนครนายก จำนวน 11 คน แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 6 คน และเพศหญิง จำนวน 5 คน, ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์ได้แม่น้ำเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี เป็นเพศชายจำนวน 1 คน, ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์บ้านเขยี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม จำนวน 6 คน แบ่งเป็นเพศชายจำนวน 1 คน และเพศหญิงจำนวน 5 คน และภัณฑารักษ์ของอุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย จังหวัดสมุทรสงคราม เป็นเพศหญิงจำนวน 1 คน รวมทั้งสิ้น 19 คน

ผลการศึกษา

การศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ผ่านการทดลองการสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้กับเจ้าหน้าที่และผู้บริหารของพิพิธภัณฑ์ ทั้ง 4 พิพิธภัณฑ์ ในระยะเวลา 120 วัน โดยอาศัยกรอบการศึกษาทดลองต้นแบบการเรียนรู้เพื่อเครือข่าย (Discovery Museum Knowledge Model) ของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ในการเปลี่ยนแปลงพิพิธภัณฑ์ไปสู่พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum) พบผลปรากฏ ดังนี้

1. กระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ในการเปลี่ยนแปลงพิพิธภัณฑ์ไปสู่ พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (Discovery Museum)

การทดลองการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ตามโมเดลการเรียนรู้ “Natural Critical Learning Environment” ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ คือ ขั้นที่ 1. Engage เป็นการดึงดูดผู้เรียนผ่านกิจกรรม หรือการตั้งคำถาม (Inquiry Based Learning) ขั้นที่ 2. Explore การเปิดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กรอบแนวคิดหรือทักษะใหม่ๆ ด้วยตนเอง ขั้นที่ 3 Explain ขั้นของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มผู้เรียน เพื่อให้ข้อมูลป้อนกลับ และ ขั้นที่ 4 Apply คือการสร้างโอกาสในการนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้เพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้ง ซึ่งผลการทดลองสะท้อนให้เห็นดังภาพ 2



ภาพ 2 แสดงการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ในพิพิธภัณฑ์ 4 แห่ง

จากภาพการศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ในพิพิธภัณฑ์ 4 แห่ง มีความแตกต่างในมิติของ เพศ อายุ และการศึกษา พบว่า

1. พิพิธภัณฑ์ได้แม่น้ำเพชรบุรี ภัณฑารักษ์เพศชาย อายุระหว่าง 51-55 ปี

ก่อนการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ภัณฑารักษ์มีความรู้ความสนใจในประวัติศาสตร์ของคนในจังหวัดเพชรบุรี จึงศึกษาข้อมูลด้วยตนเองผ่านหนังสือ คำบอกเล่า และสื่อออนไลน์

ช่วงการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ พบว่าการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์เกิดในขั้น Explore โดยเริ่มจากการสร้าง Engage ผ่าน Facilitator เพื่อกระตุ้นความสนใจ ช่วงแรกภัณฑารักษ์จะมีข้อข้องใจเกี่ยวกับรูปแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้เพื่อเครือข่าย แต่หลังจากพาภัณฑารักษ์ไปศึกษาดูงานในพิพิธภัณฑ์ที่มีความพร้อม (Guided Observation) ในขั้น Explore และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อสงสัยหรือแนวคิดต่างๆ ในลักษณะของการตั้งคำถาม (Inquiry Based Learning) ในขั้น Explain ทำให้ภัณฑารักษ์ค้นพบรูปแบบการนำเสนอใหม่ๆ ที่ดึงดูดผู้เข้าชม สามารถนำความรู้ที่ได้จากการจัดกระบวนการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์ต้นแบบมาประยุกต์และสร้างสรรค์พิพิธภัณฑ์ของตน และในขั้น Apply ภัณฑารักษ์สามารถนำองค์ความรู้มาพัฒนาออกแบบ 3 กิจกรรม ได้แก่ 1) แผนที่ของพิพิธภัณฑ์ที่รวบรวมแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน 2) โครงการปั่นดินสู่ดาว และ 3) การจำหน่ายของที่ระลึกที่มีความหลากหลาย อีกทั้งยังพัฒนารูปแบบการนำเสนอบนสื่อออนไลน์ Facebook จากเดิมที่นำเสนอเพียงภาพถ่าย ปัจจุบันมีการให้รายละเอียดข้อมูลของวัตถุจัดแสดงเพิ่มมากขึ้น

2. พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านไทยพวนวัดฝางคลอง มีภัณฑารักษ์เข้าร่วมทั้งสิ้น 11 คน (เพศ ชาย ช่วงอายุ 56- 60 ปี จำนวน 4 คน และช่วงอายุ 61-65 ปี จำนวน 2 คน และเพศ หญิง ช่วงอายุ 41-45 ปี จำนวน 1 คน, ช่วงอายุ 46-50 ปี จำนวน 1 คน และช่วงอายุ 51-55 ปี จำนวน 3 คน)

ก่อนการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ภัณฑารักษ์เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ตนสั่งสมมาในชุมชน ความรู้ที่ มีจึงเป็นความรู้เฉพาะตัวและถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เข้าชมผ่านการบอกเล่าเรื่องราว

ช่วงการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เนื่องจากพิพิธภัณฑ์แห่งนี้มีภัณฑารักษ์จำนวนมาก ดังนั้นจึงเลือกใช้กระบวนการเรียนรู้แบบการประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) โดยการเรียนรู้เริ่มตั้งแต่ช่วง Engage ซึ่ง Facilitator ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับ Discovery museum จากนั้นจึงเป็นการประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ต้นแบบการเรียนรู้เพื่อเครือข่าย (Discovery Museum Knowledge Model) ในขั้น Explain Facilitator ใช้การตั้งคำถาม (Inquiry

Based Learning) ภายใต้อำนาจว่า “คงจะดีกว่านี้ ถ้า...” ซึ่งเป็นคำถามเพื่อเปิดโอกาสให้ภัณฑารักษ์ได้คิดต่อออกแบบการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนาให้เกิดขึ้นภายในพิพิธภัณฑ์ ได้ผลลัพธ์เป็น 1) คู่มือสำหรับการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ และ 2) ช่องทางการเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์ Facebook สำหรับขึ้น Apply

3. พิพิธภัณฑ์บ้านเขยี่สาร มีภัณฑารักษ์เข้าร่วมทั้งสิ้น 6 คน (เพศชาย ช่วงอายุ 15-20 ปี และจำนวน 1 คน เพศหญิง จำนวน 5 คน ช่วงอายุ 15-20 ปี จำนวน 2 คน ช่วงอายุ 25-30 ปี จำนวน 1 คน และช่วงอายุ 40-45 ปี จำนวน 2 คน)

ก่อนการพัฒนาระบบการเรียนรู้ ภัณฑารักษ์ในช่วงอายุ 25 - 45 ปี เรียนรู้ข้อมูลพิพิธภัณฑ์จากการสังสมประสบการณ์ร่วมในชุมชน ส่วนภัณฑารักษ์ในช่วงอายุ 15 - 20 ปี มีการเรียนรู้ผ่านการบอกเล่าของภัณฑารักษ์รุ่นพี่

ช่วงการพัฒนาระบบการเรียนรู้ *Facilitator* นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับ Discovery museum ในขั้น Engage และใช้วิธีการ Coaching ในขั้น Explain เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมเกิดการบูรณาการความรู้ระหว่างวัย เพื่อให้ผลลัพธ์สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ที่จะมาเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในหลายช่วงวัย จากนั้นในขั้น Explore ใช้วิธีการชมวิถีทัศน์พิพิธภัณฑ์ต้นแบบในต่างประเทศเพื่อเป็นการให้ผลป้อนกลับหรือแนวทางเพิ่มเติมสำหรับการพัฒนา นำไปสู่ขั้น Apply ซึ่งภัณฑารักษ์ได้จัดทำแผนที่จำลองพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ภายในชุมชน

4. พิพิธภัณฑ์อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ภัณฑารักษ์ผู้เข้าร่วมเป็นเพศหญิง ช่วงอายุ 31-35 ปี เพียง 1 คน ด้วยข้อจำกัดทางด้านเวลาและด้านบุคลากรของพิพิธภัณฑ์

ก่อนการพัฒนาระบบการเรียนรู้ ภัณฑารักษ์เรียนรู้จากประสบการณ์การทำงานของตน เนื่องจากเคยทำงานในพิพิธภัณฑ์เด็กมาก่อน

ช่วงการพัฒนาระบบการเรียนรู้ *Facilitator* นำเสนอแนวคิด Discovery museum ในขั้น Engage และเปิดประสบการณ์ใหม่ของภัณฑารักษ์ผ่านการชมวิถีทัศน์พิพิธภัณฑ์ต้นแบบในต่างประเทศ ในขั้น Explore สำหรับขั้น Explain ใช้วิธีการจัดกิจกรรมทำ QR Code ซึ่งเกิดจากการตั้งคำถามว่าจะพัฒนารูปแบบการนำเสนอพื้นที่สวนสวนพฤกษศาสตร์ซึ่งไม่มีภัณฑารักษ์นำชม มีเพียงการติดป้ายบอกชื่อพันธุ์ไม้บางชนิดไว้ได้อย่างไร ทำให้ภัณฑารักษ์สามารถสร้าง QR Code โดยเชื่อมโยงเครือข่ายฐานข้อมูลกับกระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และ

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ในชั้น Apply

หลังจากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ของเกษตรกรในพิพิธภัณฑ์ทั้ง 4 แห่ง ผู้วิจัยได้ทำการประเมินผล กระบวนการเรียนรู้อีกครั้งตามวัตถุประสงค์ของมิติการจัดโปรแกรมการเรียนรู้และกิจกรรมสร้างสรรค์ในพิพิธภัณฑ์ โดยผลแสดงดังตาราง

ตาราง แสดงการประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของมิติการจัดโปรแกรมการเรียนรู้และกิจกรรมสร้างสรรค์ในพิพิธภัณฑ์

วัตถุประสงค์	พิพิธภัณฑ์ ได้แม่ น้ำเพชรบุรี		พิพิธภัณฑ์ พื้นบ้าน ไทยพวนวัดฝั่งคลอง		พิพิธภัณฑ์ บ้านเขายี่สาร		อุทยาน ร.2	
	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง
1. เกษตรกรเห็นความแตกต่างของการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และการเรียนรู้แบบอื่นๆ	X	✓	X	✓	X	✓	X	✓
2. เกษตรกรมีกระบวนการการบอกเล่าและรับรู้ โดยใช้กระบวนการ Advocated Discovery Learning	X	✓	X	✓	X	✓	✓	✓
3. เกษตรกรเห็นความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ในบทบาทของการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และฝึกการแบ่งกลุ่มผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ตามธรรมชาติสภาวะการเรียนรู้ของบุคคลที่แตกต่างกัน	X	✓	✓	✓	X	✓	X	✓
4. เกษตรกรมีความรู้เกี่ยวกับสื่อและเครื่องมือช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เกษตรกรสามารถใช้สื่ออย่างคุ้มค่าและถูกต้องตามความหมายที่ต้องการ	✓	✓	X	✓	X	✓	✓	✓
5. เกษตรกรสามารถวิเคราะห์ตัวอย่างกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในพิพิธภัณฑ์อื่นๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้	X	✓	X	✓	X	✓	X	✓
6. เกษตรกรเข้าใจถึงความสำคัญของการตั้งเป้าหมายความสำเร็จของกิจกรรม และความสำเร็จของพิพิธภัณฑ์โดยรวม ถึงรู้จักกับตัวเองในแง่มุมใหม่ๆ	X	✓	X	✓	X	✓	X	✓

ตาราง (ต่อ)

วัตถุประสงค์	พิพิธภัณฑ์ ได้แม่น้ำเพชรบุรี		พิพิธภัณฑ์ พื้นบ้าน ไทยพวนวัดฝั่งคลอง		พิพิธภัณฑ์ บ้านเขายี่สาร		อุทยาน ร.2	
	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง	ก่อนการ ทดลอง	หลังการ ทดลอง
7. ภัณฑารักษ์สามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลทาง Website ของพิพิธภัณฑ์ต่างประเทศ เพื่อนำไปใช้ในอนาคต	✓	✓	X	✓	X	✓	X	✓
8. ภัณฑารักษ์สามารถออกแบบประสบการณ์ของผู้รับชมพิพิธภัณฑ์ สามารถคิดครอบคลุมจากจุดเริ่มประสบการณ์การเรียนรู้ในกิจกรรมและนิทรรศการที่จัดขึ้น จนจบประสบการณ์ สามารถออกแบบทั้ง Scenario	X	✓	X	✓	X	X	X	✓
9. ภัณฑารักษ์สามารถออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้รับชมและสาระ สามารถออกแบบกิจกรรมให้เรื่องราว ลำดับขั้น และสื่อตรงเป้าหมาย	X	✓	X	✓	X	✓	X	✓
10. ภัณฑารักษ์สามารถออกแบบสื่อ เพื่อความสำเร็จในการสื่อความหมาย	X	✓	X	✓	X	X	✓	✓
11. ภัณฑารักษ์สามารถกำหนดกรอบ (Framing Stories) ในการเล่าเรื่อง เพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และ การเรียนรู้ตลอดชีวิต	X	✓	X	✓	X	X	X	✓
12. ภัณฑารักษ์สามารถสร้างสรรค์สื่อและสิ่งแวดล้อมเพื่อนำมาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้พิพิธภัณฑ์	X	✓	X	X	X	X	X	X

ตารางพบว่า หลังจากภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์ทั้ง 4 แห่ง ผ่านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ภัณฑารักษ์สามารถผ่านการประเมินตามวัตถุประสงค์ของมิติการจัดโปรแกรมการเรียนรู้และ กิจกรรมสร้างสรรค์ในพิพิธภัณฑ์ได้เพิ่มขึ้น กล่าวคือ ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์ได้แม่น้ำเพชรจากเดิมสามารถผ่านการประเมินผลตามวัตถุประสงค์ของมิติการจัด โปรแกรมการเรียนรู้ฯ เพียง 2 วัตถุประสงค์ หลังจากได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ภัณฑารักษ์สามารถผ่านการประเมินผลได้ถึง 12 วัตถุประสงค์ จากการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ด้วยการศึกษาดูงาน ในพิพิธภัณฑ์ที่มีความพร้อม (Guided Observation) และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อสงสัยหรือแนวคิดต่างๆ ในลักษณะ

ของการตั้งคำถาม (Inquiry Based Learning) ทำให้ภักขารักษ์เกิดการเรียนรู้ จดจำ สามารถเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างของพิพิธภัณฑ์ในแต่ละที่ได้ และภักขารักษ์ยังสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดเป็นเครื่องมือ หรือ กิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าชมเกิดการเรียนรู้ขึ้นได้ในพิพิธภัณฑ์ ผลลัพธ์ของการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ได้เมื่อน้ำเพชร คือ ภักขารักษ์สามารถออกแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ จำนวน 3 กิจกรรม ได้แก่ 1) แผนที่ของพิพิธภัณฑ์ที่รวบรวมแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน 2) โครงการปั่นดินสู่ดาว และ 3) การจำหน่ายของที่ระลึกที่มีความหลากหลาย และยังสามารถพัฒนารูปแบบการนำเสนอบนสื่อออนไลน์ Facebook ด้วยการให้รายละเอียดข้อมูลพร้อมภาพของวัตถุจัดแสดงเพิ่มมากขึ้น

สำหรับภักขารักษ์ของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านไทยพวนวัดฝั่งคลอง จากเดิมสามารถผ่านการประเมินผลตามวัตถุประสงค์ของมิตินการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ฯ เพียง 1 วัตถุประสงค์ แต่หลังจากได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ภักขารักษ์สามารถผ่านการประเมินผลได้ 11 วัตถุประสงค์ ซึ่งการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใช้วิธีการประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ที่นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับ Discovery museum การให้ความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ต้นแบบการเรียนรู้เพื่อเครือข่าย (Discovery Museum Knowledge Model) และการตั้งคำถาม (Inquiry Based Learning) ภายใต้อำนาจว่า “คงจะดีกว่านี้ ถ้า...” ทำให้ภักขารักษ์สามารถเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างดี มีทักษะและความรู้เกี่ยวกับการสร้างพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งการเรียนรู้เพิ่มขึ้น และสามารถจำแนกผู้เข้าชมตามช่วงวัยได้อย่างชัดเจน ผลลัพธ์ที่ได้จากการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ คือ 1) คู่มือสำหรับการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ และ 2) ช่องทางการเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์ Facebook

ภักขารักษ์ของพิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จากเดิมไม่สามารถผ่านการประเมินผลการวัดวัตถุประสงค์ของมิตินการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ฯ แต่เมื่อได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ภักขารักษ์สามารถผ่านการประเมินผลได้ถึง 8 วัตถุประสงค์ ซึ่งภักขารักษ์ได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ผ่านการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับ Discovery museum การชมวิถีทัศน์พิพิธภัณฑ์ต้นแบบในต่างประเทศ และการ Coaching ทำให้ภักขารักษ์สามารถเกิดการเรียนรู้ มีความรู้ ความเข้าใจ และวิเคราะห์สิ่งต่างๆ ในพิพิธภัณฑ์ได้ ผลลัพธ์ที่เห็นได้ชัดเจน คือ ภักขารักษ์สามารถจัดทำแผนที่จำลองพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ภายในชุมชน

และภักขารักษ์ของพิพิธภัณฑ์อุทยาน ร. 2 จากเดิมมีผลการประเมินตามวัตถุประสงค์ของมิติน การจัดโปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยสามารถผ่านการประเมินเพียง 3 วัตถุประสงค์ หลังจาก

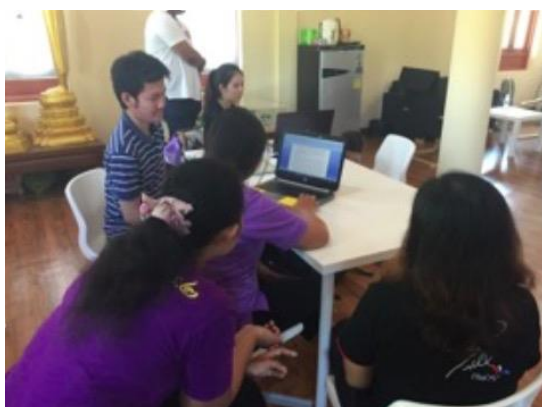
ได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้สามารถผ่านผลการประเมินได้ 11 วัดอุปประสงค์ โดยภัณฑารักษ์ ได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ผ่านการนำเสนอแนวคิด Discovery museum การชมวิถีทัศน์ พิพิธภัณฑ์ต้นแบบในต่างประเทศ และการให้ความรู้เรื่อง QR Code ทำให้ภัณฑารักษ์เกิดการเรียนรู้ และสามารถนำเอาความรู้ ทักษะที่ได้ ไปปรับใช้ในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ ให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ ตลอดชีวิต โดยผลลัพธ์ที่เห็นได้ชัดเจน คือ ภัณฑารักษ์สามารถสร้าง QR Code โดยเชื่อมโยง เครือข่ายฐานข้อมูลกับกระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์



ภาพ 3 แผนที่การเรียนรู้สำหรับผู้เข้าชม และรูปแบบการจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์ได้แม่น้ำเพชร



ภาพ 4 คู่มือการนำชม และเครื่องมือการถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ



ภาพ 5 การเรียนรู้เครื่องมือ QR code สำหรับการนำเสนอข้อมูลในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ



ภาพ 6 การนำเสนอแนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ และแผนที่การเรียนรู้สำหรับผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์
บ้านเขยี่สาร

สรุปผลการศึกษา (Summary)

การศึกษากระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ผ่านต้นแบบการเรียนรู้ เพื่อเครือข่าย (Discovery Museum Knowledge Model) ของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ด้วยการศึกษาดูงานในพิพิธภัณฑ์ทั้ง 4 แห่ง พบว่า ภัณฑารักษ์มีความแตกต่างกันในเรื่องเพศ อายุ และการศึกษา โดยก่อนการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์ทั้ง 4 แห่ง มีกระบวนการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ ใช้วิธีการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการค้นคว้าข้อมูล การบอกเล่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ และถ่ายทอดการเรียนรู้ผ่านการบรรยายและนำชมเท่านั้น เมื่อมีการประเมินตามวัตถุประสงค์ของมติการจัดโปรแกรมการเรียนรู้และกิจกรรมสร้างสรรค์ในพิพิธภัณฑ์ ภัณฑารักษ์ผ่านการประเมินผลตามวัตถุประสงค์ได้สูงสุดเพียง 3 วัตถุประสงค์เท่านั้น

ในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ผ่านต้นแบบการเรียนรู้เพื่อเครือข่าย (Discovery Museum Knowledge Model) ของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) พบว่า เมื่อมีการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้กับภัณฑารักษ์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายตามความเหมาะสมของภัณฑารักษ์ และบริบทของพิพิธภัณฑ์ ซึ่งการศึกษาในครั้งนี้ มีการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบเป็นทางการและรูปแบบไม่เป็นทางการ ผ่าน 8 วิธีการ ดังนี้ 1) การศึกษาดูงานใน

พิพิธภัณฑสถานที่มีความพร้อม (Guided Observation) 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อสงสัยหรือแนวคิดต่างๆ ในลักษณะของการตั้งคำถาม (Inquiry Based Learning) 3) การประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) 4) การนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับ Discovery museum 5) การให้ความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานต้นแบบการเรียนรู้เพื่อเครือข่าย (Discovery Museum Knowledge Model) 6) การ Coaching 7) การชมวิถีทัศน์พิพิธภัณฑสถานต้นแบบในต่างประเทศ และ 8) การให้ความรู้เรื่อง QR Code โดยใช้กระบวนการการเรียนรู้ “Natural Critical Learning Environment” ประกอบด้วย 4 ขั้น คือ 1) Engage 2) Explore 3) Explain และ 4) Apply ทำให้ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑสถานทั้ง 4 แห่ง มีกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบมากยิ่งขึ้น ภัณฑารักษ์เกิดการเรียนรู้ และมีความรู้ ทักษะในด้านต่างๆ เพิ่มขึ้น เมื่อมีการประเมินผลตามวัตถุประสงค์ของมิตินการจัดโปรแกรมการเรียนรู้และกิจกรรมสร้างสรรค์ในพิพิธภัณฑสถาน พบว่า ภัณฑารักษ์สามารถผ่านการประเมินผลได้ครบตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาในประเทศอังกฤษ ประเทศสวีเดน และประเทศเนเธอร์แลนด์ (Gibbs, Sani, & Thompson, 2007; The network of European museum organization, 2008) ที่พบว่า การพัฒนาทักษะของภัณฑารักษ์ทั้งแบบทางการ ไม่เป็นทางการ และกึ่งทางการ ซึ่งรูปแบบการดำเนินการของพิพิธภัณฑสถานจะสามารถทำให้ภัณฑารักษ์นำความรู้และทักษะที่ได้จากการพัฒนา ไปประยุกต์ใช้กับพิพิธภัณฑสถาน เพื่อสร้างพิพิธภัณฑสถานให้เป็นตัวกระตุ้นความอยากรู้ในลักษณะของการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการของคนในชุมชน

เมื่อภัณฑารักษ์ผ่านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ภัณฑารักษ์สามารถสร้างเครื่องมือการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานให้ไปสู่พิพิธภัณฑสถานรูปแบบใหม่ (Discovery Museum) กล่าวคือ ภัณฑารักษ์ทั้ง 4 พิพิธภัณฑสถาน มีความรู้ความเข้าใจ และสามารถนำเอาความรู้ ทักษะที่ได้ ไปปรับใช้ในการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยผลลัพธ์ที่เห็นได้ชัดเจน เช่น การจัดทำแผนที่การเรียนรู้สำหรับผู้เข้าชม และการปรับรูปแบบการจัดแสดงที่ดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชมของพิพิธภัณฑสถานได้แม่น้ำเพชร การสร้างเครื่องมือ QR code สำหรับการนำเสนอข้อมูลในพิพิธภัณฑสถาน อุทยาน ร.2 การนำเสนอแนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑสถาน และแผนที่การเรียนรู้สำหรับผู้เข้าชมพิพิธภัณฑสถานบ้านเขายี่สาร และคู่มือการนำชม รวมทั้งเครื่องมือการถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์ในพิพิธภัณฑสถานบ้านไทยพวนวัดฝั่งคลอง ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Henderson และ Watt ในปี 2000 ว่า หลักการพื้นฐานของการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานคือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนิทรรศการและผู้เข้าชมเพื่อนำไปสู่การพัฒนาประสบการณ์ การเรียนรู้

นอกเหนือจากสาระองค์ความรู้ที่นำเสนอผ่านนิทรรศการ การใช้กรอบแนวคิดกระตุ้นให้ผู้ชมพิจารณาถึงความสำคัญของข้อมูลในเชิงลึกจนสามารถที่จะถ่ายทอดความรู้นั้นๆ ได้ หรือท้าทายให้ผู้ชมเกิดการคิดเชิงวิเคราะห์ และเกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ขึ้นด้วยตนเอง จึงจะทำให้การศึกษาในพิพิธภัณฑ์เกิดประโยชน์สูงสุดและเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ซึ่งภัณฑารักษ์ควรจัดให้มีรูปแบบการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลายเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์และกระตุ้นให้ผู้เข้าชมสามารถเชื่อมโยงความรู้จากอดีต หรือสร้างความหมายเกี่ยวกับประวัติศาสตร์จากเรื่องราวที่ได้เรียนรู้ ตัวอย่างเช่น การจัดโปรแกรมเรียนรู้พิเศษเฉพาะเรื่อง (Educational Program) เพิ่มเติมขึ้นจากตัวชุดนิทรรศการ โดยเน้นการอธิบายขยายเพิ่มข้อความรู้เพื่อกระตุ้นให้เด็กสามารถเชื่อมโยงชุดความรู้ใหม่เข้ากับชุดความรู้ที่มีอยู่เดิม การจัดให้มีกิจกรรมลงมือปฏิบัติ (Workshop) หรือสร้างสรรค์สื่อเรียนรู้จับต้องได้ (Hands On) เพื่อให้ผู้เข้าชมมีความเข้าใจในเนื้อหา นิทรรศการ ได้ดียิ่งขึ้นผ่านประสบการณ์จริงในสถานการณ์จำลอง รวมถึงการนำเครื่องมือสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์อื่นๆ มาใช้เป็นตัวช่วยกระตุ้นความสนใจ อยากเรียนรู้ อาทิ เกมโต้ตอบมัลติมีเดีย (Interactive mediagame) การตอบคำถามบนใบงาน (Worksheet) เป็นต้น สอดคล้องกับคำกล่าวของ Skoldberg และ Woodilla (2014) ที่กล่าวถึงทักษะที่สำคัญของภัณฑารักษ์ ในด้านการออกแบบ(สื่อและนิทรรศการ) มีส่วนช่วยดึงดูดผู้เข้าชมให้เข้าร่วมเรียนรู้ ช่วยกระตุ้นให้เกิดประสบการณ์ร่วมระหว่างการเรียนรู้

ทั้งนี้จากการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ มีข้อสังเกตว่า ภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านไทยพวนวัดฝั่งคลอง พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร และพิพิธภัณฑ์อุทยาน ร.2 ไม่สามารถผ่านการประเมินตามวัตถุประสงค์เรื่องการสร้างสรรค์สื่อและสิ่งแวดล้อม เพื่อนำมาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ เนื่องจากผู้วิจัยยังใช้วิธีการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ไม่ครอบคลุมในเรื่องดังกล่าว

ข้อเสนอแนะ (Recommendation)

1. การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ เพื่อนำไปสู่การส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ควรเริ่มจากการเข้าใจรูปแบบเรียนรู้และความต้องการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ โดยใช้วิธีการตั้งคำถาม (Inquiry Based Learning) ซึ่งจะทำให้เห็นถึงรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน จากนั้น เปิดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กรอบแนวคิดหรือทักษะใหม่ๆ ด้วยตนเอง

และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มผู้เรียน เพื่อให้ข้อมูลป้อนกลับ รวมทั้งสร้างโอกาสในการนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้เพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้ง

2. กระบวนการเรียนรู้ของภัณฑารักษ์ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมตั้งแต่เริ่มกระบวนการจะส่งผลให้การเรียนรู้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ควรให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเพื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความรู้ ทักษะในด้านต่างๆ เพิ่มขึ้น

3. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี ได้แก่ การชมวิดีโอทัศน์พิพิธภัณฑ์ต้นแบบในต่างประเทศ การให้ความรู้เรื่อง QR Code และการให้คำแนะนำเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์ผ่าน Application Facebook ทำให้ภัณฑารักษ์มีมุมมองความคิดใหม่ๆ เกี่ยวกับการสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในพิพิธภัณฑ์ และส่งเสริมให้เกิดการพัฒนากระบวนการการเรียนรู้ที่เป็นระบบมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการคัดเลือกพิพิธภัณฑ์ที่มีขนาดและจำนวนของภัณฑารักษ์กลุ่มตัวอย่างจำนวนเท่าๆ กัน เพื่อให้ง่ายต่อการควบคุมปัจจัยต่างๆ อันจะมีผลต่อการพัฒนากระบวนการเรียนรู้

2. กระบวนการเรียนรู้ที่ใช้พัฒนาภัณฑารักษ์มีวิธีการที่หลากหลาย นอกเหนือไปจากการศึกษาครั้งนี้ หากผู้สนใจต้องการศึกษาในครั้งต่อไป สามารถเลือกใช้วิธีการที่มีความเหมาะสมกับภัณฑารักษ์เพื่อให้ภัณฑารักษ์ได้รับความรู้ และทักษะ จากกระบวนการต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น

3. ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับภัณฑารักษ์ เพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์สู่พิพิธภัณฑ์แห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต หรือ Discovery Museum ภัณฑารักษ์จึงควรได้รับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เพิ่มขึ้นในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

4. การส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต นอกเหนือจากภัณฑารักษ์แล้ว ผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่ต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ คือ คนในชุมชนใกล้เคียง ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไป ควรศึกษาแนวทางการเสริมให้คนในชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ จะทำให้เกิดความรู้สึกร่วมในการพัฒนาและสร้างให้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน ที่สามารถสร้างการเรียนรู้ให้กับ ผู้เข้าชมได้ทุกช่วงวัย

เอกสารอ้างอิง

- จิรา จงกล. (2532). *พิพิธภัณฑ์สถานวิทยา*. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์ พรินตติ้ง.
- บัณฑิต จันทรโรจนกิจ. (2548). *พิพิธภัณฑ์บาฬ:แนวทางการบริหารและจัดการพิพิธภัณฑ์ และหอศิลป์ร่วมสมัย* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม.
- บริษัท การปิโตรเลียมแห่งประเทศไทย จำกัด (มหาชน). (2557). *สอนให้น้อยลง เรียนรู้ให้มากขึ้น*. *วารสารสื่อพลัง*, 22 (1), 40 - 47.
- มัญญา นวลศรี. (2552). *แนวทางในการจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกรุงเทพมหานครให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ. (2548). *แนวคิดสถาบันและสถานที่ตั้งพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ.
- สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ. (2558). *วิสัยทัศน์สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ*. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2559, จาก <http://www.ndmi.or.th/about-vision.php>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2553). *พิพิธภัณฑ์สถาน*. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2559, จาก <http://www.royin.go.th/?knowledge=พิพิธภัณฑ์สถาน-๑๒กรกฎาคม>
- สำนักพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ. (2553). *คู่มือ: การปฏิบัติงานของภัณฑารักษ์ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- สุมาลี ศรีสังข์. (2544). *การศึกษาตลอดชีวิตเพื่อสังคมไทยในศตวรรษที่ 21* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: องค์การการค้าของคุรุสภา.
- Bosco James. (2007). *Lifelong Learning: What? Why? How?*. Retrieved January 7, 2016, from <http://homepages.wmich.edu/~bosco/docs/LifelongLearning-2.pdf>
- Davies, S. M., Paton, R., & O' Sullivan, T. (2013). The museum values framework: a framework for understanding organisational culture in museums. *Museum Management and Curatorship*, 28(4), 345–361.

- Ferrance, E. (2000). *Action research*. Retrieved January 5, 2016, from https://www.brown.edu/academics/educationalliance/sites/brown.edu.academics.education-alliance/files/publications/act_research.pdf
- Gaither, M. (2009). Home Schooling Goes Mainstream. *Education next*, 9(1), 11-12. Retrieved January 5, 2016, from <http://educationnext.org/home-schooling-goes-mainstream/>
- Gallos, J. V. (2006). *Organization development*. (2nd ed). San Francisco, CA: John Wiley & Sons.
- Gibbs, K., Sani, M., & Thompson, J. (2007). *Lifelong Learning in Museums: A European Handbook*. Ferrara: EDISAI srl.
- Henderson A. & Watt S. (2000, November/December). Learning How They Learn: The Family in the Museum. *Museum News*, p.16.
- Hsu, T., Ke, H. & Yang, W. (2006). Knowledge-based mobile learning framework for museums. *The Electronic Library*. 24(5). 635-648.
- Institute of Museum & Library Services. (2009). Museums, Libraries, and 21st Century Skills. *Institute of Museum and Library Services*. Washington, DC: n.p.
- Kail, R. V. & Cavanaugh, J. C. (2007). *Human Development: A life-span View* (4th ed). CA: Thomson learning, inc.
- Malcolm, J., Hodkinson, P. & Colley, H. (2003). The Interrelationships Between Informal and Formal Learning. *Journal of Workplace Learning*, 15(7/8), 313-318.
- Monk, D., F. (2013). John Dewey and Adult Learning in Museums. *Adult learning*, 24(2), 63 - 71.
- Sani M. (2008). What have museums got to do with lifelong learning? *Newsletter of The Network of European Museum Organisations*, (2). Retrieved January 9, 2016, from <http://www.nemo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMONews/NEMOnews2-08.pdf>
- Scanlon, E., Jones, A. & Waycott, J. (2005). Mobile technologies: prospects for their use in learning in informal science settings. *Journal of Interactive Media in Education*. 9(25), 17.

- Schutze, H. & Casey, K. (2006). Models and meaning of lifelong learning: progress and barriers on the road to learning society', *International Journal of Lifelong Education*, 36(3), 297–287.
- Scott, K., & Merritt, E. (2011). Museums and the future of education. *On the Horizon*, 19(3), 188 - 195.
- Skoldberg, U. J. & Woodilla J. (2014). Curatorial Practice in Artistic Interventions in Organizations: Insights From Swedish Practitioners. *The Seventh International Art of Management and Organization Conference*. Copenhagen, Denmark: n.p.
- Subramaniam, K. (2008). *The Behavioral and Neural Basis for the Facilitation of Insight Problem - Solving by a Positive Mood* (Doctoral dissertation). Evanston: Northwestern university.
- The network of European museum orgsnization. (2008). *What have museums got to do with lifelong learning?* Retrieved January 5, 2016, from www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMONews/NEMOnews2-08.pdf
- 2Revolutions. (2012). *Designing the future of learning*. Retrieved January 5, 2016, from <http://static1.squarespace.com/static/54e3a3a5e4b0abce9fb7b6be/t/56cb3459e32140e9db4edf56/1456157889914/2Rev+FOL+paper+final.pdf>