Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 6 ฉบับที่ 1/2569

บทความวิจัย

BEST PRACTICES IN HUMANITIES, SOCIAL SCIENCES, AND FINE ARTS ACTIVITIES: A CASE STUDY OF HIGHER EDUCATION MUSIC COMPETITION ACTIVITIES UNDER THE MHESI MUSIC VARIETY AWARDS 2025 PROJECT

แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ ด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์: กรณีศึกษาการประกวดดนตรีในระดับอุดมศึกษา ภายใต้โครงการ MHESI MUSIC VARIETY AWARDS 2025

DAMRIH BANAWITAYAKIT (ดำริห์ บรรณวิทยกิจ)*
SUN TAWALWONGSRI (สรร ถวัลย์วงศ์ศรี)**

วันที่รับบทความ 7 เมษายน 2569
วันที่แก้ไขบทความ 20 พฤษภาคม 2569
วันที่ตอบรับบทความ 26 พฤษภาคม 2569

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศในการดำเนินกิจกรรม ด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ โดยใช้กรณีศึกษาจากกระบวนการจัดกิจกรรมการประกวดดนตรีในระดับอุดมศึกษา ภายใต้โครงการ MHESI MUSIC VARIETY AWARDS 2025 ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยวิเคราะห์เอกสารชุดคำถามสัมภาษณ์และแบบประเมินก่อน–หลังด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) การออกแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (2) การบูรณาการข้ามศาสตร์ (3) การจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (4) การประเมินผลเพื่อการพัฒนา และ (5) การสร้างแรงจูงใจเชิงคุณค่า ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์สามารถทำหน้าที่เป็นกลไกหลักในการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ / ศิลปกรรมศาสตร์ / การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ / การศึกษาระดับอุดมศึกษา

* อาจารย์ประจำคณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, E-mail: banawitayakit_d@silpakorn.edu
E-mail: banawitayakit_d@silpakorn.edu
Lecturer, Bachelor of Music Program, Faculty of Music, Silpakorn University

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาศิลปะการแสดงและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, E-mail: sun.ta@ssru.ac.th.
Assistant Professor, Department of Theatre Arts and Creative Entrepreneurship, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 6 ฉบับที่ 1/2569

Abstract

This study aims to synthesize best practices in organizing activities in humanities, social sciences, and fine arts through a case study of music competition processes under MHESI MUSIC VARIETY AWARDS 2025 Project. A qualitative approach was employed using document analysis and content analysis of interview guidelines and pre–post evaluation tools. The findings reveal five key components of best practices: (1) experiential learning design, (2) interdisciplinary integration, (3) learner–centered processes, (4) developmental evaluation, and (5) value–based motivation. The results highlight that creative activities function as a core learning mechanism in enhancing 21st–century competencies among students.

Keywords: Best Practice / Fine Arts Education / Experiential Learning / Higher Education

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 6 ฉบับที่ 1/2569

บทนำ

แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในการดำเนินกิจกรรมด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ หมายถึงกระบวนการจัดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพ สามารถบรรลุผลลัพธ์เชิงคุณภาพและเชิงปริมาณอย่างเป็นรูปธรรม โดยเน้นการบูรณาการองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง นำไปสู่การพัฒนาทักษะเชิงวิชาการและทักษะชีวิตควบคู่กัน อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์ผลงานบนฐานอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม การมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่าย และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้และการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ ตลอดจนมีระบบการประเมินผลที่ชัดเจนและสามารถนำไปสู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แนวปฏิบัติดังกล่าวมุ่งสร้างความยั่งยืน ขยายผลสู่บริบทอื่นและเชื่อมโยงกับการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศ พร้อมทั้งก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงวิชาการและสังคมได้อย่างกว้างขวาง (สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2567; สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ, 2566; Kolb, 1984; UNESCO, 2013) แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศจากกระบวนการจัดกิจกรรมในสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จึงมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาทักษะเชิงสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และการสื่อสารของผู้เรียน โดยเฉพาะในบริบทการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 กิจกรรมเชิงปฏิบัติ เช่น การประกวดดนตรี การจัดการแสดง เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงที่ทำให้แนวคิด “แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ” (Best Practice) ถูกใช้เพื่อสกัดองค์ความรู้จากประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ และพัฒนาเป็นต้นแบบสำหรับการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ (Drucker, 1993; Nonaka & Takeuchi, 1995) ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาว่าองค์ประกอบใดบ้างที่ทำให้กิจกรรมดังกล่าวเกิดประสิทธิผลสูงสุด

แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านศิลปกรรมศาสตร์ โดยเฉพาะบริบทการประกวดดนตรี การซ้อมดนตรี การจัดการการแสดง การเรียนการสอนเพื่อเพิ่มพูนทักษะเฉพาะไม่ว่าจะเป็นทักษะการแสดงดนตรี การขับร้อง การเต้นรำ หรือแม้กระทั่งทักษะการจัดการ สามารถสรุปในเชิงวิชาการได้ว่า เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้และการผลิตผลงานที่มุ่งเน้นคุณภาพเชิงศิลปะควบคู่กับประสิทธิภาพเชิงระบบ โดยเริ่มจากการออกแบบกิจกรรมที่บูรณาการองค์ความรู้ด้านดนตรี การแสดงและวัฒนธรรมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ กำหนดแนวคิดการแสดง (Concept Design) ที่ชัดเจนสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและสามารถต่อยอดสู่ความร่วมสมัยได้ ในกระบวนการซ้อมดนตรีควรใช้หลักการซ้อมแบบมีโครงสร้าง (Structured Rehearsal) ที่ประกอบด้วยการแยกซ้อมรายส่วน (Sectional Practice) การซ้อมรวม (Ensemble Rehearsal) และการจำลองสถานการณ์แสดงจริง (Simulation) เพื่อพัฒนาทั้งทักษะเฉพาะบุคคลและความพร้อมของทีม ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยี เช่น การบันทึกวิดีโอเพื่อวิเคราะห์และปรับปรุงคุณภาพการแสดง เป็นต้น

ขณะที่บริบทด้านการประกวดการจัดการแข่งขันจึงควรออกแบบเกณฑ์การตัดสินที่ชัดเจนโปร่งใส และครอบคลุมทั้งมิติด้านเทคนิค ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารอารมณ์ และการบูรณาการวัฒนธรรม โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมสามารถนำทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ผลงานใหม่ได้อย่างมีคุณค่า อีกทั้งควรสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น คณาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญศิลปิน และภาคอุตสาหกรรม เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และยกระดับมาตรฐานการแสดง นอกจากนี้ การประเมินผลควรดำเนินการทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการแสดง เพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 6 ฉบับที่ 1/2569

และนำผลไปสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้หรือแนวทางปฏิบัติที่สามารถถ่ายทอดและขยายผลได้ ดังนั้น โดยสรุป แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการแสดงดนตรีและการประกวดในศิลปกรรมศาสตร์ ต้องอาศัยการผสานระหว่างกระบวนการฝึกซ้อมที่เป็นระบบ การสร้างสรรค์บนฐานวัฒนธรรม และการจัดการเชิงวิชาการและวิชาชีพ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีคุณภาพสูง สามารถพัฒนาเป็นนวัตกรรมทางศิลปะ และต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างยั่งยืน (Kolb, 1984; UNESCO, 2013; สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2567)

การเปลี่ยนแปลงของบริบทสังคมโลกในศตวรรษที่ 21 ได้ส่งผลให้ระบบการศึกษา โดยเฉพาะในสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ ต้องปรับตัวจากรูปแบบการถ่ายทอดความรู้เชิงเนื้อหา (Content-based Learning) ไปสู่การพัฒนาสมรรถนะ (Competency-based Learning) ที่เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริงอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ในศาสตร์ทางศิลปะจึงมิอาจจำกัดอยู่เพียงการบรรยายหรือการเรียนรู้เชิงทฤษฎี หากแต่ต้องอาศัย “ประสบการณ์ตรง” เป็นแกนกลางของกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาศิลปกรรม ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มีลักษณะเฉพาะด้านการปฏิบัติ (Practice-based Discipline) และต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาทักษะเชิงกระบวนการ (Procedural Knowledge) ด้วยเหตุนี้ แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ เดวิด อัลเลน โคลบ (David A. Kolb) จึงได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในฐานะกรอบแนวคิดสำคัญที่สามารถตอบโจทย์การพัฒนาผู้เรียนในบริบทดังกล่าว โดย โคลบ อธิบายว่าการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นจากกระบวนการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเป็นวงจร (Learning Cycle) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ประสบการณ์ตรง (Concrete Experience) การสะท้อนคิด (Reflective Observation) การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และการทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) กระบวนการดังกล่าวมิได้เป็นเพียงลำดับขั้นของการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์กับองค์ความรู้ สร้างความเข้าใจเชิงลึก และพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ (Kolb, 1984)

บริบทของการศึกษาด้านศิลปกรรมโดยเฉพาะดนตรีและศิลปะการแสดง แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีความสอดคล้องอย่างยิ่ง เนื่องจากการพัฒนาทักษะทางศิลปะจำเป็นต้องอาศัย “การลงมือทำ” (Learning by Doing) เป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นการฝึกซ้อม การแสดง หรือการสร้างสรรค์ผลงานจริง การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จึงเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะทั้งในมิติของเทคนิค (Technical Skills) และการแสดงออกทางอารมณ์ (Expressive Skills) ได้อย่างสมดุล อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เชิงสะท้อน (Reflective Learning) ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาความเป็นมืออาชีพทางศิลปะ หลักฐานเชิงประจักษ์จากงานวิจัยในบริบทของประเทศไทยได้สนับสนุนความสำคัญของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในด้านศิลปกรรมอย่างชัดเจน นอกจากนี้ งานวิจัยของ วรรณธิดา ยลวิลาศ และคณะ (2566) ที่ศึกษาการออกแบบหลักสูตรโดยใช้แนวคิด Experiential Learning ในบริบทโรงเรียนไทย ยังพบว่าการบูรณาการประสบการณ์จริงเข้ากับการเรียนรู้เชิงวิชาการสามารถช่วยพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเมื่อมีการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Participation) และการสะท้อนคิด (Reflection) เป็นองค์ประกอบสำคัญ ผลการศึกษาดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 6 ฉบับที่ 1/2569

สามารถเป็นกลไกสำคัญในการเชื่อมโยง “ทฤษฎี” กับ “การปฏิบัติ” ซึ่งเป็นประเด็นท้าทายสำคัญของการศึกษาด้านศิลปกรรมในระบบการศึกษาไทย

เมื่อพิจารณาในมิติของการพัฒนาทักษะทางศิลปกรรมโดยเฉพาะด้านดนตรี จะเห็นได้ว่าทักษะดังกล่าวมีลักษณะเป็นความรู้เชิงปฏิบัติ (Procedural Knowledge) ที่ต้องอาศัยการฝึกฝนซ้ำอย่างต่อเนื่อง (Repetitive Practice) และการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จริง เช่น การซ้อมวง การแสดงบนเวที และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในบริบทของวงดนตรี การเรียนรู้ในลักษณะนี้ไม่สามารถเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านการเรียนรู้เชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์จริง ทดลองผิดลองถูก และพัฒนาทักษะผ่านการสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกัน การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ (Social and Emotional Skills) ของผู้เรียน โดยเฉพาะในบริบทของการทำงานเป็นทีมในวงดนตรี ซึ่งต้องอาศัยการสื่อสาร การประสานงาน และความรับผิดชอบร่วมกัน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และการจัดการกับความกดดัน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จะมีศักยภาพสูงในการพัฒนาผู้เรียน แต่การนำไปใช้ในบริบทการศึกษาไทยยังคงเผชิญกับความท้าทายหลายประการ เช่น การขาดความเข้าใจในกระบวนการออกแบบกิจกรรม การขาดเครื่องมือในการประเมินผลที่เหมาะสม และข้อจำกัดด้านทรัพยากรและเวลา ดังนั้น การศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย ในบริบทนี้ การจัดกิจกรรมด้านศิลปกรรม เช่น การประกวดดนตรี หรือการแสดงเชิงสร้างสรรค์ สามารถทำหน้าที่เป็น “พื้นที่การเรียนรู้เชิงประสบการณ์” (Experiential Learning Space) ที่สำคัญ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้บูรณาการองค์ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ กิจกรรมดังกล่าวไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะทางศิลปะ แต่ยังส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึก การคิดวิเคราะห์ และการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางศิลปะ ดังนั้น บทความนี้จึงมุ่งเน้นการวิเคราะห์บทบาทของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในการพัฒนาทักษะด้านศิลปกรรม โดยเฉพาะในบริบทของกิจกรรมเชิงปฏิบัติ และการสังเคราะห์แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา ทั้งนี้ เพื่อสนับสนุนการพัฒนาระบบการศึกษาที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของสังคมในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อสังเคราะห์แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศในการดำเนินกิจกรรมด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ กรณีศึกษากระบวนการจัดกิจกรรมการประกวดดนตรีผสมผสานประกอบการแสดงวัฒนธรรมพื้นถิ่นไทย ระดับอุดมศึกษา 2568 ภายใต้โครงการของ MHESI MUSIC VARIETY AWARDS 2025

กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนากรอบแนวคิดการวิจัยครั้งนี้มุ่งบูรณาการ 3 แนวคิดสำคัญ ได้แก่ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ Kolb (1984) ซึ่งอธิบายว่าการเรียนรู้เกิดจากวงจรประสบการณ์และการสะท้อนคิด การสร้างองค์ความรู้ในองค์กร (Knowledge Creation) ของ Nonaka และ Takeuchi (1995) ที่เน้นกระบวนการแปลงความรู้ผ่านโมเดล SECI และแนวคิดทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) ของ Bourdieu (1986) ซึ่งชี้ให้เห็นบทบาทของบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในการกำหนดคุณค่าและความหมายของการเรียนรู้ แนวคิดทั้งสามถูกสังเคราะห์ร่วมกันเพื่อพัฒนาเป็นกรอบวิเคราะห์ “แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ” สำหรับการดำเนินกิจกรรมด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ โดยเฉพาะกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เช่น การประกวดดนตรีในระดับอุดมศึกษาภายใต้โครงการ MHESI MUSIC VARIETY AWARDS 2025 กรอบแนวคิดนี้ตั้งอยู่บนสมมติฐานว่า การเรียนรู้ที่มีคุณภาพในศาสตร์ศิลปกรรมจำเป็นต้องเป็นกระบวนการเชิงบูรณาการที่เชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์จริง การสร้างองค์ความรู้ และบริบททางวัฒนธรรมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ (Kolb, 1984; Nonaka & Takeuchi, 1995; Bourdieu, 1986) นำไปสู่องค์ประกอบของแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ 5 ประการ ได้แก่ (1) การออกแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่สอดคล้องกับวงจรการเรียนรู้ (2) การบูรณาการองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ (3) การจัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (4) การประเมินผลเพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และ (5) การสร้างแรงจูงใจเชิงคุณค่าที่เชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมของผู้เรียน

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ตามแนวคิดของ โคลบ (Kolb, 1984) ถือเป็นฐานรากสำคัญของการพัฒนาทักษะด้านศิลปกรรม เนื่องจากเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงควบคู่กับการสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ โดย โคลบ อธิบายว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นผ่านวงจร 4 ขั้นตอน ได้แก่ ประสบการณ์ตรง การสะท้อนคิด การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม และการทดลองปฏิบัติ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและหมุนเวียนเป็นพลวัต ในบริบทของศิลปกรรม โดยเฉพาะดนตรีและศิลปะการแสดง แนวคิดนี้มีความสอดคล้องอย่างยิ่ง เนื่องจากทักษะทางศิลปะเป็นทักษะเชิงปฏิบัติที่ต้องอาศัยการฝึกฝนผ่านสถานการณ์จริง เช่น การซ้อม การแสดงบนเวที และการทำงานร่วมกันในทีม การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จึงทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เชิงทฤษฎีกับการปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะด้านเทคนิค ควบคู่ไปกับการแสดงออกทางอารมณ์และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาด้านศิลปกรรม นอกจากนี้ กระบวนการสะท้อนคิดยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถประเมินตนเอง วิเคราะห์ข้อผิดพลาด และพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดความเข้าใจเชิงลึกและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการพัฒนา

ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Kolb, 1984) อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้เชิงประสบการณ์จะมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นเมื่อสามารถเชื่อมโยงไปสู่กระบวนการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ซึ่งนำไปสู่แนวคิดสำคัญถัดไปคือการสร้างองค์ความรู้ในองค์กร

แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ในองค์กร (Knowledge Creation) ของ โนนากะและทาเคอุชิ (Nonaka & Takeuchi, 1995) อธิบายว่า ความรู้มิได้เกิดจากการรับข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากกระบวนการแปลงและแลกเปลี่ยนระหว่างความรู้โดยนัย (Tacit Knowledge: ความรู้ที่ฝังอยู่ในประสบการณ์และทักษะส่วนบุคคล) กับความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge: ความรู้ที่ถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมได้) ผ่านโมเดลเอสอีซีไอ (SECI Model) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ร่วม (Socialization) การถ่ายทอดความรู้สู่การสื่อสาร (Externalization) การผสานและบูรณาการความรู้ (Combination) และการนำความรู้ไปปฏิบัติจนเกิดความชำนาญ (Internalization) บริบทกิจกรรมศิลปกรรมทางดนตรี เช่น การฝึกซ้อมวงดนตรีหรือการแสดงร่วมกัน ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการสังเกต เลียนแบบ แลกเปลี่ยนเทคนิค และร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ยกตัวอย่างกิจกรรมการผสมผสานดนตรีพื้นบ้านกับดนตรีร่วมสมัยในการประกวดครั้งนี้ กระบวนการนี้สะท้อนว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์มิใช่เพียงการสะสมประสบการณ์ แต่เป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ผ่านปฏิสัมพันธ์ การสะท้อนคิด และการประยุกต์ใช้ความรู้ จนนำไปสู่ความเข้าใจเชิงลึกและนวัตกรรมทางศิลปะ (Nonaka & Takeuchi, 1995)

มิติบริบททางสังคมและวัฒนธรรม แนวคิดทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) ของปิแอร์ บูร์ดิเยอ (Bourdieu, 1986) มีบทบาทสำคัญในการอธิบายว่า การเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นในสุญญากาศแต่ถูกกำหนดและหล่อหลอมโดยบริบททางสังคม วัฒนธรรม และประสบการณ์ชีวิตของผู้เรียน ทุนทางวัฒนธรรมสามารถแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ ทุนในตัวบุคคล (Embodied State) ซึ่งสะท้อนผ่านทักษะ ความรู้ และรสนิยมทางศิลปะของผู้เรียน ทุนในรูปวัตถุ (Objectified State) เช่น เครื่องดนตรี งานศิลปะ หรือสื่อทางวัฒนธรรม และทุนในรูปสถาบัน (Institutionalized State) เช่น วุฒิการศึกษา หรือการยอมรับจากสถาบันทางสังคม ในกิจกรรมด้านศิลปกรรม ทุนทางวัฒนธรรมมีบทบาทอย่างยิ่งในการกำหนดอัตลักษณ์และคุณค่าของผลงาน เช่น การนำดนตรีพื้นบ้านหรือวัฒนธรรมท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ใหม่ในบริบทร่วมสมัย ซึ่งไม่เพียงเป็นการพัฒนาทักษะทางศิลปะ แต่ยังเป็นการสืบทอด อนุรักษ์ และต่อยอดวัฒนธรรม อีกทั้งยังช่วยสร้างความหมายให้กับการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้เกิดความภาคภูมิใจและแรงจูงใจเชิงคุณค่า (Value-based Motivation) ซึ่งเป็นแรงผลักดันสำคัญในการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ดังนั้นการบูรณาการแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการสร้างองค์ความรู้จึงช่วยให้การเรียนรู้ในศาสตร์ศิลปกรรมมีความสมบูรณ์ทั้งในมิติของทักษะ ความรู้ และคุณค่า นำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งในเชิงวิชาชีพและเชิงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Bourdieu, 1986) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศในการจัดกิจกรรมด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ในบริบทสังคมร่วมสมัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มุ่งศึกษาสังเคราะห์แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศในการดำเนินกิจกรรมด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ โดยใช้กรณีศึกษากระบวนการจัดกิจกรรมการประกวดดนตรีในระดับอุดมศึกษาภายใต้โครงการ MHESI MUSIC VARIETY

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 6 ฉบับที่ 1/2569

AWARDS 2025 การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้เอกสารเป็นแหล่งข้อมูลหลัก (Document-based Research) ประกอบด้วยชุดคำถามสัมภาษณ์และแบบประเมินก่อน-หลัง (Pre-test and Post-test Evaluation) ซึ่งครอบคลุมผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 3 กลุ่ม ได้แก่ (1) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในที่นี้คือนักศึกษา (2) คณาจารย์หรือผู้ควบคุมทีม และ (3) ผู้ทรงคุณวุฒิและกรรมการตัดสิน ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่สะท้อนมุมมองที่หลากหลายและครอบคลุมกระบวนการจัดกิจกรรมในทุกมิติ

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสาร เพื่อสกัดสาระสำคัญจากข้อมูลเชิงข้อความ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา เพื่อจัดหมวดหมู่ข้อมูลตามประเด็นที่เกี่ยวข้องกับกรอบแนวคิดการวิจัย และดำเนินการวิเคราะห์เชิงธีม (Thematic Analysis) เพื่อค้นหารูปแบบ แนวโน้ม และองค์ประกอบของแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ ผลการวิเคราะห์ถูกสังเคราะห์เชื่อมโยงกับกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี ได้แก่ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Kolb, 1984) การสร้างองค์ความรู้ (Nonaka & Takeuchi, 1995) และทุนทางวัฒนธรรม (Bourdieu, 1986) เพื่อนำไปสู่ข้อค้นพบเชิงระบบและการพัฒนาโมเดลแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศในบริบทของการศึกษาด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญทางวิชาการ

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จำนวน 41 คน จาก 14 สถาบัน ประกอบด้วย ผู้เข้าร่วมประกวดด้านการร้องเพลง การเต้นรำ ดนตรี คณาจารย์ผู้ควบคุมวง และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ โดยแบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 4 รอบ ครอบคลุมทั้งก่อนและหลังการแข่งขันในระดับภูมิภาคและระดับประเทศ เพื่อศึกษาปัจจัยความสำเร็จในการเตรียมความพร้อมสู่การแข่งขัน ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการประกวด ได้แก่ (1) การเตรียมความพร้อมอย่างเป็นระบบ ทั้งด้านการวางแผน การซ้อม และการจัดสรรเวลา มีผลโดยตรงต่อคุณภาพการแสดง (2) การบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น บุคลากร งบประมาณ อุปกรณ์ และสถานที่ฝึกซ้อม เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสนับสนุนศักยภาพของทีม (3) การสร้างสรรค์เนื้อหาการแสดงที่มีเอกลักษณ์ ส่งผลให้ผลงานมีความโดดเด่น แตกต่าง และสามารถสร้างความประทับใจแก่กรรมการ และ (4) แนวปฏิบัติที่ดีในการฝึกซ้อม (Best Practice in Rehearsal Management) ได้แก่ การกำหนดเป้าหมายร่วมกัน การสื่อสารภายในทีม และการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ใหม่จาก Workshop ช่วยยกระดับคุณภาพการแสดงอย่างชัดเจน นอกจากนี้ ผลการสัมภาษณ์หลังการแข่งขันชี้ให้เห็นว่า การอบรมเชิงปฏิบัติการและการทำแบบทดสอบก่อนการอบรมนั้น มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มพูนองค์ความรู้ใหม่แก่ผู้เข้าประกวด ทำให้สามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาการแสดงได้จริง โดยเฉพาะทีมที่ผ่านเข้าสู่ระดับประเทศและได้รับรางวัลชนะเลิศและรองชนะเลิศทั้งสามทีม พบว่า มีการนำบทเรียนจากกรอบภูมิภาคมาปรับปรุงแก้ไขอย่างเป็นรูปธรรม ส่งผลให้เกิดพัฒนาการด้านคุณภาพการแสดงที่สูงขึ้น ซึ่งสะท้อนว่าความสำเร็จในการแข่งขันมิได้ขึ้นอยู่กับความสามารถทางศิลปะเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการบูรณาการระหว่างการบริหารจัดการ การสร้างสรรค์ การฝึกซ้อมอย่างมีระบบ และการเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งสามารถนำไปสังเคราะห์เป็นคู่มือแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับการเตรียมความพร้อมในการประกวดในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่า การจัดกิจกรรมด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนผ่านอย่างชัดเจนจากรูปแบบการถ่ายทอดความรู้เชิงเนื้อหาไปสู่การสร้าง “ประสบการณ์การเรียนรู้” ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีแนวคิดการเรียนรู้

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 6 ฉบับที่ 1/2569

เชิงประสบการณ์ของ David A. Kolb (1984) เป็นฐานสำคัญของการออกแบบกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่สะท้อนว่า แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศสามารถอธิบายได้ผ่านองค์ประกอบ 5 ประการที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. การออกแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงล้วนมีลักษณะเป็น “การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง” (Learning by Doing) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของวงจรการเรียนรู้ ทั้งการเผชิญประสบการณ์ตรง การสะท้อนคิด การสร้างองค์ความรู้ และการทดลองใช้ใหม่ ซึ่งสอดคล้องโดยตรงกับทฤษฎีของ Kolb (1984) ตัวอย่างกิจกรรม เช่น Dancer Posture, Rhythm & Breath และ Human Sculpture แสดงให้เห็นว่า การจัดลำดับกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) มากกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำ อีกทั้งยังสามารถพัฒนาทักษะทั้งด้านเทคนิคและการรับรู้ตนเอง (Self-awareness) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การบูรณาการข้ามศาสตร์ เป็นอีกหนึ่งข้อค้นพบสำคัญ คือ กิจกรรมที่มีคุณภาพต้องอาศัย “การบูรณาการองค์ความรู้ข้ามศาสตร์” (Interdisciplinary Integration) โดยเฉพาะการเชื่อมโยงระหว่างศิลปะ ดนตรี การสื่อสาร และการจัดการ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะเชิงองค์รวม (Holistic Competency) การออกแบบการแสดงหรือการประกวดดนตรีไม่ได้เป็นเพียงการใช้ทักษะเฉพาะด้าน แต่ต้องอาศัยความเข้าใจในบริบททางวัฒนธรรม การสื่อสารอารมณ์ และการทำงานเป็นทีมร่วมด้วย สอดคล้องกับแนวคิดของ โนนากะและทาเคอุชิ (Nonaka & Takeuchi, 1995) ที่มองว่าความรู้เกิดจากการผสมผสานและแลกเปลี่ยนระหว่างแหล่งความรู้ที่หลากหลาย



ภาพที่ 1 ภาพกิจกรรมการอบรมการรวมวงและการแสดงดนตรี
ที่มา: ผู้วิจัย

3. การจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็น “ผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง” (Active Learner) มากกว่าการเป็นเพียงผู้รับสาร โดยผู้เรียนสามารถกำหนดทิศทางการเรียนรู้ ทดลองปฏิบัติ และตัดสินใจด้วยตนเอง ขณะที่ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการสนับสนุนและให้คำแนะนำ

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 6 ฉบับที่ 1/2569

อย่างเหมาะสม กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ตัวอย่างเช่น กิจกรรมการอบรมการเต้นการแสดง สะท้อนท่าทางร่วมกัน (Mirroring) และการทำงานเป็นคู่ (Partner Work) สู่การสร้างงานเป็นกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับผู้อื่น อันนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ (Social and Emotional Skills) อย่างมีนัยสำคัญ



ภาพที่ 2 ภาพกิจกรรมการอบรมการเต้นและการแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย

4. การประเมินผลเพื่อการพัฒนา ในด้านการประเมินผลพบว่าการใช้แนวคิด “การประเมินเพื่อการเรียนรู้” (Assessment for Learning) มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง โดยใช้เครื่องมือ เช่น แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test and Post-test) ควบคู่กับการประเมินเชิงกระบวนการ ได้แก่ บันทึกสะท้อนคิดรายบุคคล (Self-Reflection Journal) การประเมินโดยเพื่อน (Peer Evaluation) และการวิเคราะห์จากบันทึกวิดีโอ (Video Analysis) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นพัฒนาการของตนเอง สามารถสะท้อนข้อบกพร่อง และปรับปรุงทักษะได้อย่างเป็นระบบ การประเมินลักษณะนี้จึงมิได้มุ่งเพียงการวัดผลสัมฤทธิ์ (Learning Outcome) เท่านั้น แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม (Holistic Development) อีกด้วย

5. การสร้างแรงจูงใจเชิงคุณค่า เป็นประเด็นสุดท้ายที่มีความสำคัญ เนื่องจาก “แรงจูงใจเชิงคุณค่า” (Value-based Motivation) เป็นแรงขับเคลื่อนภายในที่ส่งผลต่อความยั่งยืนของการเรียนรู้ โดยเฉพาะในบริบทของศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางอัตลักษณ์และวัฒนธรรม ผู้เรียนที่ตระหนักถึงคุณค่าของผลงาน เช่น ความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น หรือการได้รับการยอมรับจากสังคม จะมีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมของ Bourdieu (1986) ที่ชี้ให้เห็นว่าบริบททางสังคมและวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญต่อการกำหนดความหมายของการเรียนรู้

ผลการวิจัยโดยสรุปจากภาพรวมการสังเคราะห์เชิงบูรณาการ ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศในการดำเนินกิจกรรมด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ มิได้

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 6 ฉบับที่ 1/2569

เป็นเพียงการจัดกิจกรรมที่ดีในเชิงเทคนิคเท่านั้น แต่เป็นการสร้าง “ระบบนิเวศการเรียนรู้” (Learning Ecosystem) ที่บูรณาการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และบริบททางวัฒนธรรมเข้าด้วยกันอย่างเป็นพลวัต ผ่านองค์ประกอบทั้ง 5 ประการ ได้แก่ (1) การออกแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (2) การบูรณาการข้ามศาสตร์ (3) การจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (4) การประเมินผลเพื่อการพัฒนา และ (5) การสร้างแรงจูงใจเชิงคุณค่า ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดนี้ล้วนมีความสัมพันธ์เชิงเกื้อหนุนกัน และนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งในมิติของทักษะ ความรู้ และคุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน



ภาพที่ 3 ภาพกิจกรรมการอบรมการรวมวงและการแสดงดนตรี
ที่มา: ผู้วิจัย

อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมด้านศิลปกรรมศาสตร์สามารถทำหน้าที่เป็นระบบการเรียนรู้หลักที่เชื่อมโยงองค์ความรู้เชิงทฤษฎีกับการปฏิบัติจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ Kolb (1984) และแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ (Knowledge Creation) ของ Nonaka และ Takeuchi (1995) ขณะเดียวกัน ผลการศึกษายังสะท้อนบทบาทสำคัญของทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) ตามแนวคิดของ Bourdieu (1986) ในการส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนทั้งด้านทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จากการวิจัยเรื่อง “แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์: กรณีศึกษาการประกวดดนตรีในระดับอุดมศึกษา ภายใต้โครงการ MHESI MUSIC VARIETY AWARDS 2025” สามารถอภิปรายผลได้ว่า แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศดังกล่าวมีประสิทธิผลอย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นกระบวนการที่บูรณาการการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การแลกเปลี่ยนและสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน ตลอดจนการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการสร้างคุณค่าและความหมายของการเรียนรู้ อันนำไปสู่ผลลัพธ์เชิงคุณภาพต่อทั้งผู้เรียนและระบบการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ

ประเด็นสำคัญประการแรก คือ การยืนยันว่า “การเรียนรู้เชิงประสบการณ์” (Experiential Learning) เป็นกลไกหลักในการพัฒนาทักษะด้านศิลปกรรมศาสตร์ ผลการวิจัยสะท้อนอย่างชัดเจนว่า

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 6 ฉบับที่ 1/2569

กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เช่น การฝึกซ้อม การแสดง และการทำงานเป็นทีม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบบรรยายเพียงอย่างเดียว ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Kolb (1984) ที่เสนอว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นผ่านวงจรของประสบการณ์และการสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่อง (Experiential Learning Cycle) โดยเฉพาะในบริบทของศาสตร์เชิงปฏิบัติ (Practice-Based Discipline) เช่น ศิลปกรรม การเรียนรู้จึงต้องอาศัย “การลงมือกระทำ” (Active Doing) เป็นฐานสำคัญ มิใช่เพียงการรับรู้เชิงทฤษฎีเท่านั้น นอกจากนี้ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ (Social and Emotional Skills) เช่น การทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบ การสื่อสาร และความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-Efficacy) ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

ประเด็นที่สอง คือ การบูรณาการองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ (Interdisciplinary Integration) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมศิลปกรรมที่มีคุณภาพสูงมิได้อาศัยเพียงองค์ความรู้ด้านศิลปะเท่านั้น แต่ต้องผสานความรู้จากหลายสาขา เช่น ดนตรี การสื่อสาร เทคโนโลยี และการจัดการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะเชิงองค์รวมของผู้เรียน ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ (Knowledge Creation) ของ Nonaka และ Takeuchi (1995) ที่อธิบายว่าความรู้ใหม่เกิดจากกระบวนการแปลงและผสมผสานความรู้จากหลายแหล่ง (Knowledge Conversion) โดยเฉพาะในบริบทของการแสดงหรือการประกวดดนตรี ซึ่งต้องอาศัยทั้งความคิดสร้างสรรค์ การประสานงาน และการสื่อสารอย่างบูรณาการ ในมิติของการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยยังเน้นย้ำความสำคัญของการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Learning) โดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบและกำหนดทิศทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง ช่วยสร้างความเป็นเจ้าของการเรียนรู้ (Ownership of Learning) และนำไปสู่การเรียนรู้เชิงลึกมากยิ่งขึ้น ขณะเดียวกันบทบาทของผู้สอนเปลี่ยนจาก “ผู้ถ่ายทอดความรู้” (Knowledge Transmitter) เป็น “ผู้อำนวยความสะดวก” (Facilitator) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่มองว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมโดยตรง

ประการต่อมา คือ การจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Learning) ซึ่งผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์เกิดประสิทธิผลอย่างแท้จริง เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็น “ผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง” (Active Learner) มากกว่าการเป็นเพียงผู้รับสาร ผู้เรียนสามารถกำหนดทิศทางการเรียนรู้ ทดลองปฏิบัติ ตัดสินใจ และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง ขณะที่ผู้สอนทำหน้าที่เป็น “ผู้อำนวยความสะดวก” (Facilitator) ในการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และให้คำแนะนำอย่างเหมาะสม ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่มองว่าความรู้เกิดจากประสบการณ์ตรงและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้จึงส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและช่วยพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ตัวอย่างเช่น กิจกรรมการสะท้อนท่าทางร่วมกัน (Mirroring) และการทำงานเป็นคู่ (Partner Work) เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับผู้อื่น ช่วยพัฒนาทั้งทักษะทางศิลปะและทักษะทางสังคมและอารมณ์ (Social and Emotional Skills) เช่น ความเข้าใจผู้อื่น การปรับตัว และการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสะท้อนว่าการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้านในศาสตร์ศิลปกรรมร่วมสมัย

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 6 ฉบับที่ 1/2569

อีกประเด็นสำคัญที่ค้นพบจากการวิจัย คือ บทบาทของการประเมินผลเพื่อการพัฒนา (Assessment for Learning) ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่า การใช้เครื่องมือประเมินที่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test and Post-test) การสะท้อนคิดด้วยตนเอง (Self-Reflection) และการประเมินโดยเพื่อน (Peer Evaluation) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดตามพัฒนาการของตนเอง มองเห็นจุดแข็งและจุดที่ควรปรับปรุงได้อย่างชัดเจน กระบวนการประเมินลักษณะนี้มิได้ทำหน้าที่เพียงวัดผลสัมฤทธิ์ แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาศักยภาพผู้เรียนในระยะยาว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการประเมินเพื่อพัฒนา (Formative Assessment) ที่มุ่งใช้การประเมินเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้มากกว่าการตัดสินผลเพียงอย่างเดียว ขณะเดียวกัน ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่าการสร้างแรงจูงใจเชิงคุณค่า (Value-Based Motivation) เป็นอีกปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกิจกรรมด้านศิลปกรรมศาสตร์ โดยเฉพาะในบริบทที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม ผู้เรียนที่ตระหนักถึงคุณค่าในสิ่งที่ตนสร้างสรรค์ เช่น ความภาคภูมิใจในรากฐานวัฒนธรรมท้องถิ่น หรือการได้รับการยอมรับจากสังคมและชุมชน มักมีแรงผลักดันในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ประเด็นนี้สามารถอธิบายได้ผ่านแนวคิดทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) ของ Bourdieu (1986) ซึ่งชี้ว่า ทุนทางวัฒนธรรมมิได้เป็นเพียงทรัพยากรทางสังคม แต่ยังมีอิทธิพลต่อทัศนคติ พฤติกรรม และแรงจูงใจในการเรียนรู้ของบุคคลอย่างลึกซึ้ง ดังนั้น การประเมินผลที่มุ่งพัฒนาควบคู่กับการสร้างแรงจูงใจที่เชื่อมโยงกับคุณคาทางวัฒนธรรมจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศในการจัดกิจกรรมศิลปกรรม เพราะไม่เพียงช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ แต่ยังส่งเสริมการเติบโตของผู้เรียนในมิติของความคิด คุณค่า และอัตลักษณ์อย่างยั่งยืน เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม จะเห็นได้ว่า แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศไม่ได้เป็นเพียงชุดของกิจกรรมหรือเทคนิคการสอน แต่เป็น “ระบบนิเวศการเรียนรู้” (Learning Ecosystem) ที่ประกอบด้วยองค์ประกอบที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ได้แก่ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การบูรณาการข้ามศาสตร์ การเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การประเมินเพื่อการพัฒนา และการสร้างแรงจูงใจเชิงคุณค่า ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ร่วมกันสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน

ข้อเสนอแนะ จากการศึกษาแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศในการดำเนินกิจกรรมด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ กรณีศึกษากระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในโครงการของ MHESI มองได้เป็นสองลักษณะ ประการแรก ในบริบทข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ จากผลการวิจัย ผู้วิจัยเสนอว่า สถาบันการศึกษาควรมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้เน้นการลงมือปฏิบัติและการบูรณาการข้ามศาสตร์อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในสาขาศิลปกรรมศาสตร์ ควรออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติ เช่น การจัดเวทีการแสดง การประกวด หรือโครงการสร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานจริง ร่วมกับการใช้กระบวนการ reflection เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงลึก นอกจากนี้ ควรส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างสาขาวิชา (Interdisciplinary Collaboration) เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่หลากหลายและสอดคล้องกับความต้องการของสังคมร่วมสมัย ประการที่สอง ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายนั้นควรมีการสนับสนุนกิจกรรมศิลปกรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของระบบการเรียนรู้หลักในระดับอุดมศึกษา โดยไม่ควรมองว่าเป็นเพียงกิจกรรมเสริม แต่ควรบูรณาการเข้าไปในหลักสูตรอย่างเป็นทางการ พร้อมทั้งจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรอย่างเพียงพอ นอกจากนี้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น MHESI ควรมีบทบาทในการกำหนดนโยบายและแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้เชิง

ประสบการณ์ในระดับชาติ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และ Soft Power ของประเทศอย่างยั่งยืน

โดยสรุป งานวิจัยนี้ได้แสดงให้เห็นว่า แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศในการดำเนินกิจกรรมด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ มีรากฐานมาจากการบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และทุนทางวัฒนธรรมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งในมิติของความรู้ ทักษะ และคุณค่า การขับเคลื่อนแนวปฏิบัติดังกล่าวในระดับปฏิบัติและระดับนโยบายจึงเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาระบบการศึกษาไทยให้สามารถตอบสนองต่อความท้าทายในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

รายการอ้างอิง

สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ. *แผนงานวิจัยและนวัตกรรมเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ, 2556.

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. *รายงานการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมในสถาบันอุดมศึกษาไทย*. กรุงเทพฯ: กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2567.

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. *รายงานผลการดำเนินโครงการส่งเสริมการใช้ประโยชน์ อววน. เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจไทยอย่างยั่งยืน (MHESI MUSIC VARIETY AWARDS 2024).* กรุงเทพฯ: กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2567.

Bourdieu, P. "The forms of capital." *Handbook of theory and research for the sociology of education,* Editorial by J. Richardson, 241–258. New York: Greenwood Press, 1986.

Drucker, P. F. *Post–capitalist society*. New York: Harper Business, 1993.

Kolb, D. A. *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice Hall, 1984.

Nonaka, I., and Takeuchi, H. *The knowledge–creating company: How Japanese companies create the dynamics of innovation*. New York: Oxford University Press, 1995.

UNESCO. *Creative economy report 2013: Special edition – Widening local development pathways*. UNESCO, 2013.