

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา*

Development of Learning Activity Package to Promote Lanna Art Appreciation

Received:	April	5, 2019
Revised:	July	15, 2019
Accepted:	July	17, 2019

ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ (Nattagarn Chandnuamai)**

อภิชาติ พลประเสริฐ (Apichart Pholprasert)***

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาจากการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน ได้แก่ 1) ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 4 คน 2) อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 คน 3) อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 คน 5) นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 คน และวัยรุ่น อายุ 18-25 ปี จำนวน 70 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหา แล้วนำผลมาพัฒนาเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

รูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา มีดังนี้ 1) แนวคิดสำคัญของชุดกิจกรรม คือ เป็นกิจกรรมที่บูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราว ความสำคัญของศิลปะล้านนา จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรมการตอบคำถาม ถ่ายภาพ วาดภาพ เล่นเกม และการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนา โดยเป็นกิจกรรมที่มีการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสื่อต่างๆ มีการใช้บทบาทสมมติและมีรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เกิดอารมณ์ร่วมกับบทบาทสมมติและบริบททางประเพณีของกิจกรรม ใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 1 วัน 2) วัตถุประสงค์ คือ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนา ผ่านการสัมผัสผลงานศิลปะและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง 3) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา สื่อการเรียนรู้ และแบบประเมิน 4) องค์ประกอบด้านลักษณะของผู้เรียนและผู้สอน ใช้ผู้สอน 1 คนต่อผู้เรียน 15 คน ผู้สอนมีหน้าที่อธิบายรายละเอียดดูแลและควบคุมกิจกรรม ส่วนผู้เรียนมีหน้าที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมศิลปะ

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

This article is part of a Master of Education thesis in Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University.

** นิสิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

The author is a student of Master of Education Program in Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University. , e-mail: deepblue_net@hotmail.com, Tel. 061-8901993

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

Asst. Prof. in Faculty of Education, Chulalongkorn University is the main thesis advisor.

e-mail: apicharr@hotmail.com, Tel. 084-1447004

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การเห็นคุณค่า ศิลปะล้านนา

Abstract

The purpose of this research was to develop learning activity package to promote value perception of Lanna art. This research studied the concept and important characteristics of learning activity package from 2 sample groups. The first group consisted of 10 experts, there are 4 artists who do Thai art in Chiang Rai, an art teacher that teaches youth, 4 expert Thai art teachers, and an expert in development of learning activity package. The second group consisted of youth aged 18-25. The method used in the study were interviews, questionnaires, and art activities observations. Data was collected and analyzed by frequency, means of percentage, and content analysis.

The result of research was a learning activity package to promote Lanna art appreciation which consists of : 1) The key concept of the learning activity package is activities that integrate both theory and practice. Let learners learn Lanna art from original art objects and real place. Along with the text and the activities from the manual consists of answering questions, taking pictures, drawing pictures, playing games, and creating work of art inspired by Lanna art. Have role-playing and activities that are suitable for the nature of youths. 2) The objective is to allow learners access to the value of Lanna art through the absorption of art and create their own artwork inspired by traditional Lanna art forms. 3) The components of the learning activity package are learning activity package manual, learning media, content, and assessment form. The learner-teacher ratio is 15:1. The teacher has a role to explain and manage the activities. The learners have a role to cooperate in art activities.

Keywords: Learning Activity Package, Value-based arts education, Lanna Art

บทนำ

ศิลปะไทยเป็นสิ่งที่มีความค่า พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 จึงสนับสนุนให้คนไทยและร่วมอนุรักษ์ศิลปะไทย

ล้านนา เป็นอาณาจักรทางตอนเหนือของไทยที่มีศิลปวัตถุ และโบราณสถานจำนวนมาก ศิลปะล้านนามีอัตลักษณ์ที่ต่างจากวัฒนธรรมไทยอื่นๆ (สุพล ดำริห์กุล, 2542; สุวิภา จำปาวัลย์, 2558) เป็นสิ่งที่สะท้อนประวัติศาสตร์ บ่งบอกถึงวิถีชีวิต ความเชื่อ และความเจริญรุ่งเรืองของชาวล้านนาในอดีต

จังหวัดเชียงรายมีศิลปะล้านนาหลากหลายประเภท เช่น วัด เจดีย์ เครื่องเคลือบ และพระพุทธรูป เป็นต้น (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556; สันติ เล็กสุขุม, 2549) และมีแหล่งเก็บรวบรวมศิลปะล้านนาเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ยังมีความพิเศษต่างจากจังหวัดอื่นที่มีศิลปินอาศัยอยู่มากกว่า 100 คน ทำให้เป็นศูนย์รวมบ้านศิลปินและหอศิลป์ (เทิดชาย ช่วยบำรุง, 2551) มีความอุดมสมบูรณ์ด้านศิลปะและวัฒนธรรม และดึงดูดนักท่องเที่ยวที่สนใจด้านศิลปะให้เดินทางมาเป็นจำนวนมาก ด้วยเหตุนี้จึงเป็นโอกาสที่จะใช้แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะที่มีอยู่ในจังหวัดส่งเสริมให้คนเหล่านั้นเกิดความซาบซึ้ง ความภาคภูมิใจและตระหนักถึงคุณค่าของศิลปะล้านนา

แม้จังหวัดเชียงรายจะมีแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะล้านนามากมาย แต่ลักษณะการให้ความรู้เกี่ยวกับงานศิลปะของแหล่งเรียนรู้ส่วนใหญ่ยังเป็นการสื่อสารทางเดียว โดยใช้ป้ายความรู้ ป้ายคำอธิบายวัตถุ และแผ่นพับเป็นวิธีให้ความรู้แก่ผู้เข้าชม ยังขาดกิจกรรมให้ผู้เข้าชมได้ใช้ความคิดและโต้ตอบกับงานศิลปะ สอดคล้องกับปัญหาของพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยที่พบว่า การให้ข้อมูลความรู้ในแหล่งเรียนรู้ศิลปะส่วนใหญ่ยังไม่เหมาะสมกับนักท่องเที่ยวทั่วไป ใช้ป้ายคำบรรยายที่มีเนื้อหามาก หรือใช้ศัพท์ทางวิชาการที่เข้าใจยาก ทำให้นักท่องเที่ยวที่ไม่มีพื้นฐานความรู้มาก่อนขาดความสนใจและความเพลิดเพลิน (ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง, 2548) จึงควรได้รับการพัฒนาให้ทันสมัยยิ่งขึ้น (โครงการพิทักษ์มรดกสยาม, 2554)

ในขณะที่แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะของต่างประเทศมีวิธีให้นักท่องเที่ยวเรียนรู้งานศิลปะที่น่าสนใจ เช่น มีแผ่นพับที่มีเกมหรือโจทย์ที่เชื่อมโยงกับงานศิลปะภายในพิพิธภัณฑ์แจกให้แก่ผู้เข้าชมหรือสามารถโหลดล่วงหน้าได้จากทางออนไลน์ และมีกิจกรรมศิลปะที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการ เช่น สร้างงานศิลปะที่มีแรงบันดาลใจจากงานศิลปะแบบดั้งเดิมง่ายๆ จากวัสดุที่หาได้ง่ายในปัจจุบัน มีการนำเอาความเชื่อ และเทคนิคในสมัยโบราณมาทำให้งานศิลปะมีความแปลกใหม่และน่าสนใจยิ่งขึ้น เป็นต้น จึงต้องการนำวิธีการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้ของต่างประเทศซึ่งเป็นสิ่งใหม่มาประยุกต์ใช้ในแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะในเชียงราย ให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น ด้วยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นในเชียงราย อายุ 18-25 ปี เพราะเป็นวัยที่กำลังเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ มีความสนใจและมักให้ความร่วมมือในกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและประเพณี ดังนั้นการให้ความรู้ความเข้าใจและชักจูงให้สนใจอย่างถูกทางจะทำให้เติบโตเป็นบุคคลที่รักและสืบทอดวัฒนธรรมประเพณี (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549)

การทำให้ผู้เรียนเข้าใจและเห็นคุณค่าวัฒนธรรม ไม่อาจใช้การเขียน การบอก การสอน หรืออภิปรายเพียงอย่างเดียวได้ ต้องให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และได้ฝึกปฏิบัติจริง การที่สามารถทำได้ ทำเป็น จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ในตนเองและในสิ่งที่ทำ ทำให้เข้าใจและรักวัฒนธรรมไทยซึ่งมีสิ่งที่มีคุณค่าตั้งมากมาย (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) ดังนั้นชุดกิจกรรมที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาต้องมีทั้งส่วนที่

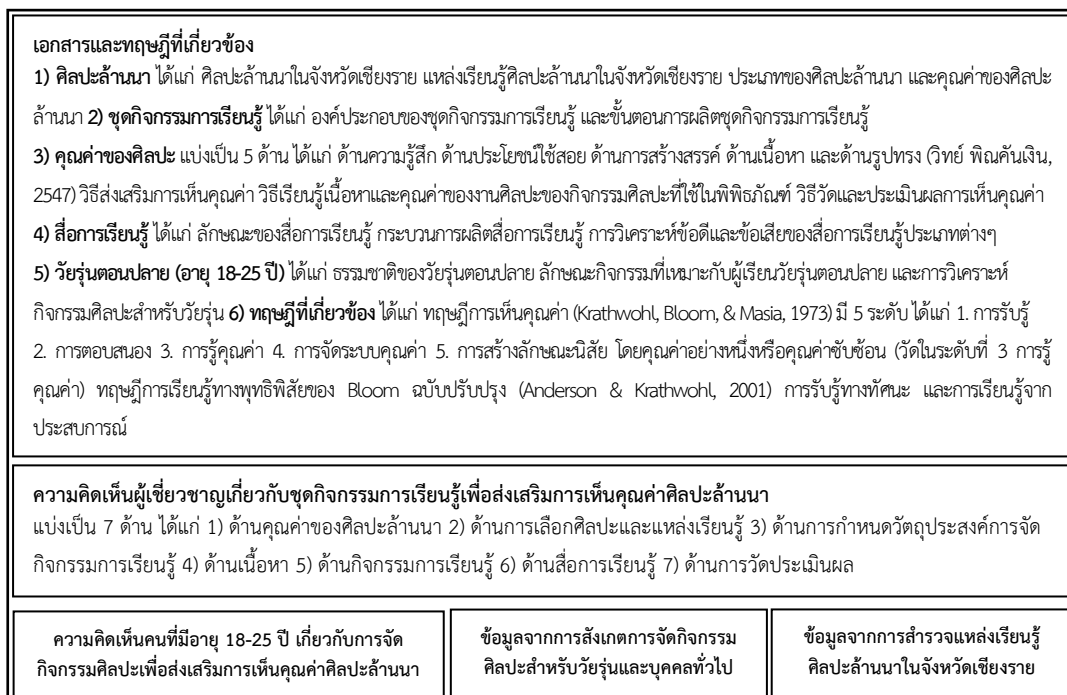
พัฒนาพุทธิพิสัย จิตพิสัยและทักษะพิสัย โดยมีการเรียนรู้ทางทักษะ การคิดขั้นสูง และการเรียนรู้จากประสบการณ์ เป็นทฤษฎีสำคัญ นำมาซึ่งการเห็นคุณค่าทางศิลปะ สอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชน (ธัญวรรณ์ นุชอุดม, 2559) ที่สามารถใช้กิจกรรมศิลปะ ส่งเสริมให้เด็กเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมไทยได้

จากปัญหาที่กล่าวว่าแหล่งเรียนรู้ศิลปะส่วนใหญ่ยังมีวิธีการให้ข้อมูลความรู้แก่นักท่องเที่ยวและเยาวชนใน จังหวัดเชียงรายในลักษณะการสื่อสารทางเดียว และควรได้รับการพัฒนาให้ทันสมัยยิ่งขึ้น งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุด กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา จึงมีความสำคัญในการเป็นเครื่องมือส่งเสริมให้ นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนาได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ตลอดจนตอบสนองความต้องการของคนอก ระบบให้สามารถเรียนรู้ศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการทำกิจกรรมศิลปะที่จะช่วยพัฒนาทักษะการรับรู้ทาง ทักษะและการคิดขั้นสูง ซึ่งผลการวิจัยนี้จะเป็นต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะไทยได้

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

กรอบแนวคิดการวิจัย



ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและปริมาณ มีกระบวนการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ
2. สร้างเครื่องมือวิจัย (แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ) และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC)
3. นำเครื่องมือที่ผ่านการตรวจโดยผู้ทรงคุณวุฒิแล้วไปเก็บข้อมูล (สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สอบถามความคิดเห็นวัยรุ่นที่มีอายุ 18-25 ปี สังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ และลงพื้นที่สำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย)
4. นำข้อมูลที่ได้จากเอกสาร ผู้เชี่ยวชาญ วัยรุ่นที่มีอายุ 18-25 ปี การสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ และการลงพื้นที่สำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย มาวิเคราะห์ โดยใช้ค่าความถี่ สรุปเป็นประเด็นสำคัญเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในประเทศไทย และวัยรุ่นในประเทศไทย

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1. ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ได้แก่ 1) ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่นที่มีประสบการณ์การทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี 4 คน 2) อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น ที่มีประสบการณ์การสอนไม่ต่ำกว่า 10 ปี 1 คน 3) อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 คน ที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาที่ต่างกัน เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และหัตถกรรม 4) นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 คน 2. วัยรุ่นที่มีอายุ 18-25 ปี จำนวน 70 คน ที่ได้จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบกำหนดโควตา แบ่งเป็น วัยรุ่นในจังหวัดใดก็ได้ 50 คน และวัยรุ่นในจังหวัดเชียงราย 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ประกอบด้วย

1. **แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ** 4 ชุด ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น ประเด็นที่สัมภาษณ์ ได้แก่ ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้ และด้านเนื้อหา 2) แบบสัมภาษณ์อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและ 3) แบบสัมภาษณ์นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประเด็นที่สัมภาษณ์ ได้แก่ ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล 4) แบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ประเด็นที่สัมภาษณ์ ได้แก่ ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้ ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล

2. แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ มีประเด็นที่สังเกตได้แก่ ความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียน การแสดงออกของผู้เรียน และประเด็นอื่นๆที่สังเกตได้

3. แบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาสำหรับวัยรุ่นอายุ 18-25 ปี มีประเด็นที่สอบถาม ได้แก่ สิ่งที่ยาวรุ่นนึกถึงเกี่ยวกับศิลปะล้านนา ระดับความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา ความสำคัญของศิลปะล้านนา ความสนใจในศิลปะล้านนาแต่ละประเภท ลักษณะกิจกรรมศิลปะที่ชอบ รูปแบบการทำกิจกรรมศิลปะที่ถนัด เวลาที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมศิลปะ สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมศิลปะ ความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา สถานที่ในการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา และความคิดเห็นเพิ่มเติม

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่ ร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 4 แหล่ง คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ และอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น โดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ 2) วัยรุ่นที่มีอายุ 18-25 ปี จำนวน 70 คน โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ จำนวน 50 คน และใช้วิธีแจกแบบสอบถามในจังหวัดเชียงราย จำนวน 20 คน 3) สังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่นและบุคคลทั่วไป โดยใช้แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ และ 4) ลงพื้นที่สำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย โดยมีประเด็นในการศึกษา ได้แก่ ความหลากหลายของประเภทของศิลปะล้านนา รูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการ สื่อการเรียนรู้ สิ่งอำนวยความสะดวก และจุดเด่นและจุดด้อยของแหล่งเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ แบบสอบถามและการลงพื้นที่สำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงรายมาวิเคราะห์และสรุปร่วมกัน โดยใช้ค่าความถี่ ร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหา แล้วนำข้อสรุปที่ได้มาสร้างรูปแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้และออกแบบกิจกรรม

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์เอกสาร ทฤษฎี และข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสอบถามความคิดเห็นวัยรุ่น การสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะและการลงพื้นที่สำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย มี 8 ประเด็น ดังนี้

1) **คุณค่าของศิลปะล้านนา** ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ศิลปะล้านนาสะท้อนวิถีชีวิตและรสนิยมของคนล้านนาในอดีต มีเอกลักษณ์ ต่อยอดงานศิลปะรูปแบบเดิมสู่รูปแบบใหม่ เพิ่มมูลค่าให้งานศิลปะร่วมสมัย เป็นงานในเชื้อพระวงศ์ ทำให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะล้านนาและล้านช้าง และมีความบริสุทธิ์ ส่วนวัยรุ่นมีความคิดเห็นในทิศทางเดียวกันกับผู้เชี่ยวชาญว่า ศิลปะล้านนามีความเป็นเอกลักษณ์ เป็นสิ่งสะท้อนวัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิต และประวัติศาสตร์ของชาวล้านนาในอดีต เป็นสิ่งที่ควรอนุรักษ์ไว้ให้คนรุ่นหลังได้ชม เป็นศิลปะที่เก่าแก่ และมีการสืบทอดมาอย่างยาวนาน และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพบว่า ศิลปะล้านนาสามารถใช้ต่อยอดงานศิลปะรูปแบบเดิมสู่รูปแบบใหม่

2) **สถานที่ที่เหมาะสมต่อการเป็นแหล่งเรียนรู้ หรือจัดเส้นทางเรียนรู้** มีแหล่งเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน วัดป่าสัก ไร่แม่ฟ้าหลวง พิพิธภัณฑ์อุบคำ ขัวศิลปะ วัดพระแก้ว บ้านศิลปิน ศูนย์การเรียนรู้ไม้แกะสลักบ้านถ้ำผาตอง กลุ่มทอผ้าศรีดอนไชย วัดเชียงแสน เมืองเชียงแสน และหอดิน โดยจัดกิจกรรมทั้งหมดในสถานที่เดียว ส่วนวัยรุ่นอยากให้จัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ จากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพบว่า หากจัดกิจกรรมในสถานที่จริงอาจจะมีอากาศร้อนและเสียงรบกวน และจากการลงสำรวจพื้นที่แหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย พบว่า พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมที่สุด เพราะมีสิ่งอำนวยความสะดวกและลักษณะการจัดแสดงนิทรรศการที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรม มีเจดีย์วัดป่าสักซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมล้านนาที่มีความสำคัญและมีความสมบูรณ์ ตั้งอยู่บริเวณใกล้เคียง สามารถพาผู้เรียนเดินไปเรียนรู้ได้

3) **ลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้** จากการศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง พบว่ามีทฤษฎีการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ ทฤษฎีการรับรู้ทางทัศนะและทฤษฎีการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ชุดกิจกรรมควรมีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายและสั้น มีจำนวนผู้ร่วมกิจกรรมครั้งละ 10-15 คน มีการทดสอบความรู้ผู้เรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม มีตัวอย่างชิ้นงาน มีวิธีทำผลงาน เป็นแบบเรียนสำเร็จ จัดกิจกรรมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ภาคทฤษฎี มีการทำความเข้าใจข้อปฏิบัติร่วมกับผู้เรียนก่อนทำกิจกรรม และบอกกฎระเบียบและมารยาทในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบกับศิลปะล้านนากับศิลปะไทยอื่นๆ เน้นศิลปะล้านนาได้ทุกประเภทตามจุดเด่นของแหล่งเรียนรู้ ใช้เวลาครึ่งวันเข้าในการทำกิจกรรมภาคทฤษฎี สร้างเงื่อนไขและใช้รางวัลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมตามต้องการ และภาคปฏิบัติ ใช้เวลา 3 ชั่วโมง มีกิจกรรมศิลปะที่ให้ผู้เรียนได้ต่อยอดงานศิลปะรูปแบบเดิมสู่รูปแบบใหม่ จัดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบเดียว โดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั่งทำผลงานศิลปะของตนเองร่วมกัน ส่วนวัยรุ่นคิดว่า ภาคทฤษฎีไม่ควรเกิน 2 ชั่วโมง ส่วนภาคปฏิบัติ 2 ชั่วโมงขึ้นไป ตามความสนใจและความยากของผลงาน และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพบว่า กิจกรรมที่สอนวัยรุ่นมีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายและสั้น ผู้เรียนไม่ต้องเตรียมอุปกรณ์ใดๆมาก็เข้าร่วมกิจกรรมได้ทันที มีบรรยากาศที่เป็นกันเอง และเป็นผลงานศิลปะที่ผู้เรียนนำไปใช้ประโยชน์ได้ มีแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้ **ขั้นนำ** ผู้สอนแจกอุปกรณ์ศิลปะให้กับผู้เรียนและอธิบายรายละเอียด

กิจกรรม **ขั้นปฏิบัติ** ผู้สอนมีการสาธิตการสร้างงานศิลปะให้ผู้เรียนดูและทำตามทีละขั้นตอน โดยจัดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบเดียวให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั่งทำผลงานศิลปะของตนเอง **ขั้นสรุป** ผู้สอนใช้การสะท้อนคิดในการวัดประเมินผล โดยให้ผู้เรียนบอกความรู้สึกที่มีต่อ กิจกรรมศิลปะ และมีการถ่ายรูปพร้อมผลงานร่วมกัน

4) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่

4.1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ควรอธิบายรายละเอียดของสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในชุดกิจกรรมให้ชัดเจน และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพบว่า ควรมีการอธิบายเกี่ยวกับชุดกิจกรรมสั้นๆ ได้แก่ ความเป็นมา วัตถุประสงค์ประกอบของชุดกิจกรรม และมีข้อมูลผู้จัดทำ

4.2) เนื้อหา จากการศึกษาเอกสารพบว่า ศิลปะล้านนา แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และหัตถกรรม ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จิตรกรรม เช่น ลายสักและลวดลายบนกระเบื้องเคลือบ เนื่องจากเชียงรายไม่หลงเหลือจิตรกรรมฝาผนังที่เป็นล้านนาดั้งเดิม มีแต่ที่ย้ายมาจากพระ สถาปัตยกรรม เช่น เจดีย์วัดป่าสัก ประติมากรรม เช่น พระพุทธรูปเชียงแสน และหัตถกรรม เช่น ผ้าทอไทลื้อ โดยศิลปะล้านนาทุกชนิดสามารถใช้จัดกิจกรรมศิลปะได้ ส่วนวัยรุ่นมีความสนใจในสถาปัตยกรรมล้านนา รองลงมา คือ จิตรกรรมล้านนา

4.3) สื่อการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ควรเป็นสื่อที่จับต้องได้ เป็นสมุด มีการจัดความรู้เป็นหมวดหมู่และเรียงลำดับกิจกรรม มีแบบจำลอง มีใบงาน มีตัวอักษรและภาพประกอบชัดเจน แบ่งกลุ่มสิ่งของที่จับได้และห้ามจับ คู่มือคุณค่า ทำด้วยมือ มีคุณภาพ ข้อมูลถูกต้อง น่าตื่นเต้น และอลังการ มีเนื้อหาง่ายและสั้น เข้าใจง่าย ใช้เวลาในการทำกิจกรรมไม่มาก มีเป้าหมายและเงื่อนไขชัดเจน สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อช่วยให้ผู้เรียนทราบข้อมูลกิจกรรมล่วงหน้า มีบาร์โค้ดให้สแกนไปยังฐานข้อมูลออนไลน์ได้ นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่าควรเชิญผู้เชี่ยวชาญที่พูดเก่งและรู้จริงเรื่องศิลปะล้านนามาช่วยให้ความรู้ผู้เรียน มีวิธีการจัดเตรียมสิ่งแวดล้อมสำหรับการทำกิจกรรมศิลปะ ได้แก่ มีสื่อการเรียนรู้ มีอุปกรณ์ศิลปะที่เหมาะสมกับสถานที่ มีโต๊ะ มีเก้าอี้ มีผลงานตัวอย่าง ทำกิจกรรมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติในสถานที่เดียวกัน เปิดเพลงล้านนาสร้างบรรยากาศ มีการซ่อมจัดกิจกรรม มีแผนที่แหล่งเรียนรู้ มีเครื่องมือทำความสะอาด มีทีมงานช่วยเหลือ มีรางวัลและของว่างให้ผู้เรียน ใช้ห้องประชุมกลางแจ้งจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ มีการติดต่อสถานที่ล่วงหน้า และมีการวางแผนประชาสัมพันธ์ที่ดี ส่วนวัยรุ่นชอบใช้สื่อเทคโนโลยี รองลงมาคือ สมุด และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ พบว่า มีการใช้สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ผลงานตัวอย่าง อุปกรณ์ศิลปะตามความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ ป้ายชื่อกิจกรรมแผ่นพับ ใบความรู้ และป้ายชื่อห้อยคอผู้สอน เป็นสื่อที่มีภาษาและความยากเหมาะสมกับวัยผู้เรียน และมีสิ่งอำนวยความสะดวกพร้อม

4.4) แบบประเมินผล ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ควรแบ่งเป็นด้านพุทธิพิสัยและด้านจิตพิสัย มีรูปแบบการประเมินผลที่ทำให้ผู้เรียนอยากทำ เช่น ง่ายง่าย ใช้คำถามสั้นๆ ปลายเปิด ไม่เป็นทางการ ใช้การประเมินผลทางออนไลน์ มีจำนวนข้อน้อย กำหนดให้ผู้เรียนตอบตรงประเด็น มีความตลก และใบงานนำจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพบว่า มีระดับความยากและภาษาที่เหมาะสมกับวัย

5) **วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้** ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็น ได้แก่ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างงานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิมได้ เกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนา ได้รู้จักและเข้าใจในศิลปะล้านนา ส่วนวัยรุ่นต้องการหาประสบการณ์ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับศิลปะล้านนา และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ พบว่า มีการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เทคนิคพื้นฐานของงานศิลปะ

6) **วิธีส่งเสริมการเห็นคุณค่า** จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้คุณค่าศิลปะแต่ละประเภทที่ใช้ในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ พบว่า มีวิธีเรียนรู้คุณค่าจากศิลปะ 4 ประเภท ดังนี้ 1) จิตกรรม เช่น ให้ไปสังเกตลวดลายของงานศิลปะที่ชอบ แล้วให้ผู้เรียนออกแบบลวดลายหรือวาดภาพใหม่ในรูปแบบของตัวเอง ให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะ และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานศิลปะที่คล้ายคลึงกัน ใช้เรื่องราวและความเชื่อทางศาสนาช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกพิเศษ เป็นต้น 2) สถาปัตยกรรม เช่น มีเส้นรูปร่างของสถาปัตยกรรมแล้วให้ผู้เรียนวาดออกแบบต่อเติมให้สมบูรณ์ ใช้เนื้อเรื่องให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกร่วมในกิจกรรม เป็นต้น 3) ประติมากรรม เช่น ให้ผู้เรียนดูงานประติมากรรมแล้ววาดออกแบบใหม่ในแบบของตนเอง มีรูปส่วนใดส่วนหนึ่งหรือเส้นรูปร่างของประติมากรรมให้ดู แล้วให้ผู้เรียนค้นหาชิ้นงานที่ลักษณะตรงกันเพื่อวาดเติมรายละเอียด เป็นต้น 4) หัตถกรรม เช่น ให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะอย่างใกล้ชิด สร้างงานศิลปะดั้งเดิมแบบง่ายๆ โดยประยุกต์ใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในปัจจุบัน ใช้เรื่องความเชื่อเข้ามาช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่ากิจกรรมมีความพิเศษ และให้ลากเส้นตามจุดเพื่อเรียนรู้รูปทรงของงานหัตถกรรม เป็นต้น ผู้เชี่ยวชาญมีวิธีถ่ายทอดคุณค่าของศิลปะล้านนา ดังนี้ ต้องชี้ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนา ใช้สื่อการสอน ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยให้เรียนรู้และซึมซับบรรยากาศจากวัตถุหรือสถานที่จริง ใช้งานศิลปะในการเล่าเรื่องราวและเนื้อหาเกี่ยวกับล้านนาในอดีต ให้ผู้เรียนลงมือทำผลงานศิลปะ ให้ผู้เรียนออกแบบศิลปะล้านนาใหม่ให้ทันสมัยและมีลูกเล่น ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ศิลปะล้านนาที่สนใจ และทำให้เห็นว่าศิลปะล้านนาใช้สร้างรายได้ได้

7) **คุณค่าทางศิลปะ** จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า คุณค่าทางศิลปะแบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าการส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่าทางศิลปะทุกด้าน โดยอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า วัยรุ่นให้ความสำคัญกับความงามมากกว่าประโยชน์ใช้สอย และจากการสอบถามวัยรุ่นพบว่า พวกเขาเห็นคุณค่าด้านเนื้อหาของศิลปะล้านนาอยู่แล้ว

8) **การวัดและประเมินการเห็นคุณค่าทางศิลปะ** จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยพบว่า แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านพุทธิพิสัย ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางพุทธิพิสัยของBloomฉบับปรับปรุง (Anderson & Krathwohl, 2001) ในการวัด ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าเป็นไปได้โดยใช้คำถาม ใช้การทดสอบก่อนและหลังเรียน ให้ผู้เรียนอธิบายผลงานตนเอง ใช้การประเมินตามสภาพจริง ใช้เกม การดูจากผลงานผู้เรียน และใช้การสะท้อนคิด ส่วนวัยรุ่นคิดว่าตนเองมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาในระดับน้อยที่สุด และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะพบว่าการวัดผลโดยใช้โจทย์ง่ายๆที่เชื่อมโยงกับผลงานศิลปะในแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ ให้ผู้เรียนตอบคำถามในสื่อการเรียนรู้ และ 2) ด้านจิตพิสัย ใช้ทฤษฎีการเห็นคุณค่า (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1973) 5 ระดับ ได้แก่ 1. การรับรู้ 2. การตอบสนอง 3. การรู้คุณค่า 4. การจัดระบบคุณค่า 5. การสร้างลักษณะนิสัย โดยคุณค่าอย่างหนึ่งหรือคุณค่าซับซ้อน จากการศึกษาทฤษฎีพบว่า ควรวัดในระดับการรู้คุณค่า ขั้นชื่นชอบคุณค่า เนื่องจากขั้นที่สูงขึ้นต้องใช้

เวลานานในการติดตามผล ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า สามารถวัดได้จากผลงานผู้เรียน พฤติกรรมผู้เรียน การสะท้อนคิด และให้ผู้เรียนแสดงผลงานร่วมกัน เป็นต้น และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ พบว่า มีวิธีวัดผลด้วยการสะท้อนคิด และให้ผู้เรียนบอกความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรม

2. แนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ผู้วิจัยมีแนวทางในการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสอบถามความคิดเห็นวัยรุ่น การสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะและการลงพื้นที่สำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพของแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในเชียงราย เพื่อให้ได้รูปแบบกิจกรรม ดังนี้

มีกิจกรรมที่บูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ มีการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสื่อต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ใช้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสักเป็นแหล่งเรียนรู้ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญและวัยรุ่นเห็นสอดคล้องกันว่า พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสม เพราะมีศิลปะล้านนาหลากหลายประเภท มีการจัดหมวดหมู่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ง่าย และมีสิ่งอำนวยความสะดวกพร้อม นอกจากนี้ผู้สอนสามารถพาผู้เรียนเดินไปเรียนรู้และซึมซับบรรยากาศในวัดป่าสักที่ตั้งอยู่ในบริเวณใกล้เคียง ด้วยวัดป่าสักเป็นแหล่งเรียนรู้กลางแจ้ง จึงจัดกิจกรรมในช่วงเช้าเพื่อหลีกเลี่ยงอากาศร้อน ใช้เวลาทำกิจกรรม 1 วัน แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ **ตอนเช้า** ให้ผู้เรียนทำความรู้จักและเข้าถึงคุณค่าศิลปะล้านนาภายในพิพิธภัณฑ์และโบราณสถาน ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรมการตอบคำถาม วาดภาพ เล่นเกม บทบาทสมมติ พร้อมถ่ายภาพศิลปะล้านนาที่ประทับใจ ใช้บทบาทสมมติและบริบททางประเพณีที่สอดคล้องกับแหล่งเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์ร่วมกับกิจกรรม มีโจทย์ที่ง่ายและใช้เวลาทำน้อย เพราะวัยรุ่นมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาในระดับน้อยและมีเวลาจำกัด **ขั้นนำ** ผู้สอนทำความเข้าใจข้อปฏิบัติบทบาทสมมติ กฎระเบียบและมารยาทในการเข้าชมแหล่งเรียนรู้ ร่วมกับผู้เรียนก่อนทำกิจกรรม แล้วให้วิทยากรนำผู้เรียนชมพิพิธภัณฑ์และโบราณสถาน **ขั้นปฏิบัติ** ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราว ความสำคัญของศิลปะล้านนา จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรมการตอบคำถาม วาดภาพ เล่นเกม บทบาทสมมติ พร้อมถ่ายภาพศิลปะล้านนาที่ประทับใจ **ขั้นสรุป** มีการสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรม กระตุ้นและให้กำลังใจผู้เรียนด้วยของรางวัล

ตอนบ่าย ให้ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนา เนื่องจากคนไทยนับถือพุทธศาสนา จึงสามารถนำความเชื่อทางศาสนามาช่วยให้ผู้เรียนมีอารมณ์ร่วมในบริบททางประเพณี ใช้พื้นที่ห้องประชุมของพิพิธภัณฑ์จัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เพราะมีสิ่งอำนวยความสะดวกครบถ้วน และป้องกันงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์เกิดความเสียหาย **ขั้นนำ** ผู้สอนแจกอุปกรณ์ศิลปะและอธิบายรายละเอียดกิจกรรมแก่ผู้เรียน **ขั้นปฏิบัติ** ผู้สอนทำการสาธิตและให้ผู้เรียนทำตามทีละขั้นตอน ให้ผู้เรียนทำผลงานในรูปแบบเดี่ยว โดยให้นั่งทำร่วมกันกับเพื่อนๆ **ขั้นสรุป** ใช้การสะท้อนคิดและมีการถ่ายรูปพร้อมผลงานร่วมกัน

วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมจะกำหนดตามวัตถุประสงค์การวิจัยประกอบกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญได้ดังนี้ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนา ผ่านการซึมซับผลงานศิลปะและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง มีองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ต้องทำให้คนที่จะมาใช้สามารถเข้าใจภาพรวมของชุดกิจกรรม ด้วยการอธิบายสั้นๆและเข้าใจง่าย 2) เนื้อหา เนื่องจากศิลปะ

ล้านนามีหลายประเภทและมีข้อจำกัดด้านเวลา จึงต้องเลือกศิลปะล้านนาเฉพาะชิ้นที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ามีความสำคัญ มีความโดดเด่น และเป็นของดั้งเดิมที่พบในจังหวัดเชียงราย โดยเลือกให้งานศิลปะให้ครอบคลุมศิลปะล้านนาทุกประเภท 3) สื่อการเรียนรู้ คำนึงถึงความเหมาะสมกับกิจกรรม ความพร้อมของแหล่งเรียนรู้ เวลาในการจัดทำสื่อ และงบประมาณที่มี จากความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญที่ว่า การใช้สมุดคู่มือการเรียนรู้ที่มีการเรียงลำดับกิจกรรมและจัดความรู้เป็นหมวดหมู่ จะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยสอนได้ในกรณีที่ผู้สอนดูแลไม่ทั่วถึง ทำให้ผู้วิจัยออกแบบคู่มือการเรียนรู้ในรูปแบบสมุด และใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นฐานข้อมูลและช่องทางประชาสัมพันธ์เพราะวัยรุ่นเข้าถึงได้ง่าย 4) แบบประเมินผล แบ่งเป็นด้านพุทธิพิสัยและด้านจิตพิสัย มีระดับความยากและภาษาที่เหมาะสมกับวัยรุ่น มีรูปแบบที่สวยงาม น่าทำเพื่อดึงดูดความสนใจของวัยรุ่น เนื่องจากวัยรุ่นมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาล้นเกิน ดังนั้นการวัดและประเมินการเห็นคุณค่าศิลปะควรมีความง่าย โดยใช้คำถามและเกมที่เชื่อมโยงกับผลงานศิลปะในแหล่งเรียนรู้

3. รายละเอียดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

1) แนวคิดและลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการบูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราว ความสำคัญของศิลปะล้านนา จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรมการตอบคำถาม ถ่ายภาพ วาดภาพ เล่นเกม บทบาทสมมติ และการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนา เป็นกิจกรรมที่มีการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสื่อ มีการใช้บทบาทสมมติและมีรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่นซึ่งต้องการประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ได้เป็นตัวของตัวเอง และได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เกิดอารมณ์ร่วมกับบทบาทสมมติและบริบททางประเพณีของกิจกรรม ใช้ระยะเวลาทำกิจกรรม 1 วัน แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนเช้าและตอนบ่าย

ตอนเช้า ใช้เวลา 2 ชั่วโมง ให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องราวและความสำคัญของงานศิลปะล้านนาในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรมการตอบคำถาม ถ่ายภาพ วาดภาพ เล่นเกม บทบาทสมมติ และการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนา มี 2 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 เจดีย์ล้านนาพาสนุก ใช้เวลาในการทำกิจกรรม 50 นาที มีเนื้อหากิจกรรมเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมล้านนา เรื่องความเป็นมา ความสำคัญและรูปแบบของเจดีย์วัดป่าสัก โดยพาผู้เรียนไปทำกิจกรรมที่เจดีย์วัดป่าสัก ให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบเจดีย์ของจริงกับภาพโครงสร้างเจดีย์ ผ่านการวาดเส้นต่อเติมรูปร่างเจดีย์ที่กำหนดไว้ในคู่มือการเรียนรู้ กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาด้านเนื้อหาและด้านประโยชน์ใช้สอย ด้วยการให้ผู้เรียนฟังวิทยากรอธิบายความเป็นมาและความสำคัญของเจดีย์วัดป่าสัก แล้วตอบคำถามสั้นๆเกี่ยวกับเจดีย์วัดป่าสักในคู่มือการเรียนรู้ ด้านรูปทรง ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบภาพรูปแบบเจดีย์วัดป่าสักในคู่มือการเรียนรู้กับของจริง และวาดเส้นต่อเติมรูปร่างเจดีย์ที่กำหนดไว้ในคู่มือการเรียนรู้ โดยมีแผนการจัดกิจกรรมดังนี้ **ขั้นนำ** (30 นาที) ให้ผู้เรียนลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม ผู้สอนใช้บทบาทสมมติโดยบอกผู้เรียนว่าตอนนี้พวกเราได้ย้อนยุคไปในสมัยล้านนา เป็นผู้มั่งคั่งร่ำรวยแล้ว แล้วให้ผู้เรียนออกแบบสร้อยประจำตระกูลโดยให้ผู้เรียนเขียนชื่อตนเองแล้ววาดเส้นตกแต่งลวดลายบนป้ายให้ดูมีความเป็นล้านนามากที่สุด เพื่อใช้หย่อนระหว่างทำกิจกรรม ผู้สอนแจกคู่มือการเรียนรู้ ดินสอและยางลบ ผู้สอนอธิบายรายละเอียดกิจกรรมโดยภาพรวมให้แก่

ผู้เรียน วิทยากรนำชมวัดป่าสัก เรียนรู้ความเป็นมาและรูปแบบเจดีย์วัดป่าสัก **ขั้นปฏิบัติ** (15 นาที) ให้ผู้เรียนใช้ดินสอลากเส้นโครงสร้างเจดีย์และต่อเติมรายละเอียดที่พบเห็นจากเจดีย์จริงลงไป ให้ภาพเจดีย์ในคู่มือการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วตอบคำถามที่กำหนดให้ และ**ขั้นสรุป** (5 นาที) ผู้เรียนที่ทำเสร็จแล้วนำผลงานมารับตราประทับครั้งที่ 1 **กิจกรรมที่ 2 วิถील้านนา** ใช้เวลาในการทำกิจกรรม 1 ชั่วโมง 10 นาที เมื่อทำกิจกรรมที่ 1 เสร็จแล้ว ผู้สอนจะพาผู้เรียนเดินไปยังพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน เพื่อทำกิจกรรมภายในห้องนิทรรศการของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน มีเนื้อหากิจกรรมเกี่ยวกับจิตรกรรมล้านนา เรื่อง ลวดลายของเครื่องถ้วยเวียงกาหลงประติมากรรมล้านนา เรื่อง รูปแบบของพระพุทธรูปล้านนา และหัตถกรรมล้านนา เรื่อง ลักษณะของเครื่องแต่งกายไทลื้อ ความหมายและประเภทของตุ๊กตาคือความเป็นมาและลักษณะของเครื่องถ้วยเวียงกาหลง ความหมายและวิธีใช้เครื่องจักสาน โดยให้ผู้เรียนทำโจทย์ในคู่มือการเรียนรู้ และถ่ายภาพงานศิลปะล้านนาที่ชื่นชอบ กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาด้านเนื้อหาและด้านประโยชน์ใช้สอย ผ่านการให้วิทยากรนำผู้เรียนชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ให้ผู้เรียนตามหาชิ้นงานศิลปะที่ตรงกับภาพวาดในคู่มือการเรียนรู้ และตอบคำถามสั้นๆ เป็นโจทย์ที่ชี้ให้ผู้เรียนเห็นถึงวิถีชีวิตของชาวล้านนาที่แฝงอยู่ในงานศิลปะ เอกลักษณะและความงดงามของศิลปะล้านนา และด้านรูปทรง ให้ผู้เรียนรับรู้ความงามของรูปทรงของงานหัตถกรรมล้านนามาผ่านการวาดภาพและสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะอย่างใกล้ชิด ให้สังเกตและเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบของพระพุทธรูปล้านนาแบบขัดสมาธิเพชรและแบบขัดสมาธิราบ โดยมีแผนการจัดกิจกรรมดังนี้

ขั้นนำ (30 นาที) ให้วิทยากรนำชมพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ 1 รอบ และผู้สอนอธิบายรายละเอียดและเวลาในกิจกรรมให้แก่ผู้เรียน **ขั้นปฏิบัติ** (30 นาที) ให้ผู้เรียนแยกย้ายกันตามหางานศิลปะที่ตรงกับภาพวาดในคู่มือการเรียนรู้ แล้วตอบคำถามในคู่มือการเรียนรู้ ระหว่างหางานศิลปะให้ผู้เรียนถ่ายรูปลวดลายของงานศิลปะที่ชอบมาอย่างน้อย 5 ภาพ พร้อมจดบันทึกที่มาของลวดลายไว้ในคู่มือการเรียนรู้ และ**ขั้นสรุป** (10 นาที) ผู้เรียนที่ทำเสร็จแล้วนำผลงานมารับตราประทับครั้งที่ 2 พร้อมรับของรางวัล

ตอนบ่าย ใช้เวลา 3 ชั่วโมง เป็นการสร้างงานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาที่ประทับใจ ใช้ความเชื่อทางศาสนาทำให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์ร่วมกับบริบททางประเพณีและมีเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน เป็นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่ยังคงรูปแบบของศิลปะล้านนาไว้ มีความท้าทาย และมีเทคนิคการสร้างงานศิลปะที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยจัดกิจกรรมในห้องประชุมของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เพื่อให้มีความสะดวกต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีความเป็นส่วนตัว และป้องกันความเสียหายที่จะเกิดขึ้นกับงานศิลปะในห้องนิทรรศการ มี 1 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 3 สืบสานล้านนา มีเนื้อหาเกี่ยวกับจิตรกรรมล้านนา เรื่อง รูปแบบงานศิลปะล้านนา และการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิม ให้ผู้เรียนนำภาพถ่ายงานศิลปะภายในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติวัดป่าสัก มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายตุ๊กตาคือความเป็นมาและลักษณะของเครื่องถ้วยเวียงกาหลง กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาด้านความรู้สึก โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ จนได้ผลงานศิลปะของตนเองที่ใช้บูชาพระพุทธรูปได้ ทำให้เกิดความรักและภาคภูมิใจในศิลปะล้านนา ใช้คำถามปลายเปิดให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิดตอนทำกิจกรรม ด้านการสร้างสรรค์ โดยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิม และด้านประโยชน์ใช้สอย โดยทำให้ผู้เรียนเห็นว่าศิลปะล้านนาดั้งเดิมสามารถนำมาใช้ในการต่อยอดสิ่งใหม่ ด้วยการให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยมีแผนการจัดกิจกรรมดังนี้ **ขั้นนำ** (10 นาที) ผู้สอนอธิบาย

รายละเอียดกิจกรรมศิลปะ บอกจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนทราบว่า จะทำผลงานเพื่อใช้บูชาพระพุทธรูป แสดงผลงาน ตัวอย่างให้ผู้เรียนดู **ขั้นปฏิบัติ** (2 ชั่วโมง 20 นาที) ผู้สอนสาธิตวิธีการนำรูปแบบศิลปะล้านนาในภาพถ่ายมา ประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายทั้งการนำมาใช้โดยตรงและการตัดทอน ให้ผู้เรียนเขียนแนวคิด ที่มาของชิ้นงาน และร่างภาพด้วยดินสอลงในคู่มือการเรียนรู้ แล้วนำมาแลกเปลี่ยนศิลปะ แล้วลงมือทำชิ้นงานตามที่ทำออกแบบไว้ และ **ขั้นสรุป** (30 นาที) ให้ผู้เรียนเขียนรู้สึกและความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะลงในคู่มือการเรียนรู้ นำตุงไปบูชา พระพุทธรูปในพิพิธภัณฑ์และถ่ายรูปกับผลงานร่วมกัน

2) **วัตถุประสงค์** คือ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนา ผ่านการสัมผัสผลงานศิลปะ และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง

3) **องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้** ได้แก่

3.1) **คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้** ประกอบด้วย ความเป็นมา วัตถุประสงค์ และองค์ประกอบ ของชุดกิจกรรม รายละเอียดของสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในกิจกรรม และข้อมูลผู้จัดทำ

3.2) **เนื้อหา** แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) จิตรกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบศิลปะล้านนา 2) สถาปัตยกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นมาและรูปแบบของเจดีย์วัดป่าสัก 3) ประติมากรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับ รูปแบบของพระพุทธรูปล้านนา 4) หัตถกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะของเครื่องแต่งกายไทลื้อ ความหมายและ ประเภทของตุง ความเป็นมาและลักษณะของเครื่องถ้วยเวียงกาหลง ความหมายและวิธีใช้เครื่องจักสาน

3.3) **สื่อการเรียนรู้** แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ คู่มือการเรียนรู้ เป็นสมุดที่มีการ จัดความรู้เป็นหมวดหมู่ เรียงลำดับกิจกรรมก่อนและหลัง จำต้องได้ มีตัวอักษรและภาพประกอบชัดเจน มีเนื้อหาว่าง และสั้น เข้าใจง่าย ใช้เวลาทำกิจกรรมน้อยและมีข้อมูลถูกต้อง โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์และใบลงทะเบียน 2) สื่อเทคโนโลยี ได้แก่ สื่อสังคมออนไลน์ ใช้อัพโหลดข้อมูลในคู่มือการเรียนรู้ และประชาสัมพันธ์กับผู้เรียน มีบาร์โค้ด ในสมุดให้สแกนไปยังฐานข้อมูลได้ และ 3) สื่ออื่นๆ ได้แก่ วิทยากรที่พูดเก่งและมีความรู้ด้านศิลปะล้านนาอย่างแท้จริง สำหรับนำชมงานศิลปะล้านนาและตอบคำถามผู้เรียน ทีมงานช่วยเหลือ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน เจดีย์วัด ป่าสัก ห้องประชุม และห้องน้ำ สื่อกิจกรรมหรือกระบวนการ ได้แก่ กิจกรรมศิลปะตอนเช้าและตอนบ่าย และการ สาธิตการสร้างงานศิลปะ และสื่อวัสดุ/เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบการเรียนรู้ ได้แก่ ผลงานตัวอย่างที่จำต้องได้ อุปกรณ์ศิลปะ โต๊ะ เก้าอี้ แผนที่บริเวณแหล่งเรียนรู้ เครื่องมือทำความสะอาด รางวัลสำหรับผู้เรียน อาหารและของ ว่าง และป้ายชื่อห้อยคอผู้สอนและผู้เรียน

3.4) **แบบประเมิน** แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านพุทธิพิสัย วัดผลด้วยการให้ผู้เรียนตอบคำถามและ เล่นเกมในคู่มือการเรียนรู้เกี่ยวกับผลงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก โดยเป็นคำถามที่ ส่งเสริมการคิดในหลายระดับ กำหนดโจทย์ให้ผู้เรียนตอบตรงประเด็น มีความตลก มีรูปแบบที่น่าทำ ใช้คำพูดเป็น กันเอง มีความสนุก และมีความน่ารัก และ 2) ด้านจิตพิสัย ใช้แบบสอบถามสำหรับวัดการเห็นคุณค่าของศิลปะ 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง (วิทย์ พิณคันเงิน, 2547) และใช้แบบสังเกตพฤติกรรมสำหรับวัดระดับการเห็นคุณค่า ในระดับการรู้คุณค่า ขึ้นขึ้นชอบคุณค่า ตามทฤษฎีการ เห็นคุณค่า (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1973) และ 3) การเขียนสะท้อนคิด

4) **ผู้สอน** ควรพูดเก่ง รู้จักกระตุ้นผู้เรียน มีบุคลิกยิ้มแย้ม แต่งกายเรียบร้อย และมีความเป็นกันเอง

5) **ผู้เรียน** เป็นวัยรุ่นอายุ 18-25 ปี มีความสนใจในกิจกรรมและมีความเต็มใจมาร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง มีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาและทักษะทางศิลปะที่แตกต่างกัน

อภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา มีประเด็นในการอภิปราย 4 ประเด็น ดังนี้

1. **ด้านแนวคิดและลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม** ในการใช้พิพิธภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการรับรู้คุณค่าของศิลปะ ผู้สอนสามารถใช้งานศิลปะที่จัดแสดงเป็นสื่อในการเรียนรู้ ชี้แนะผู้เรียนสำรวจงานศิลปะเหล่านั้น มีการเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับจากงานศิลปะผ่านกิจกรรมที่กำหนดให้ ไปสู่ความรู้ที่ใหม่และซับซ้อนขึ้น (Duh, 2015) เนื่องจากในพิพิธภัณฑ์มีงานศิลปะล้านนาหลายประเภท ผู้สอนจึงต้องศึกษาและเลือกวิธีถ่ายทอดคุณค่าศิลปะให้เหมาะสมกับประเภทงานศิลปะ เช่น ให้ผู้เรียนเรียนรู้คุณค่างานจิตรกรรมด้วยการสังเกตและออกแบบวาดลายในรูปแบบของตัวเอง ให้ผู้เรียนได้สร้างงานหัตถกรรมดั้งเดิมแบบง่ายๆ โดยประยุกต์ใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในปัจจุบัน เป็นต้น ในการจัดการศึกษาเรียนรู้วัฒนธรรม ผู้สอนควรเป็นผู้เชื่อมโยง ให้คำแนะนำ และทำให้ผู้เรียนซาบซึ้งในคุณค่าของวัฒนธรรม จากการได้ปฏิบัติจนทำได้ ทำเป็น รู้จัก เห็นความหมาย และคุณค่าของวัฒนธรรม การบูรณาการวัฒนธรรมกับการศึกษา นอกจากพาไปเห็นของจริงแล้ว ควรเชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์ว่ามีความหมายและมีคุณค่าต่อชีวิต (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) ดังนั้นลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ต้องมีทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ โดยภาคทฤษฎีเป็นการเรียนรู้คุณค่าจากชิ้นงานศิลปะจริงและสถานที่จริง ให้ผู้เรียนสำรวจงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ เพื่อเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของงานศิลปะล้านนาในอดีต พาไปโบราณสถานที่อยู่ใกล้เคียงเพื่อสัมผัสบรรยากาศจริง ให้ผู้เรียนได้เดินเล่นและสัมผัสงานศิลปะอย่างใกล้ชิด เป็นการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจผู้เรียน มีกิจกรรมที่ชี้แนะให้ผู้เรียนเกิดการสังเกต เปรียบเทียบ แยกแยะจดจำ และสรุปความรู้ที่ได้จากงานศิลปะ

ส่วนภาคปฏิบัติ ให้ผู้เรียนสร้างงานศิลปะในรูปแบบของตนเองโดยใช้แรงบันดาลใจที่ได้จากการสำรวจนิทรรศการศิลปะ เพื่อแสดงออกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากศิลปะล้านนา มีการนำความเชื่อทางศาสนาเข้ามาสอดแทรกในกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ ให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งในกิจกรรมและเกิดความตั้งใจในจิตใจ เพราะโดยพื้นฐานของสังคมไทยนั้น มีความยึดมั่นในพระพุทธศาสนาและขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม อันสะท้อนถึงวัฒนธรรมที่ดีงามในการดำรงชีวิต การสอดแทรกเนื้อหาเหล่านี้ไว้ในโครงสร้างงานศิลปะท้องถิ่น ย่อมจะส่งผลต่อการเชื่อมโยงไปสู่ความดีงามได้แน่นอน (วชิษฐ์ นาสารีย์, 2544)

2. **ด้านวัตถุประสงค์** คือ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนา ผ่านการสัมผัสผลงานศิลปะและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง ให้ผู้เรียนฝึกตัดทอนรูปแบบศิลปะล้านนาให้เป็นรูปแบบของตนเอง ได้ออกแบบ อธิบายแนวคิด และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความง่าย เพราะการได้ฝึกปฏิบัติจริงด้วยตนเอง จะทำให้เกิดทักษะ การที่สามารถทำได้ ทำเป็น เกิดความภูมิใจในตนเองและในสิ่งที่ทำ ทำให้เข้าใจและรักวัฒนธรรมไทย (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545)

3. ด้านองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถแยกประเด็นอภิปรายตามองค์ประกอบ ดังนี้

3.1) **คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้** มีจุดเด่น คือ มีเนื้อหาสั้น เข้าใจง่าย ช่วยให้ผู้ที่ไม่เคยใช้มาก่อนสามารถเข้าใจและนำไปใช้ได้ทันที และมีแผนที่แหล่งเรียนรู้ ช่วยให้เห็นภาพรวมของสถานที่ตั้งแหล่งเรียนรู้ และสามารถวางแผนนำผู้เรียนให้เดินจากสถานที่หนึ่งไปอีกสถานที่หนึ่งได้อย่างปลอดภัย สอดคล้องกับลักษณะสื่อการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่า ควรมีเนื้อหาสั้น เข้าใจง่าย และมีแผนที่บริเวณแหล่งเรียนรู้ (สัญญา วงศ์อร่าม, สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2562; อำไพ ติรณสาร, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2562) ส่วนจุดด้อย คือ ไม่มีกำหนดเวลาใน 1 วัน เช่น ลงทะเบียนกี่โมง ทานข้าวกี่ชั่วโมง มีแต่เวลาของแต่ละกิจกรรม ซึ่งผู้สอนก็สามารถปรับเปลี่ยนเวลาในการทำแต่ละกิจกรรมและวางกำหนดการให้เหมาะสมกับสภาพแหล่งเรียนรู้และเวลาที่มีอยู่ได้ ส่วนเรื่องรูปแบบการจัดวางหน้าคู่มือ ต้องมีการแก้ไขรูปแบบการจัดวางให้ไม่แน่นจนเกินไป ถ้ามีการตกแต่งลดทอนและสีเส้นให้ดูมีความเป็นล้าสมัยมากขึ้นก็จะดูเป็นหนึ่งเดียวกับกิจกรรมศิลปะ

3.2) **เนื้อหา** เนื่องจากเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะล้านนามีความกว้าง จึงต้องมีการศึกษาการแบ่งประเภทของงานศิลปะตามเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า ศิลปะล้านนาแบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และหัตถกรรม (วิณะ จูทะวิภาต, 2545; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556; สันติ เล็กสุขุม, 2549) แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นศิลปินในท้องถิ่นในจังหวัดเชียงรายและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยกำหนดแหล่งเรียนรู้และเลือกงานศิลปะล้านนาที่มีความสำคัญโดดเด่น และเป็นของดั้งเดิมที่พบในจังหวัดเชียงราย โดยเลือกให้มีความครอบคลุมทุกประเภทของศิลปะ จากข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นวัยรุ่นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะพบว่า วัยรุ่นมีความสนใจในสถาปัตยกรรมล้านนามากที่สุด ซึ่งในการจัดกิจกรรมสำหรับวัยรุ่นควรเน้นตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียน (สมชาย รัตนทองคำ, 2554) ดังนั้นชุดกิจกรรมนี้จึงเน้นเนื้อหาเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมให้เด่นกว่าประเภทอื่นๆ โดยมีการพาผู้เรียนไปชมเจดีย์วัดป่าสักที่อยู่ใกล้กับพิพิธภัณฑ์ด้วย

3.3) **สื่อการเรียนรู้** ต้องมีหลากหลายประเภท มีความสวยงามและน่าสนใจ เพื่อให้เหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่นที่ชอบความสวยงามและความแปลกใหม่ (Keel, 1969; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549; ปทุมมา บำเพ็ญทาน, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2562) ชุดกิจกรรมนี้มีสื่อการเรียนรู้ที่สำคัญคือ คู่มือการเรียนรู้ “ล้านนาพาเพลิน” ที่มีลักษณะสอดคล้องกับคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ มีเนื้อหาว่าง่าย สั้น เข้าใจง่าย ใช้เวลาทำไม่มาก มีการจัดหมวดหมู่เนื้อหา เรียงลำดับกิจกรรม มีเป้าหมายและมีเงื่อนไขที่ชัดเจน โดยมีการใช้ระบบสัญลักษณ์เพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าแต่ละหน้าต้องทำอะไรบ้าง (วิณะ จูทะวิภาต, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2562; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2562; สันติ รัตนะ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2562; สัญญา วงศ์อร่าม, สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2562; อำไพ ติรณสาร, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2562) มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมและเป็นฐานข้อมูล เพราะเป็นสื่อที่ใช้ง่าย สะดวก เหมาะสมกับวัยรุ่น มีชีวิตชีวา สามารถแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ทำให้ไม่น่าเบื่อ การเรียนรู้จึงเป็นไปอย่างน่าสนใจ และข้อมูลเข้าถึงทุกคนได้ (ลฎาภา ศรีพสุตา, สุภาวดี สุวรรณเทน, และพงศกร ทองพันธุ์, 2561) วิทยากรมีบทบาทที่สำคัญต่อชุดกิจกรรมอย่างมาก เพราะเป็นผู้ให้ความรู้หลักของกิจกรรม ต้องเป็นคนที่มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาอย่างแท้จริง พุดเก่งและมีอารมณ์ขัน (ฉลอง พินิจสุวรรณ, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2562) ทำให้การฟังความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาไม่น่าเบื่อและมีบรรยากาศที่สนุกสนาน

3.4) แบบประเมินผล เนื่องจากการเรียนรู้คุณค่าทางศิลปะควรประเมินด้านพุทธิพิสัยควบคู่กับจิตพิสัย (Kritzmire, 1993) ผู้สอนจึงให้ความสำคัญกับการประเมินผลด้านจิตพิสัยเป็นสำคัญควบคู่กับการวัดด้านพุทธิพิสัย ด้านพุทธิพิสัยมีการวัดผลตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้คำถามและเกมภายในคู่มือการเรียนรู้สังเกตเนื้อหาและเรื่องราวที่สะท้อนในภาพวาดของผู้เรียน และดูความถูกต้องและเหมาะสมของข้อมูลที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (สนั่น รัตนะ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2562; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2562) ในการออกแบบเกมและคำถามเพื่อใช้วัดความรู้ ต้องมีโจทย์ที่สั้น มีการกำหนดเงื่อนไขที่ชัดเจนหรือไม่ซับซ้อนจนเกินไป ไม่เช่นนั้นอาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหรือมองข้าม เพราะวัยรุ่นไทยเบื่อหนังสือเรียน ทำให้ไม่ค่อยอ่านหนังสือและมีทัศนคติไม่ดีต่อการอ่านหนังสือ (นฤมล เทพนวล, 2558)

ด้านจิตพิสัยเป็นการวัดการเห็นคุณค่าศิลปะของผู้เรียน สามารถแบ่งอภิปราย 2 ประเด็น ได้แก่ การวัดประเมินผลการเห็นคุณค่าในขั้นชื่นชอบคุณค่า และการวัดประเมินผลการเห็นคุณค่าศิลปะ 5 ด้าน ในการวัดประเมินผลการเห็นคุณค่าในขั้นชื่นชอบคุณค่า จากที่ Krathwohl และคณะ (1973) กล่าวถึงพฤติกรรมในขั้นชื่นชอบคุณค่าว่า บุคคลมีความมุ่งมั่นเพียงพอสอดคล้องกับคุณค่าที่จะติดตาม ค้นหา และต้องการคุณค่านั้น ดังนั้นผู้สอนต้องสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนว่า มีความกระตือรือร้นและความเอาใจใส่กับการทำกิจกรรมหรือไม่ นอกจากนี้การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมกระตือรือร้นที่จะค้นคว้าและศึกษาศิลปะ เช่น มีเกมค้นหาผลงานศิลปะ เลือกผลงานศิลปะที่ชอบ ก็จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงคุณค่าในขั้นนี้ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น เพราะการจัดให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงทางศิลปะผ่านการเล่นเกมในพิพิธภัณฑ์สามารถสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ และช่วยให้วัยรุ่นเข้าถึงคุณค่าของศิลปะได้ (Duh, 2015; Lewis, 1990) ในกิจกรรมสืบสานลัณนาที่ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะสามารถสังเกตความเอาใจใส่ในการทำงานศิลปะของผู้เรียนได้ เช่น การค้นหาภาพศิลปะลัณนาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้เป็นตัวอย่างในการวาดภาพ การเลือกวัสดุที่นำมาตกแต่งผลงาน และความกระตือรือร้นในการทำผลงาน เป็นต้น สำหรับผู้เรียนบางคนที่ไม่ค่อยแสดงออกถึงพฤติกรรมที่ต้องการ ก็ต้องใช้การสะท้อนคิดเพื่อให้รู้ว่าพวกเขารู้สึกอย่างไรในการทำกิจกรรม (อำไพ ติรณสาร, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2562)

ในการวัดประเมินผลการเห็นคุณค่าศิลปะ 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง (วิทย์ พิณคันเงิน, 2547) ผู้สอนสามารถวัดโดยใช้แบบสอบถามการเห็นคุณค่าศิลปะลัณนาเป็นหลัก ประกอบกับการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนขณะทำกิจกรรม และให้ผู้เรียนเขียนสะท้อนคิดหลังทำกิจกรรมตามขั้นตอนการสะท้อนคิด (Gibbs, 1988) โดยมีรายละเอียดวิธีวัดการเห็นคุณค่าศิลปะลัณนาด้านต่างๆ ที่สอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ปทุมมา บำเพ็ญทาน, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2562; วัฒนะ จุฑะวิภาต, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2562; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2562; สนั่น รัตนะ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2562; สัญญา วงศ์อร่าม, สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2562; อำไพ ติรณสาร, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2562) ได้แก่ ด้านความรู้สึก สามารถวัดได้จากการให้ผู้เรียนเขียนความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมด้วยคำสามคำ แม้ความรู้สึกที่อยู่ภายในจะไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูดได้ แต่ผู้สอนก็สามารถสังเกตพฤติกรรมเชิงบวกที่พวกเขาแสดงออกมาภายนอกได้ (Shen, 2012) เช่น ยิ้มแย้ม มีสมาธิ แสดงความภูมิใจและยินดีเมื่อผู้สอนถ่ายรูปผลงานของตนเอง เป็นต้น ด้านประโยชน์ใช้สอย สามารถวัดจากการเล่นเกมจับคู่ศิลปะลัณนากับการใช้งาน เติมคำในคู่มือการเรียนรู้ เขียนแสดงความคิดเห็นว่าได้เรียนรู้อะไรใน

กิจกรรมนี้และจะนำไปใช้อนุรักษ์ศิลปะล้านนาอย่างไร และได้ใช้ผลงานของตนเองในการบูชาพระ ด้านความคิดสร้างสรรค์ สามารถวัดได้จากการออกแบบผลงาน ผลงานศิลปะของผู้เรียน และการเขียนสะท้อนคิด ด้านเนื้อหาสามารถวัดได้จากการตอบคำถามเกี่ยวกับความเป็นมาและรายละเอียดของศิลปะล้านนาในคู่มือ การเขียนแนวคิดของผลงานศิลปะ และการเขียนสะท้อนคิด ส่วนด้านรูปทรง สามารถวัดได้จากการให้ผู้เรียนซึมซับความงามของรูปทรงศิลปะผ่านการวาดเส้นลวดลายและรูปร่างของงานศิลปะล้านนาง่ายๆ การเขียนเหตุผลที่ชื่นชอบงานศิลปะล้านนาที่เกี่ยวข้องกับด้านรูปทรง และการให้ผู้เรียนนำรูปทรงของศิลปะล้านนาที่พวกเขาชื่นชอบมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

4) ด้านผู้เรียนและผู้สอน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนามีจำนวนผู้สอนต่อผู้เรียน คือ 1:15 เนื่องจากเป็นจำนวนที่เหมาะสมที่ผู้สอนสามารถดูแลผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง (ปทุมมา บำเพ็ญทาน, **สัมภาษณ์**, 30 มกราคม 2562; สัญญา วงศ์อร่าม, **สัมภาษณ์**, 15 มกราคม 2562; อำไพ ตรีณสาร, **สัมภาษณ์**, 11 มกราคม 2562) ดังนั้นถ้าต้องการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนที่มีจำนวนมากขึ้นก็ต้องเพิ่มจำนวนผู้สอนให้เหมาะสมตามสัดส่วนที่กำหนด ผู้เรียนมีหน้าที่ให้ความร่วมมือในการทำตามกติกาและเข้าร่วมกิจกรรมอย่างเต็มใจ สอดคล้องกับพัฒนาการของวัยรุ่นอายุ 18-25 ปี ที่กล่าวว่า ช่วงวัยนี้เป็นวัยที่กำลังเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ มีความสนใจและมักให้ความร่วมมือในกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและประเพณี (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาและทักษะทางศิลปะที่แตกต่างกัน ประกอบกับความคิดเห็นของวัยรุ่นที่คิดว่าตนเองมีความรู้ด้านศิลปะล้านนาล้น ผู้สอนจึงต้องออกแบบสื่อการเรียนรู้ให้มีระดับความยากที่เหมาะสมกับทักษะและระดับความรู้ของผู้เรียนทุกคน เพราะสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยเกื้อหนุนผู้เรียนที่มีความสนใจและความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกัน ให้สามารถเรียนรู้ได้เท่าเทียมกันได้ (กรมิวิชาการ, 2545)

ผู้สอนมีหน้าที่อธิบายรายละเอียดกิจกรรม นำผู้เรียนทำกิจกรรมต่างๆ จัดเตรียมอุปกรณ์สภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกให้เหมาะสมสำหรับทำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ และสาธิตวิธีทำผลงานให้แก่ผู้เรียน (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2562; สนั่น รัตนะ, **สัมภาษณ์**, 18 มกราคม 2562; สัญญา วงศ์อร่าม, **สัมภาษณ์**, 15 มกราคม 2562) ผู้สอนที่ไม่มีความรู้ด้านศิลปะล้านนาต้องจัดหาวิทยากรหรือผู้ที่มีความรู้ด้านศิลปะล้านนามาช่วยให้ความรู้และนำผู้เรียนชมแหล่งเรียนรู้ โดยผู้สอนทำหน้าที่ในการดูแลและควบคุมภาพรวมของกิจกรรมได้ เนื่องจากผู้สอนศิลปะไทยควรมีความรู้ ความเชี่ยวชาญเฉพาะทางเกี่ยวกับศิลปะไทยโดยตรง (ศุภชัย นทีตานนท์, 2549) เพราะถ้าผู้สอนไม่รู้จักจริง ก็จะทำให้ผู้เรียนไม่เชื่อถือและอาจให้ข้อมูลผิดพลาดได้ ทั้งนี้ผู้สอนควรจะเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการถ่ายทอด รู้จักกระตุ้นผู้เรียน ยิ้มแย้ม แต่งกายเรียบร้อย และมีความเป็นกันเอง ซึ่งสอดคล้องกับบุคลิกภาพของครูที่ดี (จักรแก้ว นามเมือง, 2559)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรเพิ่มขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิด พูดคุย นำเสนอผลงาน และอภิปรายร่วมกันกับเพื่อนๆ เพื่อให้กิจกรรมศิลปะมีความเหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่นที่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ

2. ในการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในพิพิธภัณฑ์จริง ต้องคำนึงถึงความพร้อมของพิพิธภัณฑ์ แล้วปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพของพิพิธภัณฑ์ที่มีอยู่ กิจกรรมที่คิดขึ้นในวิจัยนี้เป็นการออกแบบตามลักษณะของสถานที่ คือ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก ดังนั้นหากมีการจัดในสถานที่อื่น สามารถดัดกิจกรรมสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับลักษณะของสถานที่นั้นๆได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในระดับที่ลึกซึ้งขึ้น ได้แก่ ขึ้นการยินยอมรับ ระดับการจัดระบบคุณค่า และระดับการสร้างลักษณะนิสัยโดยคุณค่าอย่างหนึ่งหรือคุณค่าซับซ้อน

References

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing : a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Bumpentan, P. Lecturer, Huachiew Chalermprakiet University. *Interview*, 30 January 2019.
- Champawan, S. (2015). “phra thāt lān nā : kānthōngthiēo lāe kān’anurak nai sangkhom lōkāphiwat” [Lanna Pagoda : Tourism and Conservation in the globalization society]. *Journal of Fine Arts*, 6(July –December) : 106–137.
- Choibamroong, T. (2008). “chiāng rāi ramluk : thānrāk sū’anākhōt kānthōngthiēo thī yangyūn” [Chiang Rai : Tourism and Sustainability for Today and the Future]. Bangkok: The Thailand Research Fund.
- Damrikun, S. (1999). “lānna : singwætlōm sangkhom lāe watthanatham” [Lanna : Environment Social and Culture]. Bangkok: Thai Cultural Heritage Program.
- Department of Curriculum and Instruction Development. (2002). “khūmū phatthana sū kān rianrū” [Learning Media Development Guide]. Bangkok: Department of Curriculum and Instruction Development
- Duh, M. (2015). The Function of Museum Pedagogy in the Development of Artistic Appreciation. *Journal of Elementary Education*, 8(December), 87–101.
- Gibbs, G. (1988). *Learning by doing : A guide to teaching and learning methods*. Oxford: Oxford Unit.
- Graham, M. A. (2007). Art, Ecology and Art Education: Locating Art Education in a Critical Place-Based Pedagogy. *Studies in Art Education*, 48(4), 375–391.
- Jutawipat, W. (2002). “sinlapa phūmbān” [Folk Art]. Bangkok: Sipprapa.
- _____. Professor Emeritus, Chulalongkorn University. *Interview*, 12 January 2019.
- Keawkwangwan, S. (2006). “chittawitthaya phatthanākān chiwit thuk chuāng wai” [Development Psychology in All Age Range]. Bangkok: Thammasat University Press.
- Keel, J. S. (1969). Herbert Read on Education through Art. *Journal of Aesthetic Education*, 3(October), 47–58.
- Klangburum, C. (2015). “phāsā wairun kap kān plianplāeng waiyākōn Thai nai yuk sōsīalanetwōek” [Adolescent language and Thai grammar changes in social network]. *Academic Journal of Mahamakut Buddhist University Roi Et Campus*, 4(1), 345–354.

- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1973). *Taxonomy of educational objectives: the classification of educational goals handbook II: affective domain*. London: Longman.
- Kritzmire, J. A. (1993). Value-based arts education: Agenda for advocacy. *Arts Education Policy Review*, 94(January-February), 18–22.
- Leksukhum, S. (2006). “sinlapa phāk nūā : riphunchai - lānnā” [Northern art : Riphunchai – Lanna]. (2nd ed.). Bangkok: ancientcitygroup.
- Lewis, H. (1990). *A Question of Values: Six Ways We Make the Personal Choices That Shape Our Lives*. San Francisco: Harper & Row.
- Nammuang, S. (2016). “kānsōn kap thritsadi sām ‘ō” [Teaching with three theories]. *Journal of Mahachula Academic*, 3(2), 84–97.
- Nasaree, V. (2001). “kānsuksā kānnam phūmpanya thōngthin mā chai nai kānchatkān sōn wichāsinlapasuksā radap chan matthayommasuksā tōn ton nai rōngriān khōngkān khayāi ‘ōkāt thāngkān suksā sangkat samnakngān kān prathom suksā chāngwat ‘Ubonratchathani” [A study on the application of local wisdom to instructional organization of art education at the lower secondary education level in schools under the expansion of education opportunity project under the office of the provincial primary education changwat Ubon Ratchathani] (Master’s thesis). Faculty of Education, Chulalongkorn University
- Nateetanont, S. (2006). “kānsuksā kān riān kānsōn sinlapa Thai radap parinya trī nai sathāban ‘udomsuksā sangkat samnakngān khana kammakān kān ‘udomsuksā” [A Study of Thai Art Instruction at the Undergraduate Level in Higher Education Institution under the Jurisdiction of Commission on Higher Education] (Master’s thesis). Faculty of Education, Chulalongkorn University
- Nuchudom, T. (2016) “kānphatthana kitchakam sinlapa phūā songsoēm kānmī sūanruām thāng sangkhom khōng dek lāe yaowachon nai chumchon” [Development of Art Activities to Enhance the Social Participation of Children and Youth in the Community] (Master’s thesis). Faculty of Education, Chulalongkorn University
- Phosithong, P. (2005). “phiphitthaphan Thai kap kān lai tām khwām fan” [Thai Museum and the Pursuit of Dreams]. *Thammasat University archives bulletin*, 9(May–June) : 48–55.
- Pinituwan, C. *Interview*, 2 February 2019.
- Pinkannyen, W. (2004). “sinlapathat” [Sinlapathat]. Bangkok: Meteetips.
- Rattana, S. Lecturer, College of Fine Arts. *Interview*, 18 January 2019.

- Rattanatongkum, S. (2011) “‘ēkkasān prakōp kāsōn wicha 475788 kāsōn thāng kāiyaphāpbambāt phāk ton pīkānsuksā 2554” [475788 teaching materials for physical therapy teaching, beginning of the academic year 2011]. Retrieved on May 8, 2018 from <https://ams.kku.ac.th/aalearn/resource/edoc/tech/54/6learner54.pdf> %250A
- Saisingha, S. (2013). “sinlapa lān nā : rūām nāēkhīt thuk ngāēmum dān prawattisāt sinlapa” [Lanna art : Combines All Aspects of Art History]. Bangkok: Mathichon.
- _____. Professor, Chulalongkorn University. *Interview*, 23 January 2019.
- Shen, L. (2012). *Investigation and Application on Appreciation Methods of Art among Students in Comprehensive Colleges and Universities*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Siamese Heritage Protection Program. (2554). “banthuk kām sēwana thāng wichākān rūāng phiphitthaphan Thai : sakkayaphāp thī nāchai hai koēt phon” [Summary of the forum “Thai Museums: Realizing the Potential”]. Retrieved on May 30, 2018 from http://www.siameseheritage.org/pdf/Museum_summary.pdf%0A
- Sripasuda, L., Suwannathen, S., & Thongpan, P. (2018). “sū mai kām wairun Thai chai yāngrai hai koēt prayōt” [How to Thai adolescent use New media for advantage?]. *Journal of Curriculum and Instruction Sakon Nakhon Rajabhat University*, 10(January–April) : 227–235.
- Tepnual, N. (2015). “kānsuksā phruttikām kām ‘ān sū singphim lāe sū ‘ilekthronik khōng nisit radap parinya trī Khana Suksasāt mahāwitthayalai Naresuan” [A Study on Pined and Electronic Media Reading Behaviors among Undergraduate Students of the Faculty of Education, Naresuan University]. *Journal of Liberal Arts Prince of Songkla University, Hat Yai Campus*, 7(2), 78–97.
- The Institute of Committee of National Education. (2002). “rāingān kāmprachum thāng wichākān rūāng thitthāng watthanatham kām kāsuksā nai krasāe hāeng kām plānplāeng” [Academic Report on the Subject Cultural Direction and Education in a Changing Trend]. Bangkok: VTC Communication Limited Partnership.

Tiranasar, A. Assistant Professor, Chulalongkorn University. *Interview*, 11 January 2019.

Tubporn, H. (2010). “khrōṅkān kānsuksā wikhroṅ kān plūkfang chitsamnuk khwāmpen Thai thī phung prasong kae yaowachon Thai nai bōribot sangkhom Thai patchuban : rāṅgān wīchai chabap sombun” [A Study of an Analysis of the Incultation Awareness of Desired Thainess among Thai Youth in the Context of Contemporary Thai]. Bangkok: Faculty of Education Chulalongkorn University.

Wongaram, S. Associate Professor, Chulalongkorn University. *Interview*, 15 January 2019.