



การจัดการความรู้

(หัวข้อการจัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัย)

วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี

การดำเนินการจัดการความรู้ (หัวข้อการจัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัย) มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ค้นหาความรู้ ประชุมระดมความคิด สืบค้นข้อมูลและค้นหาแหล่งความรู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการจัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัย จัดตั้งทีมงานผู้ประสานงานแต่งตั้งคณะกรรมการและผู้เกี่ยวข้องเพื่อจัดการวางแผนและดำเนินงาน

2. การสร้างและแสวงหาความรู้ โดยมอบหมายให้คณะทีมงานจัดทำ สืบค้นข้อมูลในเนื้อหาหัวข้อการจัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัย ทั้งจากบุคลากรในและนอกสถาบันและเอกสารรวมทั้งจากสื่อทุกประเภท จัดประชุมระดมความคิดของทุกคนในคณะทีมงาน รวมทั้งจัดเชิญวิทยากรผู้ทรงความรู้ เชี่ยวชาญในเนื้อหามาเป็นผู้บรรยายเพื่อให้คณะทำงานได้เกิดความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น

3. การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ นำข้อมูลที่ได้รับทั้ง 2 ส่วน คือทั้งจากที่คณะทำงานสืบค้นมาด้วยตัวเอง และจากการบรรยายของวิทยากรผู้ทรงความรู้มากลั่นกรองและจัดทำเป็นเอกสารแจกจ่ายแก่ผู้ทำ KM ทุกท่าน

4. การประมวลและกลั่นกรองความรู้คณะผู้จัดทำร่วมแบ่งปันความรู้จากข้อ 3. มาประยุกต์ให้เหมาะสมเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัย ผู้จัดทำนำเสนอผลงานวิจัยของแต่ละท่าน ผู้จัดทำร่วมกันตรวจสอบข้อมูลมีการวิเคราะห์และปรับปรุงข้อมูลร่วมกัน ผู้จัดทำนำเสนอผลงานวิจัยของแต่ละท่านรอบที่ 2 ผู้จัดทำร่วมกันตรวจสอบข้อมูลมีการวิเคราะห์และปรับปรุงข้อมูลร่วมกันอีกครั้ง ผู้จัดทำนำเสนอผลงานวิจัยของแต่ละท่านรอบที่ 3 และรอบที่ 4 ผู้จัดทำร่วมกันตรวจสอบข้อมูลมีการวิเคราะห์และปรับปรุงข้อมูลร่วมกันอีกครั้ง

5. การเข้าถึงความรู้ จัดรูปแบบข้อมูลให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นแล้วนำเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และระบบข้อมูล จัดการข้อมูลดิบทุกประเภทให้อยู่ในรูปแบบที่เป็นระเบียบ เข้าใจง่าย แล้วดำเนินการเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และระบบข้อมูลสารสนเทศหลากหลายรูปแบบที่สามารถเข้าถึงได้โดยสะดวก

6. การแบ่งปัน แลกเปลี่ยนความรู้นำเสนอข้อมูลทั้งในองค์กรและนอกองค์กรโดยระบบสารสนเทศที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายโดยเปิดช่องทางให้สามารถเสนอความคิดเห็นได้อย่างกว้างขวาง จัดเสวนาเชิญผู้สนใจและผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมในเนื้อหาเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้

7. การเรียนรู้ บุคลากรได้รับองค์ความรู้ในการจัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัยอย่างเข้าใจกระจ่างแจ้งขึ้น บุคลากรในองค์กรนำความรู้ที่ได้รับจากการทำ KM ไปปรับประยุกต์ใช้ในการทำงานวิจัยสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การสรุปผลในแต่ละครั้งที่รวมกลุ่มจัดความรู้

คณะทำงานและผู้มีประสบการณ์ในการจัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัยร่วมกันแสดงความคิดเห็น

สรุปผลรอบที่ 1 เรื่องแรงบันดาลใจและปัญหา

ก่อนลงมือทำงานสร้างสรรค์ส่วนใหญ่มักเริ่มจากแรงบันดาลใจภายในของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งแต่ละบุคคลก็มีแรงบันดาลใจแตกต่างกันไปตามพื้นฐานครอบครัวและประสบการณ์ การทำวิจัยเรื่องนิทานภาพสำหรับเด็ก ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ที่พบว่าในโรงเรียนต่างๆมีหนังสือนิทานสำหรับเด็กน้อย เพราะหนังสือในเมืองไทยมีราคาแพง จึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะทำหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กแจกให้กับโรงเรียนยากจน ปัญหาคืองานที่สร้างสรรค์ไปไม่ได้รับการต่อยอดให้เกิดประโยชน์จริงตามเป้าหมาย

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องครีวไทย ผู้วิจัยชอบสะสมของเก่า จึงเกิดแรงบันดาลใจจากความประทับใจในของเก่าพื้นถิ่นวิถีชีวิตชนบทไทยๆ ปัญหาที่เกิดขึ้นคือข้อมูลที่ได้อามีไม่ครบ รูปแบบของสถาปัตยกรรมแบบครีวไทยที่สมบูรณ์ตามแบบภาพในอดีตหาได้ยากขึ้น

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ด้วยวัสดุและแร่ธาตุธรรมชาติ เพราะงานภาพพิมพ์ต้องใช้สารเคมีเยอะ ทำให้เกิดปัญหาสุขภาพทั้งผู้เรียนและผู้สอน เมื่อตระหนักถึงปัญหานี้จึงเกิดแรงบันดาลใจต้องการค้นคว้าวิจัยการใช้วัสดุธรรมชาติอื่น ๆ มาทดแทน ปัญหาที่เกิดขึ้นคือสีธรรมชาติมีคุณสมบัติให้สีไม่จัดจ้านเหมือนสีวิทยาศาสตร์

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องการสร้างรูปสุนัขจรจัดด้วยเทคนิคสื่อผสม (Mixed media Art) มีแรงบันดาลใจจากสุนัขจรจัดที่เชื่อมโยงกับปัญหาสังคม จึงสร้างรูปสุนัขขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนสภาพสังคมและตั้งข้อสงสัยว่าผู้รับชมจะสามารถรับสารและตีความเชื่อมโยงกับปัญหาสังคมได้มากน้อยแค่ไหน ปัญหาที่เกิดขึ้นคือปัญหาด้านเทคนิคเวลาสร้างสรรค์จริง

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องจินตนาการจากความต่าง ผู้วิจัยมีความประทับใจต่อธรรมชาติ มีความสุข ความอบอุ่น รู้สึกถึงสายสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันระหว่างตัวเองกับธรรมชาติรอบๆตัว จึงเกิดแรงบันดาลใจสร้างสรรค์งานศิลปะกับพื้นที่ขึ้น และเกิดข้อสงสัยว่าเมื่อนำผลงานชุดเดียวกันไปติดตั้งในสถานที่ต่างๆกันแล้ว การตอบสนองของผู้ชมจะเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ปัญหาที่เกิดขึ้นคือเรื่องของการติดตั้งโยกย้ายไปยังสถานที่ต่างๆ ที่ต้องมีเอกสารรับรอง ทำให้ต้องใช้เวลาในการประสานติดต่อ

คณะกรรมการและผู้มีประสบการณ์ในการจัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัยร่วมกันแสดงความคิดเห็น

สรุปผลรอบที่ 2 เรื่องการสร้างสรรคและการออกแบบเครื่องมือวิจัย

การทำวิจัยสร้างสรรค์นิทานภาพสำหรับเด็ก ผู้วิจัยได้นำวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผนมาดัดแปลงจินตนาการสร้างเรื่องขึ้นใหม่ เรื่องของการสร้างสรรค์จะเน้นที่การออกแบบตัวละครที่สามารถเสริมจินตนาการให้กับเด็ก และเด็กสามารถนำไปวาดภาพได้

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องคร่าวไทย ผู้วิจัยเน้นการเข้าไปมีส่วนร่วมกับชุมชน เพราะงานของผู้วิจัยต้องอาศัยข้อมูลจากพื้นที่จริง ซึ่งเมื่อได้รับการยอมรับจากชุมชนข้อมูลที่ได้จะมาจากข้อมูลของเจ้าของบ้านโดยตรง ทำให้ได้ข้อมูลในเชิงลึกเพิ่มขึ้น

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ด้วยวัสดุและแร่ธาตุธรรมชาติ ผู้วิจัยเน้นความปลอดภัยในการทำงานโดยใช้วัสดุจากธรรมชาติทั้งหมด ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้เป็นที่พึงพอใจ

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องจินตนาการจากความต่าง ผู้วิจัยมีความรู้สึกว่าย่างได้งานที่ไม่สมบูรณ์แบบมากนัก เพราะเงื่อนไขของเวลาที่จะต้องทำให้เสร็จภายในปีงบประมาณจึงต้องจัดการทุกอย่างให้เสร็จตามระยะเวลาที่กำหนด

การออกแบบเครื่องมือวิจัยงานวิจัยสร้างสรรค์เกือบทั้งหมดออกแบบเครื่องมือวิจัยโดยใช้แบบสอบถาม ส่วนงานวิจัยในแง่คุณภาพเชิงประวัติศาสตร์จะใช้ทฤษฎีมาจับ รวบรวมและวิเคราะห์ ซึ่งเป็นข้อที่แตกต่างกัน

คณะกรรมการและผู้มีประสบการณ์ในการจัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัยร่วมกันแสดงความคิดเห็น

รอบที่ 3 การสรุปขบวนการ ขั้นตอน

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องจินตนาการจากความต่าง เริ่มแรกต้องมีแรงบันดาลใจก่อน มีที่มาและความสำคัญ หลังจากนั้นจะต้องมีแนวความคิด จุดมุ่งหมาย วัตถุประสงค์ และเริ่มวางแผนว่าจะสร้างสรรค์งานออกมารูปแบบไหน จากนั้นก็เป็นขั้นตอนของการค้นคว้าหาข้อมูล เลือกสรรวัสดุ อุปกรณ์

งานวิจัยการศึกษางานจิตรกรรมตะวันตกในคริสต์ศตวรรษที่ 19 เริ่มจากความสงสัย ต่อมาจึงค้นคว้าหาข้อมูลในเรื่องที่สงสัย หาที่มา ความสำคัญของปัญหา หาประเด็นที่จะทำให้แตกต่างจากที่มีคนเคยทำมาแล้ว

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ด้วยวัสดุและแร่ธาตุธรรมชาติ เมื่อตั้งหัวข้อและมีประเด็นในการวิจัยตามแรงบันดาลใจแล้ว เริ่มกระบวนการวิจัยด้วยการให้นักศึกษาได้ทดลองนำวัสดุที่บ้านมาให้ นักศึกษาได้เปรียบเทียบการใช้สีสังเคราะห์กับสีจากธรรมชาติ

การทำวิจัยสร้างสรรค์นิทานภาพสำหรับเด็ก ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจว่าอยากทำหนังสือสำหรับเด็ก
ยากจน ทำเพื่อสังคม และอยากให้เด็กๆหันมาอ่านหนังสือนิทานไทยมากขึ้นกว่าหนังสือที่แปลมาจากต่างชาติ
ซึ่งมีราคาแพง จึงนำรากเหง้าของความเป็นไทยมาผนวกกับสมัยใหม่ ดัดแปลงจินตนาการสร้างเรื่องขึ้นมา โดย
ในกระบวนการสร้างสรรค์ก็ได้ลงรายละเอียดในเรื่องการออกแบบบุคลิกและสีสรรของตัวละครเพื่อสร้าง
แรงจูงใจ และเสริมจินตนาการแก่เด็ก

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องคร่าวไทย เริ่มจากแรงบันดาลใจ และเก็บข้อมูลด้วยภาพถ่าย จัดบันทึก
รวบรวมรายละเอียด ร่างภาพเก็บไว้เพื่อนำมาศึกษา และคิดอีกครั้งว่าจะเลือกข้อมูลใดมาสร้างสรรค์

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องการสร้างรูปสุนัขจรจัดด้วยเทคนิคสื่อผสม (Mixed media Art) เริ่มจากแรง
บันดาลใจในการทำงาน ค้นคว้าหาข้อมูล นำมาร่างแบบ และทดลองทำ เมื่อนำเสนอผลงานก็มีการออกแบบ
เครื่องมือวิจัยคือแบบสอบถาม เพื่อพิสูจน์ข้อสงสัย

งานวิจัยดิน เริ่มจากดินที่ซื้อมีราคาแพง และนักเรียนทุกๆรุ่นที่สอนจะมีคำถามว่า ทำไมเราไม่ทำดิน
เอง จึงเกิดแรงบันดาลใจขึ้นมาและเริ่มกระบวนการสำรวจดินในสุพรรณบุรี ลงพื้นที่หาข้อมูล สำรวจในแต่ละ
อำเภอ จนพบดินที่สามารถปั้นขึ้นรูปได้ มีสีสรร คุณภาพดีจากอำเภอศรีประจันต์ จึงเริ่มกระบวนการทดลอง
ต่อเนื่องขึ้นมา

**คณะกรรมการและผู้มีประสบการณ์ในการจัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัยร่วมกันแสดง
ความคิดเห็น**

รอบที่ 4 การวิเคราะห์ สังเคราะห์

คำที่เป็นปัญหาในการวิจัยที่ต้องทำความเข้าใจคือ เราจะใช้กระบวนการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ตอน
ไหน แรงบันดาลใจคืออะไร แรงบันดาลใจ คือ ความรู้สึกอย่างแรงกล้าที่เรามีต่อคน สัตว์ สิ่งของ
สิ่งแวดล้อม หรือ ความคิดนามธรรม แล้วทำให้เราเกิดความคิดสร้างสรรค์เชิงทัศนศิลป์ เมื่อมีแรงบันดาลใจ ที่
จะทำงานสร้างสรรค์ จึงใช้กระบวนการสังเคราะห์ความคิด ออกมาเป็นแนวความคิด จากนั้นหาข้อมูล
สนับสนุนสังเคราะห์ทางกายภาพเพื่อกำหนดวิธีการสื่อสารผลงาน และเนื้อหาภายใน

ความแตกต่างของคำว่าวิเคราะห์และสังเคราะห์ การวิเคราะห์หมายถึง การแยกแยะทางความคิด
เพื่อให้เห็นองค์ประกอบหรือแยกแยะเพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ ว่ามีเนื้อหาอย่างไร สื่อ
อะไร ส่วนการสังเคราะห์ หมายถึงกระบวนการหรือผลของการนำเอาปัจจัยสองอย่างหรือมากกว่าที่แยกกัน
มารวมกันเข้าและก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ความรู้ใหม่ เป็นเครื่องมือทางความคิด หรือทฤษฎี การวิจัย จึงเป็นการ
ค้นหาสิ่งที่ตัวเองและคนอื่นไม่รู้ว่ามีระเบียบและหลักการ คำถามของงานวิจัยมักจะมีเริ่มต้นด้วย why และ
how ไม่ใช่ what

สรุปผลการจัดการความรู้ การทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัย

การจัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัยนับว่าเป็นกระบวนการสำคัญกระบวนการหนึ่งของการเรียนการสอนและจัดเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิรูปการศึกษาเลยทีเดียว การขับเคลื่อนสนับสนุนคณาจารย์ผู้ทำวิจัยและงานสร้างสรรค์ จะเป็นการพัฒนาศักยภาพของคณาจารย์ให้เพิ่มสูงขึ้น และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยมาปรับประยุกต์การเรียนการสอนในชั้นเรียนให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น และสิ่งสำคัญที่สุดคือ กระบวนการนำเสนอองค์ความรู้ในแต่ละหัวข้อของผู้ทำวิจัยควรได้รับการต่อยอดเผยแพร่ในวงกว้างต่อไปเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด และจากการพูดคุยแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นของคณะทำงานและผู้มีประสบการณ์ในการทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัยพบว่า ผู้ทำวิจัยงานสร้างสรรค์ทุกท่านแม้จะมีรายละเอียดของกรอบหัวข้อที่แตกต่าง แต่มีโครงสร้างในการทำงานที่คล้ายคลึงกัน ดังอาจสรุปได้ดังนี้

1. การสร้างสรรค์เกิดจากแรงบันดาลใจหรือข้อสงสัยในบางสิ่งบางอย่าง
2. เกิดการตั้งคำถาม
3. ค้นคว้าหาข้อมูล
4. กำหนดแนวความคิดและขอบเขตในการทำงาน
5. ดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ตามกรอบวิธีการที่ต้องการนำเสนอ
6. วิเคราะห์ผลงานและแก้ไขปัญหา
7. สร้างเครื่องมือในการวิจัยเพื่อพิสูจน์ข้อสงสัย
8. สรุป และประเมินผล

ข้อเสนอแนะ

ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่า งานวิจัยสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่จำเป็นและมีความสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของครูผู้สอนศิลปะ แต่ยังมีผู้สอนอีกจำนวนหนึ่งที่ยังจะไม่ใคร่เข้าใจกระบวนการและลำดับขั้นตอนในการวิจัยสร้างสรรค์ ทางคณะผู้จัดทำจัดการความรู้ (KM) จึงได้เลือกหัวข้อ **การทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัย** เพื่อเป็นการรวบรวมองค์ความรู้จากผู้มีประสบการณ์ให้เป็นระเบียบ อันจะยังประโยชน์ให้แก่บุคลากรท่านอื่นๆที่จะได้นำเทคนิควิธีการเหล่านี้ไปใช้ในการทำงานต่อไป

จากการรวบรวมข้อมูลของอาจารย์ผู้จัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัย ทั้งหมดของวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี ที่ได้ทำงานวิจัยสร้างสรรค์ออกมานั้นน่าจะยังมีข้อขาดตกบกพร่อง มีปัญหาในรายละเอียดต่างๆ และงานวิจัยสร้างสรรค์ที่ได้ทำมายังไม่ใช่ผลงานที่สมบูรณ์แบบ แต่ประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ และการเชิญวิทยากรผู้มีความรู้ชัดเจนมารวบรวมองค์ความรู้เข้าด้วยกันในครั้งนี้ น่าจะยังประโยชน์ให้แก่ผู้สนใจอยู่บ้าง

และเพื่อให้งานวิจัยสร้างสรรค์ดำเนินไปได้อย่างราบรื่นโดยไม่เกิดข้อผิดพลาดอันจะเป็นผลเสียหายต่องานวิจัย ผู้วิจัยจำเป็นต้องมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยไปตามลำดับขั้นของการวิจัยอย่างเป็นระเบียบตามที่ ในรายงานชิ้นนี้ได้ให้ข้อมูลที่ได้จากการจัดการความรู้ (KM) ไว้ เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการจบสิ้นกระบวนการทั้งหมดแล้วที่ลืมไม่ได้คือการประมวลผล สรุปบทเรียนเพื่อนำสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไขมาพัฒนาให้ดีขึ้นในการทำวิจัยครั้งต่อไป การทำวิจัยสร้างสรรค์อยู่เป็นประจำนั้นจะช่วยให้ครูผู้สอนมีวิธีการทำงานที่เป็นระบบมากขึ้น มองเห็นภาพรวมของงานไปจนถึงแผนการปรับปรุงพัฒนาเนื้อหา หรือรูปแบบวิธีการสอนอย่างองค์รวม มีการตัดสินใจที่มีคุณภาพเพราะจะมองเห็นทางเลือกต่างๆได้ชัดเจนกว้างขวางและลึกซึ้งขึ้น ผลจากการทำวิจัยสร้างสรรค์สม่ำเสมอ จะช่วยเสริมสร้างให้ครูผู้สอนศิลปะได้พัฒนาศักยภาพตนเอง และผลสำเร็จในการวิจัยสร้างสรรค์จะนำมาซึ่งความรู้ และความสุข ไปจนถึงประสิทธิภาพที่สูงขึ้นในการปฏิบัติงานการจัดการเรียนการสอน อันจะส่งผลต่อผู้เรียนโดยตรงต่อไป

.....

ภาคผนวก

1. บทสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ของคณะทำงานและผู้มีประสบการณ์การจัดทำผลงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์เชิงงานวิจัย
2. หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบกระบวนการจัดทำและเอกสาร KM
3. รูปภาพ