

# แบบฟอร์มการเขียนแบบถอดประสบการณ์การเรียนรู้ ด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและ สิ่งแวดล้อม

1. ชื่อ-สกุล ผู้เล่าเรื่อง รองศาสตราจารย์ปกรณ์ พรหมวิทักษ์ คณะดิจิทัลอาร์ต

2. ชื่อ-สกุล ผู้บันทึก .....คณะวิชา/หน่วยงาน.....

3. บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง

อาจารย์ผู้รับผิดชอบวิชาศิลปะอาเซียน ซึ่งเป็นวิชาบังคับของนักศึกษาคณะดิจิทัลอาร์ต และเป็นผู้มีบทบาทในการพัฒนาหลักสูตรให้เน้นศิลปะเป็นพื้นฐานความรู้ของนักศึกษาเพื่อนำไปต่อยอดวิชาชีพทางการออกแบบต่อไป

4. เรื่องที่เล่า

การศึกษาและการสอนศิลปะอาเซียนและการประยุกต์ให้ทันสมัย

5. ความเป็นมาของเรื่องที่เล่า

ปัจจุบันนี้ในแต่ละชาติพยายามหาเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อนำมาประยุกต์ในงานพาณิชย์ศิลป์ต่างๆ เป็นศิลปะดั้งเดิมของแต่ละชาติมีเสน่ห์ที่น่าสนใจนำมาพัฒนาในรูปแบบผลิตภัณฑ์ทันสมัย สอดคล้องกับรสนิยมของคนรุ่นใหม่ที่เป็นตลาดหลัก ทำอย่างไรให้นักศึกษาสามารถออกแบบจากโจทย์ที่กำหนดด้วยศิลปะอาเซียน เพื่อสร้างอาชีพและมูลค่าเพิ่มให้ผลงาน

6. วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ใช้ ผู้มีส่วนร่วม อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางการแก้ไข

อาจารย์จะเล่าเรื่องราวของแต่ละประเทศรวมทั้งประสบการณ์ที่อาจารย์ประสบมา ทำให้เรื่องสนุกและน่าสนใจกว่าหนังสือศิลปะ อาจารย์กระตุ้นให้นักศึกษาเห็นความสำคัญและสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้ของศิลปะอาเซียน ซึ่งจะนำศิลปะพื้นบ้านและศิลปะราชสำนักมาสอน เป็นเนื้อหาที่มาก ผู้สอนต้องย่อเนื้อหาและกำหนดโจทย์งานให้นักศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมและนำไปใช้ออกแบบจากความเข้าใจรากเหง้าของศิลปะและวัฒนธรรม จะทำให้งานออกแบบมีฐานของแนวความคิดที่ลึกซึ้ง สามารถอธิบายที่มาและที่ไปของผลงานได้ เมื่อนำไปประกวดสามารถสร้างความเชื่อถือให้กรรมการตัดสินได้ ส่วนผลงานในชั้นเรียนนักศึกษาต้องค้นคว้าหาข้อมูล ทักษะศึกษา ให้ความรู้แบบประเพณีนิยม เพื่อให้ผู้เรียนได้ซึมซับและสัมผัสจากประสบการณ์จริงประกอบการออกแบบ มีการบูรณาการศาสตร์การทำงานจากวิชาศิลปะร่วมสมัย ดิจิทัลเพนต์ติ้ง ให้นักศึกษาออกแบบคอนเซ็ปชวลอาร์ตแบบร่วมสมัย นักศึกษาสามารถออกแบบงานได้อย่างเต็มที่ไม่มีกรอบความคิดหรือบังคับให้ผู้ร่วมสอนท่านอื่นๆมีแนวคิดแบบเดียวกัน ซึ่งทำให้นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ผลงานแบบแปลกๆและเกิดสิ่งใหม่ ผลงานที่ได้ ภาพนิ่ง การ์ตูน ใช้เป็นภาพพื้นหลังและแอนิเมติก ตามความสนใจของนักศึกษา ใช้เอกลักษณ์ของแต่ละประเทศมาประยุกต์ผสมรวมกัน หรือเอาวัฒนธรรมดั้งเดิมมาผสมกับเทคโนโลยี จะทำให้เกิดการกลายพันธ์ทางวัฒนธรรม นักศึกษาบางส่วนเชี่ยวชาญทักษะ แต่ขาดความคิดสร้างสรรค์ ปัญหาความไม่สนใจงานศิลปะและความรู้ทางด้านศิลปะน้อยของนักศึกษาอาจารย์จะเน้นเรื่องที่นักศึกษาสนใจ เช่น การเสียดสีของประเทศพม่าทำให้นักศึกษาสนใจประเทศพม่า การมีรายได้จากงานออกแบบที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงความเป็นไทย จะทำให้นักศึกษากิจการเรียนรู้ศิลปะและความเป็นไทย อาจารย์ให้นักศึกษาสร้างงานโดยไม่มีการกำหนด แต่มีการปรับและพัฒนาจนเป็นงานออกแบบ อาจารย์จะใช้การติดบอร์ดเพื่อให้กำลังใจว่าผลการได้จัดแสดงบนบอร์ด

## 7. ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้น และสิ่งที่ผู้เล่าเรื่องที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าว

นักศึกษาแบ่งได้ 3 กลุ่ม

- นักศึกษาที่ตั้งใจเรียนจะต้องใช้ความสามารถของผู้สอนที่จะทำให้ให้นักศึกษาไม่เบื่อกับเนื้อหาวิชา
- นักศึกษาที่สนใจบ้าง จะสนใจเฉพาะสิ่งที่ตนเองชอบ
- นักศึกษาที่ไม่สนใจเลย ต้องทำให้นักศึกษากลับมาสนใจและแสดงงานของนักศึกษาให้เห็นบนบอร์ดเป็นการสร้างกำลังใจ

ประสบการณ์จากการสอนได้รู้จักการประยุกต์ศิลปะเก่าและใหม่มาผสมผสานกันให้ลงตัว ได้ผลงานร่วมสมัยที่หลากหลาย เกิดการทดลองทำสิ่งใหม่ กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ กล้าคิด กล้าทำ ผู้สอนได้เรียนรู้ว่าไม่จำเป็นต้องเป็นระเบียบ สามารถสลับหัวข้อ สามารถสอนให้ได้อิงความรู้ซึ่มไปกับศิลปะ มีการศาสตร์ศิลปะไทยไปต่อยอดพัฒนากับศิลปะอาเซียน โดยผสมผสานในการทำงานสายดิจิทัลอาร์ต