แบบฟอร์มการเขียนแบบถอดประสบการณ์การเรียนรู้ ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม
ประเด็นความรู้ : การบูรณาการด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมกับการเรียนการสอน

---

1. ชื่อ-สกุล ผู้เล่าเรื่อง อาจารย์พูนลาภ ตั้งอาสนะวิทย์ วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

2. ชื่อ-สกุล ผู้บันทึก คณะกรรมการจัดการความรู้ของวิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

3. บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง

หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์ วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

4. เรื่องที่เล่า

การปลูกฝังความเป็นไทยเพื่อการเรียนหลักสูตรเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์

5. ความเป็นมาของเรื่องที่เล่า

เนื่องจากสาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์ วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต ได้เปิดสอนในหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์ ตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๕๖ โดยในหลักสูตรนี้ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและจริยธรรม รองรับอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ที่กำลังเติบโตในประเทศไทย ซึ่งในการเรียนการสอนของสาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์ มีการนำเอาความรู้ ศิลปวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ บุคคลสำคัญ นำมาประยุกต์เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อถ่ายทอดให้กับคนรุ่นใหม่ในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่าย จึงจำเป็นต้องพัฒนาและต่อยอดความเป็นเลิศของนักศึกษาในด้านวิชาการ และทักษะทางสังคมให้กับนักศึกษา

6. วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ใช้ ผู้มีส่วนร่วม อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางการแก้ไข

- วิธีการหรือกระบวนการที่ทำให้งานนี้ประสบความสำเร็จ

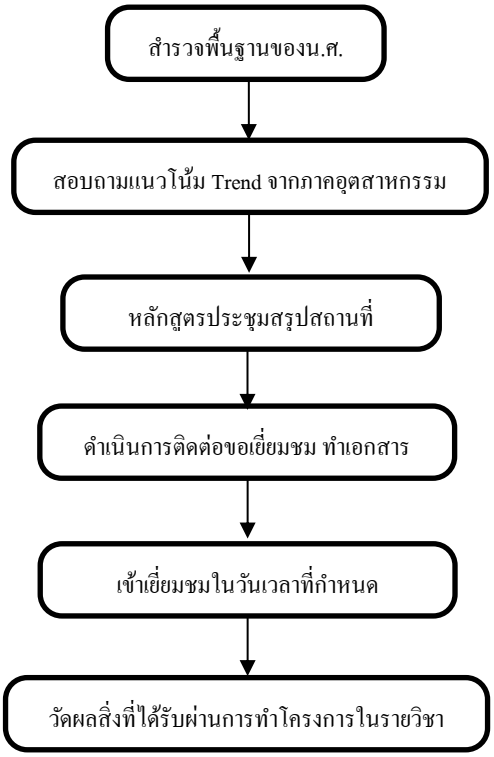
เริ่มต้นที่นักศึกษา – ด้วยนักศึกษาที่เรียนในสาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์ได้ศึกษาวิชาชีพเกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์ การสร้างสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย โดยหลักสูตรได้วางโครงสร้างรายวิชาทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ ซึ่งในรายวิชาจะสอดแทรกเนื้อหาทางจริยธรรม เนื้อหาทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้นักศึกษาได้มีความรู้และทักษะเพิ่มเติมในการออกแบบสร้างสรรค์สื่อได้ แต่ด้วยปัจจุบันเทคโนโลยีของสื่อในการนำเสนอเนื้อหามีการพัฒนาอย่างรวดเร็วตลอดเวลาทั้งเครื่องมืออุปกรณ์ทางฮาร์ดแวร์ และซอฟท์แวร์ในการใช้สร้างสื่อมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทำให้การนำเสนอเนื้อหามีความน่าสนใจ เข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น การพานักศึกษาในสาขาไปศึกษาเพิ่มประสบการณ์นอกสถานที่จากพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ นิทรรศการ หรือสถานประกอบการชั้นนำในอุตสาหกรรม นอกจากจะทำให้นักศึกษาได้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสื่อแล้วยังจะทำให้นักศึกษาได้ซึมซับความรู้ทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่อีกด้วย

อาจารย์ก็ต้องศึกษาด้วย – นอกจากนักศึกษาที่ควรเรียนรู้เสริมประสบการณ์นอกห้องเรียนแล้วอาจารย์ผู้สอนก็เช่นเดียวกัน เนื่องจากองค์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสื่อนั้นเปลี่ยนแปลงพัฒนาอย่างรวดเร็ว อาจารย์ผู้สอนในสาขาจึงจำเป็นต้องศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมให้ทันกับอุตสาหกรรมตลอดเวลา โดยที่ทางสาขาวิชาได้มีความร่วมมือกับสมาคมแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกแห่งประเทศไทย (Thai Animation and Computer Graphic Association; TACGA) และเป็นสมาชิกของสมาคม ACM Bangkok Siggraph จึงทำให้อาจารย์ในสาขามีช่องทางในการติดต่อกับบริษัทผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

และได้เข้าร่วมกิจกรรม อัพเดท ข้อมูลเทคโนโลยีความเคลื่อนไหวในอุตสาหกรรมอย่างทันสมัย รวมถึงเป็นช่องทางในการคัดเลือก ติดต่อเข้าเยี่ยมชมให้ความรู้กับนักศึกษา เช่น การพานักศึกษาเข้าเยี่ยมชมบริษัท Yggdrazil Group บริษัทชั้นนำด้านสื่อแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิก, การพานักศึกษาเข้าชมประวัติศาสตร์ไทยสมัยรัตนโกสินทร์ในรูปแบบสื่อ Interactive ที่นิทรรศน์รัตนโกสินทร์ หรือล่าสุดคือการพานักศึกษาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย (Museum of Contemporary Art หรือ MOCA) เพื่อร่วมชมวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานศิลปะของศิลปินเอกของประเทศไทย เช่น อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ อาจารย์ถวัลย์ ดัชนี เป็นต้น

วัดผลความเข้าใจด้วยผลงาน – หลังจากการศึกษาเยี่ยมชมงานแล้ว ทางสาขาวิชาจะมีการวัดผลความรู้ความเข้าใจที่นักศึกษาได้รับ ผ่านในรายวิชา CMT101 Visual Communication โดยการมอบหมายโครงการปลายภาคที่มีโจทย์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมและความเป็นไทย เช่น โจทย์การออกแบบสื่อรณรงค์ในแคมเปญไทยเท่ ซึ่งนักศึกษาจะต้องมีการวิเคราะห์ตีความจากนามธรรมให้ออกมาเป็นสื่อที่เป็นรูปธรรม ซึ่งการไปศึกษาเยี่ยมชมสถานที่ พิพิธภัณฑ์ทางศิลปะ และสถานประกอบการ จะมีส่วนช่วยในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนี้เป็นอย่างมาก

สรุปกระบวนการในการปลูกฝังความเป็นไทยเพื่อการเรียนหลักสูตรเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์



- อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางการแก้ไข

ในช่วงแรกอุปสรรคและปัญหาหลักของการทำโครงการ คือ การหาวันที่พร้อมกับทั้งนักศึกษาและสถานประกอบการ รวมถึงการติดต่อประสานงานกับสถานที่ สืบเนื่องจากนักศึกษาในสาขามีรายวิชาเรียนจำนวนมาก และลงวิชาเรียนไม่เหมือนกัน จึงมีเวลาว่างไม่ตรงกัน การกำหนดวันจึงมีความยากลำบาก อีกทั้งเมื่อได้วันที่ลงตัวแล้วทำการติดต่อสถานประกอบการก็ไม่สะดวกในวันดังกล่าว ในปีถัดมาจึงมีการเตรียมวางแผนล่วงหน้าและกำหนดวันไปโดยประมาณในช่วงเทอมเบรคซึ่งนักศึกษาจะไม่มีเรียน และเริ่มทำจดหมายติดต่อกับสถานประกอบการล่วงหน้าตั้งแต่ต้นเทอม

7. ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้น และสิ่งที่ผู้เล่าเรื่องที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าว

ผลลัพธ์จากการที่ได้นำเอาความรู้ ศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชน ประวัติศาสตร์ มาบูรณาการกับการเรียนการสอนทำให้อาจารย์และนักศึกษาในสาขาวิชามีผลงานสื่อที่ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมอยู่หลายชิ้น จนมีผลงานประกวดที่ได้รับรางวัลอย่างเป็นรูปธรรม โดยผลงาน Adventure Mate แอบพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวในประเทศไทยได้รับรางวัลชนะเลิศ Startup Thailand League นอกจากจะมีผลงานที่เป็นที่ประจักษ์แล้ว เบื้องหลังของความสำเร็จ คือความภูมิใจของนักศึกษาและอาจารย์ที่ได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานเหล่านี้ขึ้นมา สามารถนำความรู้ที่ได้เรียนมาประยุกต์และได้เผยแพร่สู่สังคมจริง