



โครงการฝึกอบรมความรู้พิพิธภัณฑศึกษา เพื่อพัฒนาขีดความสามารถของบุคลากรด้านพิพิธภัณฑ

1. หลักการและเหตุผล

งานพิพิธภัณฑศึกษาได้ขยายตัวอย่างกว้างขวาง รวดเร็ว แต่บุคลากรผู้มีความรู้ เชี่ยวชาญ การทำงานในพิพิธภัณฑศึกษาเชิงรุกยังมีไม่เพียงพอ การพัฒนาบุคลากรด้านพิพิธภัณฑศึกษาให้สามารถบริหารการทำงาน สร้างคุณค่าแก่สังคมอย่างแท้จริง เพ้าทันสภาวะการอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม และเทคโนโลยี และสามารถสร้างนวัตกรรมทางวัฒนธรรมการทำงานในพิพิธภัณฑศึกษาให้ตอบโจทย์ผู้ชมและสังคม จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง

กลุ่มภารกิจวัฒนธรรมสถานบริการ (iCulture) สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย (RILCA) มหาวิทยาลัยมหิดล ตระหนักถึงความสำคัญของประเด็นดังกล่าว จึงได้ริเริ่มจัดอบรมเพิ่มพูนความรู้ให้แก่บุคลากรด้านพิพิธภัณฑศึกษา และผู้สนใจทั่วไป ที่จะเป้นกำลังสำคัญในการพัฒนากิจการด้านงานพิพิธภัณฑศึกษาในภายภาคหน้า

การจัดอบรมมุ่งเพิ่มพูนพหุปัญญาด้านการทำงานพิพิธภัณฑศึกษาในลักษณะมุ่งผลสัมฤทธิ์ ประสมประสานกับทักษะสำคัญในทศวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน การคิดอย่างมีเหตุผล และการคิดอย่างสร้างสรรค์

รูปแบบการเรียนการสอนมุ่งเน้นผลลัพธ์ โดยใช้การเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์อย่างมีส่วนร่วม (participatory interactive workshop) เน้นให้ผู้เข้าอบรมสร้างความรู้ ด้วยการ “คิดจริง ทำจริง” แล้วใช้กระบวนการไตร่ตรองเชิงวิพากษ์สร้างความรู้จากประสบการณ์ปฏิบัติ คณะผู้สอนคอยช่วยเหลือเอื้ออำนวยให้เกิดกระบวนการการเรียนรู้ร่วมกันจากเรียนรู้เชิงปฏิบัติ บทบาทสมมติ จำลองสถานการณ์จริง การออกแบบเชิงมโนภาพและการทดลอง สอดแทรกสนทนาโต้ตอบ การจัดเก็บข้อมูลในระบบออนไลน์ social media การเสวนาวิสาสะกับผู้ทรงคุณวุฒิในวิทยวนัยต่างๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับงานพิพิธภัณฑศึกษา

ผู้ที่ผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรจักได้รับประสบการณ์ใหม่ ช่วยให้รู้เท่าทันการทำงาน สืบสานด้วยนวัตกรรมพร้อมนำพิพิธภัณฑศึกษาสู่โลกอนาคต สามารถนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาสมรรถนะการทำงาน ในวงวิชาชีพที่แตกต่าง รวมทั้งเป็นวิทยากรนำความรู้ที่ได้ไปเผยแพร่ต่อไปได้

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อพัฒนาสมรรถนะ ของบุคลากรทางพิพิธภัณฑศึกษาให้ทำงานเชิงรุก สร้างคุณค่า มุ่งผลสัมฤทธิ์ออกแบบนวัตกรรมการทำงานโดยคำนึงถึงประโยชน์ผู้เข้าชม

2.2 เพื่อพัฒนาเครือข่ายของผู้ปฏิบัติงานด้านพิพิธภัณฑศึกษาและสายวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

2.3 เพื่อสื่อสารงานพิพิธภัณฑศึกษาสู่สังคม

3. วิธีฝึกอบรม

การอบรมเชิงปฏิสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วม (participatory interactive workshop) บูรณาการทฤษฎี การปฏิบัติ และเชิงวิพากษ์ ดังนี้

รายวิชา iResearcher (innovative researcher – นวัตกรรมการเป็นนักวิจัย)

นวัตกรรมความเป็นนักวิจัยในงานพิพิธภัณฑ์ การใช้มุมมองทางมานุษยวิทยา การตั้งโจทย์คำถาม การเก็บข้อมูล Big Data, visitor insight และ visitor persona บันทึกและวิเคราะห์ข้อมูล การตอบคำถาม การนำเสนอความคิดอย่างมีเหตุผล และการเข้าถึงความหมายของประสบการณ์

รายวิชา iEducator (innovative educator – นวัตกรรมการเป็นนักการศึกษา)

นวัตกรรมการออกแบบกิจกรรมการศึกษา การทำความเข้าใจผู้เรียน การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การเรียนรู้ด้วยความคิดเชิงออกแบบ (design thinking) การฝึกปฏิบัติสร้างต้นแบบของการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการศึกษานำความรู้สู่การปฏิบัติจริง

4. กลุ่มเป้าหมาย

ภัณฑารักษ์และนักอนุรักษ์

นักปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์ ทั้งภาคราชการและเอกชน

นักวิชาการและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานด้านพิพิธภัณฑ์

นักศึกษาระดับบัณฑิตวิทยาลัย

หมายเหตุ : ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเลือกเรียนเฉพาะวิชาที่ตนเองสนใจได้
เพื่อสัมฤทธิ์ผลทางการศึกษาสูงสุด จำกัดผู้เข้าอบรมเพียง 20 คน/รายวิชา

5. ระยะเวลาฝึกอบรม

รายวิชา iResearcher : วันที่ 2 - 4, 9 - 11 สิงหาคม 2562

รายวิชา iEducator : วันที่ 16 - 18, 23 - 25 สิงหาคม 2562

6. หน่วยงานภาคี

- กลุ่มพันธกิจวัฒนธรรมสถานบริรักษ์ (iCulture)
- สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเซีย (RILCA) มหาวิทยาลัยมหิดล
- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร
- พิพิธภัณฑ์ผ้า ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 บุคลากรทางพิพิธภัณฑ์ที่มีศักยภาพ มีความรู้ และทักษะพร้อมนำไปประยุกต์ในสายวิชาชีพ
- 7.2 เครือข่ายผู้ปฏิบัติงานด้านพิพิธภัณฑ์
- 7.3 สังคมรับรู้และให้ความสำคัญแก่พิพิธภัณฑ์ในฐานะเป็นแหล่งการเรียนรู้มากขึ้น

ภาคผนวก

รายวิชา iResearcher (innovative researcher – นวัตกรรมการเป็นนักวิจัย)

ครั้งที่วันที่/	เวลา	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้
1. การตั้งโจทย์ หาปัญหาเป็น(2 สิงหาคม 2562	9.00-12.00 น.		พิพิธภัณฑสถานต้องการนวัตกรรมจาก นักวิจัยอย่างไรบ้าง ? นวัตกรรมของนักวิจัยที่จะไปทำงาน ในพิพิธภัณฑ
	13.00-17.00 น.	ผู้เรียนเข้าใจมุมมองของการ ทำงานวิจัยแบบมุ่งเน้น ประสบการณ์ ผู้เรียนเห็นปัญหาในโลกแห่ง ชีวิตจริงที่เป็นประสบการณ์ ของคน	ทำไมต้องเข้าใจ experience ของคน ? เข้าใจความหมายของประสบการณ์ คือ การเข้าใจคน ปัญหาคืออะไร ? ปัญหา คือ สถานการณ์ที่ไม่พึง ปรารถนา และเราต้องการแก้ปัญหา นั้น
2. visitor insight (เห็นปัญหาจริง(3 สิงหาคม 2562	9.00-12.00 น.	ผู้เรียนตั้งคำถามวิจัยได้	เราจะแก้ปัญหาได้อย่างไร ?
	13.00-17.00 น.		เราอยากเข้าใจอะไรมากขึ้น ?
3. การเก็บข้อมูล (วิ่งหาทางออก(4 สิงหาคม 2562	9.00-12.00 น.	ผู้เรียนได้รับฟังประสบการณ์ การเก็บข้อมูลบน digital platform	เราจะเข้าถึง big data ได้อย่างไร ?
	13.00-17.00 น.	ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ การเก็บข้อมูลตามแนวทาง มานุษยวิทยา	เราจะเข้าถึงจิตใจคนได้อย่างไร ?

ครั้งที่วันที่/	เวลา	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้
4. การวิเคราะห์ข้อมูล (บอกทางแก้ไข) 9 สิงหาคม 2562	9.00-12.00 น.	ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการบันทึกและการวิเคราะห์ข้อมูล	ผู้คนให้ความหมายของประสบการณ์อย่างไร ?
	13.00-17.00 น.		เราเข้าใจใครบ้าง ?
5. การตอบคำถาม (นำไปทดสอบ) 10 สิงหาคม 2562	9.00-12.00 น.	ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติเขียน persona	เราเข้าใจว่าเขาเป็นใคร ? เขาทำอะไร ? ที่ไหน ? เมื่อไร ? อย่างไร ?
	13.00-17.00 น.		Pain point และ Gain point เขา Value อะไร ?
6. รอบคอบใคร่ครวญ 11 สิงหาคม 2562	9.00-12.00 น.	ผู้เรียนได้ฝึกการนำเสนอ	ทำไมต้องเข้าใจ experience ของคน ?
	13.00-17.00 น.	ผู้เรียนได้สะท้อนประสบการณ์ปฏิบัติของตนเองและรับฟังข้อมูลป้อนกลับจากวิทยากร	เราได้เรียนรู้อะไร ?

*กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

รายวิชา iEducator

(innovative educator – นวัตกรรมการเป็นนักการศึกษา)

ครั้งที่วันที่/	เวลา	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้
1. หาปัญหาเป็น 16 สิงหาคม 2562	9.00-12.00 น.	ผู้เรียน foresight การศึกษา สำหรับโลกอนาคต	ครูผู้ทำงานด้านนวัตกรรม craft is innovation disruption by craft
	13.00-17.00 น.	ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการคิดเชิง ออกแบบเพื่อการออกแบบ การศึกษา	การออกแบบการเรียนรู้ เริ่มต้นที่การทำความเข้าใจ ผู้เรียน
2. เห็นปัญหาจริง 17 สิงหาคม 2562	9.00-12.00 น.	ผู้เรียนปรับใช้กระบวนการ empathize, define	ตั้งโจทย์เพื่อวางผลการเรียนรู้ที่ คาดหวัง
	13.00-17.00 น.	ผู้เรียนปรับใช้กระบวนการ ideate	ระดมสมอง
3. วังหาทางออก 18 สิงหาคม 2562	9.00-12.00 น.	ผู้เรียนสามารถสร้าง prototype การเรียนรู้	ออกแบบ prototype การเรียนรู้
	13.00-17.0 น.		เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ การออกแบบ prototype
4. บอกทางแก้ไข 23 สิงหาคม 2562	9.00-12.00 น.	ผู้เรียนสามารถนำความรู้	experiential learning
	13.00-17.0 น.	สู่การปฏิบัติ	

ครั้งที่วันที่/	เวลา	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้
5. นำไปทดสอบ 24 สิงหาคม 2562	9.00-12.00 น.	ผู้เรียนสามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้แบบ design thinking ได้	Design learning (training the trainer)
	13.00-17.00 น.		round table เรื่อง application และออกแบบแผนการสอนด้วยตนเอง
6. รอบคอบ ใคร่ครวญ 25 สิงหาคม.2562	9.00-12.00 น.	ผู้เรียนได้ใคร่ครวญความคิด	นำเสนอแผนการสอนและรับฟัง feedback
	13.00-17.00 น.	ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจ มั่นใจใน spirit ของความเป็นครู แบบ craft	museum echo เวทีเสวนา “ครู คร่ำฟ”

*กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม