

Enhancing Students' Learning Potential through Promoting Students' Participation in Art Competitions

การพัฒนาศักยภาพและประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะของนักเรียนด้วยการส่งเสริมเข้าร่วม กิจกรรมการประกวดแข่งขันทางศิลปะ

Thairoj Phoungmanee^{1,*}, Issariyaporn Chaikularb², Orathai Jitthaisong³, Kochasee Jareansuk⁴,
and Teerapong Pitaksaringkarn⁵

ไทยโรจน์ พวงมณี^{1,*}, อิศริยาภรณ์ ชัยกุลหลาบ², อรทัย จิตไธสง³, คชสิทธิ์ เจริญสุข⁴ และ ชีระพงษ์ พิทักษ์ศตุงคาร⁵

¹Visual Arts Program, Faculty of Humanities and Social Science, Loei Rajabhat University

^{2,5}Digital Arts Program, Faculty of Humanities and Social Science, Loei Rajabhat University

³Environmental Science and Technology Program, Faculty of Science and Technology, Loei Rajabhat University

⁴Music Program, Faculty of Humanities and Social Science, Loei Rajabhat University

¹สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

^{2,5}สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

³สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสิ่งแวดล้อม คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

⁴สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

Article Info

Article history:

Received: September 23rd, 2025

Revised: October 15th, 2025

Accepted: October 19th, 2025

Published: December 31st, 2025

Keywords:

Development Potential,
Experiences in Art Learning,
Art Competition Events

Corresponding Author:

Thairoj Phoungmanee,
Visual Arts Program, Faculty of
Humanities and Social Science,
Loei Rajabhat University

*Email: thai-roj@hotmail.com

This is an open access article under
the CC BY-NC-SA license.



ABSTRACT

This academic article aimed to present a conceptual framework for developing students' potential and artistic learning experiences by promoting their participation in art competitions. The methodology involved a documentary study and participating in art competition events for data collection. The findings indicated that encouraging students to participate in art competitions, as facilitated by schools and teachers, serves as a co-curricular activity that provides direct learning experiences. It developed potential in areas of technical skills, creative thinking, and self-management, guiding students towards becoming accomplished individuals who can achieve awards or certificates of recognition. These accomplishments fostered a sense of pride and contributed to building a portfolio for higher education applications. Furthermore, participating in such competitions positively changed students' attitudes, broadened their worldview, enhanced their patience and perseverance, and adapted to research and experimentation continuously. For teachers, the outcomes included a consistent pursuit of innovative teaching methods and the establishment of a professional network among educators who also

คำสำคัญ:

การพัฒนาศักยภาพ,
ประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะ,
การประกวดแข่งขันทางศิลปะ

guided students in competitions. Regarding school-level development, this study suggested enhancing co-curricular activities to foster a competitive atmosphere and stimulate enthusiasm among students who were seeking inspiration and platforms to showcase their skills.

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนาศักยภาพและประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะของนักเรียนด้วยการส่งเสริมเข้าร่วมกิจกรรมการประกวดแข่งขันทางศิลปะ ใช้การศึกษาเอกสารและการเข้าร่วมงานการจัดประกวดแข่งขันทางศิลปะในการเก็บรวบรวมข้อมูล พบว่า การส่งเสริมนักเรียนให้เข้าร่วมการประกวดแข่งขันทางศิลปะของโรงเรียนและครูเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่สามารถสร้างประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ และพัฒนาศักยภาพด้านทักษะการคิดสร้างสรรค์ และการบริหารจัดการตนเองให้เป็นผู้ที่มีความสามารถก้าวไปสู่การเป็นผู้ที่ได้รับรางวัลจากการประกวดแข่งขันหรือรับเกียรติบัตร เพื่อความภาคภูมิใจและการสร้างแฟ้มสะสมผลงานสำหรับใช้ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น นอกจากนี้ผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมการประกวดแข่งขันจะพัฒนานักเรียนให้มีทัศนคติที่เปลี่ยนไป มีโลกทัศน์ที่กว้างขึ้น มีความอดทน ความพยายาม มีวิธีการศึกษาค้นคว้า และทดลองอย่างต่อเนื่อง สำหรับผลที่เกิดขึ้นกับครูคือ ทำให้ครูแสวงหาวิธีการสอนแบบใหม่ อยู่เสมอ และสร้างเครือข่ายครูที่ส่งนักเรียนเข้าร่วมการประกวดแข่งขัน ส่วนการพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรในโรงเรียนเพื่อสร้างบรรยากาศการแข่งขัน สร้างความกระตือรือร้นให้กับนักเรียนที่ต้องการแสวงหาแรงบันดาลใจและการแสดงออกตามความถนัด

1. บทนำ (Introduction)

ศิลปะ (Arts) เป็นศาสตร์การเรียนรู้ด้านมนุษยศาสตร์ที่ถูกนำมาจัดการเป็นหลักสูตรการเรียนการสอนรายวิชากลุ่มสาระศิลปะ โดยมุ่งพัฒนานักเรียนให้มีศักยภาพด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม ส่งเสริมให้นักเรียนแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการได้อย่างมั่นใจ เหมาะสมกับความถนัดและสอดคล้องกับการเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัย ผลการเรียนรู้ศิลปะก่อให้เกิดความรู้สึกรักสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าศิลปะ (Suwan & Songserm, 2023) การจัดกิจกรรมศิลปะจะช่วยพัฒนาศักยภาพนักเรียนด้านการคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียด ส่วนผลที่เกิดขึ้นคือ ความกล้าแสดงออก และความกระตือรือร้นต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้คนในสังคมยอมรับ Janhom (2021) กล่าวว่า กระบวนการทางศิลปะจะช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางปัญญาของนักเรียน เช่น การศึกษา สืบค้น การวิเคราะห์ สังเคราะห์ การตีความหมายสิ่งที่ตนเองประทับใจได้อย่างเป็นระบบ สำหรับการสอนศิลปะตามหลักสูตรกลุ่มสาระศิลปะนั้น ครูต้องออกแบบกิจกรรมศิลปะพัฒนานักเรียนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตรการเรียนการสอนของโรงเรียน

(ส่วนแนวคิดการจัดการเรียนศิลปะที่ครูนำมาใช้คือ Discipline Based of Arts Education (DBAE) จากสถาบันศิลปะเกตตี้ (Getty Institute) มีเนื้อหาครอบคลุม 4 แกน ได้แก่ แกนศิลปะปฏิบัติ (Art Production) แกนประวัติศาสตร์ศิลปะ (Art History) แกนศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) และแกนสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) (Po-Ngern, 2018) ซึ่งเนื้อหาการเรียนรูทั้ง 4 แกนจะช่วยพัฒนาศักยภาพด้านการคิดและการเชื่อมโยงในมิติเรื่องราวที่อยู่ในชีวิตประจำวันหรือประเด็นที่มีการพูดถึงในสังคมสู่การปฏิบัติการ และนำเข้าสู่กระบวนการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบ ความคิดสร้างสรรค์ และค้นหาคุณค่าความงามที่อยู่ในผลงานนั้น ๆ

การจัดการศึกษากลุ่มสาระศิลปะในระบบโรงเรียนนั้นครูจะออกแบบหลักสูตรการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรและช่วงวัยของนักเรียน ได้แก่ การพัฒนาร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมผ่านกิจกรรมศิลปะที่ครูศิลปะจัดขึ้น ส่วนการเรียนรู้เสริมนอกระบบการศึกษานั้นเป็นกิจกรรมที่ภาครัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษาจัดขึ้นเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา และเสริมศักยภาพครูให้นำความรู้ไปใช้จัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพ ส่วนกิจกรรมที่จัดสำหรับนักเรียนนั้นจะช่วยเสริมสร้างความรู้เก่าและพัฒนาไปสู่ความรู้ใหม่ที่เอื้อต่อการนำไปใช้พัฒนาตนเอง เช่น กิจกรรมการอบรม การสัมมนา การประชุมเชิงปฏิบัติการ การเข้าค่ายเรียนรู้ศิลปะ และการประกวดแข่งขันทางศิลปะ สำหรับกิจกรรมการจัดประกวดแข่งขันทางศิลปะนั้นเป็นกิจกรรมนอกหลักสูตรที่ภาครัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษาจัดขึ้น เพื่อขับเคลื่อนองค์กรและนักเรียนให้ใช้ทักษะและความรู้ทางศิลปะมาร่วมสร้างความสำเร็จได้ ซึ่ง Maa Illustration (2023) กล่าวว่า การประกวดแข่งขันทางศิลปะมีหลายระดับ เช่น ระดับโรงเรียน ระดับประเทศ และระดับนานาชาติ ที่องค์กรผู้จัดต่างเห็นคุณค่าและประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพนักเรียนด้านการคิดสร้างสรรค์และจินตนาการให้สามารถแข่งขันกับนักเรียนประเทศต่าง ๆ ในโลกได้ ซึ่งผู้บริหารโรงเรียนและครูส่วนใหญ่เห็นความสำคัญของการเข้าร่วมเพราะจะช่วยพัฒนานักเรียนด้านความรู้ ความคิด และการประยุกต์ใช้ความรู้ไปสู่การสร้างผลงานที่มีคุณภาพ ดังนั้นผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน ครู นักเรียน และผู้ปกครองจึงต้องร่วมมือกันหนุนเสริมนักเรียนและต้องติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหวอยู่เสมอเพื่อเป้าหมายคือการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนผ่านรางวัลและเกียรติบัตรที่หน่วยงานผู้จัดมอบให้กับนักเรียน ครู และโรงเรียน

อย่างไรก็ดีการประกวดแข่งขันทางศิลปะทุกระดับ ภาครัฐและเอกชนต้องมีโครงการและกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการเข้าร่วมของนักเรียนนั้นจะทำให้ได้เรียนรู้ถึงระเบียบการแข่งขันในแต่ละแห่ง ทำให้นักเรียนมีทักษะการวิเคราะห์ถึงเงื่อนไขต่าง ๆ ที่ผู้จัดนำมาใช้ประกวดแข่งขันและสอดคล้องกับเกณฑ์การตัดสินของคณะกรรมการ เช่นเดียวกับการประกวดแข่งขันจะสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองให้ก้าวหน้าอย่างรับผิดชอบ เพราะการแข่งขันถือว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องมีแรงจูงใจและมีระเบียบวินัย ทั้งเวลาส่วนตัว สื่อวัสดุสร้างสรรค์ เรื่องราว และเทคนิควิธีการ จึงได้เรียนรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะนิสัยตนเองที่จะต้องมีความกดดันต่อปัญหาและมีพฤติกรรมที่ชอบความท้าทายตนเองกับทุกสิ่งที่มีความยาก ดังนั้นการประกวดแข่งขันจึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้เสริมจากโรงเรียนที่ช่วยพัฒนาทักษะและความเป็นมืออาชีพของนักเรียนให้ก้าวไปสู่การเป็นคนศิลปะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งก่อนการประกวดแข่งขันศิลปะนั้น ครูมีบทบาทสำคัญที่จะต้องอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียนได้ใช้ความรู้และทักษะเฉพาะตัว โดยครูต้องค้นหารูปแบบการฝึกทักษะ เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการค้นหาข้อมูล และคิดสร้างสรรค์ตามประเด็นที่หน่วยงานจัดประกวดแข่งขันต้องการ ซึ่งกระบวนการที่ครูกลุ่มเอกลาด้วยวิธีการต่าง ๆ ย่อมทำให้นักเรียนมีโลกทัศน์ที่กว้างขวางขึ้น รู้จักการเป็นผู้นำและการเป็นผู้ตาม รู้จักการนำเสนอและการวิพากษ์วิจารณ์ รู้จักและเข้าใจถึงความสำเร็จและไม่สำเร็จ การรับรู้ถึงชัยชนะและความพ่ายแพ้ของการเข้าร่วม

ประกวดแข่งขัน (Kondratenko et al., 2022) ดังนั้นนักเรียนที่เข้าร่วมประกวดแข่งขันทางศิลปะจึงต้องอดทน มุ่งมั่น ไม่ย่อท้อ แม้จะไม่ชนะก็ตาม โดยครูจะต้องพัฒนาวิธีการคิดแบบใหม่ ๆ ให้นักเรียน เช่น มองความล้มเหลวเป็นโอกาส นอกจากนี้ครูต้องสร้างเครือข่ายการเรียนรู้จากผู้ปกครองและครูโรงเรียนอื่น ๆ เกี่ยวกับวิธีการฝึกซ้อม การเตรียมตัว การหาแหล่งทุนสนับสนุน การค้นหาวิธีการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการตีความหมายเรื่องราว จนได้แนวทางการสร้างรูปแบบศิลปะออกมา องค์ความรู้เหล่านี้จะช่วยให้ครูได้เข้าใจถึงการประกวดแข่งขันมากยิ่งขึ้น และนำไปวางแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักเรียนห้องเรียนปกติอย่างมีคุณภาพและมีความหมายกับชีวิต

การประกวดแข่งขันศิลปะจึงเป็นพื้นฐานการเติบโตส่วนบุคคล (Kondratenko et al., 2022) ที่ช่วยเติมเต็มความปรารถนาที่จะร่วมสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับนักเรียนคนอื่นๆ ซึ่งการเข้าร่วมประกวดแข่งขันศิลปะจะเติมเต็มบุคลิกภาพเชิงการสร้างสรรค์ให้นักเรียนด้วย เช่น การกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ด้วยการจัดองค์ประกอบศิลปะที่ประสานสัมพันธ์ของเนื้อหาเรื่องราวอย่างลงตัว หรือการกล้าทดลองผลงานเทคนิคการแต้ม การระบาย การสลัดสี และการปะติดวัสดุให้เป็นผลงานที่แปลกใหม่ (Berdnik et al., 2017) ขณะที่นักเรียนบางส่วนที่ต้องใช้หลักฐานเพื่อแสดงศักยภาพที่จะสมัครเข้าศึกษาต่อในระดับสูง ซึ่งแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ถือว่าเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยบ่งชี้ตัวตน และการพัฒนาทักษะผ่านการเข้าร่วมประกวดแข่งขันที่มีรางวัลและใบประกาศเป็นสิ่งรับรองความสามารถ (West, 2024) ซึ่งในการประกวดแข่งขันจะมีคณะกรรมการที่เชี่ยวชาญมาตัดสิน อาจเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียง หรือนักวิชาการร่วมตัดสินผลงาน ซึ่งคณะกรรมการจะใช้ข้อวิสัยในการตัดสินผลงานศิลปะอย่างไรก็ตาม ตัวตนของคณะกรรมการตัดสินที่สะท้อนอย่างตรงไปตรงมา ย่อมเป็นจุดแข็งที่สามารถช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับนักเรียนได้เรียนรู้มุมมองและวิธีการคิดของคณะกรรมการที่หลากหลายด้วย (Serenade Team, 2025) จากที่กล่าวมา การประกวดแข่งขันทางศิลปะจึงเป็นกิจกรรมการศึกษาตามอัธยาศัย ที่ได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ส่วนกิจกรรมมีบทบาทเสริมการศึกษาในระบบ ช่วยให้นักเรียนได้รับรู้ทักษะใหม่ ๆ ได้พิจารณาถึงศักยภาพตนเอง รสนิยม ความชอบ และทักษะการสร้างสรรค์ในบริบทที่กว้างขวางขึ้น เช่นเดียวกับการมีประสบการณ์การรับฟังการวิจารณ์จากคณะกรรมการที่เข้มข้น เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนกลับไปทดลอง และค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะรูปแบบใหม่ ๆ ที่มีคุณภาพ สำหรับบทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาศักยภาพและประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะของนักเรียนด้วยการส่งเสริมเข้าร่วมกิจกรรมการประกวดแข่งขันทางศิลปะ มีโครงสร้างเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีการจัดประกวดแข่งขัน ผลการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพนักเรียนและครู รวมถึงข้อเสนอแนะการส่งเสริมให้นักเรียนเข้าร่วมประกวดแข่งขันทางศิลปะ ซึ่งผลจากการศึกษานี้จะขยายมุมมองทางความคิด สร้างแนวคิดให้กับผู้เกี่ยวข้อง และสร้างหลักสูตรเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่สอดคล้องกับศักยภาพของนักเรียน โรงเรียนและเป้าหมายทางการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพคนของชาติ

2. แนวคิดและทฤษฎีการประกวดแข่งขันศิลปะ

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะ

ศิลปะเป็นมากกว่าทฤษฎี เพราะมีนัยที่แฝงไว้ด้วยความคิดและจิตวิญญาณของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนศิลปะในโรงเรียน จึงต้องจัดกิจกรรมการพัฒนานักเรียนให้แสดงความรู้สึกลึกซึ้งของสิ่ง ๆ ต่างรอบตัวผ่านรูปทรงและการจัดองค์ประกอบศิลปะที่มีนัยเชิงความหมาย ครูจึงต้องสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักเรียนด้วยการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ เช่น ห้องเรียนมีภาพงานศิลปะที่มีชื่อเสียงประดับ มีผลงานนักเรียนทุกคนแสดง

มีหนังสือและเอกสารสำหรับการค้นคว้า และมีอุปกรณ์ที่พร้อมให้นักเรียนปฏิบัติการสร้างสรรค์ โดยครูจะมีบทบาทสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ท้าทาย กระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และมีทัศนคติใหม่ ๆ ด้วยการชื่นชมและให้กำลังใจนักเรียนทุกคนที่ได้แสดงออกทางศิลปะ (Saiphon, 2025) ผลงานศิลปะของนักเรียนจึงต้องมีอิสรภาพทางความคิดและรูปแบบการแสดงออกที่สร้างสรรค์และแปลกใหม่อยู่เสมอ โดยเฉพาะการนำเรื่องราวในชีวิตหรือเรื่องในสังคมมาถ่ายทอดและสะท้อนประสบการณ์ทางสุนทรียภาพที่สัมพันธ์กับชีวิต ดังนั้นคำว่า ศิลปะ (Arts) จึงอาจหมายถึง ผลผลิตที่มาจากการกระทำและการสัมผัสสิ่งรอบตัวของผู้สร้างสรรค์ ที่แสดงออกเชิงนัยถึงการชื่นชม การเห็นคุณค่าความงามด้วยการถ่ายทอดความรู้สึกและประสบการณ์ออกมาเป็นเรื่องราวที่สื่อความหมายได้ โดยผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และทักษะทางศิลปะที่ตนเองถนัด (Suwan & Songserm, 2023) สำหรับการจัดการเรียนรู้ศิลปะในระบบโรงเรียนและนอกโรงเรียนนั้น ล้วนต้องทำการวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้เป็นระบบ กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายให้ชัดเจน เน้นวิธีการและกระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะที่จะส่งผลต่อการเรียนรู้และการพัฒนานักเรียนเป็นหลัก มี 5 ขั้นตอนดังนี้ (1) ขั้นตอนเตรียมบริบทเนื้อหาการเรียนรู้ตามความจริงที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ (2) ขั้นตอนการตั้งเป้าหมายการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น การพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา (3) ขั้นตอนการวางแผนการจัดการเรียนการสอน เช่น การเตรียมบรรยากาศห้องเรียน การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ การเตรียมสื่อการสอน หรือการเตรียมวิทยากรมาให้ความรู้ (4) การดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามแผนการสอนที่วางไว้ โดยครูมีบทบาทสำคัญต่อการกระตุ้นจิตใจให้เนื้อหาบทเรียนมีความน่าสนใจในสายตาของนักเรียน และ (5) ขั้นตอนการติดตามและประเมินผล ด้วยการตรวจสอบ วิพากษ์วิจารณ์ผลงานสร้างสรรค์ การพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการทดสอบ (Po-Ngern, 2018)

อย่างไรก็ดีครูนับว่าเป็นบุคลากรที่มีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน เพราะช่วยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนได้พัฒนาความรู้ ความคิด และทักษะใหม่ ๆ อยู่เสมอ ซึ่งครูจะต้องทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เป็นองค์ความรู้ใหม่ สื่ออินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์อยู่เสมอ ทั้งนี้เพื่อนำความรู้ใหม่ที่ทันสมัยมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์และเป้าหมายการเรียนรู้ในแต่ละระดับ ความสอดคล้องกับเวลาเรียน การกำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผล ส่วนกระบวนการจัดการเรียนการสอนนั้นครูจะต้องกระตุ้น และสนใจด้วยการใช้คำถามที่ท้าทายเพื่อให้นักเรียนได้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ใหม่ ๆ และสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้และพัฒนาที่สร้างความรู้สึกร่าเริง และความสนุกสนานของครูให้เกิดขึ้นกับนักเรียนตลอดชั่วโมง ส่วนรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้นครูต้องใช้วิธีการสอนหลากหลายรูปแบบผสมผสานกัน เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย เช่น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ การจัดการเรียนรู้แบบแข่งขัน และการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยแต่ละวิธีการจัดการเรียนรู้ของครูนั้นจะต้องสร้างประสบการณ์ด้วยการกระตุ้น และสร้างความกระตือรือร้นให้กับนักเรียน ด้วยโจทย์ที่ท้าทายต่อการคิด และแสวงหาคำตอบอยู่ตลอดเวลา และคำตอบที่ได้นั้นสามารถสร้างประสบการณ์ทางความคิดได้เป็นอย่างดี (PISA Thailand, 2020; Suwan & Songserm, 2023) อาจกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะของครูนั้นอาจต้องเริ่มจากการตั้งประเด็นท้าทาย ค้นหา สร้างข้อสรุป และลงมือทำให้เป็นผลงาน พร้อมกับการไต่ถามความรู้ใหม่จากวิธีการคิดและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างมีหลักการและมีเป้าหมาย

2.2 แนวคิดการพัฒนาศักยภาพนักเรียนด้วยกิจกรรมศิลปะนอกหลักสูตร

การพัฒนานักเรียนให้เจริญก้าวหน้าทางสติปัญญา มีไหวพริบปฏิภาณที่ดีนั้นถือว่าเป็นบทบาทหน้าที่ของโรงเรียนโดยมีครูเป็นผู้ร่วมขับเคลื่อนและพัฒนาให้สอดคล้องกับเป้าหมายหลักสูตร ปรัชญาของโรงเรียน และเป้าหมายทางการศึกษาของชาติ สำหรับการพัฒนาศักยภาพนักเรียนนั้น ครูสามารถพัฒนาผ่านกิจกรรมการจัดการ

เรียนการสอนตามหลักสูตรของโรงเรียน หรือการพัฒนาให้นักเรียนผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตร หรือกิจกรรมการเรียนรู้ นอกหลักสูตรที่ภาครัฐเอกชนจัดโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้ขึ้น สำหรับกิจกรรมเสริมหลักสูตรและ กิจกรรมนอกหลักสูตรนั้นจะช่วยขยายมุมมองและประสบการณ์มุมมองให้กับนักเรียน โดยเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้จะมีลักษณะบูรณาการ เช่น ศาสนา หัตถกรรม สถาปัตยกรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ชุมชน วิถีชีวิต วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รูปแบบของ กิจกรรมอาจมีลักษณะ เช่น การศึกษาดูงานวิถีวัฒนธรรมเมือง การวาดภาพชุมชน การโต้วาที การแข่งขันดนตรี การ อบรมเชิงปฏิบัติการเล่นกีฬา การเรียนรู้การละคร การตั้งชมรมและสภานักเรียน ฯลฯ ซึ่งมีประโยชน์ต่อการต่อยอด ความรู้และสร้างทัศนคติที่ดีเพื่อนำไปปรับใช้กับการดำเนินชีวิต (Tienkhaw, 2020) ลักษณะสำคัญของกิจกรรมนอก หลักสูตรจึงเป็นเรื่องการเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตด้วยการลงมือปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริงอย่างอิสระ ตาม ความถนัดและความสนใจของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาที่แตกต่างจากเนื้อหาการเรียนรู้อันในห้องเรียนกับผู้เชี่ยวชาญมาบรรยาย ทำกิจกรรมฝึกทักษะหลากหลายรูปแบบ โดยมีช่วงเวลาของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การซักถามอย่างกล้าถามมิตรส่งผลทำให้เกิดการรับรู้และจดจำ จึงเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่การเรียนการสอนในห้องเรียนไม่สามารถจัดให้นักเรียนได้

ดังนั้นกิจกรรมนอกหลักสูตรจึงสามารถจัดได้กับทุกโรงเรียนที่ผู้บริหารโรงเรียนและครูต้องการพัฒนาให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงและสามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้ 3 ทักษะ คือ ทักษะชีวิต ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะความคิดสร้างสรรค์ ส่วนการจัดกิจกรรมนอกหลักสูตรนั้นจะต้องไม่กระทบ เวลาเรียนของนักเรียนตามหลักสูตรปกติ ได้แก่ รูปแบบค่ายวิชาการดนตรี กีฬา ศิลปะ ภาษาต่างประเทศ วิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์ ฯลฯ รูปแบบโครงการ เช่น โครงการ Chevron Enjoy Science กิจกรรมสนุกวิทยุพลังคิด เพื่ออนาคต กิจกรรมค่าย Cubic Creative Camp ฯลฯ โรงเรียนอาจร่วมมือทางวิชาการกับหน่วยงานภาครัฐและ เอกชน และสถาบันการศึกษาที่มีบุคลากรผู้เชี่ยวชาญและพร้อมมาพัฒนาศักยภาพนักเรียนร่วมกัน (Tienkhaw, 2020)

2.3 แนวคิดประกวดการแข่งขันศิลปะ

นักวิชาการกล่าวว่า “มนุษย์ทุกยุคทุกสมัยในประวัติศาสตร์ถึงปัจจุบันล้วนยกย่องศิลปะว่าเป็นที่ดึงดูดและ สะท้อนรสนิยมของผู้นั้นอย่างสูงสุดเสมอมา” ซึ่งโดยธรรมชาติของมนุษย์นั้นจะให้ความสนใจและชื่นชมความงาม และความเป็นเลิศในศิลปะ ผลงานศิลปะจึงเป็นวัตถุทางวัฒนธรรมที่ช่วยยกระดับอารยธรรมของมนุษย์ให้สูงขึ้น จึง นำคุณค่าของศิลปะที่มีผลต่อร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมมาพัฒนาเป็นหลักสูตรมาการศึกษา เพื่อยกระดับ จิตใจของมนุษย์ด้านสุนทรียภาพ เช่นเดียวกับการเห็นคุณค่าของศักยภาพมนุษย์ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน ภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษาจึงร่วมมือกันจัดกิจกรรมการประกวดแข่งขันทางศิลปะเพื่อเชิดชูเกียรติมาอย่าง ต่อเนื่อง ซึ่งการประกวดแข่งขันทางศิลปะนั้นมีเป้าหมายเพื่อยกระดับทักษะการแสดงออกและความคิดสร้างสรรค์ ทางศิลปะใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นกับสังคม และเป็นแนวทางการพัฒนาเพื่อสร้างองค์ความรู้ทางศิลปะในระดับที่สูงต่อไป (Ewuru, 2022) สำหรับในระบบการศึกษาระดับพื้นฐานการศึกษานั้นศิลปะถือว่ามีคุณค่าและประโยชน์ต่อการ เตรียมพร้อมคนเข้าสู่อนาคตที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตนวัตกรรมและข้าวของเครื่องใช้ให้เป็นประโยชน์ ต่อมนุษย์ อย่างไรก็ตามการเรียนศิลปะในระบบอาจไม่สามารถส่งเสริมนักเรียนได้มากนัก เนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลา และเนื้อหาหลักสูตร ทำให้ครูจัดการเรียนการสอนโดยภาพรวมของหลักสูตร ดังนั้นการส่งเสริมให้นักเรียนที่มีทักษะ ทางศิลปะเข้าร่วมประกวดแข่งขันจะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และค้นหาความถนัดของนักเรียน ออกมา ซึ่งนักเรียนที่เข้าร่วมประกวดแข่งขันอย่างต่อเนื่องจะถูกพัฒนาทักษะ และมุมมองใหม่ทางศิลปะ เมื่อ

นักเรียนเข้าใจถึงเกณฑ์และเข้าร่วมประกวดแข่งขันทางศิลปะจะทำให้มีพฤติกรรมเปลี่ยนไปสู่การขยันฝึกฝนทักษะ และความคิดเพื่อมุ่งสู่ชัยชนะ และก้าวไปสู่ความเป็นมืออาชีพต่อไป (Kondratenko et al., 2022)

2.3.1 ลักษณะการจัดประกวดแข่งขันศิลปะ แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การประกวดแข่งขันในสถานที่จัดงานมีระยะเวลายำหนด เรียกว่าการประกวดแบบ “วาดสด” และการประกวดแบบแห้ง ทั้งนี้นักเรียนที่เข้าร่วมการประกวดแข่งขันศิลปะมีโอกาสคว่ำรางวัลที่มีมูลค่าสูง และเป็นสิ่งแสดงถึงการเติบโตในเส้นทางศิลปะด้วย ส่วนการเตรียมตัวเข้าร่วมประกวดแข่งขัน มีแนวทางดังนี้ 1) ศึกษาข้อมูลอย่างรอบด้านก่อนเข้าร่วมการประกวดแข่งขัน ในรายละเอียดดังนี้ หัวข้อการประกวดแข่งขัน กติกา และเกณฑ์การตัดสินอย่างละเอียด ให้ศึกษาลางานของผู้ชนะ หรือผู้เข้ารอบในปีก่อน ๆ เพื่อทำความเข้าใจแนวทางการศิลปะที่ถูกใจกรรมการ แล้วปรับผลงานให้สอดคล้องกับความต้องการของเวทีการประกวดแข่งขันนั้น ๆ 2) เลือกเวทีประกวดแข่งขันให้เหมาะกับตัวเอง โดยพิจารณาหาพื้นที่ประกวดแข่งขันที่น่าเชื่อถือ และสอดคล้องกับแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีคณะกรรมการที่ยุติธรรม ผู้จัดงานน่าเชื่อถือ และมีรางวัลที่คุ้มค่า หลีกเลี่ยงการเข้าร่วมประกวดแข่งขันกับหน่วยงานที่มีกฎเกณฑ์หรือกติกาคลุมเครือ หรือมีชื่อเสียงในแง่ลบ 3) สร้างสรรค์ผลงานที่โดดเด่นและมีเอกลักษณ์สะท้อนตัวตนทางศิลปะ และมุมมองเฉพาะ หลีกเลี่ยงผลงานที่ซ้ำซากหรือเลียนแบบคนอื่น ทดลองใช้เทคนิคใหม่ ๆ ทดลองรูปแบบและวัสดุที่หลากหลาย กล้าที่จะจินตนาการโดยไม่ละทิ้งจิตวิญญาณทางศิลปะ 4) ปฏิบัติตามข้อกำหนดอย่างเคร่งครัด คือ การอ่านคำแนะนำอย่างละเอียด และปฏิบัติตามทุกขั้นตอน เช่น ขนาดผลงาน วันที่ส่งผลงาน ฯลฯ ตรวจสอบให้เรียบร้อยก่อนส่ง 5) ถ่ายทอดอารมณ์ของเรื่องราวที่จับใจผ่านการใช้สัญลักษณ์ อุปมาอุปไมย หรือประสบการณ์ส่วนตัวผ่านสัญลักษณ์ที่มีความหมายและลึกซึ้ง 6) เน้นจุดแข็งหรือจุดเด่นของนักเรียน เช่น ทักษะ สื่อวัสดุเฉพาะ มุมมองทางศิลปะ หรือเทคนิคทางศิลปะ เพื่อให้ผลงานแตกต่างจากคนอื่น (Singulart Magazine, 2024) ดังนั้นจึงมีนักเรียนเตรียมพร้อมเข้าร่วมประกวดแข่งขันศิลปะเช่น งานศิลปกรรม ปตท. เกรียงไกร กองเกนันท (Ladawan, 2025) กล่าวว่า นักเรียนที่ฝึกฝนมาตลอดทั้งปี เพื่อเตรียมตนเองเข้าร่วมประกวดแข่งขันได้ผ่านกระบวนการยกระดับคุณภาพตนเองพัฒนาตนเองและคุณภาพผลงานศิลปะที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต

2.3.2 การยกระดับการศึกษา ซึ่งการประกวดแข่งขันนั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยยกระดับนักเรียนและคุณภาพการศึกษา ด้วยการส่งเสริมให้บูรณาการร่วมกัน (Berdnik et al., 2017) โดยครูและนักเรียนต้องวางแผนกำหนดกลยุทธ์ และค้นหาวิธีการคิดสร้างสรรค์ร่วมกัน เพื่อให้ผลงานสอดคล้องกับประเด็นหรือเงื่อนไขต่าง ๆ ของเวทีการประกวดแข่งขัน ซึ่งครูและนักเรียนต้องตีความหัวข้อเรื่อง เพื่อสร้างผลงานให้แปลกใหม่ เช่น การศึกษาผลงานเก่า การศึกษาจากเว็บไซต์ โดยเฉพาะเกณฑ์การประกวดที่ผู้เข้าร่วมประกวดแข่งขันจะต้องให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก (Singulart Magazine, 2024) อย่างไรก็ตามเกณฑ์ที่ใช้ประกวดแข่งขัน มี 2 ลักษณะ ดังนี้ 1) เกณฑ์เชิงคุณภาพ ที่พิจารณาจากระดับอายุ เนื้อหาสาระ สื่อวัสดุ ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และทักษะความสามารถในการแสดงออก และ 2) เกณฑ์เชิงปริมาณ ที่กำหนดเกณฑ์ด้านต่าง ๆ เช่น ด้านเนื้อหา ด้านความคิดสร้างสรรค์ และด้านรูปแบบ โดยมีช่องระดับค่าคะแนนให้คณะกรรมการเลือกประเมินตามคุณภาพของผลงาน เกรียงไกร กองเกนันท (Ladawan, 2025) กล่าวว่า คณะกรรมการตัดสินผลงานใช้เกณฑ์ผู้จัดการประกวดแข่งขันและเกณฑ์ส่วนบุคคล ตั้งแต่แนวคิด องค์ประกอบ สี ขั้นตอนการสร้างผลงาน เทคนิค และเอกลักษณ์ผลงานว่าเป็นอย่างไรบ้าง ผลงานถ่ายทอดออกมาสอดคล้องหรือไม่หรืออย่างไร อย่างไรก็ตามผู้จัดการประกวดแข่งขันศิลปะทุกหน่วยงาน ส่วนใหญ่ได้แจ้งเกณฑ์การประกวดและการตัดสินผ่านประกาศไว้อย่างชัดเจน ได้แก่ เกณฑ์ด้านเนื้อหา เกณฑ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ เกณฑ์ด้านทักษะความสามารถ และเกณฑ์ด้านการแสดงออก

2.3.3 องค์ประกอบการประกวดแข่งขันทางศิลปะ มีรายละเอียดดังนี้ 1) ผู้จัดการประกวดที่หมายถึงหน่วยงานภาครัฐ เอกชน สถาบัน มูลนิธิหรือองค์กรในประเทศและต่างประเทศ ที่มีบทบาทหนุนเสริมให้วงการศิลปะทุกระดับได้พัฒนา โดยเฉพาะการพัฒนาคน และรูปแบบผลงานศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์ในประเด็นที่หน่วยงานต้องการ และยังช่วยขับเคลื่อนการศึกษาที่มุ่งหวังให้คนในศตวรรษที่ 21 มีศักยภาพและมีทักษะ 2) นักเรียนที่เข้าร่วมประกวดแข่งขันทางศิลปะ เช่น ระดับประถมศึกษาตอนต้น ระดับประถมศึกษาตอนปลาย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีคุณสมบัติครบตามเกณฑ์ที่หน่วยงานผู้จัดทำหนด 3) รูปแบบการจัดการประกวดแข่งขันทางศิลปะ เช่น การวาดสเกตภายในงาน และการส่งผลงานเข้าร่วมประกวด ซึ่งแต่ละรูปแบบจะมีเงื่อนไขและกติกาที่แตกต่างกันไป ดังนั้นครูและนักเรียนต้องร่วมกันวางแผนออกเป็นระบบและชัดเจน เพื่อให้ไม่ผิดพลาดเมื่อถึงกำหนดวันเวลาที่แข่งขัน 4) เกณฑ์และข้อกำหนดอื่น ๆ ที่หน่วยงานที่จัดทำหนดขึ้น เช่น ขนาดของผลงาน จำนวนผลงาน หรือจำนวนนักเรียนที่สามารถส่งเข้าร่วมประกวดแข่งขัน เวลาปฏิบัติการหรือเวลาที่ให้จัดส่งผลงาน เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจถึงระบบการประกวดแข่งขัน จนนำเงื่อนไขมาบริหารจัดการตนเองให้มีระเบียบวินัยขึ้น 5) คณะกรรมการตัดสิน เช่น นักวิชาการ ศิลปิน นักจิตวิทยา ที่มีความยุติธรรม มีประสบการณ์ตัดสิน มีประสบการณ์ศิลปะนักเรียน มีความรู้ความเข้าใจถึงหัวข้อเรื่องที่ใช้การประกวดแข่งขัน มีเวลาให้กับกระบวนการตัดสิน มีเกณฑ์การตัดสินที่เหมาะสม มีคณะกรรมการตัดสิน เช่น ประธานกรรมการ และกรรมการ ทั้งนี้ประธานจะเป็นผู้ชี้ขาดผลการตัดสินขั้นตอนท้ายสุด อย่างไรก็ตามในหลายเวทีการประกวดแข่งขันนั้นคณะกรรมการอาจปิดห้องตัดสิน ซึ่งนักเรียนที่เข้าร่วมประกวดแข่งขันอาจไม่ได้รับรู้ถึงการวิจารณ์และการคัดเลือกผลงานของคณะกรรมการ แต่ก็มีบางเวทีที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เห็นวิธีการตัดสินผลงาน ซึ่งนักเรียนจะได้รับรู้ข้อคิดเห็นต่าง ๆ โดยครูและนักเรียนอาจนำข้อมูลมาพัฒนาและการขยายผลต่อนักเรียนคนอื่น ๆ ที่ไม่ได้เข้าร่วมประกวดแข่งขันด้วย

2.3.4 คุณค่าการเข้าร่วมประกวดแข่งขันทางศิลปะ Serenade Team (2025) กล่าวว่า คุณค่าจากการเข้าร่วมประกวดแข่งขันทางศิลปะสำหรับนักเรียนนั้น มีหลายประเด็นดังนี้ 1) การพัฒนาการสืบค้น การวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ การฝึกฝนการนำเสนองาน และการรับฟังคำวิพากษ์วิจารณ์จากเพื่อนนักเรียนและครูผู้ควบคุม 2) การพัฒนาเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ผ่านการฝึกฝนเข้าไปซ้ำมา และได้ทดลองใช้สื่อสร้างสรรค์ใหม่ ๆ เพื่อให้ได้กระบวนการทำงานที่มีระบบและผลงานมีความประณีตมากขึ้น 3) การสร้างความเชื่อมั่น และความมั่นใจที่จะสร้างผลงานที่มีคุณภาพและมีคุณค่า จากการได้ทดลองทำซ้ำ ๆ จนชำนาญ การได้คิดนอกกรอบ เช่น คิดเรื่องราว คิดการจัดองค์ประกอบศิลป์ และคิดเทคนิคการแสดงออกจนผลงานแปลกใหม่แตกต่าง และสะท้อนอัตลักษณ์ของนักเรียน 4) การทราบจุดแข็ง จุดอ่อน และจุดที่ควรปรับปรุงพัฒนาผลงานของตนเองจากคณะกรรมการ จึงทำให้เห็นมุมมองในการแก้ปัญหา 4) การมีโอกาสสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และการพัฒนาจากศิลปิน นักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะ ที่พร้อมร่วมมือให้คำปรึกษา เป็นวิทยากร ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อหนุนเสริมทักษะและเรียนรู้ทางศิลปะในอนาคต 5) การฝึกความอดทนและความมานะพยายาม ด้วยการฝึกทักษะอย่างต่อเนื่องจนมีผลงานเกิดขึ้นจำนวนมาก ซึ่งทำให้นักเรียนได้เห็นความแตกต่างก่อนและหลังการพัฒนา ส่วนการฝึกรับคำวิจารณ์ทั้งเชิงบวกและเชิงลบนั้นจะทำให้นักเรียนได้เข้าถึงความจริงที่ว่า “ไม่ใช่ผลงานศิลปะทุกชิ้นจะได้รับการยอมรับจากคนอื่น ๆ ตามที่คาดหวัง” ซึ่งการเปิดใจยอมรับคำวิจารณ์จะส่งผลต่อการพัฒนาตนเอง 6) การมีวิธีการมองผลงานแบบหลายมิติและหลายผู้คน โดยจะเกิดการตระหนักรู้ว่าศิลปะมีกระบวนการและต้องการเติบโต พร้อมกับการเข้าใจความหมายที่แท้จริงของศิลปะ จนสามารถเปิดใจรับสิ่งใหม่ ๆ ได้มากขึ้น 6) การเข้าใจถึงความเป็นศิลปะในวงกว้างและการเปิดโลกทัศน์ ด้วยการเรียนรู้และสัมผัสงานจิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะ

ดิจิทัล และการแสดงร่วมสมัยที่มีวิธีการแสดงออกที่แตกต่างกันไป 7) การพัฒนาบุคลิกภาพ ด้านความมั่นใจในตนเอง ด้านการบริหารเวลามีประสิทธิภาพ ด้านการแสดงออกทางศิลปะอย่างมีรสนิยม ด้านการสร้างแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ที่สมบูรณ์แบบ ด้านการนำเสนอสื่อสารผลงานต่อสาธารณชน ด้านทักษะการแสดงออกทางกาย เสียงและลีลาประกอบการพูด และ 8) บูรณาการข้ามศาสตร์การเรียนรู้ เช่น สังคม สิ่งแวดล้อม ความยุติธรรม วัฒนธรรม วิถีชีวิต และเทคโนโลยี ทำให้ได้ศึกษาเนื้อหาและเรื่องราวหลายมิติ ได้ทักษะการบูรณาการเชิงเรื่องราวใหม่ด้วยความคิดสร้างสรรค์ การวิจัย และการวางกลยุทธ์เฉพาะทาง ซึ่งการเรียนรู้ดังกล่าวจะทำให้เกิดปัญหาและได้เห็นถึงการเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้ต่อกัน ทำให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความละเอียดต่อเรื่องราว ซึ่งมีโอกาสพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นผู้นำทางความคิดและผู้นำการขับเคลื่อนสังคมเชิงสร้างสรรค์ได้

จากที่กล่าวมาเกี่ยวกับแนวคิดการส่งเสริมนักเรียนประกวดแข่งขันทางศิลปะ ทำให้ได้ข้อมูลว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยหนุนเสริมให้นักเรียนได้เข้าร่วมเรียนรู้นอกห้องเรียน เป็นพื้นที่เฉพาะที่มีกฎเกณฑ์ กติกา และเงื่อนไข ซึ่งแตกต่างจากห้องเรียนปกติทั่วไป จากการศึกษา พบว่า พื้นที่การประกวดแข่งขันทางศิลปะ ล้วนเป็นพื้นที่ช่วยสร้างโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะและความสามารถ และเป็นพื้นที่ช่วยผลักดันนักเรียนให้ก้าวไปสู่การเป็นผู้ประกอบการ หรือนักสร้างสรรค์ที่เป็นมืออาชีพได้ สำหรับการเรียนรู้นอกหลักสูตรมีหลายรูปแบบ เช่น การอบรม การจัดค่ายพัฒนานักเรียน หรือการทัศนศึกษาเพื่อให้ได้แนวทางและวิธีการปฏิบัติที่ชัดเจนและตรงตามเป้าหมาย

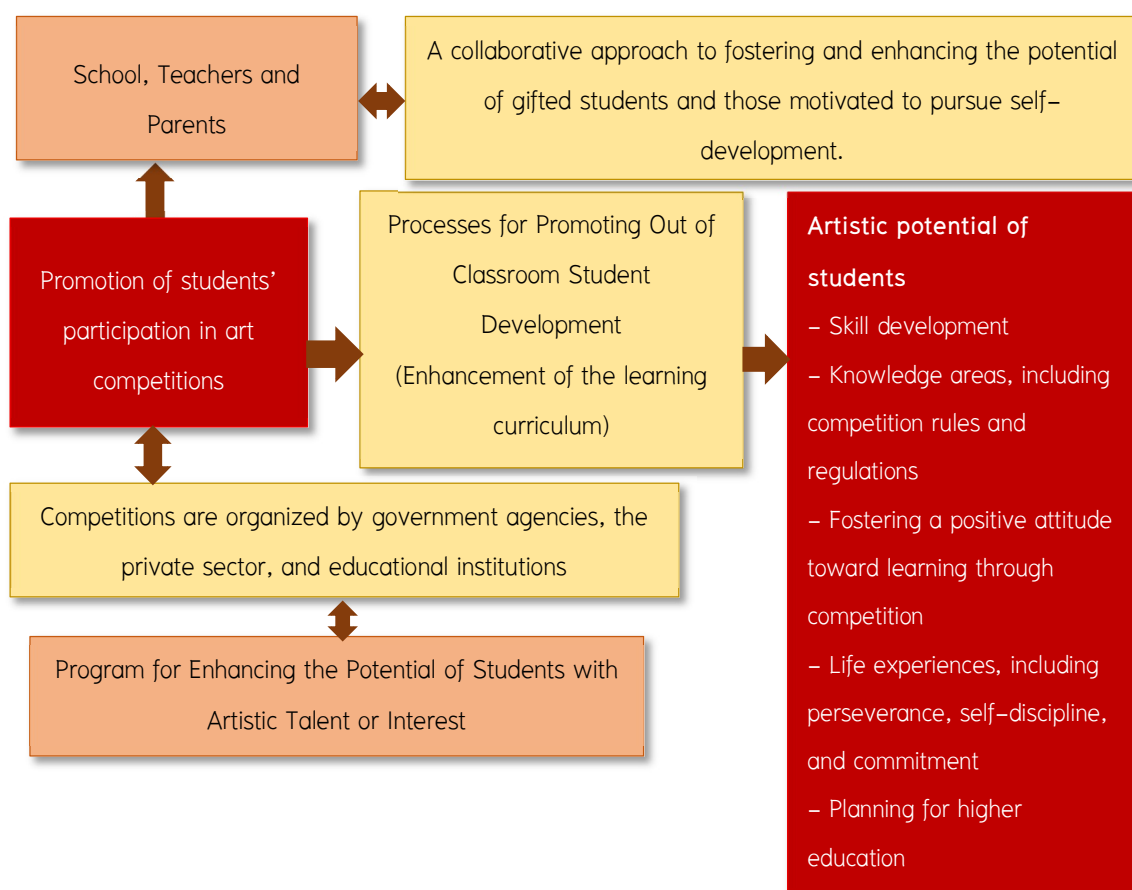


Figure 1. Theoretical framework of the article.

3. การเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพนักเรียนและครูผ่านการส่งเสริมการเข้าร่วมประกวดแข่งขันศิลปะ

ผู้เขียนบทความใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงประเด็น (Thematic Analysis) ด้วยการระบุ และจัดหมวดหมู่เนื้อหาหรือรูปแบบที่เกิดขึ้นซ้ำของข้อมูลจากเอกสารและประสบการณ์จากการลงพื้นที่ ทั้งนี้ได้ทำความเข้าใจความหมายโดยรวมของการส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรมประกวดแข่งขันศิลปะของนักเรียน พบว่า การประกวดแข่งขันเป็นการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่หน่วยงานภาครัฐ เอกชนและสถาบันการศึกษาจัดขึ้น มีเป้าหมายเพื่อการหนุนเสริมวงการศิลปะในระดับนักเรียน อันเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาศักยภาพนักเรียนที่มีความสามารถทางศิลปะ ส่วนการประกวดแข่งขันทางศิลปะนั้นมี 2 รูปแบบคือ 1) การวาดภาพระบายสีสด ตามระยะเวลาที่ผู้จัดกำหนด ส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 2 – 3 ชั่วโมง โดยผู้จัดจะเตรียมสถานที่ไว้ให้ ส่วนอุปกรณ์ เช่น สี พู่กัน จานสี เทปขาวสำหรับการสร้างสรรค์นั้นนักเรียนจะเป็นผู้เตรียมไปเองในวันประกวดแข่งขันทางศิลปะ 2) การส่งผลงานเข้าร่วมประกวดแข่งขัน ตามระยะเวลาที่ผู้จัดการประกวดแข่งขันกำหนด สำหรับการเตรียมตัวเข้าร่วมประกวดแข่งขันทางศิลปะนั้นจะมีครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดแนวทางการฝึกซ้อม เช่น วันเวลาในการฝึกซ้อม การจัดหาวัสดุอุปกรณ์ และอาหาร การออกเดินทางเข้าร่วมประกวดแข่งขัน สำหรับการประกวดแข่งขันทางศิลปะนั้นนักวิชาการหรือครูบางส่วนอาจมองในแง่ลบตามทัศนะของแต่ละคน แต่การประกวดแข่งขันทางศิลปะได้ช่วยให้ครูและนักเรียนได้เรียนรู้และทำงานร่วมกัน อันเป็นการฝึกฝนการทำงานเป็นทีมให้กับนักเรียน เช่น การค้นหาประเด็นเรื่องราวการประกวดแข่งขัน การทำความเข้าใจเนื้อหาที่จะนำมาถ่ายทอดและแสดงออก การจัดองค์ประกอบศิลป์ การค้นหาเทคนิคใหม่ในการสร้างสรรค์ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลภาพและเรื่องราวจากเอกสาร หนังสือ สื่อออนไลน์ เพื่อให้เรื่องราวการแสดงออกทางศิลปะมีความลึกซึ้งกินใจ เช่น สภาพสังคม วิถีชีวิต เศรษฐกิจ ศาสนา วัฒนธรรม ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การร่วมกันตีความหมายเรื่องราวมาสู่การสร้างรูปทรงที่มีนัยความหมาย และรูปแบบการแสดงออกทางศิลปะ การจัดองค์ประกอบศิลป์ และทักษะการสร้างสรรค์จนผลงานก้าวหน้า และมีคุณภาพ (West, 2024) โดยมีรายละเอียดถึงผลการพัฒนานักเรียนและครูดังนี้

3.1 การพัฒนานักเรียน

การเข้าร่วมประกวดแข่งขันทางศิลปะจะพัฒนาศักยภาพนักเรียนได้เจริญเติบโตทางความคิด มีความเป็นผู้ใหญ่ที่รับผิดชอบ มีความอดทน มีทักษะการวางแผนการทำงานและการแก้ปัญหา การบริหารเวลา การพัฒนาแนวคิดและการสร้างสรรค์ผลงาน ทักษะจัดการระบบความคิด เช่น การเลือกและการตัดสินใจ และการลงมือทำสิ่งที่คิดนั้นออกมาเป็นผลงานจริง นอกจากนี้นักเรียนยังต้องศึกษาด้วยการดู การอ่าน และการตีความหมายหัวข้อเรื่องที่ใช้ในการประกวดแข่งขัน จนเกิดแบบร่างที่พร้อมจะนำไปใช้สร้างสรรค์เป็นผลงานได้ โดยทุกขั้นตอนของการประกวดแข่งขันทางศิลปะนั้นนักเรียนต้องเรียนรู้ว่า การทำงานศิลปะที่มีคุณภาพนั้นต้องใช้ระยะเวลา และมีระเบียบวินัยเป็นอย่างมาก ดังนั้นนักเรียนจะต้อง “ไม่ยอมแพ้” เมื่อผลงานศิลปะยังไม่สมบูรณ์ เช่นเดียวกับการสร้างเกราะป้องกันตนเองด้วยการไม่ต้องมีใครมาบอกว่า “เก่ง” หรือ “ไม่เก่ง” แต่ให้เข้าใจว่าความสำเร็จนั้นล้วนมาจากการลงมือทำ ซึ่งแนวคิดนี้จะสร้างความภาคภูมิใจในความมานะพยายามและความพากเพียรของนักเรียนเป็นอย่างดี (Sahu, 2025) ดังนั้นจุดแข็งของการส่งนักเรียนเข้าร่วมการประกวดแข่งขันทางศิลปะจึงช่วยสร้างนักเรียนให้มุ่งมั่นต่อการคิดแก้ปัญหาทั้งมิติการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และมิติการเรียนรู้เพื่อการเข้าสู่สังคมนอกโรงเรียน

สำหรับผลการส่งเสริมนักเรียนที่เข้าร่วมการประกวดแข่งขันทางศิลปะ มีดังนี้ 1) ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนการเข้าร่วม ระหว่างการเข้าร่วม และหลังการเข้าร่วม รวมถึงกระบวนการส่งผ่านความรู้ระหว่างครูและนักเรียนถึงประเด็นการแข่งขัน การใช้สื่อวัสดุและทักษะการทำงานที่ต้องให้ทันกับเวลา รวมถึงการมีความไวต่อปัญหาและการ

แก้ปัญหา ซึ่งจะเป็นรากฐานสู่การเป็นนักสร้างสรรค์ในอนาคต ดังนั้นการประกวดแข่งขันศิลปะจึงเปรียบเสมือน “สนามฝึกฝน” สำหรับนักเรียนจะได้ทดลองความคิดในสภาพแวดล้อมใหม่ ซึ่งไม่มีอยู่ในห้องเรียนทั่วไป 2) การพัฒนาทักษะเฉพาะ เช่น การคิดแบบใหม่ การแสวงหาข้อมูล การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การตีความหมายและการเปรียบเทียบผลงานศิลปะของตนเองกับผลงานคนอื่น ๆ รวมถึงการฝึกจับฟังคำแนะนำจากคณะกรรมการเพื่อนำไปพัฒนาตนเองด้วย 3) การขยายโลกทัศน์การเรียนรู้และสังคมที่กว้างขึ้น ด้วยการพบปะและสนทนากับผู้เชี่ยวชาญและการสร้างมิตรภาพกับเพื่อนต่างโรงเรียน จึงช่วยขยายทัศนคติและวิธีการคิด จึงเป็นการพัฒนาทักษะการคิด ทักษะการสร้างสรรค์ และทักษะทางสังคม 4) การสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเข้าร่วมประกวดแข่งขัน เช่น ความท้าทาย ความพยายาม ความตั้งใจและความมุ่งมั่นที่จะก้าวสู่การเป็นนักสร้างสรรค์ในอนาคต ดังนั้นคุณค่าการประกวดแข่งขันจึงไม่ใช่แค่ “การแพ้และการชนะ” แต่เป็นกระบวนการสร้าง “ประสบการณ์ทางความรู้ ความคิด ทักษะและสังคม” เช่นเดียวกับ “การเติบโตทางการคิดที่ทำให้เรียนรู้ความสัมพันธ์ของชุดข้อมูลความรู้รอบด้านที่นำมาผสมผสานกับจินตนาการและวิธีการสร้างสรรค์” จนมีแนวคิดสู่การพัฒนาศักยภาพนักเรียนที่ว่า “การลงมือสร้างผลงานและการผลักดันตนเอง ด้วยการสร้างแรงบันดาลใจจากภายในออกมาสู่ภายนอก ย่อมทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการแสดงออกทางความคิดและจินตนาการเบื้องต้น จนสร้างพลังปัญญาและไปสู่ประสิทธิภาพของการคิดและทักษะเฉพาะในระดับที่สูงขึ้น” (Maa Illustration, 2023) (Figure 2. – Figure 4.)



Figure 2. Secondary school student groups participating in competitions as part of a teacher-guided experiential learning activity (Left–Center–Right).



Figure 3. Lower secondary school student groups working on paintings under the theme 'Rice: A Geographical Indication Product of Loei Province (Left – Center – Right) .



Figure 4. Paintings submitted for the Science Day art competition (Left to right).

3.2 การพัฒนาครูผู้สอน

โดยการเข้าร่วมการประกวดแข่งขันของนักเรียนจะทำให้ครูมีภาพลักษณ์ทันสมัยและมีความคิดก้าวหน้า เนื่องจากต้องแสวงหาความรู้เกี่ยวกับการประกวดแข่งขันทางศิลปะอยู่เสมอและต้องชัดเจนในประเด็นองค์การผู้จัด หัวข้อเรื่อง เกณฑ์การแข่งขัน วันเวลา และการเตรียมตัวเพื่อการเข้าร่วมแข่งขัน ซึ่งครูจะต้องใช้จิตวิทยาการสื่อสาร กับนักเรียนที่แตกต่างจากการสื่อสารในชั้นเรียนปกติ ดังนั้นครูต้องพัฒนาศักยภาพตนเองให้จัดการเรียนรู้อย่างมีความสุขและมีคุณภาพ ซึ่งส่งผลต่อระบบการจัดการศึกษาไทยให้ก้าวหน้าขึ้น Saiphon (2025) กล่าวว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนนั้นมีหลายวิธีการสอน ดังนี้ 1) วิธีที่ 1 ให้นักเรียนได้เลือกเรียนรู้และพัฒนางานศิลปะที่สนใจด้วยตัวเอง โดยนักเรียนต้องตอบคำถามก่อนที่จะเรียนรู้งานศิลปะ ดังนี้ (1) รูปแบบงานศิลปะที่เลือกมาสร้างสรรค์นั้นจะช่วยสร้างแรงบันดาลใจต่อตนเองอย่างไร (2) นักเรียนเคยมีประสบการณ์สร้างสรรค์งานศิลปะที่เลือกหรือไม่ อย่างไร และ (3) งานศิลปะที่เลือกมามีเนื้อหาที่ต้องการจะเรียนรู้หรือไม่ 2) วิธีที่ 2 การคิดโจทย์การสร้างสรรค์ศิลปะที่มีความท้าทาย ให้อยู่ในขอบเขตเนื้อหาการเรียนรู้ตามหลักสูตรของโรงเรียนและเนื้อหาเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน ครูอาจใช้วิธีการเชิญศิลปินหรือนักสร้างสรรค์มาบรรยายเชิงปฏิบัติการกับนักเรียนเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและการรับรู้ให้กับนักเรียนก่อน 3) วิธีที่ 3 การสร้างพื้นที่เรียนรู้ร่วมกันผ่านกิจกรรมการสนทนากลุ่มแบบมีส่วนร่วม โดยมอบหมายงานให้นักเรียนเข้าร่วม วิพากษ์วิจารณ์ และแสดงความคิดเห็น ส่วนคำถามต้องใช้แบบปลายเปิดที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาบทเรียน ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนได้มีคำตอบที่หลากหลายตามทัศนคติของตนเอง และ 4) วิธีที่ 4 การจัดกิจกรรมเรียนรู้นอกห้องเรียน เช่น นำนักเรียนไปทัศนศึกษาที่พิพิธภัณฑ์ หรือ gallery ชมงานศิลปะท้องถิ่น พูดคุยกับศิลปินในพื้นที่ หรือใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสร้างการเรียนรู้นอกห้องเรียน เช่น การชมแสดงนิทรรศการออนไลน์ ตัวอย่างเช่น เว็บไซต์ Google Arts & Culture, Van Gogh Museum, Musée du Louvre, British Museum และ The Vatican Museum

ส่วนผลจากการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมให้นักเรียนให้เข้าร่วมการประกวดแข่งขันทางศิลปะ อาจนำข้อมูลมาวางแผนจัดการเรียนรู้รูปแบบการประกวดแข่งขันกันภายในห้องเรียนนั้น ทั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อกระตุ้นและสร้างความมุ่งมั่นที่จะเอาชนะปัญหาและอุปสรรคให้กับนักเรียนทุกคนในชั้นเรียนปกติ ดังนั้นการสอนรูปแบบการแข่งขันจึงเป็นวิธีการจำลองโลกภายนอกที่มีการแข่งขันมาอยู่ในห้องเรียน เพื่อพัฒนาประสบการณ์นักเรียนให้รู้เท่าทันต่อปัญหาและการแข่งขันที่จะประสบพบเจอในอนาคต อย่างไรก็ตามสิ่งที่ครูต้องชี้ให้เห็นว่าการแข่งขันในห้องเรียน และการเข้าร่วมประกวดแข่งขันทางศิลปะเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าต่อชีวิตมากกว่าการเรียนรู้ถึงการแพ้หรือชนะ แต่การแข่งขันช่วยสร้างแนวคิด และกระตุ้นพลังใจไปพร้อมกัน เพื่อให้นักเรียนมุ่งพัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายในอนาคต (PISA Thailand,

2020) อย่างไรก็ตามการขับเคลื่อนนักเรียนให้เข้าร่วมการประกวดแข่งขันทางศิลปะ จะส่งผลทำให้ครูมีมุมมองที่กว้างขวาง และสามารถนำข้อมูลจากการรับรู้ที่ได้รับ มาพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรศิลปะในโรงเรียนให้กับนักเรียนทุกคนได้เข้าถึงความคิดสร้างสรรค์ อิสระภาพ และการแสดงออกทางรสนิยมของตนเองอย่างเท่าเทียมกัน

3.3 การพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตร

โดยโรงเรียน ครูและผู้ปกครองต้องร่วมกันหนุนเสริมให้จัดกิจกรรมประกวดแข่งขันทางศิลปะภายในห้องเรียน หรือภายในโรงเรียน เพื่อช่วยกระตุ้นทักษะทางปัญญา และทักษะเชิงการรับรู้และสุนทรียภาพของนักเรียนทุกคนที่ต้องได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ ส่วนคำว่า “กิจกรรมเสริมหลักสูตร” นั้นอาจมีนัยหมายถึง กิจกรรมที่โรงเรียนจัดขึ้นให้กับนักเรียนอย่างเป็นทางการ ด้วยรูปแบบและมีวิธีการที่หลากหลาย เป็นการจัดประสบการณ์นอกชั้นเรียนปกติหรือเป็นกิจกรรมนอกโรงเรียน เช่น กิจกรรมนอกค่าย การตั้งชมรม กิจกรรมกีฬา กิจกรรมการเมืองการปกครอง กิจกรรมภาษาและการเขียน กิจกรรมศิลปะ และกิจกรรมอื่น ๆ โดยกิจกรรมนั้นจะไม่คิดหน่วยกิต และไม่มีระดับผลการเรียน ทั้งนี้ผู้บริหารโรงเรียนและผู้เกี่ยวข้องจะต้องจัดอบรมให้ความรู้แก่บุคลากรทุกฝ่าย เพื่อให้เข้าใจถึงประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นกับนักเรียนและโรงเรียน ด้วยการเตรียมความพร้อมก่อน เช่น การศึกษาดูงานโรงเรียนที่ประสบความสำเร็จ เพื่อนำรูปแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรมาปรับใช้ และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกและคนในชุมชน เช่น ผู้ประกอบการ ผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนา ปราชญ์ท้องถิ่น ศิลปิน นักออกแบบ ช่างฝีมือ และนักสร้างสรรค์ (Pitchayakan et al., 2022) กล่าวได้ว่า การประกวดแข่งขันทางศิลปะในฐานะกิจกรรมเสริมหลักสูตรนั้นถือว่าเป็นข้อดี และเป็นโอกาสของนักเรียนที่จะได้พัฒนาความเป็นเลิศด้านวิชาการ ด้านวิชาชีพ และด้านบุคลิกภาพที่ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ จิตวิญญาณแห่งการมอบน้อม การเคารพ และการให้เกียรติเพื่อนมนุษย์ โดยเฉพาะการรับฟังความคิดเห็นคนอื่น ๆ เพื่อเปิดรับมุมมองใหม่ ๆ รวมถึงการเปิดรับข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณและนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างมีมูลค่า

4. ข้อเสนอแนะต่อการส่งเสริมนักเรียนเข้าร่วมประกวดแข่งขันศิลปะ

4.1 ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานการศึกษา

เขตพื้นที่การศึกษา และโรงเรียนควรมีนโยบาย กำหนดยุทธศาสตร์ และกลยุทธ์การส่งเสริมและขับเคลื่อนให้การเข้าร่วมการประกวดแข่งขันทางศิลปะเป็นกิจกรรมนอกหลักสูตรของครูและนักเรียนที่ช่วยพัฒนาคนในศตวรรษที่ 21 และการเป็นคนในอนาคตที่ต้องกระตือรือร้น มีความไวต่อการแก้ปัญหา รู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ และสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังควรหนุนเสริมให้โรงเรียนมีการตั้งกลุ่มกิจกรรมการนอกหลักสูตรในศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ ให้นักเรียนที่สนใจเข้าร่วมเป็นสมาชิกและร่วมกิจกรรม โดยกิจกรรมนอกหลักสูตรต้องสร้างประสบการณ์เชิงคุณค่า และพัฒนาศักยภาพนักเรียนด้วยวิธีการคิดเชิงระบบ และการคิดเชิงสร้างสรรค์เข้ามาหนุนเสริม เพื่อพัฒนาศักยภาพและพลังทางปัญญาให้กับนักเรียนตลอดการเรียนรู้ในโรงเรียน

4.2 ข้อเสนอแนะสำหรับครูศิลปะ

การพัฒนานักเรียนให้มีศักยภาพด้านศิลปะนั้นครูอาจจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรกลุ่มสาระศิลปะให้มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการปฏิบัติงาน โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างอิสระ พัฒนามิทัศคติและรสนิยมที่ดีต่อศิลปะ ส่วนนักเรียนที่มีทักษะทางศิลปะนั้น ครูต้องแสวงหาพื้นที่การแสดงออกผ่านการประกวดแข่งขันที่ภาครัฐและเอกชนจัดขึ้น โดยการเข้าร่วมต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจ เนื่องจากมีปัจจัยด้านความพร้อม และทัศนคติของนักเรียน ครู และผู้ปกครองต่อเป้าหมายการเข้าร่วม นอกจากนี้ครูต้องหาแนวทางการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรในโรงเรียน เช่น การตั้งชมรมศิลปะ โดยให้มีศิลปิน หรือนักสร้างสรรค์มาบรรยายและร่วมปฏิบัติการ

4.3 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง

ผู้ปกครองต้องหนุนเสริมให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะที่โรงเรียน หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่จัดขึ้นในวาระต่าง ๆ ทั้งที่มีประกาศรับสมัครผ่านมายังโรงเรียนหรือต้องสมัครเข้าร่วมด้วยตัวเอง เพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้และมีส่วนร่วมกับองค์กรที่เป็นเจ้าภาพจัดงาน นอกจากนี้ยังสามารถสนับสนุนให้นักเรียนได้เรียนพิเศษเป็นครั้งคราวกับศิลปินหรือนักสร้างสรรค์ เพื่อให้ซึมซับทัศนคติ วิธีการคิด และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นแบบมาตรฐาน รวมถึงการพาออกนอกพื้นที่ไปชมงานนิทรรศการศิลปะ และพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หรือพาไปพื้นที่ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เช่น อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย เพื่อเปิดโลกทัศน์การเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจ รวมถึงการเปิดบ้านเป็นพื้นที่แสดงผลงานศิลปะของตนเอง กลุ่มเพื่อนหรือศิลปินเพื่อการแบ่งปันประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ และใช้บ้านเป็นพื้นที่สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ศิลปะทุกระดับด้วย

5. บทสรุป (Conclusion)

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาจากเอกสารและการลงพื้นที่การจัดประกวดแข่งขันทางศิลปะ ได้ค้นพบว่า กิจกรรมการประกวดแข่งขันทางศิลปะที่ภาครัฐ เอกชนและสถาบันการศึกษาจัดขึ้น เป็นรูปแบบของกิจกรรมนอกหลักสูตรที่ช่วยพัฒนาศักยภาพนักเรียนในมิติทักษะทางศิลปะ การบริหารจัดการ บุคลิกภาพ สังคม และการสื่อสาร ได้เป็นอย่างดี เช่นเดียวกับครูได้พัฒนาศักยภาพด้านการบริหารจัดการพัฒนาผู้เรียน การแสวงหาวิธีการพัฒนาผู้เรียน การสืบค้นข้อมูล การสื่อสารกับนักเรียนและผู้เกี่ยวข้อง การสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่ทันสมัย โดยนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้กับนักเรียนในชั้นเรียนปกติได้ มีรูปแบบการส่งเสริมนักเรียนให้เข้าร่วมประกวดแข่งขันดังนี้ 1) การกำหนดนโยบายหนุนเสริมนักเรียนต่อเรียนรู้นอกห้องเรียนของผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้อง 2) การกำหนดครูผู้รับผิดชอบ 3) การจัดทำโครงการเพื่อแสวงหาและประสานนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมการประกวดแข่งขัน 4) การดำเนินงาน 2 ส่วนคือ การฝึกซ้อมนักเรียน และการนำนักเรียนเข้าร่วมประกวดแข่งขัน และ 5) การประเมินผลการดำเนินการและหาแนวทางการพัฒนานักเรียนให้มีศักยภาพและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสารและทักษะการใช้สื่อดิจิทัล (Figure 5.)

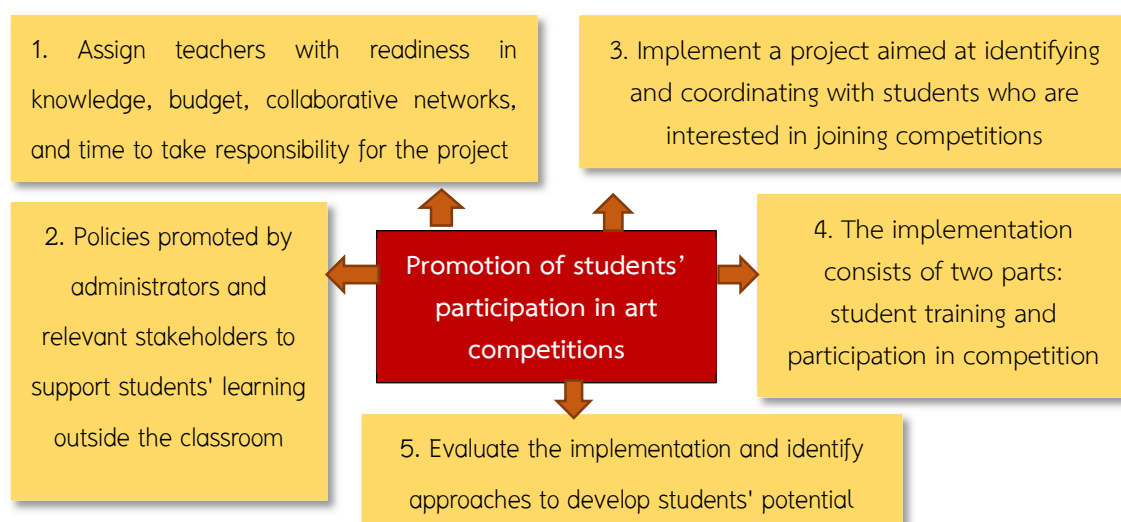


Figure 5. The Pattern of encouraging students' participation in art competitions

6. เอกสารอ้างอิง (References)

- Berdnik, T. O., Klimenko, I. A., & Sayapina, L. Y. (2017). Professional Creativity Competitions As A Motivational Tool In Design Education. In Lo, S. K. (Ed.), *Education Environment for the Information Age*, 28, *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences* (161–167). Future Academy.
<https://doi.org/10.15405/epsbs.2017.08.20>.
- Ewuru, B. (2022, August 23). *The Complete Guide to Running an Art Competition Worthy of Your Artists*. Awards Force. <https://awardforce.com/blog/articles/the-complete-guide-to-running-an-art-competition-worthy-of-your-artists>.
- Janhom, P. (2021). The Study in Art Education Learning Management to Develop the 21st Century Learners Skills. *Journal of Faculty of Education Pibulsongkram Rajabhat University*, 8(2), 253–266. (In Thai)
- Kondratenko, I., Skoryk, T., Drozhzhina, N., & Tsurkanenko, I. (2022). Art Competitions as a Means of Students' Creative Growth. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 14(4 Sup.1), 58–67. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.4Sup1/659>.
- Ladawan, A. (2025, May 2). *Judge's Perspective: Insights from the Jury of the 40th PTT Annual Art Exhibition – Anurak Magazine*. <https://anurakmag.com/sustainability/judges-perspective-ptt-art-awards-2025>. (In Thai)
- Maa Illustration. (2023, January 16). *Importance of Art Competitions in Schools*. <https://www.maailustrations.com/blogs/magazine/importance-of-art-competitions-in-schools>.
- PISA Thailand. (2020, September 10). *How are Collaboration and Competition among Students Related to Reading Assessment Outcomes*. <https://pisathailand.ipst.ac.th/issue-2020-56>. (In Thai)
- Pitchayakan, P., Butdechchai, P., & Lueyot, W. (2023). Administration of Extracurricular and Student Activities to Help Students Reach their Full Potential. *Academic Journal of Phetchaburi Rajabhat University*, 13(2), 106–112. (In Thai)
- Po-Ngern, W. (2018). Creative Children's Arts Activities: Citizenship. *Journal of Education, Silpakorn University*, 16(1), 39–51. (In Thai)
- Sahu, A. (2025, June 26). *How EduJunior Art Competitions Help Kids Grow Through Creativity*. Medium. https://medium.com/@contact_93280/how-edujunior-art-competitions-help-kids-grow-through-creativity-bb8d45e960b6.
- Saiphon, A. (2025). *How to Teach Art to Inspire Creativity and Motivation*. <https://www.educathai.com/knowledge/articles/597>. (In Thai)
- Serenade Team. (2025). *Empowering Student Success: How Art Competitions Enhance Creativity and Resilience*. <https://serenademagazine.art/empowering-student-success-how-art-competitions-enhance-creativity-and-resilience>.

- Singularart Magazine. (2024). *Top 10 Tips on How to Win an Art Contest*. https://www.singularart.com/blog/en/2024/05/06/top-10-tips-on-how-to-win-an-art-contest/?srsId=AfmBOorY5HQRz-DFjlcUfZphvRCidQB9sk_VEZW0eC-Igqc3wGAOJJJo9.
- Suwan, S. & Songserm, U. (2023). The Development of Art-Based Learning to Enhance Creative Thinking of Secondary Students. *Academic Journal of Phetchaburi Rajabhat University*, 13(1), 91–100. (In Thai)
- Tienkhaw, S. (2020). Extracurricular Activities for Developing Learners' Quality. *Journal of Suvarnabhumi Institute of Technology (Humanities and Social Sciences)*, 6(2), 254–263. (In Thai)
- West, E. (2024). *Top Creative Arts Competitions for High School Students*. <https://www.indigoresearch.org/blog/art-competitions-for-high-school-students>.