



สถาบันพีพีอีรภัณฑ
การเรียนรู้แห่งชาติ

พีพีอีเพลิน

จุลสารราย 3 เดือน โดย สถาบันพีพีอีรภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ
ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 มกราคม-มีนาคม 2549



พิพิธภัณฑสถาน

สารบัญ

ดสันตวามตด	3
สมีภษณ	4
เทบมหล	8
Kids & Museum	9
สภษพภรภทษน	10
ลกต่งส	14
เทภหลท่งเร่องรทภรเรษนรู้	16
เล่องเร่องจภภภ	20

ดณ:พู้จตท

บรรณภกร

พศ. พษร ชษรสนภต

กองบรรณภกร

จรนภท พษรปรษภ
จุลลคภ มจุล
รณภภร รนภคศ
ยภภภ ภภภภภภภภภ
รตภภ ภภภภภภภภ
พจ ภภภภภภภภ
ชภภภภภภภภ
ภภภภภภภภภ
พษรลคภ จุลลคภ
ภภภภภภภภภ

บรรณภกรภภภภภ

พจ ภภภภภภภภ

พษรภภภภ

สุภภภภภภภภ

Graphic Design

Codamax.co.,ltd

ภภภภ

ภภภภ ภภภภภภภภ (ภภภภภภ) จภภภ

ชาว สพร. ขอส่งความรู้สึกดีดีมีมาถึงกัน ในยามดอกไม้สะพรั่งบานนะคะ

พิพิธเพลินของเราฉบับนี้บ้านสะพรั่งด้วยสีสันจากนานาคอแล้มน์ที่พาผู้อ่านเข้าไปสัมผัสบรรยากาศของเรื่องราวหลากหลายที่นำมาเสนอ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่องราวงานเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ของ สพร. ที่แสดงให้เห็นความตั้งใจของเราในการสนับสนุนพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ ให้เป็นอีกเส้นทางหนึ่งของการศึกษาสู่อนาคตของชาติ

ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการสนับสนุน ให้ข้อคิด และให้กำลังใจซึ่งกันและกัน และที่สุดท้ายจะบอกว่า เราทำงานด้วยความชื่นใจและสุขใจเป็นอย่างยิ่ง

กองบรรณาธิการ



คำว่า "เครือข่าย" จะต้องมีกลยุธยมิตร ซึ่งจะต้องมี 2 ประเด็นที่สำคัญ คือ ประเด็นแรก มีความเป็นตัวตนได้เต็มที่ แต่ต้องทำงานร่วมกัน มีจุดประสงค์ ร่วมกันเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับประเทศ ประเด็นที่สอง ทำงานร่วมกันได้ คือมีแนวความคิดร่วมกันปรึกษาหารือร่วมกัน

เครือข่ายพิพิธภัณฑ

การจัดตั้งพิพิธภัณฑทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ล้วนเกิดจากความตั้งใจที่จะอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมของชาติหรือท้องถิ่น ด้วยตระหนักถึงความเป็นมาของตนเองและผู้อื่น พิพิธภัณฑที่จึงเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อการศึกษาและสร้างความรู้ ความเข้าใจพัฒนาการของสังคมไทย อีกทั้งยังสะท้อนความหลากหลายทางภูมิศาสตร์ ชาติพันธุ์ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมประเพณี ตลอดจนภูมิปัญญาพื้นบ้าน ปัจจุบัน พิพิธภัณฑและแหล่งเรียนรู้ประเภทอื่นๆ ในประเทศไทย มีอยู่มากกว่า ๗๐๐ แห่ง ทั้งของภาครัฐและเอกชน กระจายอยู่ทั่วประเทศ ทุกภาคของประเทศ มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างกันออกไป รวมทั้งประเภทของวัตถุ และรูปแบบการจัดแสดง เช่น พิพิธภัณฑที่ท้องถิ่น จัดตั้งขึ้นเพื่อสนองตอบความต้องการของคนในชุมชนและใช้เป็นสื่อให้คนภายนอกเห็นถึงอัตลักษณ์ของตนเอง การจัดแสดงจึงเป็นการแสดงออกถึงการปลุกฝังจิตสำนึกและความภาคภูมิใจในชุมชนของตนเอง

ปัญหาและอุปสรรค

พิพิธภัณฑและแหล่งเรียนรู้ มักต้องเผชิญกับปัญหาหลายประการ ปัญหาที่พบบ่อยครั้งคือ การขาดศักยภาพการบริหารจัดการภายใน ขาดการจัดการองค์ความรู้ การพัฒนานุศลากร และปัญหาหลักคือ ขาดงบประมาณสนับสนุน ถึงแม้ว่าบางแห่งรัฐจะให้การสนับสนุนในการก่อตั้ง แต่กลับไม่มีงบประมาณเพื่อการดูแลรักษาและพัฒนาอย่างยั่งยืน

การพัฒนาเครือข่าย

สถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ได้ดำเนินการโครงการสร้างและพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการสนับสนุนและร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑอื่นๆ ด้านการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ให้คำปรึกษาด้านการจัดการ การสร้างความร่วมมือการพัฒนางานวิจัย พัฒนานุศลากร และสนับสนุนด้านงบประมาณ ตลอดจนการจัดกิจกรรมร่วมกัน โดยมีวัตถุประสงค์ ประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน และพิพิธภัณฑที่ท้องถิ่น สนับสนุนให้เครือข่ายพิพิธภัณฑที่มีการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชน

การสัมมนาเครือข่ายพิพิธภัณฑ

เมื่อวันที่ ๙ ธันวาคม ๒๕๔๔ สถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ โดยกลุ่มงานสร้างและพัฒนาเครือข่าย ได้จัดสัมมนาเครือข่ายพิพิธภัณฑการเรียนรู้ : ภาคใต้ ครั้งที่ ๑ ขึ้น ณ โรงแรมสงขลาพาเลซ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พร้อมกับการจัดนิทรรศการเคลื่อนที่เรื่อง "นิเวศวัฒนธรรมไตรภาค" ณ สถาบันทักษิณคดีศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ (เกาะยอ) วัตถุประสงค์ในการจัดสัมมนา เพื่อเผยแพร่แนวคิด ความรู้เกี่ยวกับบทบาทหน้าที่การจัดการศึกษารูปแบบพิพิธภัณฑการเรียนรู้ โดย สพร. ได้เชิญตัวแทนพิพิธภัณฑที่ท้องถิ่นทุกจังหวัดในภาคใต้เข้าร่วมสัมมนา ซึ่งได้รับการตอบรับจากตัวแทนพิพิธภัณฑที่ท้องถิ่นจำนวน ๔๕ คน



เปิดการสัมมนาโดย ผศ.พัชรี ชินธรรมมิตร รองผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ



คุณจุลลดา มีจุล ผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานวิชาการ พิธีกรดำเนินการสัมมนากล่าวแนะนำสถาบันฯ

รูปแบบการสัมมนา แบ่งเป็นภาคเช้า-บ่าย ภาคเช้า บรรยายเรื่อง “Discovery Museum : พื้นที่ใหม่แห่งการเรียนรู้” โดย คุณจุลลดา มีจุล ผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานวิชาการ ต่อด้วยการเสวนา เรื่อง “เครือข่ายพิพิธภัณฑการเรียนรู้” โดย ศ.สุธินันท์ พงศ์ไพบูลย์ ผศ.ทวีศิลป์ ลิขวิวัฒน์ อ.นคร พงษ์น้อย และผศ.พัชรี ชินธรรมมิตร ส่วนภาคบ่ายเป็นการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ แบ่งเป็น ๕ กลุ่มย่อย สรุปรูปการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ คือ แนวทางการพัฒนาเครือข่าย ภาคใต้เป็นแหล่งเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมเพื่อให้เยาวชนเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณี รวมทั้งการสนับสนุน จาก สพร. ในการจัดฝึกอบรม เช่น การจัดทำระบบทะเบียน สร้างฐานข้อมูล การจัดการเกี่ยวกับวัตถุพิพิธภัณฑ การจัดแสดงนิทรรศการ รูปแบบใหม่ การหาแหล่งทุนงบประมาณสนับสนุน และเป็นผู้ประสานความร่วมมือระหว่างเครือข่ายพิพิธภัณฑที่กับองค์กรบริหารส่วนท้องถิ่น เป็นศูนย์กลางระบบฐานข้อมูลพิพิธภัณฑที่ไทยเผยแพร่ผ่าน website และมีข้อเสนอแนะว่า สพร. ควรจัดประชุมสัมมนาเครือข่ายอย่างต่อเนื่อง ติดตามผลสม่ำเสมอ รวมทั้งขยายระยะเวลาการจัดสัมมนาเพิ่มขึ้น ซึ่ง สพร. จะนำผลการสัมมนาครั้งนี้และผลการสัมมนาอีก ๒ ครั้ง คือ ช่วงปลายเดือนกุมภาพันธ์ ที่ภาคเหนือ และปลายเดือนเมษายน ที่ภาคอีสาน มาประมวลเพื่อสรุปผลและผลักดันให้เกิดเป็นรูปธรรมต่อไป

แนบท้ายด้วยบทสัมภาษณ์นักวิชาการ ซึ่งได้กรุณาให้ความเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑที่



ภาพบรรยากาศภายในห้องสัมมนา



ตัวแทนจากพิพิธภัณฑที่ท้องถิ่นแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเครือข่าย



บรรยายเชิงวิชาการ และตอบคำถามโดยนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑที่



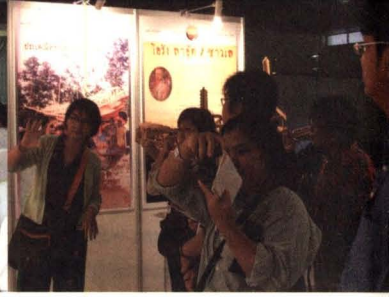
พักรับประทานอาหารกลางวัน



ภาพบรรยากาศภายในห้องสัมมนา



แบ่งกลุ่มประชุมย่อยร่วมกับนักวิชาการ



สรุปผลกลุ่มย่อยแล้วจึงเสนอต่อที่ประชุมสัมมนา

สรุปและปิดการสัมมนาโดย อ.นคร พงษ์น้อย

หลังจากสัมมนาเสร็จแล้วพาชมนิทรรศการ นิเวศวัฒนธรรม ไทรภาค ที่สถาบันทักษิณคดีศึกษา โดยคุณจระนันท์ พิศปริชา

สัมภาษณ์ นักวิชาการเครือข่ายพิพิธภัณฑ



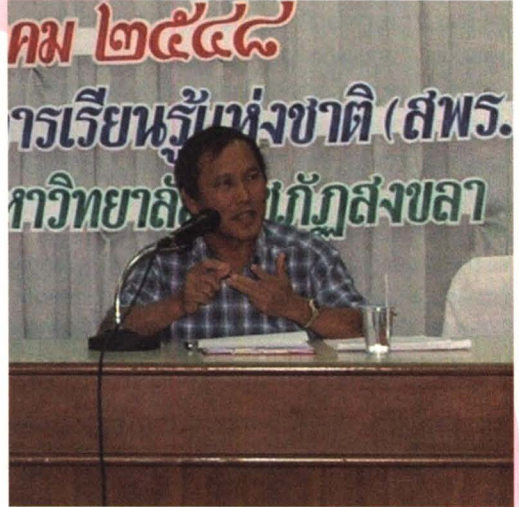
อ.นคร พงษ์น้อย

รูปแบบเครือข่ายพิพิธภัณฑ คราวที่จะมีลักษณะความสัมพันธ์ส่วนตัวระหว่างเจ้าหน้าที่ (สพร.) กับพิพิธภัณฑท้องถิ่น ไม่ใช่ทำเฉพาะที่มีชื่อเสียงแล้วเข้าไปทำเครือข่าย เพราะเราจะต้องเข้าใจความเป็นมาของพิพิธภัณฑนั้นๆ ด้วย

ขณะนี้เจ้าหน้าที่ สพร. ยังใหม่อยู่ควรที่จะลงทุนให้เจ้าหน้าที่ลงพื้นที่เข้าไปอยู่กับพิพิธภัณฑท้องถิ่นระยะเวลาหนึ่งเพื่อจะได้เข้าใจในความเป็นพิพิธภัณฑท้องถิ่น

ลักษณะของพิพิธภัณฑที่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ของท้องถิ่น ควรอยู่ใกล้กับสถานศึกษาเพื่อให้เด็กนักเรียนและครูเข้าไปศึกษามากกว่า การยึดถือชาวบ้านเป็นที่ตั้ง เพราะว่าชาวบ้านทั่วไปไม่ค่อยจะเข้าพิพิธภัณฑกันแล้ว

ประเด็นที่ว่าทำไมต้องมีเครือข่ายพิพิธภัณฑ เพราะว่าการทำงานพิพิธภัณฑจะต้องมีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ต้องมีความผูกพัน และมีความเอื้อเฟื้อต่อกันและกัน มีความเข้าใจกัน



อ.ทวีศิลป์ สิวัดณะ

ตามที่สพร. ทำเรื่องเครือข่ายก็ที่อยู่แล้ว คือเป็นระบบที่มีแม่ข่ายและลูกข่าย เพื่อให้เกิดการประสานกันระหว่างพิพิธภัณฑ ซึ่งคิดว่ามาถูกทางแล้ว สพร.ควรทำตามที่มีกำลังและความสามารถของสพร.เอง ควรที่จะหาลูกข่ายที่ active และสพร.เองก็ไม่ควรที่จะกำหนดว่าจะต้องทำให้ได้จำนวนเท่านี้เท่านั้น คือไม่ต้องเน้นที่ปริมาณของลูกข่าย ควรจะเน้นที่ความสามารถของลูกข่าย และอีกเรื่องที่ควรจะเน้นด้วยก็คือ การลงพื้นที่ของเจ้าหน้าที่สพร.เอง เพราะจะได้รับข้อมูลที่แท้จริงของลูกข่าย ควรลงพื้นที่อย่างจริงจัง

เรื่องแหล่งเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ของท้องถิ่น ต้องเป็นการให้ความรู้ในด้านอื่นๆ ด้วย ไม่ใช่เฉพาะเพียงเรื่องเดียว ควรจะเป็นในลักษณะที่อาจจะเน้นเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แล้วมีด้านอื่นๆ ประกอบไปด้วยจึงจะทำให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถให้ความรู้ที่สมบูรณ์แบบ อย่างที่มหาวิทยาลัยมหาสารคามเอง เราได้จัดให้ความรู้ในทุกๆ ด้านยก

ตัวอย่างเช่น เรื่องเกี่ยวกับป่าไม้ ธรรมชาตินอกจากให้ความรู้ด้านป่าไม้แล้วยังมีเรื่องชีวิตสัตว์ป่า ว่าเป็นอย่างใด การดูแลพันธุ์ของสัตว์ป่าก็มาจากการทำลายป่าไม้และการล่าทำลายสัตว์ป่า เป็นต้น ซึ่งก็จะเป็นการให้ความรู้ที่ครอบคลุมไปทุกเรื่อง อยู่ที่ว่าจะเน้นเรื่องใดเป็นหลักมากกว่า ซึ่งก็คือการเน้นความเป็นตัวตนของพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้นั้นๆ

ส่วนคำถามว่าทำไมต้องมีเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ คือสังคมมันต้องช่วยกันดูแล ต้องประสานความร่วมมือกัน แลกเปลี่ยน



อ.สุวิรงค์ พงศ์โพมูลย์

คำว่า "เครือข่าย" จะต้องมีกลยุธนาสมัครซึ่งจะต้องมี 2 ประเด็นที่สำคัญคือ ประเด็นแรก มีความเป็นตัวตนได้เต็มที่ แต่ต้องทำงานร่วมกัน มีจุดประสงค์ร่วมกันเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับประเทศ โดยที่ไม่บีบให้เขาเข้ามาเป็นของเราหรือทำตามที่เรากำหนดอย่างเดียวมันต้องมีการประสานกันอย่างใกล้ชิด การทำเครือข่าย สพร. ไม่จำเป็นต้องมีสูตรตายตัว ให้ดูแลแต่ละเครือข่ายว่าอันไหนจะเอื้อให้เรามากที่สุดและอยู่บนฐานความเข้าใจกันและกันซึ่งบางแห่งเรามีความเข้มแข็งอยู่แล้ว แต่ว่าปรัชญาของ สพร.เองจะเป็นอย่างนั้นหรือเปล่า ประเด็นที่สอง **ทำงานร่วมกันได้** คือ มีแนวความคิดร่วมกัน บริการหรือร่วมกัน แต่มีความเป็นตัวของตัวเอง

ลักษณะของพิพิธภัณฑ์ที่จะเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ของท้องถิ่น ต้องมีความหลากหลาย ต้องนึกถึงจุดเด่นของเขา ถ้า

ความรู้ซึ่งกันและกัน การทำเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ สพร.ก็จะได้ประโยชน์มาก เพราะว่าสพร.จะทำเองคนเดียวก็ไม่ไหว มันค่อนข้างกว้าง จึงต้องอาศัยท้องถิ่นเข้ามาช่วย ถ้า สพร.ทำเองคนเดียว จะต้องดูแลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้จำนวนมากมันก็ไม่ไหว เมื่อมีการทำเครือข่ายขึ้นมาก็เป็นการช่วย สพร. ทั้งนี้สิ่งที่สำคัญคือความมีส่วนร่วม และการมีข้อมูลซึ่งจะทำให้การทำงานเกิดประโยชน์อย่างมาก

สพร.จะเน้นการเป็น Discovery ก็ไม่ยาก คือเหมาะกับความเป็นตัวเอง แต่ก็ต้องค่อยๆ พัฒนากันไป ต้องอาศัยวิชาการและทุนค่อนข้างมาก สพร.เองก็ต้องไปเพิ่มส่วนวิชาการและทุนสนับสนุนให้กับท้องถิ่นในส่วนที่สามารถทำได้ อีกอย่างหนึ่งพิพิธภัณฑ์แหล่งเรียนรู้มีความหลากหลาย เช่น เน้นเรื่องโบราณวัตถุอย่างของกรมศิลปากรก็เป็นเรื่องที่ดีของเขา หรือที่อื่นอาจจะเน้นเรื่องความหลากหลาย แต่ต้องมีเป้าหมายหรือมีระบบ เช่น ที่ทักษิณคดีเรามีการจัดแสดงให้เห็นความหลากหลายไม่จำกัดเฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และมีข้อมูลอยู่เป็นจำนวนมาก

ส่วนเรื่องการใช้เทคโนโลยี เช่นที่ สพร.จะทำ ก็เน้นเรื่องการให้ใช้ความคิด แต่ก็อันตรายในแง่ของการสร้างกรอบให้เขาคิดมันเหมือนกับเผด็จการให้คิดเป็นสูตรสำเร็จเกินไป ส่วน Discovery จะเน้นไปทางไหน มีความเป็นสูตรสำเร็จเกินไปหรือเปล่า คนที่เข้ามาดูจะสนองตอบกับสิ่งที่เรายื่นให้หรือเปล่า มันเป็นเรื่องระดับความคิดจำกัดความคิดของเด็กเปล่า เพราะว่าเทคโนโลยีมันเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา สพร.เองจะตามเทคโนโลยีทันหรือเปล่า เพราะว่าเทคโนโลยีเองมันก็มีข้อจำกัดของมัน เมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยนเราจะเปลี่ยนทันหรือเปล่า **ผมคิดว่าความจริงแล้วการจัดแสดงโดยใช้เทคโนโลยี มันเหมาะสมกับการจัดนิทรรศการหมุนเวียนมากกว่า อีกอย่างหนึ่งผมคิดว่า ในการจัดทำพิพิธภัณฑ์ มันน่าจะเริ่มเนื้อหามาก่อนสถานที่** เพราะว่าถ้าเรามีเนื้อหาก่อนแล้วเราจะสามารถกำหนดการออกแบบสถานที่ได้ง่ายกว่า

ส่วนประเด็นว่า ทำไมต้องมีเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ ก็เพราะว่าเราต้องคิดว่า ถ้าเราทำอะไรเพื่อประชาชนแล้ว ถ้าเรามีเครือข่ายมันก็จะเกิดความหลากหลาย มีความเหมือนในความต่าง มีความต่างในความเหมือน ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือกัน

เก็บมาเล่า

โดย หอดยอต

คีรีวง : บ้านเล็กในป่าใหญ่ ที่ นครศรีธรรมราช

สายลมของเดือนกุมภาพันธ์พาเรามาถึงหุบเขาที่เรียกว่า คีรีวง

ในอ้อมกอดอันอบอุ่นของขุนเขา ที่ทำให้ผู้มาเยือนรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกับต้นไม้ น้ำตกที่ส่งเสียงร้องเรียกอยู่ตลอดเวลา พืชพันธุ์อันอุดมสมบูรณ์เป็น "สวนสมรม" ที่ไม่แยกชนิด กลมกลืนไปกับพันธุ์ไม้ป่า บ้านเรือนที่โอบโอบเดี่ยวตัวเองแฝงตัวอยู่กับพืชพันธุ์อย่างสนิทสนม สุดสายตาคือยอดเขาหลวงสูงตระหง่านเสียดเมฆ ตรงตั้งสงบนิ่งราวกับนักบวชชรา ผู้ไม่รับรู้ถึงความเปลี่ยนแปลงของโลก

สารภัก์ไหลผ่านกลางหุบชน



เป็นป่าที่อบอุ่นชุ่มชื้น



ท่ามกลางธรรมชาติ
ที่สวยงามของ คีรีวง

ดินแดนแห่งนี้ก็เจิดจรัสเดียวกับทุกที่ที่มีมนุษย์ไปถึง คือการก่อเกิดของความทรงจำ ชุมชนคีรีวง มีภาพของอดีตที่ถูกสร้างผ่านมุมมองของผู้คนในหลายแง่มุม ภาพของไพร่หนีนายครั้งสงครามเมืองไทรบุรี ภาพของผู้ไผ่หาดินแดนอันสุขสงบเสาะหาแหล่งทำกินอันอุดมสมบูรณ์ นี่คือสิ่งที่

คนนอกมองคีรีวง ทว่าสิ่งที่อยู่ในความทรงจำของชาวคีรีวง คือการเดินทางของเรือเหนือที่นำพาบรรพบุรุษของเขา มาที่นี่ ไม่ว่าจะบรรพบุรุษของเขาจะมาจากส่วนใดของโลก ดินแดนแห่งนี้ คือสถานที่ที่ถูกเลือกแล้วเพื่อเป็นแหล่งพักพิงของพวกเขานี้ และลูกหลาน การต่อสู้กับธรรมชาติ อำนาจรัฐและความเปลี่ยนแปลงของโลกนำมาซึ่งตัวตนของคีรีวง ในวันนี้ คือ เป็นแหล่งศึกษาเรียนรู้ของผู้คนภายนอก หรือคนนอกเขา ทั้งนักเรียน นักศึกษา นักวิจัยและชุมชนอื่นๆ คงไม่เกินจริงไปนักหากจะกล่าวแทนความสนใจของผู้คนภายนอกเหล่านี้ว่า ถนนทุกสายมุ่งตรงสู่ คีรีวง

ภาพสวยงามเหล่านี้ของคีรีวงคือมุมมองจากคนนอก ที่เพิ่งเข้าไปสัมผัสและใช้เวลาไม่นาน แต่สิ่งสำคัญของการจัดทำพิพิธภัณฑ์มีชีวิตหรือ Living Museum ที่ควรคำนึงถึง นอกจากความพร้อมของวัตถุและผู้คนแล้ว คือ ชุดความทรงจำร่วมกันของชุมชน สิ่งที่ชุมชนอยากให้มาเรียนรู้ หรืออยากให้เด็กๆ ในชุมชนได้เรียนรู้ และประเด็นความขัดแย้งภายในชุมชนที่ต้องคำนึงถึง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ต้องใช้เวลาในการสัมผัสและทำความเข้าใจ ต้องลงไปเรียนรู้ชุมชนจริงๆ เพื่อให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ คัดกรองในสิ่งที่ชุมชนต้องการ สิ่งที่ชุมชนคิดและหวังจะเห็นและมีในพิพิธภัณฑ์ของพวกเขา เพราะชุมชนคือพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่ และทั้งชุมชนคือวัตถุจัดแสดงที่มีชีวิตของ Living Museum ที่ชื่อว่า "คีรีวง"

" (จะ:)ทำให้เด็ก ๆ สนุกอย่างไร ในพิพิธภัณฑ์ "

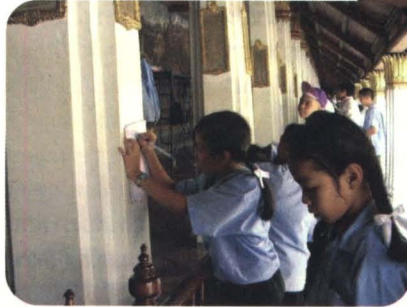
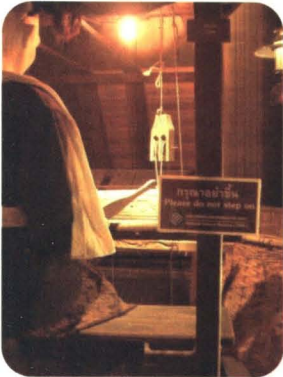


"วันหยุดนี้พาเด็กๆ ไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์กันมั๊ย ?"
"ไม่เอาหรอก มีแต่ของเก่าเก็บดูน่ากลัว ไม่เห็นนำไปเลย
ขอไปสวนสนุกหรือเดินเล่นตามห้างสรรพสินค้าดีกว่า"



ได้ฟังแล้วมันน่าน้อยใจจริงๆ สำหรับคนพิพิธฯ แต่ก็ต้องยอมรับว่า
ภาพลักษณ์ที่ติดตาติดใจของเด็กๆ และคนทั่วไปเมื่อพูดถึง "พิพิธภัณฑ์"
ความสนุกสนานก็เหือดหายไปแล้ว 90% จากการได้ยินเสียงกล่าวหา
ถึงพิพิธภัณฑ์ในภาพลักษณ์แบบนี้แล้ว ภารกิจที่ท้าทายก็เริ่มก่อตัวขึ้น
สำหรับคนทำงานพิพิธฯ อย่างเรา

เมื่อหลายวันก่อนมีโอกาสเดินทางไปที่พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในกรุงเทพฯ
และแถบปริมณฑลเพื่อพูดคุยกับเด็กๆ ที่เข้ามาทัศนศึกษา พบเด็กนักเรียนจำนวน
ไม่น้อยเลยที่เดินทางมาเปิดโลกกว้างสร้างประสบการณ์การเรียนรู้นอกห้องเรียน
น่าดีใจแทนเด็กๆ ที่มีโอกาสดีๆ แบบนี้ หลังจากที่สังเกตการณ์และทำความคุ้นเคย
กับเด็กๆ สักพัก เราก็ขออนุญาตคุณครูเพื่อจะพูดคุยกับเด็กๆ แรกๆ เด็กตอบคำถามเหมือน
ออกไปรายงานหน้าชั้นเรียน สายตาเหลือบมองไปที่ครูเป็นระยะๆ



อิมม์ ทำอย่างไรดี ถ้าอย่างนั้นนั่งคุยคิดว่า
แล้วให้เด็ก ๆ ขวนเพื่อน ๆ มาด้วย ไม่น่าเชื่อว่า

ผ่านไปไม่ถึง 5 นาที ปรากฏการณ์ความแตกต่างเกิดขึ้น เพราะน้องๆ หนูๆ มีทั้งคำถาม
คำตอบพรั่งพรู จนแทบบันทึกไม่ทันซึ่งล้วนแต่เป็นคำถามและข้อคิดดีๆ สะกิดใจคนพิพิธฯ
จากมุมมองของเด็ก จากการพูดคุยกับเด็กๆ ทำให้ตระหนักคิดได้ว่าถ้าอยากเห็นเด็กสนุก
ในพิพิธภัณฑ์ เราจะต้องเริ่มจากตัวเองก่อน ที่จะต้องเข้าใจธรรมชาติการเรียนรู้ และพัฒนาการ
ของเด็ก ลองสวมหัวใจเด็ก มีมุมมองแบบเด็ก กล้าที่จะลองผิดลองถูก เปิดใจกว้างยอมรับการเปลี่ยนแปลง ใส่ความตั้งใจ
พยายามมุ่งมั่น พัฒนาจากสิ่งใกล้ๆ ตัวก่อน สิ่งเหล่านี้นคงจะไม่ใช่ว่าเรื่องง่ายแต่ก็คงไม่อยากเกินไปที่เราจะทำให้เด็กๆ สนุกในพิพิธภัณฑ์



เมื่อเอ่ยคำว่า “อีสาน” ภาพผืนดินที่มีแต่ความร้อนแล้งกันดาร มักเป็นจินตภาพอันดับแรกๆ ที่ผุดขึ้นในใจ แต่ก็ยังมีอีกหลายแง่มุมที่น่าสนใจค้นคว้า โดยเฉพาะความสำคัญของอีสานในฐานะเป็นแหล่งอารยธรรมเก่าแก่ทางด้านประวัติศาสตร์และโบราณคดี ซึ่งเปรียบได้กับสลักหินสำคัญ (key stone) ทำให้ภาพพัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรมไทยมีความชัดเจนขึ้น นอกจากการอ่านหนังสือเราจะสามารถเรียนรู้ “มิติหลากหลายของอีสาน” ได้อย่างไร พิพิธภัณฑฯ นับเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง

ไม่นานมานี้ชาวขอนแก่นได้เปิดห้องเก็บสมบัติที่มีชื่อเรียกเป็นภาษาถิ่นว่า “โฮงมูนมังเมืองขอนแก่น” (โฮง หมายถึง ห้อง/โถงที่มีขนาดใหญ่ และ มูนมัง หมายถึงทรัพย์สมบัติมีค่า) เป็นชื่อที่แฝงไว้ด้วยความหมายสะท้อนความคิดของชาวขอนแก่นว่าพิพิธภัณฑฯ เป็นคลังแห่งความรู้ ซึ่งตั้งอยู่ที่ชั้นล่างอาคารสวนสาธารณะ 200 ปี บริเวณบึงแก่นนครให้ประชาชนทั่วไปได้ใช้บริการศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์ความเป็นมาของเมืองขอนแก่น มีการตั้งกลุ่มอาสาสมัครเพื่อสร้างกระแสความตื่นตัวให้คนในชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในพิพิธภัณฑฯ สร้างเป็นเครือข่ายความร่วมมือกับท้องถิ่นด้วย ทั้งยุวมัคคุเทศก์และมัคคุเทศก์อาสา ซึ่งส่วนใหญ่เป็นนักเรียนและกลุ่มแม่บ้านในพื้นที่ที่ผลิตเปลี่ยนหมอนเวียนกันมาทำหน้าที่บรรยายและนำชม นับเป็นเสน่ห์ของพิพิธภัณฑฯ เมืองแห่งนี้

ห้องจัดแสดงนิทรรศการเป็นโถงโค้งยาวตามรูปทรงอาคาร แบ่งพื้นที่ออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้ โซนที่ 1 เริ่มต้นกระตุ้นให้ผู้ชมรู้จักที่มาของชื่อ ขอนแก่น ซึ่งมีข้อสันนิษฐานถึง 3 แนวคิดที่ล้วนแต่ผูกเชื่อมโยงเข้ากับตำนานการสร้างเมือง ตำนานความเชื่อ และลักษณะทางกายภาพ โซนที่ 2 **ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมโบราณ** จัดแสดงข้อมูลทางด้านภูมิสังฐานยุคดึกดำบรรพ์ ผู้ชมจะเจอะเวลาทอติดได้เรียนรู้เกี่ยวกับไดโนเสาร์พันธุ์ใหม่ ชื่อ “ภูเวียงโกซอรัส สิริธรณ” และ “สยามโมไทรันนัส อีสานเอนซิส” ซึ่งเพิ่งค้นพบที่อำเภอภูเวียง จนกระทั่งเข้าสู่ยุคนุยุอยู่อาศัยรวมกันในสังคมสมัยก่อน ประวัติศาสตร์ที่ขุดพบหลักฐานทางโบราณคดีมากมาย โซนที่ 3 **การตั้งเมือง** แสดงเรื่องราวประวัติศาสตร์สังคมในอดีตเชื่อมต่อกับสังคมใหม่ยุคร่วมสมัย ทั้งการอพยพโยกย้ายถิ่นฐานลงหลักปัก **บือบ้าน** (หลักเมือง) ถึง 7 ครั้ง ก่อนจะตั้งเป็นเมืองขอนแก่นอย่างในปัจจุบัน โซนที่ 4 **บ้านเมืองและวิถีชีวิตของชาวขอนแก่น** จัดแสดงหุ่นจำลองชีวิตชาวขอนแก่นที่มีคนหลากหลายเชื้อชาติเข้ามาอยู่อาศัย วิถีชีวิตชาวบ้าน “ฮิตสิบสอง คองสิบสี่” ประเพณีในแต่ละเดือนที่ชาวอีสานยังคงรักษาไว้ และ **ขอนแก่นวันนี้** เป็นโซนสุดท้ายที่ดำเนินเรื่องราวชีวิตและความเป็นอยู่ของชาวขอนแก่นในปัจจุบัน ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง วัฒนธรรมประเพณีที่ยังคงปฏิบัติสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน รวมทั้งประวัติบุคคลสำคัญที่สร้างชื่อเสียงระดับประเทศและความภาคภูมิใจให้กับชาวขอนแก่น

แม่เรื่องราวที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์จะมุ่งเน้นความเป็นมาของเมืองขอนแก่นเป็นสำคัญ แต่อย่างไรก็ดีเนื้อหาสาระนิทรรศการได้แสดงลักษณะและตัวตนของชาวอีสานในภาพรวมได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้เขียนได้เรียนรู้และมีมุมมองเกี่ยวกับอีสานเพิ่มขึ้นมากกว่าที่เคยรู้และเข้าใจผ่านสื่อและสิ่งพิมพ์ต่างๆ คงจะไม่เกินเลยนัก หากจะกล่าวว่าโฮงมูนมังเมืองขอนแก่นเป็นชุมชนมรดกอีกแห่งหนึ่งของอีสาน

โฮงมูนมังเมืองขอนแก่น

อาคารสวนสาธารณะ 200 ปี ถ.รอบเมือง ต.ในเมือง
อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000
โทร 043- 271173

ค่าเข้าชม คนไทย ผู้ใหญ่ 20 บาท เด็ก 10 บาท
ชาวต่างชาติ 90 บาท

เปิดทำการทุกวันเวลา 12.00 - 20.00 น. ยกเว้นวันจันทร์



แม่เรื่องราวที่จัดแสดง ในพิพิธภัณฑ์จะมุ่งเน้น

ความเป็นมาของ

เมืองขอนแก่นเป็นสำคัญ

แต่อย่างไรก็ดี

เนื้อหาสาระนิทรรศการ

ได้แสดงลักษณะ

และตัวตนของชาวอีสาน

ในภาพรวมได้อย่าง

ชัดเจน

Zoom Kinder Museum

กรุงเวียนนา เมืองแห่งเสียงเพลงที่นักประพันธ์ อมาเดอุส โมซาส สร้างตำนานที่ตรึงไว้จากอดีตกาลสู่ปัจจุบัน ความคลาสสิกที่ครอบคลุม ไปถึงทัศนียภาพของประเทศ หล่อหลอมให้ประเทศออสเตรีย เป็นหนึ่งในจุดหมายปลายทางของหลาย ๆ คน นอกจากจะได้รื่นรมย์ จากการชมสถานที่โบราณเก่าแก่อย่างพระราชวัง Shonbrunner ไปดูคอนเสิร์ตในช่วงเย็น และยังมีกิจกรรมให้ทำอีกเป็นจำนวนมาก Museum Quartier (MQ) เป็นที่หนึ่งสำหรับผู้ชมที่รักศิลปะเป็นชีวิตจิตใจ งานของที่นี่ "กินจุ" มีความรู้สึกที่ MQ พยายามนำเสนอ การเชื่อมโยงระหว่างศิลปะและชีวิตประจำวันของสังคมยุคปัจจุบัน โดยที่รวบรวมสิ่งที่ไม่เก่าเกินไปและไม่ใหม่เกินไปมารวมกัน อยู่ในพื้นที่แห่งนี้ ผู้ชมสามารถเลือกชมกันอย่างใจ เนื่องจาก มีพิพิธภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะทั้งหมด 5 แห่ง อันได้แก่ พิพิธภัณฑ์ Leopold Museum of Modern Art Ludwig Foundation Kunsthalles และ Architekturzentrum Wien ส่วนพิพิธภัณฑ์ ที่อยากจะพูดถึงก็คือ ZOOM Kinder Museum ด้วยความแตกต่างที่ลงตัวโดยยึดความเป็นศิลปะสมัยใหม่ในการนำเสนอ นอกจากศิลปะแขนงต่างๆ ที่ถูกตั้งเรียงรายกันอยู่ใน Museum Quatier ที่เตรียมไว้สำหรับผู้นิยมชมชอบศิลปะร่วมสมัย พื้นที่แห่งนี้ได้เสนอแนวทางใหม่สำหรับเด็กตั้งแต่วัยกำลังคลาน จนถึงอายุ 12 ปี ให้เสริมสร้างประสบการณ์ในการสร้างความคิด สร้างสรรค์ สร้างมุมมองใหม่ Zoom Kinder Museum เป็น พิพิธภัณฑ์เด็กที่มีการจัดวางแบบร่วมสมัย ซึ่งแบ่งพื้นที่กิจกรรม ออกเป็น 3 ส่วนด้วยกัน คือ

Zoom Ocean เหมาะสำหรับเด็กอายุ 0-6 ปี เด็กๆ จะมีโอกาส สัมผัสกับสิ่งแวดล้อมที่ไม่สามารถสัมผัสได้ในสิ่งแวดล้อมปัจจุบัน เพราะพื้นที่นี้จะตกแต่งไปด้วยสิ่งแวดล้อมที่จำลองเป็น Baby Island บรรยากาศใต้มหาสมุทร มีกลุ่มสาหร่าย สัตว์น้ำในรูปแบบที่ แตกต่างอย่างไม่สามารถเดาได้ว่าหมายถึงอะไร วัสดุที่นำมา ทำอุปกรณ์ต่างๆ นี้ก็ไร้สารพิษและมีพื้นผิวที่แตกต่างกันไป ที่สำคัญพื้นที่แห่งนี้ได้รับการดูแลด้านความสะอาดตลอดเวลา เพื่อความปลอดภัยในการคลานของเด็กทารกทุกดวงานี้ เด็กที่เข้ามาอยู่ใน Zoom Ocean ได้เรียนรู้การเคลื่อนไหวของ ร่างกายบนพื้นผิวต่างๆ และฝึกฝนด้าน Motor Skill นอกจากนี้ ยังมีเก้าอี้ให้เข้าไปค้นหาและฟังเสียงของมหาสมุทร เพื่อเรียนรู้ sense of direction และ physical coordination



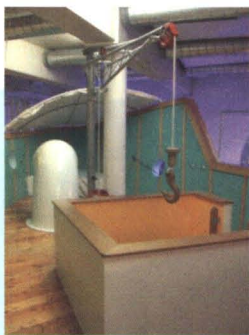
บนทางลาดเชื่อมชั้นบนของตัวเรือกับชั้นล่างที่เป็นพื้นที่ได้น้ำ จำลองบนเรือลำนี้ ทารกน้อยสามารถทำตามจินตนาการของแต่ละคน ไม่ว่าจะจับปลา หยอนสมอเรือ ขับเรือ เรียนรู้ความเหมือนและความแตกต่างโดยที่สามารถสร้างจินตนาการจาก ข้อมูลที่เป็นจริง (Real-Life Data) ไม่ว่าจะป็นนายหมู่ทหารเรือ คอยบังคับเรือไปในที่ที่ต้องการ สื่อสารวิทยุกับประภาคาร หรือ แม้กระทั่งจะติดเกาะก็คงจะสนุกไม่แพ้กัน หรือการไปติดอยู่บนเกาะ กิจกรรมในพื้นที่นี้จะใช้เวลา 1 ชม. กลุ่มละไม่เกิน 10 คน ถ้าสนใจ ในพื้นที่นี้อาจจะต้องโทรไปนัดก่อน



พื้นที่ต่อไปอยู่ในส่วนของ Zoom Exhibition ซึ่งจัดนิทรรศการ หมุนเวียนเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ทุกๆ 6 เดือน ปัจจุบันมีหัวข้อเรื่อง Space Station Skylab 5 เหมาะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ข้อสังเกตแนวทางในการจัดพิพิธภัณฑ์ที่นั่นจะเริ่มจากการคิด Concept และหาที่ปรึกษาที่เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน และดำเนินงาน ออกแบบโดยศิลปินร่วมสมัย ดังนั้นจะเห็นว่าการออกแบบสิ่งของต่างๆ จะอยู่ในรูปของศิลปะที่มุ่งแสดงความหมาย เพื่อที่จะดูไม่เป็นการและเข้าใจได้ง่าย

กิจกรรมนำเด็กมารวมกันเพื่อปรับความคิดให้เข้ากับนิทรรศการ ด้วยการแนะนำและนำเสนอภาพเคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวที่ทำให้ เราต้องไปสำรวจอวกาศ แล้วก็มีการแสดงภาพให้เห็นว่าเรากำลัง ออกจากโลกไปแล้ว สิ่งที่เพิ่มความสมจริงเข้ามา คือผู้นำชม เนื่องจากการแต่งตัวที่ใส่ชุดมนุษย์อวกาศสีเงินมีเข็มกลัดแสดง

ยศของนักบินอวกาศ และวิธีการเล่าเรื่อง คือเรากำลังจะขึ้นไปบนยานอวกาศที่ถูกตั้งชื่อไว้ว่า Space Station Skylab (SSS5) คล้ายกับกับต้นยานอวกาศนาซาผู้โดยสารไปผจญภัยนอกโลก ซึ่งเรียกความสนใจได้มากเลยทีเดียว เมื่อมาถึง Space Station แล้ว หน้าที่ของพวกนักบินอวกาศน้อยเหล่านี้จะต้องค้นหาวาเกิดอะไรขึ้นกับลูกเรือของ SSS5



เมื่อเข้ามาถึงศูนย์บังคับการกลางของ SSS 5 เหล่าลูกเรือน้อยๆ ก็จะได้พบกับงานที่ SSS 5 มอบหมาย ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อกับมนุษย์ต่างดาว หรือการก่อสร้างยานค้นคว้า (Space Probe) ใครจะรู้ว่าพวกมนุษย์ต่างดาวอาจจะช่วยให้คุณเจอกับลูกเรือที่สาบสูญไปก็ได้ และเมื่อลูกเรือน้อยต้องค้นหาต่อไปอยู่ในยานนี้ต้องได้รับชุดทำงานโดยเฉพาะ การใช้ชีวิตประจำวันในยานอวกาศแตกต่างจากบนพื้นโลกอย่างไร ดังนั้นเด็กๆ สามารถทดลองการอาบน้ำแบบแห้ง การอิมด้วยคลื่นและภาพ และรังนอน หายสุดพวกนักวิจัยน้อยๆ ก็จะค้นพบกับโครงการลับๆ ที่ชื่อว่า Star Dust เป็นเพราะเหตุนี้หรือเปล่าที่พวกลูกเรือหายไป เป็นหน้าที่ของเด็กที่ต้องตอบคำถามและหาคำตอบ นักผจญภัยน้อยเหล่านี้จะใช้เวลาประมาณ 90 นาที

นอกจากนี้ทางพิพิธภัณฑ์ยังหากิจกรรมที่เสริมสร้างสมรรถภาพด้านศิลปะให้กับเด็กๆ อีกไม่ว่าจะเป็น Zoom Studio ที่จัด workshop สำหรับนัก Graphic Design รุ่นเยาว์ เด็กๆจะมีส่วนร่วมในการทำารออกแบบด้วยตัวเองกับศิลปินประจำ workshop ต่างๆ เด็กๆ สามารถออกแบบ Stamp ด้วยตนเอง เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้แท่นพิมพ์ (Printing Plates) ที่ทำจากไม้ หรือ พรหมน้ำมัน (linoleum) และการใช้มีดคัดเตอร์ เป็นต้น workshop นี้เหมาะกับเด็กตั้งแต่อายุ 3 - 12 ปี ใช้เวลา 4 ครั้งต่อหนึ่งเดือน

Zoom Lab ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑ์ที่เสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยเน้นไปที่ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีล่าสุดเข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อให้ทันสมัยกับยุคสมัยของโลก IT กิจกรรมนี้เหมาะกับเด็กที่ค่อนข้างโตขึ้นไปหน่อย กิจกรรมใน Zoom Lab แบ่งออกเป็น 2 อย่างด้วยกัน คือ การสร้างหนัง Animation และการทำภาพ 3 มิติ ซึ่งเด็กสามารถสร้างสรรค์เรื่องราวตามใจชอบ เมื่อทำเสร็จจะถูกบันทึกไว้ในซีดีซึ่งสามารถนำกลับไปฝากผู้ปกครองได้ ส่วนอีกกิจกรรมจะเกี่ยวกับการใช้ห้องอัดเสียง เด็กที่สนใจสามารถแต่งเพลงด้วยตนเอง ร้องโดยใช้เทคโนโลยีเรียกว่า Nanoloop (เป็น Software ที่พัฒนาโดยบริษัท Gameboy) เมื่อร้องเสร็จเสียงก็จะถูกบันทึกลงในซีดีเช่นกัน "กินจุ" ขอบอกไว้ก่อนว่า Zoom Lab ก็ไม่ธรรมดาแน่ๆ เพราะมีรางวัลจากรัฐบาลออสเตรเลียในด้าน Innovation in Multimedia and E - business ปี 2002 เป็นประกัน



กิจกรรมของที่นี่ทุกโปรแกรมต้องจองล่วงหน้าเพราะแต่ละฐานจะรับไม่เกิน 10-15 คนเท่านั้น ราคาในการทำกิจกรรมก็แตกต่างกันไปหากสนใจเปิดดูได้ที่ www.kindermuseum.at ทั้งสนุกและยังได้รับความรู้ด้วยตนเอง โดยมีสื่อกลางที่เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อพวกเขาแน่นอนในวันข้างหน้า

"กินจุ"หวังว่ารัฐบาลหรือแหล่งทุนอื่นๆ ซึ่งมีศักยภาพพอที่จะเจือจุนได้ จะเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้นอกระบบที่ไม่จำเป็นต้องนั่งตำหนั่งตำ ทำท่าตั้งใจอยู่ในห้องเรียน นั่งช้อปปิ้งที่ครูบอกให้ฟังไปวันๆ โดยที่ขาดการถามตอบหรือปฏิสัมพันธ์ระหว่างคุณครูกับนักเรียน หรือหากถามกลับตามมารยาทเคารพผู้ใหญ่แบบไทย กลับกลายเป็น Taboo ได้ หรืออ่านแต่หนังสือที่โดนบังคับให้ซื้อ เด็กอาจไม่สามารถคิดเองได้ว่ามีอย่างอื่นอีกมากมายที่เกี่ยวข้องกับการเรียน โดยเป็นการสื่อสารแบบยอมรับอย่างเดียวเพื่อในวันหน้าเด็กไทยสามารถเลือกไปทำกิจกรรมต่างๆ ดังที่กล่าวมาแล้ว ว่าจะเป็นที่พิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ ที่ไม่ใช่ชอบที่จะไปแต่ห้างสรรพสินค้า "กินจุ" เชื่อว่า การเรียนรู้ที่ต้นนี้ต้องเกิดจากการโต้ตอบของทั้งสองฝ่ายอย่างมีเหตุผล โดยมีตัวกลางที่เป็นสะพานเชื่อมโยงให้การเรียนรู้ไหลลื่น

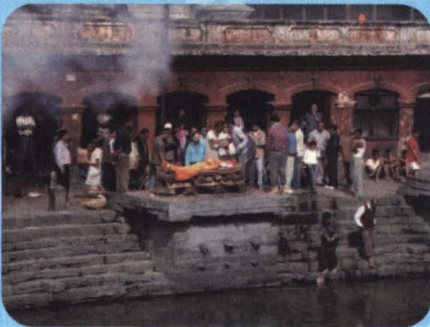
“สุดยอดสองสถาน.. เนปาลมีให้ชม”

ดินแดนแห่งความยากจนที่ตกอยู่ในภาวะสงครามกลางเมืองประเทศนี้มีทั้งความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติระดับขุนเขาหิมาลัยและเมืองโบราณอลังการด้วยสีสันชีวิตจริง หลายจุดเป็น Living museum ที่สามารถนับเวลาถอยหลังไปก่อนครึ่งพุทธกาล ผู้มาเยือนจะรู้สึกเหมือนเดินหลงเข้าแดนหิมพานต์.. กาลเวลาหยุดนิ่งสรรพสิ่งแปลกตา

แต่ก็ยังมีจุดที่ “สวรรคตกับรัก อยู่ห่างกันแค่เอื้อม” อากาโร้มทิพย์ยามได้ยลแสงอุษาจุมพิตเทือกหะมีนของขุนเขาหิมะเป็นสิขมพุงเจดจรัส ถูกขัดกระหน่ำในชั่วพริบตาด้วยคลื่น (เหียน) ในคอหอยเมื่อก้มมองดินพบว่า สัมผัสอุ่นนุ่มใต้ฝ่าเทือกคือเมือกอาจมาซึ่งผ่านระบบทางเดินอาหารของคนและสัตว์มาหยกๆ รายรอบด้วยสิ่งปฏิภูลสารพัดเท่าที่มนุษย์จะผลิตขึ้นมาได้ ไม่ต้องแปลกใจเลยว่า เหตุใดโรงพยาบาลโรคหัวใจดีกับศูนย์วัดโรคจึงเป็นแลนด์มาร์คที่ต้องบรรจุไว้ในแผนที่ท่องเที่ยว

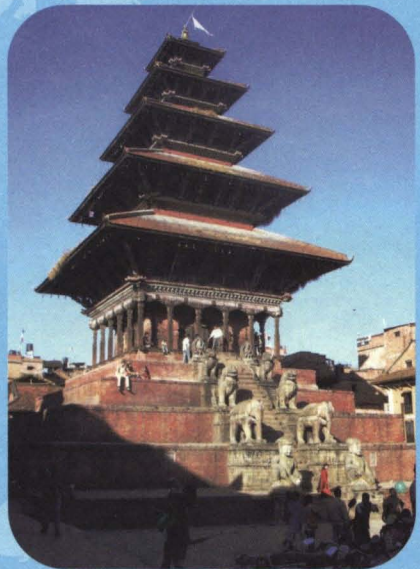
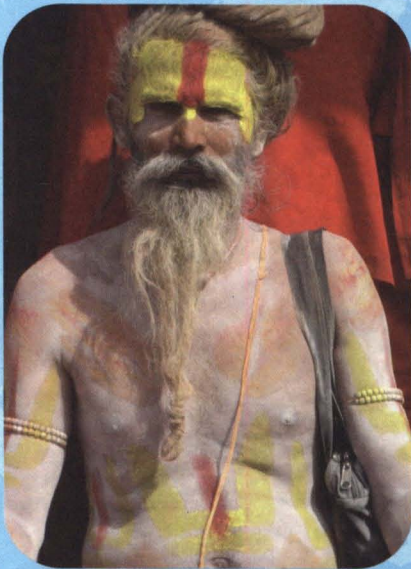
บางคนบ่นว่าพิถีพิเสดพิสดาร แบบอินดูที่วัดคุปฏินาถช่างอุจาดนัก เหนือลานริมน้ำมีฝูงแร้งทัวริสต์เกาะขอบระเบียงวัดรอจ้งหะเก็บภาพ พลางสุดดมชมร่างที่กำลังลุกไหม้ในเปลวเพลิงตามคำชักชวนของ “ไกด์สี” ที่คอยตามต้อน หากต้องการของที่ระลึกก็มีผ้าเหลืองลงอักขระมนตราแบบเดียวกับที่ใช้ห่อศพให้ซื้อหาไปห่อตัวเองที่บ้านด้วย

มนุษย์ในเครื่องแบบนักพรตสันยาสีรีเข้ามาเสนอตัวให้ถ่ายรูปแลกเศษรูปี ครั้นเห็นกลุ่มลูกค้ำมีสีหน้าผิดหวังว่าไม่ใช่ “ของแท้” ก็เอ่ยจืทิมแทงใจดำนักฝันผู้หลงไหลของโบราณเกลียดการปรุงแต่งจนแทบดำดั้น “This is fair deal You get what you want, we get what we need.”



สุดยอดแหล่งธรรมชาติและอารยธรรม
แกมประสบการณ์สะท้านใจ.. จรุง-ลวง-ดี-เลว
อาจมีใช้อย่างที่ตาเห็นหรือใจฝันของแท้
ระดับนี้ทำให้ต้องเลิกหลงตัวเอง
ไปอีกนาน

นรก สวรรค์ ห่างกันแคไหน ?
เชิญวัดใจตัวเองที่เนปาล



เกาหลี แห่งเรื่องราว ของการเรียนรู้

โดย อาจารย์โก๋

Land Use: การใช้ประโยชน์พื้นที่เพื่อเป็น พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติแห่งที่ 1

1 พิพิธภัณฑ์ที่มีชีวิต : มรดกที่ยังใช้สอย

สืบเนื่องจากแนวคิดที่จะอนุรักษ์พัฒนากลุ่มอาคารประวัติศาสตร์ของทางราชการในพื้นที่กรุงรัตนโกสินทร์ชั้นใน และพื้นที่ต่อเนื่อง ให้เป็นกลุ่มพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ขนาดใหญ่ ที่นอกจากจะพัฒนาใช้ประโยชน์พื้นที่ภายในอาคาร (interior space) เพื่อให้เป็นพิพิธภัณฑ์ฯ แล้ว แม้แต่ตัวอาคารประวัติศาสตร์ (Architectore or body) เอง และโดยเฉพาะอย่างยิ่งที่ตั้ง (setting) หรือพื้นที่กรุงรัตนโกสินทร์ทั้งปวงที่กลุ่มอาคารเหล่านี้ได้ถูกสร้างขึ้นให้เป็นองค์ประกอบสำคัญ ก็มีสถานะของการเป็นพิพิธภัณฑ์แห่งการเรียนรู้เช่นกัน อาจกล่าวได้ว่าที่ตั้งนั้นเป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่มีชีวิตและชีวมามากที่สุด (living museum) ในหมู่พิพิธภัณฑ์ทั้งหลาย และเป็นภาพของกระบวนการบูรณาการอีกภาพหนึ่งของคำว่า “มรดกที่มีชีวิตและยังคงใช้สอยของมวลมนุษย์” (living heritage) อยู่อย่างต่อเนื่อง



กรุงรัตนโกสินทร์ : มรดกที่ยังใช้สอย พิพิธภัณฑ์ที่มีชีวิต มองเห็น พ. การเรียนรู้แห่งชาติแห่งที่ 1 อยู่เบื้องหน้า



ทางเดินและภูมิทัศน์โบราณ ที่ขุดค้นพบทางโบราณคดี

2 ชีวิต คือพัฒนาการจากจุดกำเนิดสู่ความดิ่งามสูงสุด

พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่มีชีวิต หรือ กรุงรัตนโกสินทร์แห่งนี้ นับแต่การก่อกำเนิดโดยผู้คนรุ่นแรกที่อยู่พหุเข้ามาปรับแต่งดินแผ่นดินที่เป็นทะเลตม ดินดอนปากแม่น้ำ ให้กลายเป็นคูคลองร่องสวนสำหรับปลูกไม้ผล พร้อมตั้งบ้านเรือนอยู่อาศัยแบบชาวบ้านมาจนกระทั่งพัฒนาเป็นชุมชนเมืองขนาดใหญ่ได้ทำให้แลเห็นการเกิดการเจริญเติบโต และการเปลี่ยนแปลง บางครั้งก็มีการปรับตัวเพื่อให้อยู่รอด และก็เติบโตต่อไปโดยไม่มีความหยุดนิ่งของชีวิตที่ประกอบไปด้วยกายภาพและจิตวิญญาณ โดยที่เป้าหมายแห่งพัฒนาการของชีวิตที่สูงที่สุดคือการเจริญงอกงามเติบโตบนฐานแห่งความดีที่ไม่หยุดนิ่งและไม่เคยย่อท้อ

3 พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ แห่งที่ 1 : จุดกำเนิดแหล่งเรียนรู้เชิงบูรณาการพื้นที่

เนื้อหาที่พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติแห่งที่ 1 แห่งนี้จะมุ่งชี้ให้เห็นถึง องค์ความรู้ของชีวิตบนพื้นฐานแห่งความดิ่งาม ที่จะกระตุ้นต่อมคิดและสติปัญญาของผู้คนให้นำความรู้นี้ไปปรับใช้เพื่อการดำเนินชีวิต สู่จุดสูงสุดจากเนื้อหาความรู้จุดเล็ก ๆ ในแต่ละจุดภายในอาคารพิพิธภัณฑ์ที่เชื่อมโยงสู่พื้นที่ภายนอกอันประกอบไปด้วย ตัวอาคารและบริบทเบื้องต้นโดยรอบอาคาร รวมทั้งที่ตั้งหรือบริบทโดยรวมอันกว้างใหญ่ไพศาลของพิพิธภัณฑ์ที่มีชีวิตแห่งนี้ จะแสดงถึงความอิสระขององค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ที่ไร้ซึ่งพรมแดนมากันขวาง บ่งบอกถึงความเป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่มีชีวิตเพียงแค่นิทรรศการภายในตัวอาคาร และเน้นย้ำมิติของการเข้าถึงความรู้ว่าบางครั้งดูเหมือนไกลแต่แท้ที่จริงแล้ว มิติของความรู้มันอยู่รายรอบตัวของผู้เรียนรู้นั่นเอง ขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ที่จะดึงเข้าใกล้หรือผลักให้ห่างไกลเท่านั้น



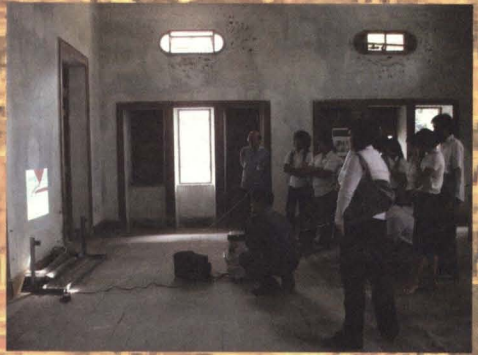
ประติมากรรมรูปหน้าคนอึ้งจางม
ที่ประดับ ณ อาคาร ก.พานิชย์เดิม



4 จากกระทรวงพานิชย์ (เดิม) สู่พื้นที่บ้านปรานี และบางกอก

ภายในอาคารกระทรวงพานิชย์ (เดิม) ที่จะอนุรักษ์และพัฒนาให้เป็นอาคารพิพิธภัณฑ์แห่งที่ 1 ระยะ 1 นั้น จะบอกเล่าถึงเรื่องราวอันน่าสนใจจากสุวรรณภูมิ สู่มายังประเทศไทย พร้อมๆ กับกล่าวถึงประวัติของภาพและพื้นที่รวมทั้งเรื่องราวของการอนุรักษ์ตามมรดก โดยผ่านสื่อที่สนุกสนาน และกระบวนการเรียนรู้ที่เสริมรากเหง้าให้แข็งแรงและกระตุ้นสติปัญญาให้แตกยอดของความคิด

นอกจากนั้นภูมิทัศน์โดยรอบจะได้รับการปรับแต่งเป็นภูมิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ โดยผ่านสื่อการเรียนรู้ และกระบวนการทางโบราณคดี-ประวัติศาสตร์อันเป็นการนำข้อเท็จจริงของอดีตมาเล่าขานจากการขุดค้น และการแปลความจากชั้นดินทางโบราณคดี โดยมีหลุมขุดค้นที่เปิดแสดงเป็นนิทรรศการกลางแจ้งเป็นประจักษ์พยานและสื่อการเรียนรู้สำคัญ โดยเฉพาะในพื้นที่ที่ต่อเนื่องไปยังบริเวณบ้านปรานี ซึ่งเป็นพื้นที่ริมแม่น้ำ ระหว่างโรงเรียนราชินีกับวังจักรพงษ์ และสันนิษฐานว่าจะเป็นที่ตั้งของป้อมวิชาวินทร์ฝั่งตะวันออก ซึ่งจะเป็นหลักฐานทางโบราณคดีที่จะสามารถผูกเรื่องราวของบางกอกในสมัยกรุงศรีอยุธยาได้อย่างชัดเจน ก่อนที่จะเชื่อมโยงมายังกรุงธนบุรี และกรุงรัตนโกสินทร์ภาพของพระราชวังเดิม และพระปรางค์วัดอรุณฯ โดยเฉพาะภาพชีวิตของแม่น้ำเจ้าพระยาที่อยู่ตรงหน้านั้น จะบ่งบอกถึงชีวิตของบางกอก ตั้งแต่ก่อนเป็นบางกอก จนกระทั่งเป็นกรุงเทพมหานครในปัจจุบันได้ดีที่สุด ทั้งชีวิตทางกายและชีวิตจิตวิญญาณ



บรรยากาศแห่งการเรียนรู้ขณะทำการอนุรักษ์พัฒนาอาคาร

5 อาคารนิทรรศการหลังใหม่และพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ : ภาพจำลองแห่งชีวิต สายน้ำ และวิถีวัฒนธรรมของสองฟากฝั่ง

แม่น้ำเจ้าพระยาสายน้ำแห่งชีวิตและจิตวิญญาณของคนเมืองบางกอกจะไหลย้อนผ่านทางบ้านปราณีเข้ามา
โอบล้อมอาคารนิทรรศการหลังใหม่หรือภาพต้นไม้ที่มีรูปลักษณะและความหมายเปรียบเสมือนเรือสวน
และป่าธรรมชาติ อันเป็นสัญลักษณ์ของบางกอกฝั่งตะวันตก และแวดล้อมด้วยคูคลอง ที่ลุ่ม
และที่นา ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของบางกอกฝั่งตะวันออก โดยทั้ง อาคารและภูมิทัศน์ จะเป็นภาพเสมือน
จำลองของนิทรรศการกลางแจ้ง ในลักษณะภูมิทัศน์ใหม่เพื่อการเรียนรู้เบื้องต้น เพื่อเป็นปฐมบริบท
ของเรื่องราวและองค์ความรู้ที่จะได้พบและได้เห็นด้วยสัมผัสจริง เมื่อก้าวเดินออกมาจากตัวพิพิธภัณฑ์
สู่แหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิตดังกล่าว

อาคารต้นไม้และภูมิทัศน์ใหม่เพื่อการเรียนรู้



เล่าเรื่อง จากภาพ

โดย ปลายสูสีน้ำทะเล

นิทรรศการเคลื่อนที่ นิเวศวัฒนธรรมไตรภาค
ณ. ทอศิลป์วัฒนธรรม จ.เชียงใหม่
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จ.มหาสารคาม
และสถาบันทักษิณคดีศึกษา เกาะยอ จ.สงขลา



ประธานกรรมการ สพร.

จิระนันท์ พิตรปรีชา
ที่ปรึกษากลุ่มงานกิจกรรม สพร.



เจ้าดวงเดือน ณ เชียงใหม่

นายเริงศักดิ์ มหาวิณีจรรย์มนตรี รองผู้ว่าราชการ จังหวัดมหาสารคาม
และนายจิต ผลสมพงษ์ รองผู้ว่าราชการจังหวัดสงขลา ให้เกียรติเป็น
ประธานในพิธีเปิด ณ จังหวัดเชียงใหม่ มหาสารคามและสงขลา ตามลำดับ



แกนนำจากสามภาคผู้ออกแบบและจัดทำนิทรรศการ

ผู้เชี่ยวชาญจากภาคเหนือ อ.วิที พานิชพันธ์
ผู้เชี่ยวชาญจากภาคอีสาน อ.ทม เกตุวงศา
ผู้เชี่ยวชาญจากภาคใต้ อ.สถาวร ศรีสีจัจจ



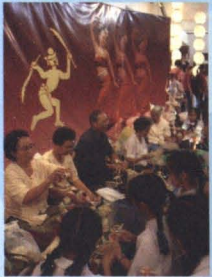
เด็กนักเรียนชม
นิทรรศการอย่างตั้งใจ
สนอกสนใจกับความสนุก
ของกิจกรรมต่างๆ
ที่สอดแทรกไปด้วย
เนื้อหาสาระ



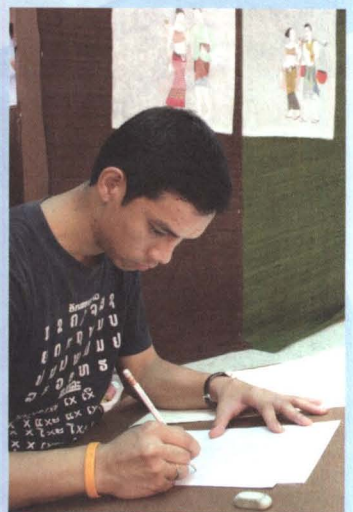
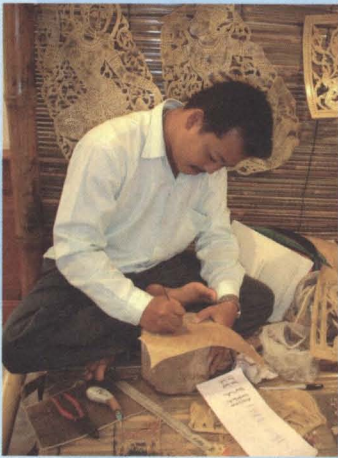
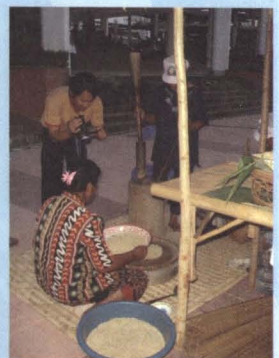
คิดอะไรก็บอกเข้าไป



บรรยากาศในนิทรรศการที่มีให้สัมผัส
ทั้งรูป รส กลิ่น เสียง
การสาธิตทำโคมกระตาด จากภาคเหนือ
การสาธิตการทำอาหาร จากภาคอีสาน
และ การแกะสลักหนัง จากภาคใต้



สัมภาษณ์ตัวแทนจากสพร.
และตัวแทนจากภาคต่างๆ
เกี่ยวกับความเป็นมาของการ
จัดนิทรรศการนี้ ออกรายการ
วิทยุ (สด) ของสถานีวิทยุผอ.



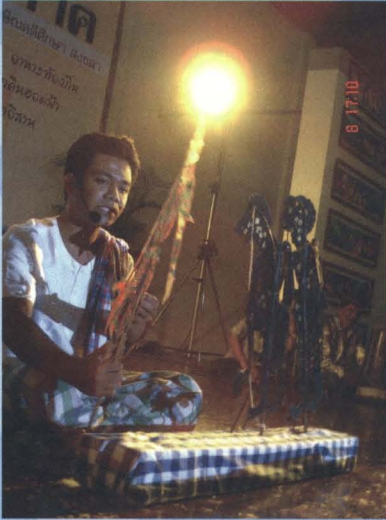
การสาธิต การผลิตของดีจากภาคต่างๆ ลองทำได้ ทั้งยังสามารถซื้อหาติดไม้ติดมือกลับบ้านได้อีกด้วย



พิธีการคู่ขวัญจากมหาสารคาม
สร้างสีสัน
ให้กิจกรรมการประกวด



ภาพกิจกรรมการประกวดทำอาหาร เช่น ส้มตำ ลาบก้อย ยำสาหร่าย การตอบปัญหา และการรำโนรา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในนิทรรศการ



นายวัฒนพล จาระโท คนเชิดหนัง (ชาย)



อาจารย์ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์รำโนรา



การแสดงจากภาคต่างๆ เป็นส่วนสร้างสีสันให้กับนิทรรศการ และ ดึงดูดผู้ชมได้เป็นอย่างดี

วงโปงลาง มมหาสารคาม



กว่าจะเป็นวันนี้



staff ปฏิบัติหน้าที่อย่างระมัดระวัง

พิพิธภัณฑ

กับ ชุมชน
นายจุล

พิพิธภัณฑ :

สถาบันทางสังคมวัฒนธรรม

เรื่องพิพิธภัณฑที่เราๆ ท่านๆ พุดคุยและรับรู้กันมาในช่วงเวลาไม่ถึง 5 ปีที่ผ่านมา ส่วนใหญ่จะเป็นประเด็นหลักในฐานะของการเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ซึ่งแต่เดิมนั้นเรามักจะเน้นย้ำเรื่องการศึกษามากกว่าเรื่องของการเรียนรู้

แต่โลกเราทุกวันนี้เปลี่ยนแปลงไป ประเทศต่างๆ หันมาสนใจเรื่องการเรียนรู้กันมากขึ้น โดยเฉพาะกับเยาวชน ดังจะเห็นได้จากโครงการต่างๆ ในพิพิธภัณฑที่มีการออกแบบไว้เพื่อสนับสนุนการศึกษาและการเรียนรู้ ซึ่งมีรูปแบบและหน้าที่ที่หลากหลาย จนทำให้เกิดอาชีพใหม่ๆ ตามมาอีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นนักการพิพิธภัณฑ นักการศึกษา (ด้านศิลปะและวัฒนธรรม) ตลอดจนอาชีพสุดฮิตอย่าง ภัณฑารักษ์ หรือ คิวเรเตอร์

ทุกอย่างที่กล่าวมานี้ไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่ เพราะหากเราโยงเข้ากับประวัติศาสตร์ของประเทศแล้ว จะพบว่า ภัณฑารักษ์ในเอกสารสมัยรัชกาลที่ 5 นั้นเรียกทับศัพท์ว่า "กูเรเตอร์" แต่ว่าทำไมเรื่องเก่าๆ ที่มีอายุกว่า 100 ปีนั้น จึงเพิ่งจะมาได้รับการสนใจอย่างแพร่หลายในวันนี้ หลายคนอาจบอกแบบฟันธงว่าเป็นเพราะระบบการศึกษาล้มเหลว ซึ่งคนที่บอกก็มักจะเป็นคนที่โตมากับระบบการศึกษานี้เช่นกัน แถมยังอยู่ในระบบนี้ได้ดีกว่าอีกหลายคนเสียด้วยซ้ำไป บางคนอาจบอกไปสุดโต่งอีกทางหนึ่งว่าทั่วโลกเขาฮิตกันอยู่ แล้วทำไมเมืองไทยในยุคข้อมูลข่าวสารโลกาภิวัตน์จะไม่ตามให้ทัน เพราะเราเดินไปไกลจนถึงวัฒนธรรมคัลเจอร์จากกล่องมือถือและกล่องทีวีไอกันแล้ว

แต่สาระสำคัญที่คิดว่าน่าจะเป็นประเด็นที่สำคัญที่สุดน่าจะ ได้แก่ การที่พิพิธภัณฑนั้นเป็นเรื่องของคน "คน" ในที่นี้หมายถึงทุกคน เนื่องจากความหมายและการตีความพิพิธภัณฑในแบบเดิมๆ นั้นมักจะเป็นไปในลักษณะของการเป็นสิ่งของหรือที่เรียกว่าคอลเล็คชั่น และเฉพาะกลุ่มคน อาทิ ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านมากกว่าที่จะเป็นเรื่องของคนทั่วๆ ไป ความคิดดังกล่าวนี้หากพิจารณาผ่านประวัติศาสตร์การพิพิธภัณฑโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมวัฒนธรรมตะวันตกแล้วเกิดจากความล้มเหลวในระบบพิพิธภัณฑ

ฉะนั้น อย่าไปเพ้อคิดว่าฟรังเขาประสบความสำเร็จในเรื่องพิพิธภัณฑท์ เพราะก่อนที่จะประสบความสำเร็จในวันนี้นั้นเขาประสบความสำเร็จล้มเหลวมาก่อน แต่เขาได้นำเอาความล้มเหลวนั้นมาศึกษาจนหารูปแบบที่เหมาะสมกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมของเขาเองต่างหาก

ในวันนี้ พิพิธภัณฑท์ในโลกตะวันตกจึงกลายมาเป็นแม่แบบที่เรามักจะขอเข้าไปศึกษาอยู่เนืองๆ ซึ่งประเด็นของการให้ความสำคัญกับคนในฐานะของการเป็นเจ้าของพิพิธภัณฑท์นี้เอง ทำให้รัฐบาลต่างๆ ให้การสนับสนุน ประเทศไทยเองก็เช่นกัน สถาบันพิพิธภัณฑท์การเรียนรู้แห่งชาตินี้จึงถือกำเนิดด้วยการเห็นคุณค่าของคนในฐานะเจ้าของ ในฐานะของผู้ชมที่มีความสำคัญ เพราะพิพิธภัณฑท์จะประสบความสำเร็จหรือความล้มเหลวนั้นวัดได้จากคนในสังคมนั่นเอง

ที่กล่าวอย่างนี้ มิได้หมายความว่าพิพิธภัณฑท์ที่ตั้งมาในบ้านเราที่มีอายุนับร้อยปีจะไม่มีความสำคัญ แต่เพียงเพราะบทบาทในฐานะผู้ตั้งรับแบบเดิมนั้น อาจกำลังต้องเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของการเรียนรู้ที่จำเป็นต้องอาศัยพิพิธภัณฑท์เป็นส่วนสำคัญในการสนับสนุนที่มีบทบาทในเชิงรุก ซึ่งไม่ได้หมายความว่าเด็กและเยาวชนเท่านั้น แหล่งเรียนรู้ที่เปิดกว้างสำหรับผู้คนทุกเพศ ทุกวัย ทุกชั้นวรรณะโดยไม่แยกเขาหรือเรา สถาบันทางสังคมวัฒนธรรมในลักษณะนี้จึงเป็นเสมือนตัววัดความเป็นประชาธิปไตยไปด้วยนั่นเอง



दनดुอศुณยัคกลาง

จอร์จ บราวน์ กู๊ด (George Brown Goode) นักการพิพิธภัณฑที่มีบทบาทในการพัฒนาพิพิธภัณฑที่สมิธโซเนียน กล่าวว่า พิพิธภัณฑคือ "a nursery of living thoughts" หรือสถานอภิบาลความคิดที่มีชีวิตที่แสดงให้เห็นถึงความสืบเนื่องทางวัฒนธรรม ประเพณี ศิลปะ ประวัติศาสตร์สืบทอดมาช้านาน รวมถึงเป็น "ทุนสังคม" ของประเทศ

สพร. จึงมองเห็นว่า งานเครือข่ายของ สพร. ซึ่งเป็นงานหลักงานหนึ่งของสถาบันนั้น คนที่อยู่ในท้องถิ่นมีศักยภาพ มีความสามารถ มีพลังและอำนาจที่จะจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมของท้องถิ่นได้อย่างทั่วถึง และยังยินดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งคนที่จัดการพิพิธภัณฑที่ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้อื่นๆ นั้น เป็นคนที่ทำในสิ่งที่ตนเองมีความรู้จริง เข้าใจจริง และเป็นการจัดการไปตามธรรมชาติที่คุ้นเคย ใช้ทรัพยากรอุปกรณ์ และเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับท้องถิ่นของตน

อีกทั้งการให้คนทำงานพิพิธภัณฑและแหล่งเรียนรู้อื่นๆ ในภูมิภาคต่างๆ ของประเทศได้รู้ถึงศักยภาพในการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมของตนแล้ว ยังเป็นกระบวนการทำงานที่ส่งเสริมให้ชาวบ้าน เด็ก และเยาวชนเข้าไปมีส่วนร่วมตั้งแต่การสำรวจ ค้นหา ศึกษาวิจัย ทำแผนที่และทะเบียนทรัพยากรวัฒนธรรม ประเมินคุณค่า วางแผนจัดการ อนุรักษ์และสงวนบูรณะไว้ รวมทั้งมีการจัดแสดงนิทรรศการ/กิจกรรมเผยแพร่ต่างๆ ซึ่งการมีส่วนร่วมนี้จะทำให้เข้าใจกระบวนการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมของท้องถิ่น และกระบวนการจัดการทางธุรกิจ





สพร. จึงประสานให้คนทำงานพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ ในท้องถิ่น เข้าใจศักยภาพของตนเอง ผ่านการเก็บข้อมูลและการวิจัยโดยทำงานร่วมกับชุมชนในท้องถิ่น เพื่อให้คนในชุมชนภูมิใจ รักถิ่นฐานบ้านเกิด มีพื้นที่ที่แสดงความเป็นตัวตนของชุมชนให้คนภายนอกได้เห็นและยอมรับ และที่สำคัญที่สุดคือการสร้างความรู้และฟื้นฟูภูมิปัญญาท้องถิ่น

“ทุนสังคม” ของประเทศไทยจะได้รับการฟื้นฟูก็ต้องด้วยกระบวนการพัฒนา “คน” ด้วยการสร้างจิตสำนึกความรู้สึกเป็นเจ้าของทรัพยากรวัฒนธรรมในชุมชนของตนเอง กระบวนศึกษาวิจัยจะทำให้คนในชุมชนได้รู้จักเรื่องราวของตนเองและศักยภาพที่แท้จริงมากขึ้น และเมื่อคนในชุมชนสามารถบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ในชุมชนได้ ก็จะเกิดความมั่นใจ ภูมิใจ นำไปสู่พัฒนาการเรียนรู้ ก่อให้เกิดความเข้มแข็งของชุมชนและพึ่งตนเองได้บนพื้นฐานวัฒนธรรมของตน



หากใครเคยอ่านหนังสือแปลเรื่อง "ซาตาโกะกับนกกระเรียนพันตัว" คงจะนึกภาพของเด็กหญิงที่ป่วยเป็นโรคลูคีเมีย (Lukemia) เนื่องจากผลของระเบิดปรมาณูได้อย่างชัดเจน หนังสือเล่มนี้ได้ถ่ายทอดเรื่องราวของหนูน้อยที่ตั้งใจพันนกกระเรียนให้ครบหนึ่งพันตัว ด้วยความหวังว่าจะหายจากโรคร้ายที่เป็นอยู่ แต่ทว่าเธอกลับต้องจบชีวิตลงก่อนพันนกได้ครบตามจำนวนที่ตั้งใจไว้

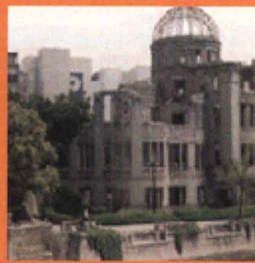
จึงไม่น่าแปลกที่ "พิพิธภัณฑ์ฮิโรชิมา" จะอุทิศขึ้นเพื่อเป็นอนุสรณ์สถานแห่งสันติภาพ ในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 1955 ณ เมืองฮิโรชิมา ประเทศญี่ปุ่น โดยมีเจตน์จำนงให้อนุชนรุ่นหลังได้เห็นบทเรียนจากเหตุการณ์โศกนาฏกรรมของมนุษยชาติอันเนื่องมาจากสงคราม และตระหนักในมหันตภัยของระเบิดปรมาณูที่คร่าชีวิตผู้คนมากมายในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2

ขณะนี้ ภายในพิพิธภัณฑ์มีการจัดแสดงนิทรรศการครบ 50 ปีของการก่อตั้ง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรำลึกถึงบาดแผลแห่งสงครามและเพื่อเพาะเมล็ดพันธุ์แห่งสันติภาพให้ผลิบานในใจของผองชนอีกครั้ง โดยนำเสนอประเด็นเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์เมืองฮิโรชิมาทั้งก่อนและหลังสงคราม นิทรรศการภาพถ่ายเหยื่อเคราะห์ร้าย วัตถุสิ่งของสมัยสงคราม รวมถึงภาพกิจกรรมเพื่อสันติภาพของประชาชนนับตั้งแต่หลังสงครามเป็นต้นมา

เด็กๆ สามารถเรียนรู้เรื่องเหล่านี้ผ่านเว็บไซต์ โดยเลือกเมนู Kids Peace Station เพื่อทำความรู้จักกับคำว่า "สันติภาพ" ผ่านเรื่องราวที่เรียงร้อยขึ้นจากชีวิตจริงของหนูน้อยซาตาโกะ ซาซากิ โดยแบ่งเป็นหัวข้อต่างๆ เช่น ซาตาโกะในศตวรรษที่ 21 (the Sadako Story 21) ซาตาโกะกับระเบิดปรมาณู (Sadako and the Atomic Bombing) คุยเพื่อเรื่องสันติภาพ (Talking about Peace) ปฏิญญาว่าด้วยสันติภาพของเยาวชน (Children's Peace Declaration) ถ้าสนใจยารอช้านะคะ รีบเข้าไปชมที่เว็บไซต์ www.pcf.city.hiroshima.jp



ฮิโรชิมาสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2



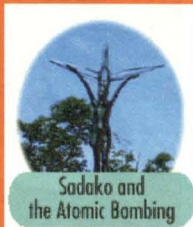
A-Bomb Dome



ความเสียหายจาก
ระเบิดปรมาณู

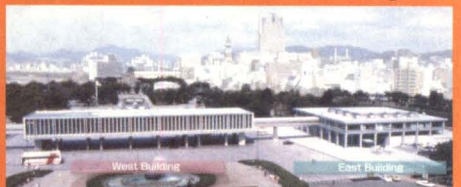


ซาตาโกะ กับนกกระเรียนพันตัว



Sadako and
the Atomic Bombing

Children's Peace
Monument



โฉมหน้าฮิโรชิมาในปัจจุบัน

Museums Link

Activites News

มีนาคม - เมษายน 2549

ติดตามข่าวสารประกวดชิงชัยพิพิธภัณฑ์การเขียนรู้แห่งชาติ แห่งแรก
ทุกท่านสามารถเข้าร่วมกิจกรรมนี้ได้

หนังสือ "ชีวิต วัฒนธรรม ธรรมชาติ" สนใจติดต่อสอบถามได้ที่สถาบันฯ

หนังสือสรุปผลการสัมมนาเรื่อง "พิพิธภัณฑ์การเขียนรู้:
พื้นที่ใหม่แห่งการเขียนรู้ จากฟิสิกส์เพื่อการเผยแพร่ความรู้ด้านดาราศาสตร์
จัดการพิพิธภัณฑ์และเทคนิคการจัดแสดง

เมษายน 2549

สัมมนาวิชาการ เรื่อง "สุวรรณภูมิ"
พื้นที่แรกในพิพิธภัณฑ์การเขียนรู้

พฤษภาคม 2549

กิจกรรมการเขียนรู้และนิทรรศการ
เคลื่อนที่ เรื่อง "บางกอกพหุวัฒนธรรม"

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติยินดีเผยแพร่ข่าวเกี่ยวกับกิจกรรม และพิพิธภัณฑ์ของท่านผ่านจุลสารพิพิธภัณฑ์เพลินและ Web Site ของเรา ท่านสามารถส่งรายละเอียดมาได้ที่ info@ndmi.or.th

คณะกรรมการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ที่ปรึกษา

1. นายจาตุรนต์ ฉายแสง
2. นายกนก อภิรดี
3. ท่านผู้หญิงสุธาวัลย์ เติเกียรติไทย
4. นายทวีศิลป์ สืบวัฒนะ
5. นายนคร พงษ์น้อย
6. นายสุธีวงศ์ พงศ์ไพบูลย์

กรรมการ

1. นายชัยอนันต์ สมุทวณิช
 2. นายเฉลิมชัย ท่อนาค
 3. นายไชยวัฒน์ บุนนาค
 4. นายนิธิ สถาปิตานนท์
 5. นายพิเชฐ ดุรงคเวโรจน์
 6. นายวีระ โรจน์พจนรัตน์
 7. นายสันติ สมชีวิตา
 8. ผู้แทนสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
 9. ผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
- ประธานกรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการและเลขานุการ



หากไม่ถึงผู้รับโปรดส่งคืน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ชั้น 21 อาคารทีทีไอ 118/1 ถ. พระรามที่ 6

แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพฯ 10400

โทรศัพท์ 0 2357-3999 โทรสาร 0 2357-4000

www.ndmi.or.th



กรุณาส่ง

by National Discovery Museum Institute

ผู้สนับสนุนจากภาคเอกชน

