

ผลการดำเนินงานจัดกิจกรรมศิลปะเชื่อมโยงพื้นที่ในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

(มีนาคม - พฤศจิกายน 2568)

ผลการดำเนินงานจัดกิจกรรมศิลปะภายใต้โครงการ SDU SMART #2 2025 โดย รศ.พิเชษฐ สุนทรโชติ ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต สร้างความสุข ความรักใคร่สามัคคี และความปรองดองในหมู่คณะบุคลากร สวนดุสิต สอดคล้องกับแนวคิด One World Library (OWL) และ Happy SDU GOLD เพื่อขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยสู่การเป็น Happy University แนวคิดและหลักการเชื่อมโยง OWL กับกิจกรรมของศิลปะ โดยได้นำแนวคิด OWL (One World Library) มาใช้ในการออกแบบและพัฒนาพื้นที่หลากหลายรูปแบบซึ่งทำหน้าที่เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ส่งเสริมการพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการ และเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต กิจกรรมศิลปะถูกนำมาใช้เพื่อเชื่อมโยงกับพื้นที่เหล่านี้ เพื่อยกระดับความสุขและคุณภาพชีวิตด้านจิตใจของ บุคลากรและนักศึกษาโดยไม่ได้จำกัดเพียงแค่การสร้างสรรคผลงานเพื่อความสวยงามเท่านั้น หากแต่มุ่งเน้นการใช้ ศิลปะเพื่อ บำบัด และสร้าง ความสุขด้านใน ที่ตอบสนองต่อปัญหาสุขภาพจิตในสังคมปัจจุบันการดำเนินการนี้วาง อยู่บนระบบที่ชัดเจน 4 ขั้นตอนดังนี้

1. การวิเคราะห์(Analysis) วิเคราะห์แนวโน้มสุขภาพจิตและพฤติกรรมของบุคลากรและนักศึกษา
2. วางแผนและออกแบบกิจกรรม (Planning & Activity Design) ออกแบบกิจกรรมศิลปะที่สอดคล้อง กับแนวคิด OWL และเป็นศิลปะบำบัด เช่น การวาดภาพ Mandalas ศิลปะสร้างสมาธิ หรือภาพสีกายแพ เป็นต้น
3. การดำเนินการและพัฒนา (Implementation & Development) จัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการอย่าง ต่อเนื่องในพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วทั้งมหาวิทยาลัย
4. การประเมินผลและการปรับปรุง (Evaluation & Improvement) ประเมินผลครอบคลุมทั้งเชิง คุณภาพการพัฒนาอารมณ์และจิตใจและเชิงปริมาณระดับความสุขและความผูกพัน

ดังนั้นกิจกรรมทางศิลปะจึงกลายเป็นกระบวนการสำคัญที่เชื่อมโยงผู้คนเข้ากับระบบนิเวศการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ ซึ่งนำไปสู่ความผูกพันต่อมหาวิทยาลัยและบรรลุเป้าหมาย HAPPY SDU GOLD

สรุปผลการดำเนินงานจัดกิจกรรมศิลปะมีการจัดกิจกรรมศิลปะผ่านพื้นที่การเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยสวน ดุสิตที่เสร็จสิ้นแล้วรวม 4 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมศิลปะครั้งที่1 ชื่อกิจกรรม“Create Art With Coffee Colors” จัดไปเมื่อวันที่11มีนาคม 2568 ณ อาคารสุขุมเฉลิมทรัพย์วิทยาเขตสุพรรณบุรี มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม 74 ท่าน กิจกรรมครั้งนี้ได้สร้างเครือข่าย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และทรัพยากรร่วมกัน โดยได้เชิญวิทยากรจากวิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรีมาร่วมกิจกรรม3 ท่านเพื่อให้ความรู้ด้านศิลปะ มีการทำ KM (Knowledge Management) เกี่ยวกับเทคนิคการวาดภาพสีกายแพ นำ ข้อมูลขึ้นเว็บไซต์หลักสูตรการออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ การทำประโยชน์เพื่อสังคมมีการ ประมูลภาพสาธิตของวิทยากร ได้เงินจากการประมูลภาพ 7,100 บาท มอบเป็นทุนการศึกษาให้กับนักเรียนสาธิต

ละอออุทิศ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ผลงานทั้งหมดนำมาจัดแสดงงานศิลปะเปิดโอกาสให้นักเรียน นักศึกษา และบุคลากรทุกท่านได้ร่วมแสดงความคิดเห็น



กิจกรรมศิลปะครั้งที่2 ชื่อกิจกรรม“Art & Music: Pathways to Happiness”จัดไปเมื่อวันที่20 พฤษภาคม 2568 ณ อาคาร1ลานเวทีเฟื่องฟ้า มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวม 55 ท่าน จัดแสดงงานศิลปะเปิดโอกาสให้นักเรียน นักศึกษา และบุคลากร ร่วมแสดงความคิดเห็น



กิจกรรมศิลปะครั้งที่3 ชื่อกิจกรรม“ Still Life of Flowers For Happiness ”จัดไปเมื่อวันที่30 กรกฎาคม 2568 ณ Activity Space อาคาร1 ชั้น2 มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวม 44 ท่าน จัดแสดงงานศิลปะเปิดโอกาสให้นักเรียน นักศึกษา และบุคลากร ร่วมให้คะแนนภาพที่ท่านชื่นชอบ



กิจกรรมศิลปะครั้งที่4 ชื่อกิจกรรม“Water Bloom สีสน้ำแบ่งบานดอกไม้บานสะพรั่งบนผืนกระดาษ”
ในวันพุธที่ 22 ตุลาคม 2568 เวลา 9.00 - 12.00 น. ณ สำนักวิทยบริการฯ (OWL) บริเวณลาน MONSTER INC
มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวม30 ท่าน จัดแสดงงานศิลปะเปิดโอกาสให้นักเรียนนักศึกษาและบุคลากรร่วมให้คะแนนภาพ
ที่ตนชื่นชอบนำข้อมูลมาวิเคราะห์สกัดเป็นองค์ความรู้สำหรับการศึกษาด้านศิลปะในอนาคต



ผลลัพธ์สำคัญจากการจัดกิจกรรมศิลปะพื้นที่การเรียนรู้ทั้ง4ครั้งได้ผลลัพธ์ดังนี้ ด้วยการดำเนินการที่
สอดคล้องกับ The Power of Next Learning Ecosystem และแนวคิด OWL ที่เปลี่ยนทุกพื้นที่ให้เป็นแหล่ง

เรียนรู้การผสมผสานแนวคิด OWL เข้ากับศิลปะบำบัดอย่างเป็นระบบสอดคล้องกับSDGเป้าหมายที่3คือการมีความสุข ภาวะที่ดีและส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับทุกคนในทุกช่วงวัย ศิลปะได้สร้างพื้นที่ความสุขด้านในที่มีความยั่งยืน เพื่อพัฒนาบุคลากรนิสิตนักศึกษาทั้งในเชิงพฤติกรรมและความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เพื่อการเป็น Happy University เปิดมิติการเรียนรู้ทุกพื้นที่ในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต สร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้และทรัพยากร การเรียนรู้ โดยได้เชิญวิทยากรจากภายในและภายนอก รวมถึงการทำประโยชน์เพื่อสังคมด้วยการประมวลภาพมอบ เป็นทุนการศึกษาให้กับนักเรียนและนักศึกษา นอกจากนี้กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้นยังมีบทบาทเข้าไปร่วมสร้างกิจกรรม ต่างๆของมหาวิทยาลัยในทุกๆหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอีกด้วย

มุมมองการพัฒนาในอนาคต มุ่งเน้นการขยายผล KM เป็นบทเรียนออนไลน์ , พัฒนารูปแบบศิลปะบำบัด ใหม่ๆ เช่น Mandalas ยกระดับเป็น Live Art & Music ในพื้นที่ OWL การจัด Art for Sale เพื่อสร้างความยั่งยืน ทางการเงินและสังคมและการวิจัยการประเมินผลเชิงจิตวิทยาที่เข้มข้นขึ้น เพื่อให้มีหลักฐานเชิงประจักษ์ในการ ขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยสู่ Happy University

บทสรุปและคุณค่าต่อการพัฒนาองค์กรอย่างยั่งยืน

การดำเนินงานจัดกิจกรรมศิลปะภายใต้โครงการ SDU SMART ได้พิสูจน์ให้เห็นว่า กิจกรรมทางศิลปะเป็น กระบวนการหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต ให้เกิดความสุข ความรักใคร่สามัคคี และความ ประองตองในหมู่คณะอย่างแท้จริง ทำให้เกิดการพัฒนาด้านจิตนาการ สามารถปรับเปลี่ยนเชิงพฤติกรรมและความ อ่อนโยนทางอารมณ์ สร้างสุนทรีภาพและความประทับใจ เป็นภาษาของการสื่อสารระหว่างมนุษย์ที่เน้นการ พัฒนาใน 3 แกนหลัก คือ

1. การวิจัยและประเมินผลที่เข้มข้นขึ้นจากการประเมินความพึงพอใจทั่วไปสู่การวัดผลกระทบเชิง จิตวิทยา (เช่น ความเครียดและสมาธิ) โดยใช้เครื่องมือวิทยาศาสตร์ควบคู่ไปกับศิลปะบำบัด เพื่อให้โครงการมี หลักฐานเชิงประจักษ์ในการขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยสู่ Happy University อย่างแท้จริง
2. การบูรณาการข้ามศาสตร์และการใช้ OWL ขยายการบูรณาการกิจกรรมศิลปะไปยังพื้นที่เรียนรู้และ หลักสูตรอื่น ๆ ในมหาวิทยาลัยอย่างต่อเนื่องเช่นการใช้ศิลปะบำบัดร่วมกับหลักสูตรสุขภาพ เพื่อให้เกิดระบบนิเวศ การเรียนรู้แบบ OWL ที่เชื่อมโยงผู้คนและศาสตร์ความรู้เข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์แบบ
3. การสร้างความยั่งยืนทางการเงินและสังคม พัฒนารูปแบบกิจกรรมที่สามารถสร้างรายได้หรือระดมทุน เพื่อการกุศลได้อย่างต่อเนื่องเช่น การจำหน่ายผลงานศิลปะยอดนิยม เพื่อให้กิจกรรมมีความยั่งยืนทางการเงิน และสามารถตอบแทนสังคมได้อย่างต่อเนื่องต่อไป

โครงการนี้ประสบความสำเร็จในการยกระดับบทบาทของศิลปะจากกิจกรรมเสริมไปสู่เครื่องมือหลัก ใน การพัฒนาคุณภาพชีวิตและจิตใจ ภายใต้แนวคิดที่ว่า "ศิลปะสามารถที่จะสร้างโลกใบนี้ให้เป็นไปตามที่มนุษย์มี ความปรารถนาได้มากที่สุด" ด้วยการดำเนินการที่สอดคล้องกับ The Power of Next Learning Ecosystem และแนวคิด OWL ที่เปลี่ยนทุกพื้นที่ให้เป็นแหล่งเรียนรู้การผสมผสานแนวคิด OWL เข้ากับศิลปะบำบัดอย่างเป็น ระบบได้สร้างพื้นที่ความสุขด้านใน ที่มีความยั่งยืนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถาบันการศึกษาอื่นๆ เพื่อ พัฒนาระบบที่มีคุณภาพรอบด้าน ทั้งความรู้และความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ การสร้าง Happy University จึงไม่ได้ หมายถึงเพียงแค่การมีอาคารที่สวยงาม หากแต่เป็นการสร้างพลังในการเรียนรู้และเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ของสังคมต่อไป ซึ่งนี่คือมาตรฐานใหม่ของการดำเนินงานด้วยความเป็นเลิศในแบบฉบับของสวนดุสิต