

ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาระดับชั้นที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี



บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2557
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

EFFECTS OF ORGANISING EDUTAINMENT ART ACTIVITIES TO ENHANCE
AESTHETIC OF CHILDREN AGED 7-9 YEARS OLD



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education Program in Art Education
Department of Art Music and Dance Education
Faculty of Education
Chulalongkorn University
Academic Year 2014
Copyright of Chulalongkorn University

| | |
|---------------------------------|--|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์ | ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาระดับชั้นที่ส่งเสริม |
| | สุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี |
| โดย | นางสาวสุภลักษณ์ วงศ์หน่อ |
| สาขาวิชา | ศิลปศึกษา |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก | อาจารย์ ดร. โสมฉาย บุญญานันต์ |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อำไพ ตีรณสาร |

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. บัญชา ชลาภิรมย์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร. โสมฉาย บุญญานันต์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อำไพ ตีรณสาร)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ เกริก ยุ้นพันธ์)

สุกัลลักษณ์ วงศ์หน่อ : ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี (EFFECTS OF ORGANISING EDUTAINMENT ART ACTIVITIES TO ENHANCE AESTHETIC OF CHILDREN AGED 7-9 YEARS OLD) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร. โสมฉาย บุญญานันต์, อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม: ผศ. ดร. อำไพ ตีรณสาร, 170 หน้า.

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของเด็กอายุ 7-9 ปี และ 2) ศึกษาและพัฒนาารูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอายุ 7-9 ปี โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 39 คน โดยไม่จำแนกเพศ ใช้ระยะเวลาดำเนินการทดลอง 7 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยจากแนวทางศึกษابันเทิงของ Randy White และทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของ Michael J. Parsons ประกอบด้วย 1) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง 2) แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิง 3) แบบทดสอบสุนทรียภาพ 4) คู่มือสำหรับการวิเคราะห์ประสบการณ์ทางสุนทรียะ 5) แบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะ 6) แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง 7) แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) และ 8) การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยสูงสุดของระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะอยู่ที่ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) ($x = 2.02$) 3) พฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ปรากฏมากที่สุด คือ สนใจต่อเนื้อหา 4) แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง คือ นักเรียนพึงพอใจกิจกรรมดินแดน Barbapapa และนักเรียนใฝ่ฝันที่จะแสดงผลงานศิลปะของตนเองมากที่สุด และ 5) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นมากที่สุดในแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง คือ ขั้นนำเกิดพฤติกรรมการสังเกต พิจารณา และริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง ขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์เกิดพฤติกรรมความร่วมมือและการทดลอง ขั้นดำเนินงานเกิดพฤติกรรมการทดลองและการทบทวน และขั้นสรุปเกิดพฤติกรรมการวิเคราะห์

แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แนวศึกษابันเทิง ประกอบด้วย 4 ขั้น ดังนี้ 1) ขั้นนำ ประกอบด้วย ครูและนักเรียนมีการเตรียมพร้อม ครูกระตุ้นความกระหายใคร่รู้ให้แก่นักเรียน และนักเรียนเกิดแรงบันดาลใจ 2) ขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ประกอบด้วย ครูกระตุ้นความกระหายใคร่รู้ให้แก่นักเรียนอีกครั้ง และนักเรียนประมวลความรู้ 3) ขั้นดำเนินงาน ประกอบด้วย นักเรียนเกิดความอยากรู้และความอยากทำ 4) ขั้นสรุป ประกอบด้วย ครูชักชวนนักเรียนให้เกิดความอยากแสดงออก และ ครูและนักเรียนสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้

| | | |
|------------|-----------------------------|----------------------------------|
| ภาควิชา | ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา | ลายมือชื่อนิสิต |
| สาขาวิชา | ศิลปศึกษา | ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก |
| ปีการศึกษา | 2557 | ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม |

5583445127 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORDS: EDUTAINMENT / ART ACTIVITIES / AESTHETIC / CHILDREN AGED 7-9 YEARS OLD

SUPALUCK WONGNOR: EFFECTS OF ORGANISING EDUTAINMENT ART ACTIVITIES TO ENHANCE AESTHETIC OF CHILDREN AGED 7-9 YEARS OLD. ADVISOR: SOAMSHINE BOONYANANTA, Ph.D., CO-ADVISOR: ASST. PROF. AMPAI TIRANASAR, Ph.D., 170 pp.

The objectives of this research were to 1) Study effects of aesthetic experiences enhancement through Edutainment art activities on aesthetic of children aged 7-9 years old and 2) Study and develop Edutainment art activities model suitable for children aged 7-9 years old.

The sample group composed of 39 children aged 7-9 years old at Chulalongkorn University Demonstration School, regardless to genders. The durations of the experiment were 7 weeks. The research instruments were developed by the researcher based on Randy White’s approach in using the Edutainment, and Michael J. Parsons’ Cognitive and Development Account of Aesthetic Experience which consisted of 1) The Edutainment art activities, 2) The satisfaction worksheet for Edutainment art activities, 3) The aesthetic test, 4) The survey for analyzing aesthetic expression, 5) The observation form for aesthetic experiences, 6) The survey for students’ satisfaction on Edutainment art activities, 7) The students’ background data questionnaires. The data were analyzed by using frequencies, means, standard deviation, and t-test, and 8) content analysis.

The findings revealed that 1) The level of aesthetic development of students were higher than before learning through Edutainment art activities at the significant difference level of .05, 2) The highest mean of the level of aesthetic development of students upon the works of art were at level 3 (expressiveness) ($\bar{x} = 2.02$), 3) The most of aesthetic experience behaviors shown by the students was interest in content, 4) The students’ satisfaction highest level of agreement in Edutainment art activities was “Barbapapa territory”, and wishing to exhibit their works of art, and 5) The top behaviors shown at each step of the Edutainment art activities lesson plans were, at the introduction step were observation and consideration, at the activities enhanced step were experiences cooperation and experimentation, at the operation step were experimentation and repetition, and at the conclusion step was an analysis

The guidelines for designing the Edutainment art activities consist of 4 steps: 1) The Introduction step: preparation by the teacher and students, the teacher stimulate curiosity for students, and students are inspired, 2) The activities enhanced step: the teacher stimulate curiosity for students once again, and students gather knowledge, 3) The operation step: the students desire to know and desire to work, and 4) The conclusion step: the teacher encourages students to express, and the teacher and students reflect experiences.

| | |
|---|------------------------------|
| Department: Art Music and Dance Education | Student's Signature |
| Field of Study: Art Education | Advisor's Signature |
| Academic Year: 2014 | Co-Advisor's Signature |

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์เป็นรูปเล่มได้ด้วยความด้วยความเอาใจใส่ และความกรุณาของ อาจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ติรณสาร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ให้คำปรึกษา ให้ข้อคิดด้านวิชาการ และคำแนะนำที่ดีในการทำวิทยานิพนธ์ อีกทั้งให้การสนับสนุนและให้กำลังใจ ตลอดระยะเวลาในการทำวิจัย ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ เกริก ยუნพันธ์ กรรมการภายนอกสอบวิทยานิพนธ์ ที่สละเวลาอ่านวิทยานิพนธ์ ให้คำแนะนำและเสนอแนะข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทินกร บัวพูล อาจารย์วิรัตน์ คุ่มคำ อาจารย์ธนะยุทธ พลเดช อาจารย์วีรยุทธ เกิดในมงคล นางสาวอิษฎา อัยศิริ รองศาสตราจารย์ สัญญา วงศ์อร่าม รองศาสตราจารย์ สมโภชน์ ทองแดง และอาจารย์สมศักดิ์ ศิริวิโรจน์สกุล ที่กรุณาเสียสละเวลาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญ ในการชี้แนะ พัฒนา ตรวจสอบแก้ไขให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ อาจารย์สมศักดิ์ ศิริวิโรจน์สกุล และบุคลากรทุกท่านของโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม สำหรับความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวก ในการทดลองเก็บข้อมูลเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้ความรู้และความช่วยเหลือแก่ผู้วิจัย

ท้ายที่สุดขอขอบพระคุณสำหรับแรงผลักดันแห่งความสำเร็จ คือ ครอบครัว ที่ได้สนับสนุนในด้านการศึกษา และเป็นพลังสำคัญให้ผู้วิจัยมีกำลังในการดำเนินงานวิจัยจนประสบผลสำเร็จได้

สารบัญ

หน้า

| | |
|---|----|
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ | จ |
| กิตติกรรมประกาศ | ฉ |
| สารบัญ..... | ช |
| สารบัญตาราง..... | ญ |
| สารบัญแผนภาพ | ฎ |
| สารบัญรูปภาพ | ฏ |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... | 1 |
| วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... | 4 |
| สมมติฐานของการวิจัย | 4 |
| ขอบเขตการวิจัย | 5 |
| คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย..... | 5 |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ | 5 |
| บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 6 |
| 1. หลักสูตรและการเรียนการสอนศิลปศึกษา..... | 7 |
| 1.1 บทบาทและความสำคัญของศิลปศึกษา..... | 7 |
| 1.2 หลักสูตรศิลปศึกษา | 8 |
| 1.3 การจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษา | 9 |
| 1.4 พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก..... | 18 |
| 1.5 บทบาทของครูที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ | 21 |
| 1.6 องค์ประกอบของการสอนในการจัดกิจกรรมศิลปะ | 22 |

| | |
|--|----|
| 2. แนวคิดเกี่ยวกับศึกษابันเทิง..... | 23 |
| 2.1 ความหมายของศึกษابันเทิง..... | 23 |
| 2.2 หลักการศึกษابันเทิง..... | 24 |
| 2.3 แหล่งการเรียนรู้แนวศึกษابันเทิง..... | 25 |
| 2.4 รูปแบบศึกษابันเทิงในห้องเรียน..... | 26 |
| 3. สุนทรียภาพ..... | 26 |
| 3.1 ความหมายของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ..... | 26 |
| 3.2 องค์ประกอบของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ..... | 27 |
| 3.3 ขั้นพัฒนาการสุนทรียภาพ..... | 28 |
| 4. การวิเคราะห์การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง..... | 30 |
| 4.1 แหล่งการเรียนรู้ศาสตร์ที่ใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง..... | 32 |
| 4.2 การวิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้ศาสตร์กิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง..... | 35 |
| 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 37 |
| งานวิจัยในประเทศ..... | 37 |
| งานวิจัยต่างประเทศ..... | 40 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย..... | 44 |
| 1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง..... | 45 |
| 2. สมมติฐานของการวิจัย..... | 45 |
| 3. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย..... | 45 |
| 4. การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... | 45 |
| 5. การเก็บรวบรวมข้อมูล..... | 50 |
| 6. การวิเคราะห์ข้อมูล..... | 50 |
| 7. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... | 51 |

| | |
|--|-----|
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 52 |
| ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน | 53 |
| ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง..... | 55 |
| ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับพัฒนาการสุนทรียภาพจากแบบทดสอบสุนทรียภาพ ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง..... | 69 |
| ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมประสพการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่าง การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง..... | 76 |
| ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะแนว ศึกษابันเทิง..... | 79 |
| บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ | 85 |
| สรุปผลการวิจัย..... | 86 |
| อภิปรายผล..... | 91 |
| ข้อเสนอแนะ | 104 |
| รายการอ้างอิง | 105 |
| ภาคผนวก..... | 110 |
| ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ..... | 111 |
| ภาคผนวก ข การพัฒนารอบแนวคิดการมศิลปะแนวศึกษابันเทิง | 113 |
| ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... | 119 |
| ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ | 170 |

สารบัญตาราง

หน้า

| | |
|---|-----|
| ตารางที่ 1 การวิเคราะห์แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำันเทิง | 31 |
| ตารางที่ 2 ค่ำความถี่ และคำร้อยละของข้อมูลทั่วไปของนักเรียน..... | 53 |
| ตารางที่ 3 การวิเคราะห์กิจกรรมศิลปะแนวศึกษำันเทิง | 56 |
| ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำันเทิง..... | 70 |
| ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบค่ามัชฌิมเลขคณิตของระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำันเทิง | 72 |
| ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำันเทิง จำแนกตามภาพผลงานศิลปะ .. | 73 |
| ตารางที่ 7 ค่ำความถี่และคำร้อยละของพฤติกรรมประสพการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำันเทิง | 77 |
| ตารางที่ 8 ค่ำความถี่ ค่ำมัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำันเทิง จำแนกตามกิจกรรม | 79 |
| ตารางที่ 9 ค่ำมัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำันเทิง..... | 81 |
| ตารางที่ 10 ความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรม..... | 82 |
| ตารางที่ 11 การวิเคราะห์กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษำันเทิง | 116 |
| ตารางที่ 12 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษำันเทิง 9 สัปดาห์..... | 118 |
| ตารางที่ 13 แบบวิเคราะห์ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของพำร้สัน..... | 158 |
| ตารางที่ 14 ตารางวิเคราะห์คำตอบจากแบบทดสอบสุนทรียภาพ | 161 |
| ตารางที่ 15 แบบวิเคราะห์พฤติกรรมประสพการณ์ทางสุนทรียะ | 165 |
| ตารางที่ 16 วิเคราะห์คำตอบจากพฤติกรรมประสพการณ์ทางสุนทรียะ | 167 |
| ตารางที่ 17 แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำันเทิง | 168 |

ตารางที่ 18 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน 169



สารบัญแผนภาพ

หน้า

| | |
|--|-----|
| แผนภาพที่ 1 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง..... | 68 |
| แผนภาพที่ 2 ค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะก่อนเรียน และหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง | 72 |
| แผนภาพที่ 3 ค่าระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะภาพเหมือน จริงก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง..... | 75 |
| แผนภาพที่ 4 ค่าระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะภาพกึ่ง นามธรรม ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง..... | 75 |
| แผนภาพที่ 5 ค่าระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะภาพนามธรรม ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง..... | 75 |
| แผนภาพที่ 6 ความถี่ของพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัด กิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง..... | 78 |
| แผนภาพที่ 7 การสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงจาก แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน | 80 |
| แผนภาพที่ 8 ขั้นตอนจัดการเรียนรู้แนวศึกษابันเทิง | 101 |
| แผนภาพที่ 9 กรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย..... | 114 |

สารบัญรูปภาพ

| | หน้า |
|---|------|
| รูปที่ 1 ทฤษฎีการเรียนรู้และการปฏิบัติ ครั้งที่ 3: ระบบการให้ข้อมูลสะท้อนกลับใน 2 ช่วง..... | 13 |
| รูปที่ 2 เส้นโค้งตัวยูของพัฒนาการทางศิลปะ..... | 14 |
| รูปที่ 3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน..... | 80 |



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษา คือ รากฐานสำคัญของชีวิต การศึกษาที่มีคุณภาพย่อมที่จะพัฒนาศักยภาพของประชากรในประเทศได้อย่างเต็มที่ สามารถเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่ยากจะแก้ไขและแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยปัญญา ยิ่งในสังคมยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การหลงไหลทางวัฒนธรรมทางการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีที่เอื้อประโยชน์ทางการศึกษา ทำให้เกิดองค์ความรู้ที่ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นทุกประเทศจึงต้องมีปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับการพัฒนาที่ก้าวไปไม่หยุดยั้ง ควบคู่ไปกับวัฒนธรรมของชนชาติของตน เพื่อสร้างความมั่นคงทางการศึกษาที่เป็นต้นทุนในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน รวมถึงประเทศไทยที่ได้ปฏิรูประบบการศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อทัดเทียมกับนานาประเทศ

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยกำหนดจุดหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายและกรอบทิศทางการพัฒนาคุณภาพนักเรียนให้เป็น คนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก มุ่งให้นักเรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการคือ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งการพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานศึกษาให้มีคุณภาพนั้นทำได้ยาก

จากอดีตระบบการศึกษาไทยเน้นที่ครูเป็นหลักในการให้ความรู้กับนักเรียนโดยตรง ผ่านกระบวนการเรียนตามบทเรียน ซึมซับข้อมูลจาก ฟัง อ่าน ท่อง จำ นักเรียนจึงไม่กระตือรือร้น หรือขาดทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ และไม่มีความคิดสร้างสรรค์ ประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญในเรื่องนี้ จึงกำหนดเป็นนโยบายระดับชาติ ซึ่งในช่วงหลายปีที่ผ่านมาแต่ละสถานศึกษาได้พัฒนาการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับพัฒนาการและความต้องการของนักเรียน (ชุดิมา ธรรมรักษา, 2553) ในกระบวนการสอนที่แตกต่างกัน เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมและเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนมากที่สุด แต่ก็ยังคงเกิดปัญหาที่หลากหลายที่ส่งผลกระทบต่อถึงนักเรียนโดยตรง ที่ไม่ได้รับกระบวนการการเรียนรู้ อย่างเต็มที่ โดยคุณภาพของนักเรียนของไทย โดยวัดผลจาก “การทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน” (O-NET) ซึ่งมี 4 ช่วงชั้น คือ ชั้น ป.3 ป.6 ม.3 และชั้น ม.6 ในภาพรวมที่ผ่านมาพบว่คะแนนผลการสอบต่ำมาก (ธัญญา เรืองแก้ว, 2550) ผลการศึกษาและผลการวิเคราะห์เบื้องต้นถึงสาเหตุที่ทำให้นักเรียนมีผลการทดสอบ O-NET ต่ำ มีทั้งมาจากความไม่สอดคล้องระหว่างแนวทางใน

การจัดการเรียนรู้กับสิ่งที่นำมาวัดในแบบทดสอบ และทัศนคติของครู ผู้ปกครอง รวมทั้งสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันไปของนักเรียน (เอี่ยมพร หลินเจริญ, สิริศักดิ์ อัจฉวิชัย และ ภิรภา จันท์อินทร์, 2552) ยิ่งในปี 2558 ไทยซึ่งเป็น 1 ใน 10 ของกลุ่มประชาคมอาเซียน มีระดับการพัฒนามนุษย์ของไทยอยู่ในลำดับที่ 103 โดยดูข้อมูลจาก Human Development Report 2011 ของ UNDP ซึ่งพิจารณาเฉพาะดัชนีการศึกษา (Education Index) ทั้งหมด 187 ประเทศ ประเทศสิงคโปร์อยู่อันดับที่ 26 ซึ่งสูงสุดในกลุ่มสมาชิกอาเซียน ได้ใช้นโยบาย “สอนให้น้อยลง เรียนรู้ให้มากขึ้น” (Teach Less, Learn More) โดยใช้วิธีการสอนที่หลากหลายและลึกซึ้งยิ่งขึ้น เช่น วิธีแบบโต้ตอบ การลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้แบบประสม การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง และการเรียนรู้จากปัญหา ฯ (ศูนย์ข้อมูลความรู้ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน, 2555) ซึ่งตัวชี้วัดสำคัญเพื่อสะท้อนประสิทธิภาพการจัดการศึกษาที่ทั่วโลกให้การยอมรับอยู่ 4 ด้าน พบว่าประเทศไทยยังมีปัญหาทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1) ทรัพยากรด้านการศึกษา ไทยลงทุนด้านการศึกษาเป็นอันดับ 2 ของโลก แต่กลับลงทุนพัฒนาผู้เรียนเพียง 4.5% 2) ปัญหาเด็กด้อยโอกาสที่ทำให้ไทยติดอันดับรั้งท้ายทางการศึกษา เพราะมีเด็กที่ยังไม่เข้าถึงการศึกษาระดับขั้นถึง 10% และเด็กที่หลุดออกจากระบบการศึกษา 3-5 ล้านคน ซึ่งกระทบต่ออัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจของประเทศไทยสูงถึง 3% ต่อปี 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของเด็กไทยเกือบครึ่งของประเทศก็อยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐาน และ 4) ผลลัพธ์ด้านสังคมและเศรษฐกิจ ที่คุณภาพแรงงานไทย 80% ยังเป็นแรงงานไร้ฝีมือ (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2557)

ดังนั้น เรื่องการศึกษาไทยจึงต้องให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย เกิดการพัฒนาให้เหมาะสมกับของนักเรียนในการแสวงหาความรู้จากนวัตกรรมและกระบวนการเรียนรู้ที่ทันสมัยและยืดหยุ่น ดังกลยุทธ์ “ศึกษากันบันเทิง” (Edutainment) ซึ่งเป็นการรวมคำศัพท์ 2 คำ คือ การศึกษา (Education) และ ความบันเทิง (Entertainment) หมายถึง การเรียนด้วยความสนุกสนาน ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ โดยนำความโดดเด่นของทั้งการศึกษาและความบันเทิงเข้าไว้ด้วยกัน (White, 2003) ซึ่งศึกษากันบันเทิงไม่ใช่ความคิดใหม่ แต่เป็นแนวคิดที่เราสามารถย้อนหลังไปดูพัฒนาการดังกล่าวได้เป็นพัน ๆ ปี โดยความคิดดังกล่าวมักปรากฏในรูปแบบของนิทานพื้นบ้าน นิยายปรัมปรา นิทานอีสป ฯลฯ ในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยอีกด้วย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดค่านิยม ความเชื่อ ศีลธรรม ประเพณี สู่บุคคลในสังคม (Rogers & Shefner, 1994) ด้วยการพัฒนาทางเทคโนโลยีจึงเกิดสื่อที่สร้างอิทธิพลต่อการเรียนรู้ได้มากมาย ทั้งภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ และเกม เป็นต้น นักวิชาการหลายคนได้นำแนวทางของศึกษากันบันเทิงมาทดลองใช้ ต่างพบว่า เกิดผลดีในด้านการเรียน ดังรายงานวิจัยของ Edgens, Nickel, and Morey (2000) ที่รายงานว่า กิจกรรมศึกษากันบันเทิงจูงใจนักเรียนให้มีความคิดวิเคราะห์ ทบทวนความเชื่อ ความรู้ และการรับรู้ของตนในเชิงการวิเคราะห์และการวิจารณ์มากขึ้น

จากหลักสูตรที่มีความยืดหยุ่นและสนุกทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ซึ่งตรงกับ White (2003) กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้แบบศึกษาบันเทิงสำหรับเด็กนั้นคือ การเล่น ซึ่งเป็นวิถีทางธรรมชาติ ที่สร้างความพึงพอใจในรูปแบบกิจกรรมที่เกิดการเรียนรู้ทั้งการศึกษาและการบันเทิงแบบ 100 % ซึ่งในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา มีงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาการเด็กและพัฒนาการสมอง ได้รับการยืนยันว่า การเล่นทำให้เกิดการพัฒนาสมองและมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทั้ง ภายภาพ อารมณ์ และสังคม ดังนั้นเมื่อเด็กได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ได้ทั้งความรู้และมีความบันเทิงเป็นสิ่งเร้า ก็ทำให้เกิดประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากความอยากรู้อยากเห็นของเด็กเอง ย่อมเกิดการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ ซึ่งในประเทศไทยก็มีสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายเช่น TK Park Museum Siam รายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก และสื่อ ICT เป็นต้น

การเล่นของเด็กในกิจกรรมที่ทำให้เกิดความพึงพอใจสูง เด็กได้ทำและริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ย่อมเป็นหนทางแห่งการเรียนรู้ที่ทรงประสิทธิภาพ ยิ่งถ้าได้รับการออกแบบกิจกรรมที่ สนุกสนานและเหมาะสมสำหรับเด็กโดยไม่ทิ้งเรื่องพัฒนาการของเด็กแล้ว การได้รับความรู้จาก ประสบการณ์ตรงจากการลงมือกระทำด้วยตนเอง ตามหลักคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ซึ่งมี รากฐานแนวคิดสำคัญมาจาก ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Jean Piaget) ที่เน้น กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในบุคคลและสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม ในประสบการณ์อย่าง ต่อเนื่องตลอดเวลา (Singer & Ravenson, 1978) ซึ่งการปรับโครงสร้างความรู้ เป็นกระบวนการ สำคัญที่ทำให้เกิดการซึมซับความรู้ และประสบการณ์ใหม่ ๆ ดังกระบวนการศิลปะที่มุ่งเน้นให้ นักเรียนลงมือปฏิบัติในการสร้างความรู้ได้อย่างสม่ำเสมอและเกิดความสมดุลในด้านพัฒนาการ

ศิลปศึกษาเป็นคำใช้เรียกกระบวนการจัดการเรียนการสอนทางศิลปะให้แก่นักเรียนระดับ ประถมศึกษาและมัธยมศึกษาภายใต้ระบบการศึกษา คล้ายกับวิชาสามัญวิชาหนึ่ง โดยส่งเสริมให้ นักเรียนมีความเป็นมนุษย์อย่างสมบูรณ์ มีความชื่นชมในผลงานศิลปกรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ และ มีความสำนึกในความเปลี่ยนแปลงของรูปแบบศิลปะที่นำมาประยุกต์ใช้สำหรับสังคมปัจจุบัน โดยไม่ คาดหวังที่จะให้นักเรียนเป็นศิลปินแต่อย่างใด และเป็นการจัดการศึกษาทางด้านศิลปะให้สำหรับ นักเรียนทุกคนด้วย (อารีย์ สุทธิพันธุ์, 2551) ในวัยเด็กช่วง 7-9 ปี เป็นช่วงในการเริ่มต้นประสบการณ์ แปรกใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะวัย 7-8 ปี ที่จะสนใจทั้งโทรทัศน์และการ์ตูน เป็นต้น ซึ่งอาจจะ ส่งผลต่อกระบวนการคิดของเด็กต่อไป ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะค่อย ๆ สูงขึ้นตามอายุ จนกระทั่งเด็กอายุประมาณ 10 ปี ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะลดลง ซึ่งในช่วงอายุ 6-8 ปี ความคิด สร้างสรรค์ของเด็กจะลดลงในระยะของการเรียนชั้นประถม แต่เด็กวัยนี้จะรักเรียน อยากรู้อยากเห็น มากขึ้น เอาแต่ใจตนเอง ใช้ตนเองเป็นศูนย์กลาง ระยะนี้เป็นช่วงเวลาที่จะใช้ความคิดสร้างสรรค์ผ่าน บทเรียน นิทาน หรือการอภิปราย (Torrance, 1962) ซึ่ง (Gardner & Winner, 1982) ได้เสนอ ความสัมพันธ์ระหว่างการส่งเสริมการเรียนศิลปะกับพัฒนาการทางศิลปะ ที่เรียกว่า เส้นโค้งตัวของ

พัฒนาการศิลปะ (U-curve of Graphic Development) ไว้ว่า เด็กในวัย 5 ขวบจะมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการสูง ซึ่งจะลดลงมาเรื่อย ๆ ตามลำดับอายุ จนอายุ 8 ขวบ จะเริ่มคงที่จนกระทั่งอายุ 11 ปี หากไม่มีแรงกระตุ้นใด ๆ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ก็จะคงที่เหมือนคนปกติธรรมดาทั่วไป แต่หากมีการกระตุ้นขึ้นในช่วงวัยรุ่น ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเขาจะสามารถพัฒนาต่อเนืองไป จนสามารถเป็นศิลปินตัวน้อย ๆ ได้ ไปจนถึงเป็นศิลปินมืออาชีพในอนาคต ดังนั้นเด็กในวัยนี้ ควรมีช่วงเวลาแห่งความสนุกและเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน โดยผ่านกระบวนการที่พัฒนาศักยภาพได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นศิลปะจึงเป็นศาสตร์หนึ่งที่จะช่วยพัฒนานักเรียนให้เกิดความสมดุล ตามหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา กิจกรรมศิลปะช่วยในการพัฒนาเด็กทั้งอารมณ์ สติปัญญา ร่างกาย การรับรู้ สังคมสุนทรียภาพและการสร้างสรรค์ (Lowenfeld & Brittain, 1982) และการศึกษาสุนทรียศาสตร์จะช่วยให้เป็นคนช่างสังเกต เพิ่มรสนิยมที่ดี เป็นนักคิด เป็นนักค้นคว้า หาเหตุผลจากประสบการณ์ต่าง ๆ ในธรรมชาติแวดล้อม (อารีย์ สุทธิพันธุ์, 2551)

จากปัญหาและความสำคัญของการศึกษา จะเห็นได้ว่ากระบวนการและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในยุคปัจจุบัน จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับนักเรียนและวัฒนธรรมของแต่ละชาติ ภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนานพร้อมกับการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุข ที่เกิดจากความต้องการ และความสนใจจากตัวนักเรียนเอง ผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะศึกษาและพัฒนา รูปแบบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิต ที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี และเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน โดยมีสื่อและกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์การสุนทรียภาพในวัยเด็กอย่างแท้จริง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาและพัฒนา รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี
2. ศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของเด็กอายุ 7-9 ปี

สมมติฐานของการวิจัย

เด็กอายุ 7-9 ปี ที่เรียนกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตที่ส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียภาพ จะมีระดับพัฒนาการสุนทรียภาพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยทดลอง (Experimental Design) โดยใช้กิจกรรมการทดลองที่เรียกว่า Single Group Pretest – Posttest Design ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว ดังนี้

1. ประชากรในขอบเขตของการวิจัย คือ เด็กอายุ 7-9 ปี ที่เรียนกิจกรรมตามอัธยาศัยหรือวิชาเลือกเสรี โดยไม่จำแนกเพศ
2. ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
 - 1.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง
 - 1.2 ตัวแปรตาม คือ ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ
3. ช่วงเวลาทดลองใช้ระยะเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2557

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

กิจกรรมศิลปะ หมายถึง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางศิลปะ โดยมีกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ให้เกิดความชำนาญ ด้านทักษะ ทักษะคิด ความคิด และรูปแบบพฤติกรรมในทางสร้างสรรค์

ศึกษابันเทิง หมายถึง การเรียนด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยใช้สื่อและกิจกรรมต่างๆ เป็นเครื่องมือในการสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้

คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) หมายถึง การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้ด้วยสติปัญญาของตนเอง ผ่านการจัดระเบียบการเรียนรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง

ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Parson, 1987) หมายถึง ประสบการณ์ที่เกิดจากการรับรู้ทางประสาทสัมผัสที่สามารถบอกถึงอารมณ์ความรู้สึก ทำให้เกิดความพึงพอใจที่เกิดจากการเลือกด้วยตนเอง โดยไม่หวังสิ่งใดตอบแทน ทำให้เกิดประสบการณ์รับรู้ตามพัฒนาการทางสุนทรียภาพที่มี 5 ระดับ คือ ขั้นที่ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism) ขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) ขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) ขั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) และขั้นที่ 5 ความเป็นตัวของตนเอง (Autonomy) ตามลำดับ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่ครูสามารถนำไปปรับใช้ได้
2. เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะแบบศึกษابันเทิง ที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของเด็กอายุ 7-9 ปี

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี ได้ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ บทความ เอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

1. หลักสูตรและการเรียนการสอนศิลปศึกษา
 - 1.1 บทบาทและความสำคัญของศิลปศึกษา
 - 1.2 หลักสูตรศิลปศึกษา
 - 1.3 การจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษา
 - 1.4 พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก
 - 1.5 บทบาทของครูที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ
 - 1.6 องค์ประกอบของการสอนในการจัดกิจกรรมศิลปะ
2. แนวคิดเกี่ยวกับศึกษابันเทิง
 - 2.1 ความหมายของศึกษابันเทิง
 - 2.2 หลักการศึกษابันเทิง
 - 2.3 แหล่งการเรียนรู้แนวศึกษابันเทิง
 - 2.4 รูปแบบศึกษابันเทิงในห้องเรียน
3. สุนทรียภาพ
 - 3.1 ความหมายของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ
 - 3.2 องค์ประกอบของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ
 - 3.3 ขั้นพัฒนาการสุนทรียภาพ
4. การวิเคราะห์การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง
 - 4.1 แหล่งการเรียนรู้คัดสรรที่ใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง
 - 4.2 การวิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้คัดสรรกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - งานวิจัยในประเทศ
 - งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรและการเรียนการสอนศิลปศึกษา

หลักสูตรเปรียบเสมือนแนวทางสำคัญในการบรรลุวัตถุประสงค์ทางการศึกษา หากหลักสูตรนั้นเป็นหลักสูตรที่ดีช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ย่อมที่จะพัฒนาศักยภาพของประชากรในประเทศได้อย่างเต็มที่

1.1 บทบาทและความสำคัญของศิลปศึกษา

ศิลปศึกษามีบทบาทและความสำคัญในการเรียนการสอน ที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนในหลายด้าน ซึ่งมีนักศิลปศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงขอบเขตของศิลปะไว้ดังนี้

Lowenfeld and Brittain (1982) กล่าวว่า การที่เด็กได้ปฏิบัติงานศิลปะช่วยส่งเสริมพัฒนาเด็กทั้งด้าน อารมณ์ สติปัญญา ร่างกาย การรับรู้ สังคม สุนทรียภาพ และความคิดสร้างสรรค์

อำไพ ตีรณสาร (2536) ได้เสนอความคิดว่า การเรียนศิลปะที่มีคุณภาพมาจากการรับรู้ที่มีคุณภาพ คือ การมองอย่างมีจุดหมาย และมองอย่างสร้างสรรค์ เพื่อเป็นข้อมูลในการเรียนรู้ และทรัพยากรเบื้องต้นไว้คัดสรร และปรับใช้ในการสร้างศิลปะ กระบวนการเรียนรู้จะเริ่มต้นจากการรับรู้ ซึ่งเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างโลกภายนอก สู่โลกภายในของมนุษย์โดยผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ อันได้แก่ ตา หู ลิ้น จมูก และผิวหนัง การรับรู้ต่าง ๆ จะมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ต้องอาศัยขั้นต่อมา คือ การคิด คือ กระบวนการจัดการกับสิ่งที่รับรู้มาจากโลกภายนอก ก่อนที่จะยอมรับ หรือ ละทิ้งไป ขั้นตอนนี้ จะเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้เดิมกับสิ่งที่ปรากฏ หรือ ประสบการณ์ใหม่ที่กำลังเผชิญอยู่ในขณะนั้น วิธีการคิดนั้นก็ด้วยการตั้งสมมติฐาน หรือ ความเป็นไปได้ที่คิดไว้ การทดสอบนี้อาจเป็นในลักษณะตรวจสอบเปรียบเทียบกับสิ่งที่เรียนรู้มาก่อนแล้ว หรือ ด้วยการหาข้อมูลจากภายนอกเพิ่มเติม

ผลจากการเรียนรู้จะถูกนำเข้าไปบรรจุในหน่วยความจำในสมอง หรือ อาจเรียกได้ว่าเป็นคลังประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมการเรียนรู้ทั้งหมด คลังประสบการณ์นี้จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอตลอดทั้งชีวิต ทั้งในส่วนเพิ่มพูนการเรียนรู้ใหม่ และการปรับปรุงการเรียนรู้เดิมให้ชัดเจน และมีคุณภาพยิ่งขึ้น หากพบว่าการเรียนรู้ใหม่นั้นดีกว่าเดิม ก็จะทิ้งของเดิม และรับของใหม่เข้ามาแทนที่ จากกระบวนการขั้นต้น จะเห็นว่ามีขั้นตอนที่ชัดเจน และเป็นกระบวนการที่นำไปสู่ความเจริญเติบโตอย่างไม่หยุดยั้ง เช่นเดียวกับการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา ผู้สอนจะต้องจัดประสบการณ์การเรียนการสอนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ที่เพิ่มพูนในตัวเด็ก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2551) เสนอความคิดว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทาง

ศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

อารีย์ สุทธิพันธุ์ (2551) กล่าวว่า ศิลปศึกษา เป็นคำใช้เรียกกระบวนการจัดการเรียนการสอนทางศิลปะให้แก่ผู้เรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาภายใต้ระบบการศึกษา คล้ายกับวิชาสามัญวิชาหนึ่ง โดยส่งเสริมให้นักเรียนมีความเป็นมนุษย์อย่างสมบูรณ์ มีความชื่นชมในผลงานศิลปกรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ และมีความสำนึกในความเปลี่ยนแปลงของรูปแบบศิลปะที่นำมาประยุกต์ใช้สำหรับสังคมปัจจุบัน โดยไม่คาดหวังที่จะให้นักเรียนเป็นศิลปินแต่อย่างใด และเป็นการจัดการศึกษาทางด้านศิลปะให้สำหรับนักเรียนทุกคนด้วย

ดังนั้น ศิลปศึกษาจึงมีความสำคัญในกระบวนการศึกษา เป็นวิชาที่สามารถพัฒนาความรู้และทักษะของเด็กได้รอบด้าน การรับรู้ที่มีคุณภาพ กระบวนการคิดที่เป็นระบบ พัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีสุนทรียภาพ ส่งเสริมให้มีคุณค่าความเป็นมนุษย์อย่างสมบูรณ์

1.2 หลักสูตรศิลปศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้จัดระดับการศึกษาออกเป็น 3 ระดับ ซึ่งสาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ ในระดับชั้นประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–6) เป็นช่วงแรกของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐาน โดยเน้นจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ หลักสูตรศิลปศึกษาได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางไว้ดังนี้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

1. เปรียบเทียบรูปลักษณะของร่างรูปทรงธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
2. อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของสีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็นที่มีต่ออารมณ์ของมนุษย์
3. จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ โดยเน้นเส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวและพื้นที่ว่าง
4. มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างสรรค์งานพิมพ์ภาพ
5. มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างสรรค์งานวาดภาพพระบายสี
6. บรรยายลักษณะของภาพ โดยเน้นเรื่องการจัดระยะ ความลึก น้ำหนักและแสงเงาในภาพ
7. วาดภาพพระบายสี โดยใช้สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น ถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ

8. เปรียบเทียบความคิด ความรู้สึกที่ถ่ายทอดผ่านงานทัศนศิลป์ของตนเองและบุคคลอื่น
9. เลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในการสร้างงานทัศนศิลป์

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. รูปร่าง รูปทรง ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์
2. อิทธิพลของสีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น
3. เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวและพื้นที่ว่างในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์
4. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างงานพิมพ์ภาพ
5. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการวาดภาพระบายสี
6. การจัดระยะความลึก น้ำหนักและแสงเงาในการวาดภาพ
7. การใช้วรรณะสีอุ่นและใช้สีวรรณะเย็นวาดภาพถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ
8. ความเหมือนและความแตกต่างในงานทัศนศิลป์ ความคิด ความรู้สึกที่ถ่ายทอดในงานทัศนศิลป์

9. การเลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก
- มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล
- ตัวชี้วัด

1. ระบุและอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ ในเหตุการณ์และงานเฉลิมฉลองของวัฒนธรรมในท้องถิ่น
2. บรรยายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่มาจากวัฒนธรรมต่าง ๆ

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. งานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมท้องถิ่น
2. งานทัศนศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ

ดังนั้น ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งเน้นทักษะขั้นพื้นฐาน เกิดความสมดุลในทุกด้าน ผู้สอนหรือผู้จัดการกิจกรรมควรจัดการเรียนการสอนศิลปะ ให้ตรงกับจุดมุ่งหมาย เนื้อหา กิจกรรม สื่อการสอนและการประเมินผลอย่างชัดเจน

1.3 การจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษา

ตามที่หลักสูตรศิลปศึกษาได้กำหนดขอบเขตของการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ที่มุ่งเน้นทักษะพื้นฐาน โดยเน้นจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาควรมีรูปแบบที่เหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียนตามช่วงวัยต่าง ๆ โดยมีนักวิชาการศิลปะได้เสนอการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาไว้ดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับวิธีการสอนศิลปศึกษา (Paterakis, 1979) ได้เสนอแนวทางไว้ดังนี้

1. การสอนศิลปะปฏิบัติ (Studio Art Teaching Approaches)

1.1 การสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Art Approached Experimentally)

ประกอบด้วยขั้นตอนในการเรียนรู้หลายอย่างด้วยกัน กล่าวคือ การสำรวจ ความเป็นไปได้ต่าง ๆ การสรุปเป็นสมมติฐาน และการทดสอบสมมติฐาน เพื่อการยอมรับหรือปฏิเสธสมมติฐาน ซึ่งเกิดจากการสังเกต เปรียบเทียบ แยกแยะ และการหาความสัมพันธ์ในแง่มุมใหม่ ๆ ของเรื่องราว สื่อ และกระบวนการต่าง ๆ คุณค่าของการสอนแนวนี้ นอกจากจะเป็นการพัฒนาทักษะ และความเข้าใจแล้วยังช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อกระบวนการทำงาน

1.2 แนวการสอนแบบมีศิลปินเป็นแบบอย่าง (The Artist as Model) นักเรียนจะได้สัมผัสประสบการณ์ตรง ทั้งทางด้านกระบวนการการทำงาน ความคิด ความรู้สึก ตลอดจนการแสดงออกของศิลปิน การเรียนรู้้นั้นมาจากกิจกรรมหลาย ๆ รูปแบบ สิ่งที่นักเรียนจะเรียนรู้จากศิลปินที่สำคัญ ๆ คือ ลักษณะการทำงานศิลปะ และบุคลิกลักษณะของตัวศิลปิน

1.3 แนวการสอนแบบมีนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Approaches) คือ การให้ความสำคัญต่อลักษณะเฉพาะของนักเรียนแต่ละบุคคล มี 2 แบบ คือ

1.3.1 แบบเปิดเสรี (Open Classroom) นักเรียนจะเป็นผู้เลือกเรียนในสิ่งที่ตนสนใจและจะเป็นผู้วางกิจกรรมและดำเนินการเรียนด้วยตัวเอง ส่วนบทบาทของครูนั้น จะเน้นการเป็นผู้จัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียน จัดวัสดุอุปกรณ์ให้พร้อม เพื่อให้ นักเรียนเป็นผู้เลือก และครูจะป้อนคำถามต่าง ๆ ที่ท้าทาย กระตุ้นความคิดและทำให้นักเรียนสามารถ สรุปความสนใจ และความ ต้องการของตนเองได้อย่างชัดเจน

1.3.2 แบบการศึกษาแนวลึก (In Depth Approach) ให้ความสำคัญต่อศักยภาพทางศิลปะของนักเรียนแต่ละบุคคล ครูมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิด ตั้งแต่การเสนอขั้นตอน การแนะนำให้นักเรียนสามารถดำเนินการและวิเคราะห์ประเมินผลการทำงานในแต่ละขั้นตอน

1.4 การศึกษาแบบประสมประสาน (Interdisciplinary Studies) คือ การประสมประสานศาสตร์ต่าง ๆ จากแหล่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน การสอนแบบใช้ผู้สอนเป็นทีมนั้น จะต้องร่วมมือกันหาข้อตกลงถึงแก่นที่ประสมประสานแต่ละศาสตร์เข้าด้วยกัน ซึ่งจะไม่ใช่เป็นเพียงการผลัดเปลี่ยนกันสอนทีละช่วง บางครั้งใช้วิธีเชิญวิทยากรหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะมาเสริมความรู้ในบางเรื่อง ก็พอ

2. การสอนประวัติศาสตร์ศิลป์

2.1 แนวการสอนตามยุคสมัยทางศิลปะ (Chronological Survey) ยึดเอายุคสมัยทางศิลปะเป็นแกน โดยการบรรยายทีละยุคสมัย เริ่มต้นจากสมัยที่เก่าแก่ที่สุด แล้วไล่ลงมาตามลำดับ ทั้งนี้กรอบของเนื้อหาสำหรับการสอนในแต่ละยุคนั้น ผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดขึ้น แนวการสอนแบบนี้

เหมาะสำหรับหลักสูตรที่เน้นการเรียนรู้ในเชิงพุทธิปัญญา ที่ทำให้ความรู้ในแนวกว้างมากกว่าในแนวลึก เพราะช่วงเวลาในแต่ละภาคการศึกษานั้นส่วนใหญ่จะไม่เพียงพอในการเจาะลึกถึงสาระต่าง ๆ ในแต่ละสมัยโดยละเอียดได้

2.2 แนวการสอนตามประเด็น (The Thematic Approach) ผู้สอนสามารถคัดสรรแง่มุมหรือประเด็นเฉพาะมาเป็นแกนตามที่ได้เห็นว่าเหมาะสม แล้วจึงจัดเนื้อหาตามแกนนั้น โดยจัดเตรียมเนื้อหาตามแนวนี้อภิปราย เปรียบเทียบ จะเห็นได้ว่าสาระต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจะเป็นตัวแปรตามแกนที่กำหนดขึ้นเป็นประเด็นในแต่ละบทเรียน ดังนั้นอาจนำมาใช้ในการสอนในวิชาที่ต่อเนื่องจากการสอนวิชาพื้นฐาน เพื่อให้เกิดความลึกซึ้งในแง่มุมเฉพาะหรือประเด็นที่ต้องการเน้น

2.3 แนวการสอนตามความสนใจ (Spontaneous Approach) ผู้สอนเป็นผู้คัดสรรประเด็น ส่วนในแนวตามความสนใจนี้ เป็นความร่วมมือกันระหว่างผู้สอนกับนักเรียน โดยสอนจะนำอภิปรายให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นถึงเรื่องที่นักเรียนสนใจ จากนั้นจึงหาข้อสรุปของชั้นเรียน และผู้สอนจะสนองตอบต่อข้อสรุปนั้น ๆ โดยนำไปเป็นแนวในการจัดบทเรียน นอกจากนี้การนำการสอนแนวนี้ไปใช้นั้นขึ้นอยู่กับความยืดหยุ่นของหลักสูตร จึงเหมาะกับหลักสูตรรายวิชาที่มีความยืดหยุ่นสูงซึ่งให้อิสระในการกำหนดบทเรียน

2.4 แนวการสอนรายบุคคล (The Independent Approach) สนองความสนใจของแต่ละบุคคลอย่างแท้จริง ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนแสวงหาเรื่องที่ตนสนใจโดยอิสระ โดยให้นักเรียนกำหนดเรื่อง เป้าหมาย ขั้นตอน และวิธีการศึกษาเอง ซึ่งอาจทำขึ้นมาในรูปแบบของโครงการ ผู้สอนจะช่วยปรับโครงการให้กระชับและมีความไปได้ในการศึกษา แนะนำแหล่งและวิธีการค้นคว้า ตลอดจนทำความเข้าใจกับนักเรียนในการประเมินผล

3. การสอนศิลปนิยม (Teaching Art Appreciation)

3.1 แนวการสอนแบบเน้นความชื่นชม (Hedonistic Approach) คือ การสอนคุณค่าเชิงสุนทรีย์ความรู้สึกภายในของบุคคล โดยได้รับการกระตุ้นและการเร้าจากภายนอก ในที่นี้หมายถึงตัวงานศิลปะอันเป็นการกระตุ้นที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกที่เกี่ยวข้องและผูกพันกับแต่ละบุคคล

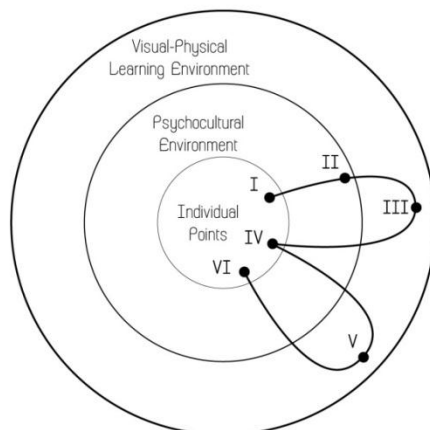
3.2 แนวการสอนแบบเน้นสภาวะการณ์ (Contextualistic Approach) คือ การเน้นที่ความรู้สึกของนักเรียน สร้างสภาวะให้นักเรียนมีความรู้สึกร่วมโดยมีแนวความเชื่อว่าสภาวะการณ์หรือสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เป็นปัจจัยสำคัญในการทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกชื่นชมงานศิลปะ

3.3 แนวการสอนแบบเน้นโครงภายใน (Organistic Approach) คือ การยึดโครงสร้างภายในงานเป็นแกนในการจัดการเรียนการสอน โดยพิจารณาความสมบูรณ์ของโครงสร้างเป็นหลักในการตัดสิน และสัมผัสงาน ซึ่งจากจุดนี้อาจนำไปสู่การขยายความรู้สึกต่าง ๆ เฉพาะในแต่ละบุคคลได้

3.4 แนวการสอนตามความนิยม (Normistic Approach) มาจากแนวคิดเชิงปรัชญาแบบอุดมคตินิยม (Idealism) ดังนั้น เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอจะมาจากแบบกิจกรรม ซึ่งผู้ที่เป็นที่ยอมรับของสังคมได้กำหนดขึ้น ซึ่งมีแบบกิจกรรม และขั้นตอนที่กำหนดไว้แล้วอย่างชัดเจน

McFee and Degge (1977) มีหลักการที่เกี่ยวข้องกับเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้และการปฏิบัติ โดยนำเสนอแนวทางไว้ดังนี้

1. วิถีทางที่วัฒนธรรมที่มีผลต่อความสนใจของเด็ก
2. รูปแบบความรู้ความเข้าใจในการส่งข้อมูล คือ การวิเคราะห์เพิ่มเติม หรือ การวางแผนอย่างไตร่ตรองและสะท้อนข้อมูลกลับทันที
3. วิธีการที่เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวข้องกับพื้นที่สามมิติ
4. การพัฒนาและการฟังพาดการรับรู้ให้คงที่
5. วิธีการที่จะทำให้บ้านและสภาพแวดล้อมของโรงเรียนช่วยเอื้อต่อเด็กให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดคุณสมบัติ ดังนี้ ความคล่องแคล่ว การปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ ทักษะคิดในการเรียนรู้มีความสุข และการปรับให้เข้ากับความอิสระในแต่ละบุคคล
6. สิ่งที่ได้เรียนรู้ กับการรับรู้เชิงทัศน์จะสมดุลกับแนวคิดอย่างไร
7. สิ่งที่ได้รับรู้และมีความตระหนักถึงความสามารถในการจัดการกับ รูปร่างและรูปทรงต่างๆ และความสามารถในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์
8. ความสมบูรณ์หรือความมีดมัวของสภาพแวดล้อมที่มองเห็น ไม่ว่าจะมีความพาดในสภาพแวดล้อมของเด็ก
9. ประสบการณ์ที่ผ่านมาในงานศิลปะไม่ว่าจะสนับสนุน ให้กำลังใจ การแข่งขัน หรือ การยับยั้ง
10. การปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมของโรงเรียนที่แตกต่างจากสภาพแวดล้อมในพื้นที่ที่บ้าน
11. ทักษะคิดที่มีต่อกิจกรรมศิลปะเมื่อเปรียบเทียบกับชนิดของศิลปะในภูมิภาคหลังทางวัฒนธรรมของเด็ก



Perception-Delineation III: a double feedback interaction system
McFee and Degge (1977)

รูปที่ 1 ทฤษฎีการเรียนรู้และการปฏิบัติ ครั้งที่ 3: ระบบการให้ข้อมูลสะท้อนกลับใน 2 ช่วง

McFee and Degge (1977) ให้ความสำคัญกับผู้เรียนโดยนำเสนอการรับรู้ศิลปะของเด็กโดยผ่านการเรียนรู้ 2 ระยะ ซึ่งจะสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้กลับเข้าหาตัวเด็กทั้ง 2 ระยะ และให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อม โดยมีเด็กเป็นศูนย์กลาง มีส่วนประกอบดังนี้

1. สิ่งแวดล้อมเชิงทัศน์ (Visual-Physical Learning Environment) คือ สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ เช่น สังคม คน มิติเวลา และเก้าอี้ เป็นต้น
2. สิ่งแวดล้อมทางจิตวิทยา (Psychocultural Environment) คือ บรรยากาศโดยรอบตัวของเด็ก เช่น ครูเป็นตัวการสำคัญที่ทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน เป็นต้น
3. บุคคล (Individual Points) เช่น เด็ก หรือ บุคคลที่กำลังเรียนรู้ เป็นต้น

มีลำดับในการเรียนรู้และการปฏิบัติ ดังนี้

จุดที่ 1: การเตรียมความพร้อมของเด็ก ซึ่งเด็กแต่ละคนจะมีพื้นฐานการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เช่น วิธีการในการรับรู้ที่แตกต่างในเด็กแต่ละคน ความแตกต่างในรูปแบบองค์ความรู้ ความถนัดในด้านการสร้างสรรค์ ผลกระทบต่อความสามารถทางวัฒนธรรม การเปิดโอกาสในการรับรู้ การพัฒนาศิลปะ และความสามารถที่ได้รับผลกระทบมาจากทางวัฒนธรรม

จุดที่ 2: จิตวิทยาสิ่งแวดล้อม ซึ่งเกิดขึ้นได้หลายหลายทาง เช่น ระหว่างครูกับนักเรียน นักเรียนกับนักเรียน สังคมที่บ้านกับสังคมที่โรงเรียน และความเปลี่ยนแปลงที่อยู่ในสังคม เป็นต้น

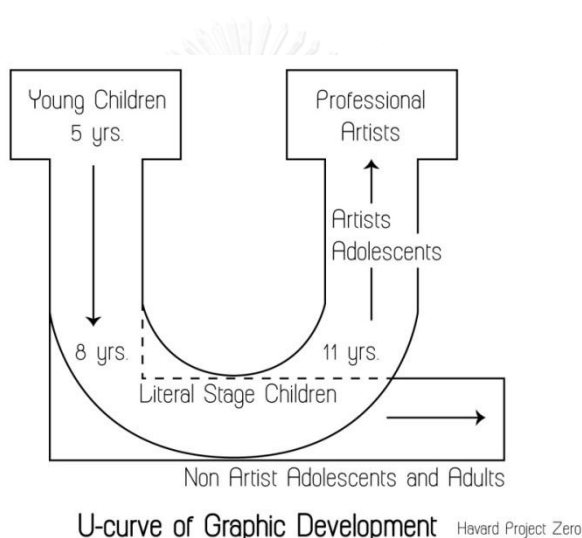
จุดที่ 3: สิ่งแวดล้อมเชิงทัศน์ และสิ่งแวดล้อมทางจิตวิทยา เด็กได้เกิดเรียนรู้และการปฏิบัติด้วยตนเองหรือการทำงานกลุ่ม การให้คุณค่าทางวัฒนธรรม การจัดระเบียบข้อมูลที่หลากหลายด้วยตนเอง และปัจจัยสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ

จุดที่ 4: การจัดการข้อมูล เด็กกลับมาเตรียมความพร้อมที่ได้ข้อมูลมาจาก สิ่งแวดล้อมเชิงทัศน์ และสิ่งแวดล้อมทางจิตวิทยา เพื่อเกิดยอมรับข้อมูลใหม่อีกครั้ง

จุดที่ 5: การลงมือปฏิบัติและการตอบสนองต่อศิลปะ จากการปรับเปลี่ยนการรับรู้และแนวคิด เกิดเป็นผลงานที่มองเห็นด้วยตาและการแสดงออกด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ

จุดที่ 6: การสะท้อนกลับ เด็กจะได้เรียนรู้เมื่อเกิดการวิจารณ์งาน การเรียนรู้ตัวเองว่าได้ประสบการณ์อะไรบ้างเพื่อเตรียมความพร้อมในการรับรู้ในครั้งใหม่ หรือ ประสบการณ์ใหม่

Gardner and Winner (1982) ได้เสนอความสัมพันธ์ระหว่างการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะกับพัฒนาการทางศิลปะ ที่เรียกว่า เส้นโค้งตัวของพัฒนาการศิลปะ (U-curve of Graphic Development) ดังนี้



รูปที่ 2 เส้นโค้งตัวของพัฒนาการทางศิลปะ

เด็กในวัย 5 ขวบจะมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการสูง ซึ่งจะลดลงมาเรื่อย ๆ ตามลำดับอายุ จนอายุ 8 ขวบ จะเริ่มคงที่ จนกระทั่งอายุ 11 ปี หากไม่มีแรงกระตุ้นใด ๆ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ก็จะคงที่เหมือนคนปกติธรรมดาทั่วไป แต่หากมีการกระตุ้นขึ้นในช่วงวัยรุ่น ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเขาจะสามารถพัฒนาต่อเนืองไป จนสามารถเป็นศิลปินตัวน้อย ๆ ได้ไปจนถึงเป็นศิลปินมืออาชีพในอนาคต

แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) (Piaget, 1983)

Singer and Ravenson (1978) กล่าวว่า ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ เป็นทฤษฎีสำคัญที่เป็นรากฐานของแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) โดยเชื่อว่าเด็กเป็นผู้สร้างความรู้ผ่านการมีได้ต่อกับสิ่งแวดล้อม เด็กไม่ใช่ผู้รอรับความรู้ แต่เป็นผู้มีความสามารถในการจัดการ

กับประสบการณ์ที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในโครงสร้างทางสติปัญญา การปรับโครงสร้างความรู้ (Adaptation) ประกอบด้วย 2 ประการ คือ

1. กระบวนการซึมซับความรู้ (Assimilation) คือ กระบวนการของการนำเอาข้อมูลใหม่ มากระทำให้เหมาะสมลงในกลุ่มโครงสร้างของความรู้เดิม หรือ Schema ที่มีอยู่แล้วในสมอง

2. กระบวนการปรับประสบการณ์ใหม่ (Accommodation) คือ การปรับประสบการณ์ใหม่ หรือวัตถุใหม่ โดยการปรับปรุงแก้ไขโครงสร้างเก่าให้เหมาะสม จนกลายเป็นข้อมูลใหม่ ซึ่งกระบวนการหาความสมดุลระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อม ระหว่างกระบวนการซึมซับความรู้ และกระบวนการปรับประสบการณ์ใหม่ ทำให้เกิดพัฒนาการและสร้างสรรค์ความไม่สมดุลให้เพียงพอ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ สามารถจำแนกได้ 4 ประการ ดังนี้

2.1 อารมณ์ สร้างสรรค์ ความรู้สึก และกระตุ้นการเรียนรู้ให้หน้าตื่นตาตื่นใจ

2.2 วุฒิภาวะ เป็นกระบวนการเติบโตทางกายภาพ ผ่านความแตกต่างของระบบประสาทในการพัฒนาโครงสร้างทางสติปัญญา ในกระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ

2.3 ประสบการณ์ เป็นตัวกระตุ้นหลักเพราะเป็นเพียงที่มาของประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เด็กสามารถค้นพบได้ด้วยตนเอง

2.4 โต้ตอบทางสังคมกับบุคคลอื่น โดยเฉพาะกับ พ่อ แม่ ครู และเด็กอื่น ๆ

หลักการสำคัญในการจัดกิจกรรมตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) (Piaget, 1983)

1. ส่งเสริมให้เด็กได้ทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง มีองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญ ดังนี้

1.1 ความสนใจเป็นเหมือนพลังงานของกระบวนการสร้างความรู้ เพราะความสนใจถือว่าเป็นศูนย์กลางของการกระทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ที่ทำให้เกิดการสังเกต การพิจารณา รายละเอียด ซึ่งทำให้เด็กเป็นผู้สร้างความรู้และสติปัญญา

1.2 การเล่นถือว่าเป็นส่วนประกอบในการเรียนรู้ เพราะจะทำให้เด็กได้เรียนรู้บทบาทของชีวิต ไม่มีการบังคับจากผู้ใหญ่

1.3 การทดลองเป็นสิ่งที่เด็กได้เรียนรู้จากการทดลองผิดถูก และนำไปสู่ความรู้ที่ถูกต้องแท้จริง เป็นสิ่งท้าทาย และกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในสิ่งรอบตัว

1.4 ความร่วมมือเป็นกระบวนการทางสังคมที่นำเด็กไปสู่การยอมรับนับถือซึ่งกันและกัน ดังนั้นความร่วมมือ คือ การปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับความปรารถนา ความต้องการ ความคิดของแต่ละบุคคล และความร่วมมือ ซึ่งเป็นวิธีการที่จะนำเด็กลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง

2. บทบาทครูเป็นเสมือนผู้แนะนำ ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการนำเด็กไปสู่การเรียนรู้ด้วยวิธีการที่ถูกต้องเหมาะสม คือ ให้นักเรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการสร้างความรู้ มีหลักการสำคัญในการพัฒนาความคิด และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการสอนของครู ดังนี้

2.1 บทบาทการเป็นครูผู้สอนไปสู่การเป็นผู้สร้าง ครูลดบทบาทการเป็นผู้สั่งสอน เปลี่ยนเป็นผู้แนะนำ เพื่อให้เด็กได้เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ครูต้องติดตามความสนใจและสิ่งที่เด็ก ได้เรียนรู้ เพื่อจะช่วยให้การเรียนรู้ของเด็กบรรลุผล

2.2 ใช้การเสริมแรงไปสู่ความสนใจ ครูต้องให้การสนับสนุน และกระตุ้นความสนใจ ของเด็กไปสู่การเรียนรู้ มีความแตกต่างในการใช้แรงเสริมภายนอก เช่น รางวัลต่างๆ เพื่อให้เด็กทำ กิจกรรมตามที่ครูกำหนด และความสนใจยังเป็นเสมือนแรงจูงใจภายใน ที่นำเด็กไปสู่การเรียนรู้

2.3 เปลี่ยนการบังคับควบคุมในการพัฒนาเด็กให้มีการพึ่งพาตนเอง แนวคิดแบบ คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ให้ความสำคัญกับความสามารถของเด็กในการกระทำ และการ ส่งเสริมมีโต้ตอบกับบุคคลอื่น ซึ่งเป็นเสมือนแหล่งความรู้ที่สำคัญแหล่งหนึ่ง นอกจากนี้การส่งเสริมให้ เด็กเรียนรู้ และมีเหตุผลในการกระทำ ช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างครูและเด็ก มีความสัมพันธ์แบบ ร่วมมือ มีความเป็นมิตร และปฏิบัติต่อกันโดยการแสดงออกถึงการยอมรับนับถือซึ่งกันและกัน

3. การส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสที่จะร่วมมือกับบุคคลอื่น และมีโอกาสได้เรียนรู้ และแก้ปัญหา ความขัดแย้งท่ามกลางชีวิตในสังคม

Berghoff, Borgmann, and Parr (2005) ได้เสนอความคิดเกี่ยวกับวิธีการปรับเปลี่ยนศิลปะ ให้เหมาะสมกับการสอนของครู ซึ่งความหลากหลายของกลยุทธ์การเรียนการสอน คือสิ่งสำคัญที่ สนับสนุนให้ผู้เรียนเข้าใจแนวทางในการเรียนรู้ โดยใช้ภาษา และระบบสัญลักษณ์ ที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจ ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ในรูปแบบเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ ช่วงที่สอนควรถามผู้เรียนอย่างต่อเนื่องเพื่อ จะได้สะท้อนความคิดให้เห็นถึงการเข้าร่วมทำ สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่ทำ การเปรียบเทียบ รับผิดชอบ ร่วมกัน ชื่อ การสังเคราะห์ การต่อขยาย การเชื่อมต่อ การประเมินผล และประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งครู ต้องให้ผู้เรียนรับรู้ว่ามีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในขณะที่ผู้เรียนกำลังสร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้กลยุทธ์ที่สำคัญในการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ความงาม (Aesthetic Scanning) Broudy (1972) ได้เสนอความคิดว่า กล ยุทธ์ที่ครูศิลปะนำไปใช้กับภาพจินตนาการ เป้าหมายคือการพัฒนาการรับรู้สุนทรียภาพของนักเรียน โดยการช่วยให้เด็กเห็นคุณสมบัติความงามของงานศิลปะ และศึกษาวิธีการที่ศิลปิน ประสบ ความสำเร็จในการดึงความสำคัญของความหมายของภาพออกมา ซึ่งในประสบการณ์สุนทรียะที่เรา จัดการ ไม่ได้มีความคิดที่เป็นนามธรรมหรือทฤษฎี แต่เป็นภาพที่มีลักษณะเฉพาะ อย่างเช่น ภาพใน บทกวี ละคร และประสบการณ์ความงาม เป็นต้น เพราะฉะนั้น ประสบการณ์สุนทรียะคือการรับรู้ใน ครั้งแรก

2. การเรียนแบบซึมซับ (Art Immersion) คือ กลยุทธ์แสนง่ายที่ช่วยให้นักเรียนมีโอกาสที่จะ เข้าร่วมทำงานกับกลุ่ม หรือ การเก็บรวบรวมผลงาน เป้าหมายคือให้นักเรียนได้เห็นถึงความแตกต่าง

ของผลงานในหัวข้อเดียวกัน ซึ่งควรมี 10 ถึง 15 ผลงาน เป็นภาพนิ่งหรือภาพดิจิทัล เป็นต้น เด็กต้องทำหนังสือหน้าเดียวขนาดเล็กหรือใช้นิตยสารในการเก็บผลงานลงบันทึกไว้

3. การเปรียบเทียบและการปรับปรุงใหม่ที่แตกต่างจากเดิม (Compare and Contrast Revisions) คือ การเปรียบเทียบผลงานในครั้งแรกและครั้งสุดท้าย นักเรียนพูดคุยเกี่ยวกับกระบวนการทำงานที่ได้ทำและยังมีปัญหาที่ยังไม่ได้แก้ไข เพื่อนๆ สามารถแสดงความคิดเห็นได้

4 การวาดภาพและการเขียนบนกระดาน (Graffiti Boards) Short, Harste, and Burke (1996) ได้เสนอความคิดว่า กลยุทธ์นี้ คือ ความสามารถในการแลกเปลี่ยน การจดจำ การรับรู้ และความสงสัยในหัวข้อ หรือ ประสพการณ์ โดยในกลุ่มเล็กๆ จะได้รับการวาดภาพหรือเขียนบนกระดานเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาคิด และข้อมูลที่ต้องการจะบอก โดยการระดมความคิดภายใน 15 นาที ซึ่งกระบวนการคิดในกลุ่มสามารถแลกเปลี่ยนแบบง่ายๆ คือ วางบอร์ดรวมกันกลายเป็นภาพแผนที่ ที่ทุกคนมองเห็นได้ทั้งหมด และพูดถึงสิ่งที่จุดสำคัญของภาพหรือข้อความบนกระดาน และเกิดการพูดวิจารย์ระหว่างกลุ่มในห้องเรียนนั้น

5. ความเข้าใจ - ความต้องการ - การเรียนรู้ (K - W - L) กลยุทธ์นี้สามารถใช้กับ บุคคลกลุ่มเล็ก ๆ หรือ ทั้งชั้นเรียนได้ ซึ่งการออกแบบให้ใช้งานก่อนและหลังในการเรียนรู้เรื่องๆ หนึ่ง โดยมีกระดานขนาดใหญ่ที่มีสามช่องสำหรับการบันทึกความคิดของตน โดยจากการตั้งคำถาม สู่การตอบ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นใหม่ๆ ที่สู่การเรียนรู้ต่อไป โดยดูจากสิ่งที่บันทึกในช่อง L (การเรียนรู้)

| K | W | L |
|---------------------------------|---|--|
| What we know (สิ่งที่เรารู้) | What we want to know (สิ่งที่เราต้องการที่จะรู้) | What we Learned (สิ่งที่เราได้เรียนรู้) |
| | | |

6. ภาพร่าง สู่การ ขยายความ (Sketch - to - Stretch) กลยุทธ์นี้ คือ การอ่านที่จะสะท้อนให้เห็นถึงความหมายของเรื่องราว หรือ นวนิยาย เพราะนักเรียนจะได้รับคำแนะนำเป็นพิเศษในการ "ร่างภาพ" จากความหมาย ซึ่งกลยุทธ์นี้ไม่เปิดกว้างเหมือนดังกลยุทธ์ "การแลกเปลี่ยนในการสื่อสาร" แต่มันทำงานในลักษณะเดียวกัน นักเรียนได้ใช้ความคิดที่พวกเขาได้จากการทำงานในระบบสัญลักษณ์ ซึ่งอาจเป็นภาษาที่ได้จากการอ่านเรื่องราวแล้วใช้ทัศนศิลป์ในการร่างภาพผลงานตนเอง

7. ไม้ก้ำกับการพูด (The Talking Stick) กลยุทธ์นี้เป็นสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นด้านผลงานของนักเรียน โดยการนำผลงานไปวางบนพื้นเป็นวงกลม พวกเขาจะถามถึงแนวคิดกับผลงานที่ต้องการแสดงความคิดเห็น ทั้งเนื้อหา เทคนิค หรือ โครงสร้างโดยรวม นักเรียนสามารถถามศิลปินเพื่อได้ความคิดเห็นเพื่อเกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยครูจะเป็นคนเริ่มกระบวนการ ในการกำกับและชี้ไม้ไปที่เด็ก โดยเด็กสามารถวิจารณ์ผลงานเพื่อนหรือผลงานที่ครูใช้ไม้ชี้ไปได้

8. การแปลงสารเข้าสู่ระบบ (Transmediation) กลยุทธ์นี้ คือ พื้นฐานของการผสมผสาน การศึกษาด้านศิลปะ (trans คือ ผ่าน และ mediation คือ การเข้าสู่ระบบ) โดยปกติเราจะให้นักเรียนแปลงสารหลังจากการอ่านเรื่องราวหรือนิยาย เพราะการเข้าใจความหมายของงานเขียน เป็น หน้าต่างที่เปิดให้เกิดความเข้าใจ นักเรียนสามารถ สร้างเครื่องมือในการแสดงออก เช่น การแต่งเพลง การใช้ละคร การถ่ายภาพ หรือ กริยาท่าทาง สิ่งที่สำคัญ คือ การที่พวกเขาใช้ระบบสัญลักษณ์ใหม่ๆ เพื่อเป็นตัวแทนของความคิดที่มีความสำคัญ หรือ ความคิดที่ซ่อนไว้ในเรื่องราว

9. ดาวสองดวง และ ความปรารถนา (Two Stars and a Wish) กลยุทธ์นี้ คือ ให้นักเรียนที่ มองผลงานของเพื่อนในด้านบวก สิ่งที่เขาได้เป็นอย่างดี ในการตั้งคำถามเพื่อเกิดการสำรวจ หรือ แนวคิดเกี่ยวกับวิธีการทำงานที่ดีกว่า โดยการให้ดาว 1 ดวง หรือรูปทรงอื่นๆ ในจุดที่ต้องการให้ไป ศึกษาต่อ หลังจากที่นักเรียนได้กลับไปเรียนรู้เพิ่มเติม จะได้ดาวเพิ่มอีก 1 ดวง

10. กลยุทธ์การดึงความหมายออกจากภาพ (Visual Thinking Strategies) Yenawine and Hosen (2000) ได้ใช้กลยุทธ์นี้ ฝึกทักษะการคิดกับนักเรียนโดยดูความหมายจากผลงานศิลปะ โดยใช้คำถามที่เฉพาะเจาะจง และมีทิศทางเพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการค้นคว้า โดยใช้คำถามที่ง่ายแต่ใช้ ความคิดในการพัฒนาความรู้ที่สูงขึ้น วัตถุประสงค์ คือ เพื่อให้นักเรียนใช้การการสนทนา การมอง อย่างรอบคอบ การคิดวิเคราะห์ ความคิดเห็นที่เกิดการวิเคราะห์ในผลงาน และการพัฒนาผลงานที่ดี ขึ้นจากกระบวนการกลุ่ม และการฝึกสมองให้ลึกลงไปมากกว่าการมองเห็นด้วยตา

ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนศิลปะศึกษา ต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมศักยภาพทาง ศิลปะของเด็กแต่ละบุคคล เด็กสามารถสร้างความรู้ ไม่ใช่ผู้รับความรู้ โดยมีสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมให้ เด็กเกิดการรับรู้ศิลปะอย่างมีคุณภาพ ด้วยการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ จาก หลากหลายกลยุทธ์การเรียนการสอน ให้เหมาะสมกับพัฒนาการทางศิลปะของเด็กในช่วงวัยต่างๆ

1.4 พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก

Lowenfeld and Brittain (1964) ได้สรุปพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก ซึ่งเป็นทฤษฎี สำหรับการจัดลำดับพัฒนาการทางด้านศิลปะของเด็ก เพื่อให้ผู้ใหญ่ได้ตระหนักถึงความรู้สึกละเอียดอ่อนต่อกระบวนการสร้างสรรค์ของเด็ก โดยมีการจัดแบ่งขั้นพัฒนาการออกเป็น 6 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นขีดเขียน (The Scribbling Stage) เด็กมีอายุประมาณ 2-4 ปี เป็นขั้นเริ่มต้นของการแสดงออกเฉพาะตัว การแสดงออกทางศิลปะเริ่มครั้งแรกเมื่ออายุ 18 เดือนถึง 4 ปี โดยการเริ่ม การขีดเครื่องหมายต่างๆบนกระดาษอย่างไร้จุดหมาย ในช่วงนี้การแสดงออกดำเนินไปตาม พัฒนาการทางร่างกายกล้ามเนื้อและสายตา ระยะแรกๆเด็กยังไม่วาดรูปต่างๆแต่จะขีดเขียนเป็นเส้น ต่างๆลงในกระดาษหรือพื้นที่ต่างๆ การขีดเขียนยังดำเนินต่อไปจนกระทั่งสามารถควบคุมการ เคลื่อนไหวได้ จากนั้นการขีดเขียนจะมีลักษณะซ้ำ ๆ แบบเดิม และระยะนี้เด็กจะมีความเจริญเติบโต

ทางร่างกายรวดเร็วมาก ช่วงท้ายของพัฒนาการขั้นนี้ เด็กจะมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับรอยขีดเขียน และเริ่มพูดแสดงความคิดจินตนาการออกมาเป็นชื่อของสิ่งต่างๆ อย่างไรก็ตามในขั้นนี้เด็กมักจะขีดเขียนกระจายไปทั่วกระดาษ ส่วนการใช้สีจะเป็นไปเพื่อความสนุกสนานและแสดงออกตามประสบการณ์ และการปรับตัวของเด็ก โดยจะใช้สีอบอุ่น และเป็นอิสระ ในวัยนี้ยังไม่มีกรอกแบบ

ขั้นที่ 2 ขั้นก่อนเขียนภาพอย่างมีความหมาย (The Preschematic Stage) เด็กอายุประมาณ 4-7 ปี เป็นวัยที่เริ่มเข้าโรงเรียนอนุบาล เด็กจะเริ่มค้นพบความสัมพันธ์ระหว่างการขีดเขียน และสิ่งแวดล้อมรอบตัว ภาพวาดของเด็กในวัยนี้เริ่มมีความสำคัญต่อผู้ใหญ่ เพราะเริ่มปรากฏรูปร่างที่เข้าใจได้ที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งใด ลักษณะที่วาดของเด็กในวัยนี้ คือ การใช้รูปทรงเรขาคณิตอย่างง่ายๆ ประกอบกันเป็นรูปร่างต่างๆไป แต่สัดส่วนยังไม่ถูกต้องและเหมือนจริง สัญลักษณ์ที่นิยมนวาด คือ รูปร่างคน โดยมีศีรษะเป็นลักษณะกลมๆ แขนขาจะเป็นเส้นตรง และยังไม่รู้จักการลอกเลียนแบบวัตถุต่างๆ การวาดภาพคนจึงเป็นไปตามความคิด ไม่ใช่ตามสายตาที่มองเห็น และจะวาดอวัยวะส่วนที่มีความสำคัญต่อประสบการณ์และอารมณ์ เช่นวาดภาพแม่กำลังอุ้มตนเอง โดยวาดมือลักษณะ 2 มิติ และวัตถุต่างๆกระจายอยู่ทั่วไปทั้งข้างบนและข้างล่าง หรือข้างๆ และไม่สามารถวาดสิ่งต่างๆให้มีความสัมพันธ์กันได้ เด็กจะยึดถือตนเป็นศูนย์กลางของสิ่งต่างๆ จึงเรียกขั้นนี้ว่า ขั้นการยึดตนเป็นศูนย์กลาง

ขั้นที่ 3 ขั้นเขียนภาพอย่างมีความหมาย (The Schematic Stage) เด็กอายุประมาณ 7-9 ปี โดยทั่วไปเด็กมีความเข้าใจในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง และสิ่งแวดล้อมมากขึ้น จะวาดสิ่งต่างๆโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตเข้ามาประกอบลักษณะของการวาด จะปรากฏเห็นเป็นรูปเป็นร่างที่แน่นอน และมีลักษณะเฉพาะของตนเอง โดยจะมีความสัมพันธ์ ระหว่างความคิด อารมณ์ ความรู้สึก เด็กยังคงวาดเฉพาะในสิ่งที่มีความสำคัญต่อตนเองอยู่ มีการใช้ทรงเรขาคณิต วาดลักษณะของคน และรายละเอียดต่างๆของคนเพิ่มมากขึ้น เช่น จมูก ตา ปาก เป็นต้น เมื่อเด็กอายุ 7 ปี เด็กจะมีพัฒนาการในการใช้กล้ามเนื้อย่อยได้ดีขึ้น เริ่มมีความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและสิ่งแวดล้อม และวัตถุต่างๆ ดังนั้นการวาดภาพของเด็กจะปรากฏเป็นภาพที่มองเห็นทะลุภายใน หรือภาพเอ็กซ์เรย์ ซึ่งเป็นการวาดที่เด็กต้องการแสดงให้ผู้อื่นรู้ ถึงการรับรู้สิ่งต่างๆของตน ภาพที่ปรากฏมักจะเป็นภาพ 2 มิติ ไม่ปรากฏการวาดที่แสดงถึงความทับซ้อนกับของวัตถุต่างๆ นอกจากนี้เด็กยังมีลักษณะการวาดภาพแบบหมุนกระดาษด้วย แต่เนื่องจากการรับรู้ของเด็กวัยนี้ยังไม่สมบูรณ์มาก เด็กจึงแสดงออกในลักษณะของการวาดภาพที่ไม่คำนึงองค์ประกอบ และมุมมองในการวาด โดยจะมีความต้องการในการแสดงออกทางอารมณ์มากกว่าความต้องการในการวาดเลียนแบบธรรมชาติ

ขั้นที่ 4 ขั้นเกาะกลุ่ม (The Gang Age) เด็กมีอายุประมาณ 9-12 ปี เด็กจะเริ่มวาดภาพในลักษณะที่เหมือนจริงมากขึ้น มีรายละเอียดแสดงให้เห็นมากขึ้น ให้ความสนใจต่อการทำงานกลุ่มมากขึ้น สนใจสิ่งแวดล้อม และมีการวาดภาพจากประสบการณ์ที่ตนได้รับแทนการวาดภาพเกี่ยวกับวัตถุ

ต่างๆแบบเดิม ลักษณะของภาพที่วาดมีความเหมือนจริงมากขึ้น และเป็นลักษณะของการตกแต่งมากกว่าการวาดถ่ายทอดตามธรรมชาติ มีการแสดงถึงลักษณะของความแตกต่างระหว่างเพศ เช่น วาดผู้ชายสวมกางเกง ผู้หญิงสวมกระโปรง เป็นต้น แต่ลักษณะของการวาดภาพคน ยังคงวาดในลักษณะที่แข็งทื่อ เพราะมีความระมัดระวังในการวาดมากขึ้น ไม่กล้าแสดงออกอย่างฉะฉาน และเชื่อมั่น เหมือนอย่างระยะก่อน จะปรากฏลักษณะของการวาดแบบการใช้พื้นราบ และมีการใช้ช่องไฟที่ใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น มีการแสดงถึงความสัมพันธ์ของวัตถุต่างๆในภาพ ที่มีความเกี่ยวเนื่องกันมากขึ้น เช่น การวาดท้องฟ้ากับพื้นดินที่เส้นขอบฟ้า เริ่มวาดภาพที่แสดงให้เห็นว่า มีความเข้าใจในเรื่องมิติ และความลึกของวัตถุต่างๆมากขึ้น เช่นวาดภาพสิ่งของที่อยู่ตรงหน้าให้มีขนาดใหญ่กว่าสิ่งของที่อยู่ด้านหลัง แต่ยังไม่เข้าใจเรื่องของแสงและเงา และเริ่มแสดงให้เห็นถึงการออกแบบ แต่เด็กยังขาดความเข้าใจในเรื่องดังกล่าวอย่างแท้จริง

ขั้นที่ 5 ขั้นเขียนภาพเลียนแบบธรรมชาติ (The Pseudo-Naturalistic Stage) เด็กอายุประมาณ 12-14 ปี เป็นวัยของการใช้เหตุผล เด็กจะมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย และความคิดรวบยอดที่เปลี่ยนแปลงไปมาก เริ่มมีการแสดงออกที่เหมือนจริงมากขึ้น ในเรื่องของสัดส่วนของภาพคนที่วาดมีการแสดงความรู้สึกของภาพใบหน้าคน ขอบวาดการ์ตูน และแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่บ่งบอกถึงเพศที่ชัดเจนมากขึ้น ในขั้นนี้สามารถแบ่งเด็กที่มีพัฒนาการด้านสร้างสรรค์ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ เด็กที่มีความถนัดด้านการรับรู้ทางสายตา (Visual Type) และเด็กที่มีความถนัดทางด้านความรู้สึกเชิงสัมผัส (Haptic Type) เด็กกลุ่มที่มีความถนัดแบบการรับรู้ทางสายตา จะสร้างงานศิลปะในลักษณะของการที่ตนเป็นผู้สังเกตการณ์อยู่ในเหตุการณ์ต่างๆในภาพที่ตนวาด ลักษณะของผลงานจะมีลักษณะที่ใช้การมองของตนเองเป็นหลัก ส่วนเด็กที่มีความถนัดแบบความรู้สึกเชิงสัมผัส จะวาดภาพในลักษณะที่มีการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ และถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างๆในภาพ ในลักษณะของการมีส่วนร่วมในการกระทำเหตุการณ์ต่างๆในภาพด้วย เด็กในขั้นนี้จะเริ่มสำรวจความสามารถในการวาดภาพของตนเอง และตระหนักถึงความสามารถของตน บางคนมีการวาดที่แสดงให้เห็นถึงรายละเอียดของรอยยับ ที่แสดงออกในภาพวาดของตนหรือวาดลวดลายที่เป็นชิ้นเล็กๆแทนการสร้างความสัมพันธ์กับการจัดองค์ประกอบ นอกจากนี้ยังมีการวาดภาพถ่ายทอดสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ แทนความหมายของวัตถุ และเหตุการณ์ต่างๆด้วย

ขั้นที่ 6 ขั้นการตัดสินใจ หรือศิลปะวัยรุ่น (The Period of Decision or Adolescent Art) เด็กอายุประมาณ 14-17 ปี พัฒนาการในการวาดภาพโดยทั่วไปของเด็กจะมีความพยายามในการพัฒนาเรื่องของทักษะมากขึ้นจากเดิม มีวัตถุประสงค์ในการวาดภาพ ระยะนี้เด็กจะเริ่มมีความเป็นอิสระจากผู้ปกครอง และเริ่มมีความรักในเพศตรงข้าม ลักษณะของการวาดภาพจะพยายามวาดให้มีลักษณะเหมือนจริงตามธรรมชาติ มีการคิดคำนึงในเรื่องของสัดส่วน รายละเอียดของรอยยับ ขณะที่ภาพแสดงอาการเคลื่อนไหว มีการวาดลักษณะท่าทางที่แสดงออกตามความเป็นจริงมากขึ้น เด็กที่มี

ความถนัดด้านการรับรู้ทางสายตา จะสามารถวาดภาพที่แสดงหลักเปอร์สเปกทีฟ (Perspective) ได้ เช่น วาดวัตถุที่อยู่ใกล้ ให้ชัดเจนกว่าวัตถุที่อยู่ไกล ส่วนเด็กที่มีความถนัดทางด้านความรู้สึกเชิงสัมผัส จะวาดภาพที่มีการแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ และไม่ให้ความสนใจในการวาดภาพที่มีความเป็นจริงตามธรรมชาติ เด็กจะแสดงออกถึงความประทับใจในสิ่งที่ตนวาด มีการใช้เส้นฐานและสี ที่สัมพันธ์กับอารมณ์ และความรู้สึกในลักษณะของการออกแบบที่เป็นลักษณะนามธรรม

ดังนั้น พัฒนาการทางศิลปะของเด็กอายุประมาณ 7-9 ปี ที่มีความเข้าใจในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง สิ่งแวดล้อม และวัตถุต่างๆ โดยมีความสัมพันธ์ ระหว่างความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ที่ต้องการในการแสดงออกทางอารมณ์มากกว่าความต้องการในการวาดเลียนแบบธรรมชาติ เด็กช่วงวัยนี้ควรมีกิจกรรมที่ส่งเสริมและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ โดยครู หรือ ผู้จัดกิจกรรมมีความสำคัญอย่างยิ่ง ในการแนะนำและพัฒนาเด็กไปสู่การเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่เหมาะสม

1.5 บทบาทของครูที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ

ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการแนะนำนักเรียนไปสู่การเรียนรู้ที่เหมาะสม สามารถเปลี่ยนแปลงและเพิ่มแรงผลักดันให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นมาได้

1. บทบาทในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ (Scaffolding Teacher) (Edutoopia, 2011)

Scaffolding คือ การเรียนรู้ที่ถูกสร้างขึ้นจากองค์ประกอบย่อย โดยใช้เครื่องมือ หรือ วิธีการเรียนรู้ของแต่ละศาสตร์ จนเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมา ซึ่งครูเป็นพี่เลี้ยงในเบื้องต้น ในการช่วยแนะแนวทาง จนนักเรียนสามารถดูแลและเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ครูมีบทบาทในการเตรียมการเรียนการสอน ดังนี้

1.1 การแสดงและการบรรยาย การสร้างแบบจำลองที่เป็นรากฐานสำคัญสำหรับนักเรียนในการสร้างประสบการณ์ โดยทุกครั้งที่ทำผลงานควรมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน มีตัวอย่างผลงานก่อนที่นักเรียนจะทำ ครูเป็นผู้แนะแนวทางที่จะให้นักเรียนผ่านกระบวนการนี้ได้ โดยแบบจำลองช่วยในกระบวนการคิด องค์ความรู้ของเด็กสามารถพัฒนา เมื่อให้ออกแบบเด็ก ซึ่งการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นสิ่งจำเป็นที่สุด

1.2 การให้ข้อมูลเดิมย้อนกลับ กระตุ้นให้ผู้เรียนด้วยการแบ่งปันประสบการณ์ ความคิดที่เกี่ยวกับเนื้อหาในกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงต่อนักเรียน ซึ่งความรู้เดิมของผู้เรียน คือ การสอนที่แสนจะธรรมดาแต่ดีมาก

1.3 ให้ความสำคัญในการพูดคุย นักเรียนต้องใช้เวลาในการประมวลผลความคิดและข้อมูลใหม่ ครูควรให้ความสำคัญในกลยุทธ์ตั้งแต่แรกอย่างสม่ำเสมอ

1.4 การให้คำศัพท์ที่สำคัญก่อนการสอน การให้ข้อมูลสำคัญก่อนโดยไม่ได้ให้ข้อมูล

ทั้งหมด เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ในการไขปัญหาด้วยตนเอง

1.5 การใช้สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์ เป็นการจัดการความคิดด้วยภาพ และแผนที่ความคิดเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กในการจัดระเบียบข้อมูล เข้าใจแนวคิดเป็นเหตุเป็นผลตามลำดับ

1.6 การหยุดพักที่จะตั้งคำถาม การหยุดคิดที่จะทบทวน เป็นการตรวจสอบความเข้าใจของเด็ก ด้วยการซักถาม ชี้แจง ชี้แนะ สรุปความสำคัญ

2. บทบาทในฐานะผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator Teacher) (Edutoopia, 2012)

Facilitator คือ ผู้ออกแบบและวางกิจกรรมงาน ให้เด็กได้ทำงานด้วยศักยภาพของตนเอง ครูมีบทบาทในการเตรียมการเรียนการสอนดังนี้

2.1 การวางกิจกรรมจัดการเรียนรู้ คือการเตรียมพร้อมในด้านแผนการอำนวยความสะดวก และวางแผนการจัดการเรียนรู้

2.2 การกำหนดบทบาทตนเองและการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้เทคนิคต่างๆ ทำให้มีทีมงานที่มีประสิทธิภาพ

2.3 การจัดการกลุ่มที่มีพลัง คือ พนักงานอำนวยความสะดวกในระหว่างการทำกิจกรรมที่เต็มไปด้วย ทักษะ พลังงาน และความคิดสร้างสรรค์

1.6 องค์ประกอบของการสอนในการจัดกิจกรรมศิลปะ

(อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2553) ได้เสนอ การจัดกิจกรรมศิลปะเป็นการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะในการสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการทำงาน เด็กจะได้ประสบการณ์ที่เรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งต้องสอดคล้องกับความสามารถและความถนัดตามธรรมชาติ องค์ประกอบในการจัดกิจกรรมศิลปะประกอบด้วย

1. ตั้งจุดประสงค์การสอน เป็นองค์ประกอบสำคัญอันดับแรกของการสอน ที่ให้ผู้สอนทราบว่าสอนเพื่ออะไร ให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมใดบ้าง มากน้อยเพียงใด เป็นการสอนที่มีเป้าหมาย ขณะเดียวกันการตั้งจุดประสงค์การสอนจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนในการเตรียมเนื้อหาการสอน การเลือกใช้วิธีสอน เลือกใช้สื่อการสอน และวัดผลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การสอน

2. กำหนดเนื้อหา องค์ประกอบข้อนี้ หมายถึง การเลือกและการจัดลำดับเนื้อหาที่สอนด้วยการกำหนดเนื้อหาจะทำให้ผู้สอนได้ทราบว่าสอนอะไร ผู้เรียนควรได้รับประสบการณ์ใดบ้าง ประสบการณ์ใดควรได้รับก่อน และในขอบเขตมากน้อยเพียงใดจึงจะเหมาะสม การกำหนดเนื้อหาไว้ล่วงหน้าจะทำให้การสอนมีสาระคุ้มค่ากับเวลาที่ผ่านไปและมีคุณค่าแก่ผู้เรียน

3. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ข้อนี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญเช่นกัน เพราะทำให้ผู้สอนทราบว่าสอนอย่างไร ใช้วิธีการใดในการสอนหรือสร้างประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งจะต้องใช้วิธีการที่เหมาะสม อาจใช้วิธีเดียวหรือหลายวิธีในการสอนแต่ละครั้ง โดยจะต้องเป็นวิธีที่เหมาะสม

กับลักษณะของเนื้อหาวิชาที่ผู้เรียน กับสภาพห้องเรียน และสอดคล้องกับจุดประสงค์การสอนที่กำหนดไว้

4. การใช้สื่อการสอน สื่อการสอนเป็นส่วนสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ชัดเจนและเร็วขึ้น ตลอดจนช่วยสร้างความสนใจได้ดี สื่อการสอนที่ดีจะช่วยให้การสอนดำเนินไปราบรื่นและสะดวกตัวแก่ผู้เรียน การเตรียมสื่อการสอนทำให้ผู้สอนทราบว่าจะใช้อะไร เป็นสื่อช่วยสร้างประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด

5. วัตถุประสงค์ประเมินผล องค์กรประกอบข้อนี้ช่วยให้ผู้สอนทราบว่า การสอนที่ผ่านมานั้นบรรลุผลหรือไม่ มากน้อยเพียงใด ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ มีตอนใดหรือจุดประสงค์ข้อใดที่ยังไม่บรรลุ ทำให้ผู้สอนสามารถแก้ไขข้อบกพร่องได้ตรงจุด การวัดประเมินผลนี้มีประโยชน์ทั้งต่อผู้เรียนและผู้สอน ผู้สอนจึงต้องทำการวัดประเมินผลทุกครั้งที่สอน

2. แนวคิดเกี่ยวกับศึกษابันเทิง

ศึกษابันเทิง (Edutainment) เป็นการผสมระหว่างคำสองคำคือ การศึกษา (Education) และความบันเทิง (Entertainment) ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้หลากหลายดังนี้

2.1 ความหมายของศึกษابันเทิง

White (2003) ให้ความหมายศึกษابันเทิงไว้ว่า เป็นการเรียนด้วยความสนุกสนาน ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ที่มีแรงดึงดูดในการเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจ

น้ามนต์ เรืองฤทธิ์ (2553) ศึกษابันเทิง หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน โดยใช้สื่อกิจกรรมต่างๆ เป็นเครื่องมือในการสนับสนุน

The American Heritage Dictionary (2014) ได้ให้ความหมายของศึกษابันเทิง คือ พฤติกรรมการเรียนรู้ที่อยู่กึ่งกลางระหว่างความรู้และความบันเทิง

ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2541) ได้ให้ความหมายคำที่ใกล้เคียงศึกษابันเทิง คือคำว่า เพลิน (Pleasure) คือ เล่น (Play) + เรียน (Learn) หมายถึง เล่นแล้วเรียนรู้ หรือ เล่นปนเรียน ที่เป็นทางสายกลางและเป็นสัมมาทิฐิ

สรุปได้ว่า ศึกษابันเทิง หมายถึง การเรียนด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยใช้สื่อและกิจกรรมต่างๆ เป็นเครื่องมือในการสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้

2.2 หลักการศึกษابันเทิง

ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2541) ได้เสนอแนวคิดไว้ว่า กระบวนการเรียนแบบเพลิน (Play and Learn) ซึ่งสามารถสรุปองค์ประกอบสำคัญได้ดังนี้

1. กระบวนการเพลิน คือ การเล่นปนเรียนอย่างเป็นทางการ การมีใจจดจ่อ ตั้งใจ เอาใจใส่ (attention) โดยมีสติ (awareness) และ การให้ความสนใจ (concentration) จนเกิดสมาธิทำให้เกิดการรวมพลังและความจำ ที่เรียกว่า จิตใจ (mind)

2. เด็กเป็นศูนย์กลาง คือ เด็กเป็นสร้างเครื่องมือการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามประสบการณ์ส่วนตัว ที่คำนึงถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของการเรียนรู้ และหลากหลายของการเรียนรู้

3. ครู ซึ่งมีความสำคัญมากในกระบวนการ ที่ต้องปรับกระบวนการทัศน์ เปลี่ยนทัศนคติ ครูควรเข้าใจ คิดอย่างสร้างสรรค์ และพยายามหาทางสายกลางในการสอน มีประเด็นหรือแนวทางให้ชัดเจนว่า มีแผนจะทำอะไร ครูต้องคอยสังเกตลีลาการเรียนรู้ และความสนใจของเด็ก ซึ่งบางทีก็เป็นพรสวรรค์ บางทีก็เป็นความถนัด

White (2003) ได้เสนอแนวคิดไว้ว่า ในด้านวิชาการ การเล่นที่เหมาะสมในการพัฒนา คือ การเรียนรู้ในทางเลือกอิสระที่มาจากความสนใจแต่ละบุคคล มีแรงจูงใจ และทางเลือกเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งการเล่นที่เหมาะสมในการพัฒนามีลักษณะดังนี้

1. ความพึงพอใจสูง
2. มุ่งเน้นกระบวนการ ไม่เน้นเป้าหมาย ดังนั้น ผลลัพธ์ที่ออกมาไม่สำคัญเท่ากระบวนการ
3. เด็กริเริ่มและกำกับด้วยตนเอง
4. กิจกรรมเกิดจากใจและจินตนาการ
5. อิสระจากภาระงาน หรือ กฎเกณฑ์ของผู้ใหญ่
6. ลงมือปฏิบัติ หรือ มีส่วนร่วม
7. เปิดกว้าง

White (2004) กล่าวว่า ศึกษابันเทิงต้องการความสนุกหรือความเพลิดเพลิน และแรงดึงดูดใจ ที่เป็นไปได้ทั้งกิจกรรม โปรแกรม และสถานที่ท่องเที่ยว ที่คุณสมบัตินี้ของความบันเทิงคือรูปแบบตั้งต้นร่วมกับการเรียนรู้ หรือ เนื้อหาการศึกษาเป็นผลผลิตพลอยได้ ซึ่งจากมุมมองของ 2 ทัศนคติ คือ สถาบันการเรียนตามอัยาศัย ยกตัวอย่างเช่น สวนสัตว์ พิพิธภัณฑ์ สวนพฤกษศาสตร์ ที่เพิ่มความบันเทิงเข้าไป และสถานความบันเทิงที่เพิ่มเนื้อหาการศึกษาเข้าไป ซึ่งแบ่งออกได้ 3 ประเภท คือ

1. มีการปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
 - 1.1 เปิดเสรีและการมีใจจดจ่อไปกับการทำกิจกรรม เช่น การเล่น เป็นต้น
 - 1.2 มีโครงสร้างที่เป็นระบบ เช่น เกมแบบมีส่วนร่วม เป็นต้น
 - 1.3 มีบทกำกับ เช่น เกมเขาวงกต เป็นต้น (บทที่กำกับไว้ คือ จุดเริ่มต้นและ

จุดสิ้นสุด)

2. ไม่มีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและรับสารจากประสบการณ์ตรง

1.1 มีตำแหน่งและบทบาทกับ เช่น ภาพยนตร์ การเล่น หรือ การแสดงทาง
วิทยาศาสตร์ เป็นต้น

1.2 การสำรวจ เช่น การสำรวจในสถานที่ที่มีขอบเขต เช่น พิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำ หรือ
พิพิธภัณฑสถาน และการสำรวจที่เลือกเองได้ตามใจชอบ เช่น สวนสัตว์หรือพิพิธภัณฑสถาน เป็นต้น

3. ผสมรวมกัน

ดังนั้น หลักการศึกษابันเทิง ต้องคำนึงองค์ประกอบที่สำคัญ คือ กระบวนการ ผู้เรียน ผู้สอน
ให้มีแนวทางสายกลางในการเรียนรู้ร่วมกัน เด็กมีแรงจูงใจ มีทางเลือกอิสระที่มาจากความสนใจแต่ละ
บุคคล และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ที่มุ่งเน้นกระบวนการ ไม่เน้นเป้าหมาย โดยมีแหล่งการเรียนรู้ที่
เหมาะสมในการสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ที่ความสนุกสนาน

2.3 แหล่งการเรียนรู้แนวศึกษابันเทิง

Nemec and Trna (2007) ได้เสนอแนวคิดในแหล่งการเรียนรู้ไว้ทั้งหมด 4 ด้าน ดังนี้

1. พิพิธภัณฑสถาน และพิพิธภัณฑสถานเด็ก มีความโดดเด่นและคุณลักษณะพิเศษคือ การสร้างพื้นที่
สำหรับเด็ก ที่ทำให้พวกเขาได้เรียนรู้จากการเล่นและการผจญภัยจากประสบการณ์และการค้นพบ
พวกเขาจะมีสังคมและลักษณะเฉพาะจากความบันเทิง การสนับสนุนการเรียนการสอนที่ช่วยในการ
เรียนรู้ คือ การมีโต้ตอบหรือมีส่วนร่วมจากการจัดแสดงนิทรรศการ

2. โปรแกรมตามอัธยาศัยและโปรแกรมในศูนย์การศึกษาทางนิเวศวิทยา (สวนสัตว์) ใช้การ
สัมผัสโดยตรงกับสัตว์เช่น เด็กสามารถให้อาหารแพะหรือขี่ลูกม้า เป็นต้น และศูนย์นิเวศวิทยาได้จัด
หลักสูตรที่หลากหลายบนพื้นฐานของหลักการคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) เช่น การทำขนมปัง
ด้วยตัวเอง ตั้งแต่เริ่มและจบด้วยตนเอง

3. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ไอซีทีเป็นปรากฏการณ์การได้รับความนิยมใน
ด้านศึกษابันเทิงมากที่สุด เช่น เครื่องเล่น Play Station วิดีโอเกม และเกมคอมพิวเตอร์สำหรับ
การศึกษา เป็นต้น ด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีผ่านการใช้ CD-ROM และ DVD จนพัฒนาไปใช้ใน
อินเทอร์เน็ตที่ผู้เล่นสามารถแข่งขันและได้มีส่วนร่วม ในสื่อมัลติมีเดีย สารานุกรมและศาสตร์การสอน
ต่างๆ ได้ใช้เทคนิคที่ใหม่ล่าสุดร่วมกับจิตวิทยาในการสื่อสารสื่อสารไปยังผู้ใช้ เช่น 1) ปฏิกริยาใน
ระบบเสมือนจริง (Interaction: Virtual system) 2) มัลติมีเดีย (Multimedia) 3) รายบุคคลและ
สังคม (Individual and social) 4) การจำลองแบบและการใกล้สู่ความเป็นจริง (Simulation and
approaching the reality)

4. สื่อมวลชน ในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 การพัฒนาโทรทัศน์ และเคเบิลทีวีมีบทบาททางสังคมอย่างมาก ในด้านเผยแพร่ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้ใหญ่ เช่น บางซีรีส์ทางการศึกษาของ BCC หรือ ภาพยนตร์สารคดี Animal Planet จาก Discovery Channel เป็นต้น ศึกษابันเทิงยังได้เชื่อมโยงกับทีวีซีรีส์ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เช่น ละครน้ำเน่า ซึ่งมีเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และความสัมพันธ์ในครอบครัว จากปรากฏการณ์ที่สามารถนำมาใช้ในเชิงบวก ด้านการศึกษาและการมีอิทธิพลต่อค่านิยมของผู้คน อาจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการศึกษาในประเทศไทยกำลังพัฒนาเช่น การป้องกัน HIV เป็นต้น

2.4 รูปแบบศึกษابันเทิงในห้องเรียน

Michael (2007) ได้เสนอขั้นตอนของผู้สอนแบบศึกษابันเทิงไว้ 8 ขั้นตอน ดังนี้

1. การใช้สื่อประเภทเทคโนโลยีเช่น วีดีโอเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ โดยพิจารณาช่วงเวลาวิธีการและช่วงเวลาในนำเสนอ
2. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
3. นำเสนอสถานการณ์ที่ทำให้นักเรียนแปลกใจและน่าสนใจ
4. เพิ่มการสาธิตกับสถานการณ์
5. เพิ่มลูกเล่นด้วยเสียงหรือภาพเคลื่อนไหวการ์ตูนเข้าไปในสไลด์พาวเวอร์พอยท์
6. บรรยายให้น่าสนใจมากขึ้นโดยการเพิ่มระดับเสียง สีหน้าท่าทาง เช่น การพูดเรื่องตลกที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา
7. เพิ่มตัวอย่างงานเพื่อเพิ่มให้น่าสนใจมากขึ้น
8. ส่งเสริมให้นักเรียนพูดคุยและอภิปรายประเด็นต่างๆ

3. สุนทรียภาพ

ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพประกอบด้วยคำที่เกี่ยวข้องเช่น สุนทรียศึกษา สุนทรียสุนทรียะ และสุนทรียศาสตร์ มีนักวิชาการศิลปศึกษาได้ให้แนวทางไว้ดังนี้

3.1 ความหมายของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ

Aesthetic หรือ สุนทรียภาพ มีนักวิชาการศิลปศึกษาหลายท่าน ได้ให้ความหมาย ดังนี้

Broudy (1972) กล่าวว่า ประสบการณ์ทางจินตภาพย่อมมีคุณค่าสำคัญ ที่เราควรจะเรียกว่า ประสบการณ์สุนทรียภาพ จินตภาพเฉพาะด้านที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับการก่อให้เกิดสุนทรียภาพ เรียกว่า จินตภาพสุนทรียภาพ (Aesthetic Image) หรือ วัตถุสุนทรียภาพ (Aesthetic Object) ประสบการณ์สุนทรียภาพอันเกิดจากผสมผสานกันระหว่างจินตนาการและการรับรู้ปรากฏการณ์ในชีวิตประจำวัน ก็มี

ผลต่อประสบการณ์สุนทรียภาพ แต่เป็นไปในระดับปกติสามัญ แนวโน้มที่ประสบการณ์สุนทรียภาพ จะเกิดขึ้นอย่างเด่นชัด ก็ต่อเมื่อเราเผชิญหน้ากับงานศิลปะ

จี ศรีนิวาสน์ (2534) กล่าวว่า สุนทรียศาสตร์ คือ ความคิดเรื่องความงาม (Concept of beauty) และลักษณะของประสบการณ์สุนทรียภาพ คือ ความพอใจที่เกิดจากการรับรู้โดย “ไม่สนใจ เรื่องประโยชน์ (disinterested)”

มัย ตะติยะ (2547) กล่าวว่า สุนทรียภาพ หมายถึง ความซาบซึ้งในคุณค่าแห่งความงาม ความประณีต และเรื่องราว โดยเกิดจากการรับรู้ของมนุษย์

อารีย์ สุทธิพันธุ์ (2551) กล่าวว่า สุนทรียศาสตร์ ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Aesthetics มาจากคำว่า Aisthesis ในภาษากรีก หมายความว่า การรับรู้ตามความรู้สึก (Sense Perception) อันเป็นความรู้สึกของแต่ละบุคคลที่เป็นผลมาจากสิ่งเร้าตามธรรมชาติแวดล้อม การรับรู้ความรู้สึกนี้ เชื่อว่า ถ้าได้รับการพัฒนาและส่งเสริมและสนับสนุนตามลำดับขั้นอย่างเหมาะสมแล้ว ก็จะสามารถ ช่วยพัฒนารสนิยมของบุคคลนั้นและจะช่วยให้มีทฤษฎีความงามต่างๆ เกิดขึ้น

จากความหมายที่กล่าวมาทั้งหมด สามารถสรุปได้ว่า ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ หมายถึง การรับรู้ตามความรู้สึก เกิดความเพลิดเพลินและความพอใจ ที่เกี่ยวกับความงาม โดยไม่สนใจเรื่อง ประโยชน์

3.2 องค์ประกอบของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ

องค์ประกอบของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพได้มีนักศิลปศึกษาได้อธิบายไว้ดังนี้

จี ศรีนิวาสน์ (2534) กล่าวว่า ลักษณะทั่วไปของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพก็คือ ทำให้ กิจกรรมในชีวิตจริง (Practical activity) หยุดพักชั่วคราว เช่น การดูละคร ซึ่งความรู้สึกหรืออารมณ์ ทางสุนทรียภาพนั้นจะต้องมีลักษณะเป็นความเพลิดเพลินเสมอ ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ อารมณ์ ร่วม (empathy) กับการตั้งใจให้ห่างจากความความจริง หรือ ช่องว่างทางจิต (psychic distance)

อารีย์ สุทธิพันธุ์ (2551) กล่าวว่า ส่วนประกอบของประสบการณ์ของสุนทรียภาพ แบ่ง ส่วนประกอบได้ 3 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นตัวสุนทรียภาพ ส่วนที่เป็นความรู้สึกสุนทรียภาพ และส่วนที่เป็นความคิดสุนทรียภาพ

1. ส่วนที่เป็นตัวสุนทรียภาพ ได้แก่ วัตถุ สิ่งของต่างๆ ทั้งที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติและสิ่ง ที่มนุษย์สร้าง สิ่งต่างๆ เหล่านี้ ประกอบด้วยโครงสร้างรูปทรงต่างๆ เช่น รูปทรงต้นไม้ พืช ภูเขา อาคารบ้านเรือน เป็นต้น ซึ่งส่วนที่เป็นตัวสุนทรียภาพนี้อาจรวมถึงบุคคล ตลอดจนวัฒนธรรมของชน ชาติต่างๆ ด้วย

2. ส่วนที่เป็นความรู้สึกสุนทรียภาพ ได้แก่ ความรู้สึกตอบสนองของเราหลังจากที่ได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแล้ว ซึ่งอาจจะแสดงให้เห็น สังเกตได้หรือแอบแฝงซ่อนไม่ให้ผู้อื่นเห็น ขึ้นชมคนเดียว เช่น ขณะที่เราอ่านนวนิยายซาบซึ้งจนน้ำตาไหล หรือ ดูภาพยนตร์ที่โศกเศร้ากินใจจนกลืนความรู้สึกไว้ไม่อยู่ เป็นต้น

3. ส่วนที่เป็นความคิดรวบยอด คือ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับบุคคล ผู้ที่ได้รับความรู้สึกและสุนทรียภาพนั้นแล้ว ผู้ที่ได้รับความรู้สึกก็จะสามารถสร้างความคิด สรุปว่าสิ่งที่ได้รับมานั้นให้แนวคิดอะไรบ้าง ก่อให้เกิดความสำคัญอย่างไร โดยไม่มีผลสรุปเป็นการตอบแทน

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ประกอบด้วย ผู้รับรู้ต้องมีประสาทสัมผัสในการรับรู้ทางสุนทรียภาพในสุนทรียวัตถุ หรือ สุนทรียภาพ มีความรู้สึกจากการรับรู้บางอย่างขึ้นเป็นตัวเป็นตน และความรู้สึกต้องทำหน้าที่ถ่ายทอดความหมายมายังตัวเอง

3.3 ขั้นพัฒนาการสุนทรียภาพ

Parson (1987) กล่าวว่า พวกเราทุกคนนั้นเริ่มมีการรับรู้เริ่มแรกเช่นเดียวกัน พวกเราเกิดภายในโลกเล็กๆ พุดไม่ได้ ถูกกระตุ้นการรับรู้มากมายอย่างไม่เป็นระบบ ซึ่งอยู่ภายใต้กายภาพกับความพอใจในความสุข และความเจ็บปวด โดยไม่ทราบถึงความสามารถที่แท้จริง และทำไปตามสัญคมไม่สามารถแบ่งแยกตัวเองออกจากสิ่งที่เกิดขึ้นมีความตระหนักถึงสิ่งที่ปรากฏต่อตัวเรา สิ่งนี้เป็นสภาวะแรกเริ่มที่เป็นการรับรู้โดยปกติของการพัฒนาที่สัมผัสต่อกันมา จากการเริ่มต้นนี้พวกเราพัฒนาความคิดด้วยความเข้าใจที่มีต่อโลก เช่นเดียวกันทางจิตใจของเราก็เชื่อมสัมพันธ์ด้วยปรัชญาที่มีมาแต่เกิด ดังนั้นเรื่องราวของการพัฒนาทางจิตใจจึงเป็นเรื่องราวของการพัฒนาทางสังคม ทฤษฎีการพัฒนาการทางสุนทรียภาพจำแนกเป็น 5 ลำดับขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism) แสดงความพึงพอใจส่วนตัวที่มีต่อรูปภาพ เช่น ความสนใจที่มีต่อสี และเชื่อมโยงการตอบสนองของตนไปเรื่อยๆ โดยไม่มีจุดหมายที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวเนื้อหา หรือ รูปแบบของภาพวาด สิ่งนี้นักเรียนตระหนักถึงเป็นสิ่งที่แสดงออกมาและเชื่อมโยงไปยังความทรงจำส่วนตัว มีความเป็นอิสระในการตอบสนองที่เรียกว่าการรับรู้แบบใช้ความพึงพอใจ โดยไม่แบ่งแยกว่าจะเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์หรือไม่มีความสัมพันธ์กับภาพวาด

ขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) แสดงการจัดระบบความคิดที่แสดงออกมา โดยพูดถึงเรื่องราวพื้นฐาน (ความสวยงาม และความเป็นจริงที่ปรากฏ และทักษะความชำนาญ) ของภาพวาดที่ตนเองสนใจ และความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในภาพวาด เช่น อารมณ์ที่ถูกแสดงออกมาใน รอยยิ้ม หรือ อากัปกริยา และรูปแบบที่เข้าใจได้ในความเป็นจริงที่เห็น มีการชื่นชมในทักษะความชำนาญ เช่น ความละเอียดลออของผู้วาด เหล่านี้เป็นประเด็นพื้นฐานสำหรับการตัดสินที่แสดงออกมานั้นเป็นสิ่งที่ใครๆ ก็สามารถรับรู้ได้ และแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่อยู่ในใจตนเอง สามารถ

วิเคราะห์ประสบการณ์ของตนเองที่มีต่อศิลปะอย่างมีสุนทรียภาพ เช่น สามารถบอกได้ว่าสีที่มีลักษณะสว่างให้ความรู้สึกถึงความสุข สีที่มีลักษณะมืดให้ความรู้สึกของความทุกข์ ให้ความสำคัญส่วนใหญ่ในประเด็นเนื้อหา และพยายามมองผ่านสื่อ คิดว่าภาพวาดเกิดจากเนื้อหา และมีเรื่องราวของมัน

ขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) แสดงความรู้สึกนึกคิดของตนมากขึ้นได้โดยพิจารณาจากเรื่องราวเนื้อหาของภาพวาด และจากประสบการณ์เดิมของตน แต่ยังคงมีความสนใจต่อประสบการณ์ของตนเองมากกว่าภาพวาดที่เห็น ความรู้สึกและความคิดที่เกิดขึ้นและแสดงออกมา อาจจะเป็นของตนเอง หรือ ของผู้วาด หรือ ทั้ง 2 อย่าง ซึ่งเป็นสิ่งที่ตนเองเข้าใจ ความงามเป็นรองอารมณ์ความรู้สึก มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความคิดแหวกแนว และ มีความรู้สึกที่ลึกซึ้งต่อข้อสงสัย และใช้เกณฑ์การตัดสินที่เป็นไปได้ แต่ยังคงความรู้สึกส่วนตัวอยู่ แต่ก็ตระหนักถึงประสบการณ์ของผู้วาดด้วย หรือสามารถเปรียบเทียบเชื่อมโยงประเด็นในภาพวาดสู่ความเข้าใจของตนเองได้ ในขั้นนี้เราจะพิจารณาที่สื่อมากเช่นเดียวกับพยายามพิจารณาที่ความหมายของการแสดงความรู้สึก และคิดว่าภาพวาดประกอบด้วยอารมณ์ และความคิด

ขั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) แสดงความสามารถในการใช้ทัศนคติเกี่ยวกับหลักการทางการรับรู้ ที่ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ที่ซับซ้อนกว่าความเข้าใจส่วนตัวโดยให้ความสำคัญต่อ สื่อวัสดุ รูปร่าง ลักษณะ แยกแยะอารมณ์ความรู้สึกของตนเองและสิ่งทีประสบอยู่ในงานได้ ค้นพบถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวกับรูปแบบของงานศิลปะและประวัติศาสตร์ สามารถขยายความสำคัญในภาพวาดได้ เกิดการวิจารณ์งานศิลปะ มีเหตุผล และเข้าใจเรื่องราวเนื้อหาของภาพการวินิจฉัยจากนี้ไป คือ ความสำคัญ (Significant) รูปแบบ และสื่อมีความสำคัญ เราพิจารณาสื่อ และคุณสมบัติของสื่อความเข้าใจภาพนั้นเกิดจากคุณสมบัติที่สมเหตุสมผล

ขั้นที่ 5 ความเป็นตัวของตนเอง (Autonomy) แสดงการตัดสินของตนเอง โดยอาศัยโครงสร้างความหมายของเรื่องราวเนื้อหาในรูปภาพซึ่งความรู้สึกจะเปลี่ยนแปลงไปตามประวัติศาสตร์ และมีการปรับเปลี่ยนเรื่อยๆให้เข้ากับสภาพปัจจุบัน มีความเข้าใจ และมีความรับผิดชอบ การเข้าใจศิลปะอย่างลึกซึ้งมีผลต่อสุนทรียภาพ สามารถทำให้เห็นว่าคนแต่ละคนต้องการมีความคิดเห็นที่อยู่เหนือกฎเกณฑ์ของวัฒนธรรม สังคม และความเป็นอยู่ ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาความรู้ความเข้าใจ โดยพื้นฐานคือแบ่งเป็นลำดับขั้น ขั้นในที่นี้คือกลุ่มของแนวความคิด ไม่ใช่คุณสมบัติของตัวบุคคล กลุ่มนี้เป็นแบบกิจกรรม (Pattern) หรือ โครงสร้าง (Structure) ของภายใน สมมติฐานที่เกี่ยวข้องมีแนวโน้มเป็นไปตามความคิดของบุคคลเพราะเป็นสิ่งที่อยู่ภายใน หรือ มีเหตุผล การอธิบายขั้นไม่ได้แปลว่าอธิบายบุคคลแต่เป็นชุดของแนวความคิดที่ถูกตีความออกมา

ดังนั้น การพัฒนาการสุนทรียภาพ ที่เกิดการรับรู้ด้วยความเพลิดเพลิน จากกระบวนการและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม จะสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุข ที่เกิดจากความ ต้องการ และความสนใจจากตัวนักเรียนเอง

4. การวิเคราะห์การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

จากความรู้ที่ได้ศึกษาข้างต้นนี้ สามารถนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงจากแหล่งการเรียนรู้คัดสรรทั้งในและต่างประเทศทั้งหมด 20 กิจกรรม ซึ่งประกอบด้วย ด้านศึกษابันเทิง ด้านแนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปศึกษา ด้านพัฒนาการทางศิลปะ ด้านพัฒนาการทางสุนทรียภาพ และด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ ดังรายละเอียดที่อธิบายในตารางต่อไป



4.1 แหล่งการเรียนรู้คัดสรรที่ใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิง

แหล่งการเรียนรู้คัดสรรจากกิจกรรมศิลปะมีทั้งหมด 20 กิจกรรม ซึ่งมีแนวทางที่มีทั้งด้าน การศึกษาและด้านความบันเทิง โดยมีกิจกรรมจากต่างประเทศ 6 รูปแบบ กิจกรรมตามอัธยาศัย 12 รูปแบบ และรายการโทรทัศน์ 2 รูปแบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. Using Galleries : Hand on ART (โทรทัศน์ครู, 2555) เป็นกิจกรรมในโรงเรียนระดับ ประถมที่ร่วมมือหอศิลป์ที่ใกล้กับโรงเรียน ที่นั้นมีศิลปะที่หลากหลาย และมีศิลปะหมุนเวียนในทุก เดือน เด็กๆ ได้ทำงานร่วมกับนักจิตวิทยาศิลปะจากหอศิลป์ ซึ่งทางโรงเรียนสนับสนุนให้เด็กได้ทำ กิจกรรมอย่างเต็มที่ โดยเด็กได้เตรียมทำผลงานเพื่อแสดงร่วมกับศิลปินในโอกาสสำคัญๆ และยังรับได้ แรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะของตนเอง

2. Quick Sketch on sky train (โทรทัศน์ครู, 2555) เป็นกิจกรรมการทำภาพพิมพ์ ใน โรงเรียนระดับประถมที่ประเทศอังกฤษ โดยโรงเรียนร่วมมือกับศิลปินภาพพิมพ์ กิจกรรมเริ่มต้นจาก การขึ้นรถไฟไฟฟ้าไปรอบเมือง แล้วให้เด็กร่างภาพเมืองที่ตนเองได้มองเห็น แล้วเริ่มต้นทำงานศิลปะ หัวข้อคือ ความประทับใจกับสิ่งที่พบเห็นในเมืองที่ตนเองอยู่อาศัย โดยก่อนทำผลงาน ศิลปินได้สอน เทคนิค การใช้อุปกรณ์ในการพิมพ์ภาพที่ศิลปินใช้ในการทำผลงาน เด็กๆ ได้ร่วมทำงานกับศิลปินทั้ง เเทมจนสร้างผลงานของตนเองออกมา

3. Think like an Artist : Sculpture in the Park (โทรทัศน์ครู, 2555) ที่โรงเรียนประถม เมอริเดล ในเมืองวูลฟเวอร์แฮมตัน เด็ก ป.4 ในโครงการนอกหลักสูตร ร่วมกับ เครก ไวท์ ประติมากร จากหอศิลป์ซิดดี ซึ่งทางโรงเรียนได้แรงบันดาลใจในการเข้าชมก่อนหน้านี้ ดังนั้น ช่วงเตรียมตัว ทาง โรงเรียนมีการพูดถึงผลงานภาพเหมือน และประติมากรรมรอบโรงเรียน เด็กๆ ได้ออกแบบภาพร่าง ก่อนไปหอศิลป์ ซึ่งทางหอศิลป์ได้จัดกิจกรรมที่เป็นทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ กับศิลปิน โดยเด็กๆ จะได้ เข้าใจขั้นตอนการทำจากศิลปินและการสัมผัสกับประติมากรรมโดยตรง ช่วงสุดท้ายของกิจกรรมมีการ ชูตพื้นผิวจากผลงานที่เด็กชื่นชอบกลับไป ซึ่งในอาทิตย์ต่อมา ศิลปินได้กลับไปสอนที่โรงเรียนอีกครั้ง โดยมีภาพตัวอย่างผลงานศิลปะในการพัฒนาความคิดและแสดงการทำงานจริงให้เด็กดู แล้วเด็กก็ได้ ออกแบบประติมากรรมจากภาพร่าง ซึ่งหลังจากนี้อีก 6 สัปดาห์เด็กๆ จะได้ทำประติมากรรมหิน ซึ่ง เด็กสนุกสนานมากๆ ในการใช้อุปกรณ์แบบมืออาชีพ ทำงานร่วมกันกับศิลปิน และผลงานได้นำไปจัด ที่สวนในโรงเรียน

4. Whole School Portrait (Oil Pastel: Blend Skin) (โทรทัศน์ครู, 2555) เป็นโครงการ วาดภาพเหมือนทั้งโรงเรียน ที่โรงเรียนลอริสตัน ในเขตอีสต์เอน ลอนดอน ซึ่งศิลปะเป็นกลุ่มสาระ แกนกลาง ครูร่วมมือวางแผนกิจกรรมต่างๆ ให้เหมาะกับแต่ละชั้นปี และตรงตามเป้าหมายของ หลักสูตรแห่งชาติ ขณะที่ครูบางคนเน้นไปที่ทักษะการวาดรูปและการสังเกต อีกหลายคนใช้ ภาพเหมือนในเชิงนามธรรม โดยใช้เครื่องมือ และวัสดุต่างๆ ซึ่งในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรียน

เรื่อง การการใช้สีชอล์คในการสร้างสีผิว ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะ การผสม การเปรียบเทียบ และการสังเกต ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกใช้แม่สีในการสร้างสีมากขึ้น ที่ไม่ใช่แค่เพียงสีน้ำตาล มีชั่วโมงในการทดสอบว่าเด็กทำได้ดีแค่ไหน โดยครูแนะนำเด็กในการผสมให้เกิดสีที่น่าสนใจขึ้นมา

5. Whole School Portrait (3D Clay Potrait) (โทรทัศน์ครู, 2555) เป็นโครงการวาดภาพเหมือนทั้งโรงเรียน ที่โรงเรียนลอริสตัน ในเขตอีสต์เอน ลอนดอน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรียนเรื่อง ภาพเหมือนกับดินเหนียว ไปสู่ผลงาน 3 มิติ ดินเหนียวเหมาะกับการใช้พัฒนาทักษะของเด็กให้ก้าวไปอีกขั้น ครูที่มีประสบการณ์ใช้ดินเหนียวบอกว่า การสอนต้องคำนึงถึงการจัดห้อง เพื่อให้เด็กแต่ละคนมีพื้นที่ที่เพียงพอ กิจกรรมบนหน้าด้วยดินเหนียวนั้น มีการร่างภาพเพื่อศึกษาหน้าตาจากมุมต่างๆ พอวาดเสร็จ จะใช้เวลาระยะหนึ่ง ให้เด็กทำความคุ้นเคยกับดิน ซึ่งดินเหนียวเป็นสื่อที่เหมาะสม เด็กที่รู้สึกไม่มั่นใจกับการวาดเขียน มักจะมีความสุขกับการใช้ดินเหนียว เพราะถ้าทำผิดพลาดก็ปั้นใหม่ได้

6. Messy ART (Abstract) (โทรทัศน์ครู, 2555) ที่โรงเรียน ลอริสตัน มีการทดลองสอนศิลปะนามธรรมให้กับนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยให้เด็กเล่นสีกับฟูกัน มีการเตรียมความพร้อมก่อนสอนล่วงหน้า ในการจัดวางอุปกรณ์ให้พร้อม ในชั้นการสอนคือ ให้เด็กดูภาพจากโปสการ์ดที่เป็นภาพที่มีโทนสีร้อนและสีเย็น โดยให้เด็กเขียนคำศัพท์แสดงความรู้สึกของภาพต่างๆ บนกระดาษ และเริ่มสอนการผสมสี ซึ่งครั้งนี้ใช้สีฝุ่นแทนสีโปสเตอร์ เด็กๆ ทดลองใช้สีกันอย่างสนุกสนาน และแทนอารมณ์ด้วยสี และท้ายชั่วโมงมีการพูดคุยกับภาพผลงานเด็กทุกคน

7. แรบบันดาลใจจากศิลปินต้นแบบ (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2556) เป็นโครงการสื่อการเรียนรู้ทางทัศนศิลป์ที่รวบรวมแรงบันดาลใจจากศิลปินต้นแบบทั้งไทยและต่างประเทศ สู่รูปแบบวิธีการสร้างสรรค์ผลงานจากหัวข้อในการทำงานศิลปะต่างๆ ตั้งแต่การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ และวิธีการผลงาน โดยมีหัวข้อที่น่าสนใจ เช่น ใบหน้าของฉัน 2 อารมณ์ ของ Plabo Picasso จุด จุด จุด ของ Yayoi Kusama และยิ้มกว้างของฉัน ของ Yue Minjun เป็นต้น

8. นิทานคุณหนูและศิลปะประดิษฐ์ เป็นกิจกรรมของห้องสมุดศิลปะ หอศิลป์วัฒนธรรม แห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) ที่นำนิทานที่สนุกสนานมาเติมโลกแห่งจินตนาการ เช่นเรื่อง หัวผักกาดยักษ์ กระรอกชุ่มช่ำกับแอปเปิ้ลยักษ์ หม่าป๊าที่ไม่ธรรมดา เจ้าหมูหุ้ย และนิทานอาเซียน และทำกิจกรรมศิลปะประดิษฐ์ร่วมกับนิทาน

9. สุขดีที่สยาม: เล่นดีที่สยาม เป็นกิจกรรมที่ค้นหา ความเป็นไทย วิถีชีวิตแบบไทย และภูมิปัญญาไทย ซึ่งเป็นกิจกรรมของอุทยานการเรียนรู้ TK park มีทั้งหมด 3 ฐานกิจกรรม คือ “สบายดีที่สยาม” “กินดีที่สยาม” และ “เล่นดีที่สยาม” ซึ่งเป็นฐานของเล่นจากภูมิปัญญาไทยตั้งแต่สมัยโบราณ จนมาเป็นของเล่นยุคใหม่ในระบบดิจิทัล มาให้เด็กๆ และพ่อแม่ได้ลองเล่นสนุกร่วมกัน มีตั้งแต่ ว่า

ไทย หม้อข้าวหม้อแกง ให้เด็กๆ ได้เล่นขายของ หรือแม่กระทั่งเกมคอมพิวเตอร์ที่น่าวรรณคดี เช่น รามเกียรติ์ หรือ ประวัติศาสตร์ไทยมาเป็นเกม เป็นต้น

10. ASEAN Play: ของเล่นพื้นบ้านอาเซียน เป็นนิทรรศการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมกับการละเล่นเพื่อนบ้านอาเซียน ของอุทยานการเรียนรู้ TK park ซึ่งนำเสนอเนื้อหาสาระความรู้ ของการเล่นรูปแบบต่างๆ ที่เห็นได้ชัดของประเทศในอาเซียน เช่น กีฬา การละเล่นพื้นบ้าน และของเล่นพื้นบ้าน ซึ่งมีกิจกรรมสำหรับครอบครัวได้ร่วมประดิษฐ์ เช่น หุ่นเชิดอาเซียน โมบายตุ๊กตาเวียดนาม ลูกข่าง กระบอกฟ้าร้อง เป็นต้น

11. ปั่นดิน ปั่นใจ (ฝ่ายตำรา โรงเรียนรุ่งอรุณ, 2550a) เป็นกิจกรรมที่เด็ก เริ่มต้นเรียนรู้จากการเตรียมดิน การปั้นดินตามจินตนาการจากการฟังเพลง ปั้นรูปสัตว์ ปั่นดินเป็นถ้วย ปั่นหน้าเพื่อน การเผาดินให้สุก และการจัดแสดงงาน

12. ลอกลายงานไทย (ฝ่ายตำรา โรงเรียนรุ่งอรุณ, 2550b) เป็นกิจกรรมที่เด็กเรียนรู้ลายไทยจากการเล่าเรื่อง แล้วเขียนเส้นตามครู การดูครูเขียนลาย การดูรูปเห็นลาย และลอกลายงานครู

13. ลองเล่นกับธรรมชาติ (ฝ่ายตำรา โรงเรียนรุ่งอรุณ, 2550c) เป็นกิจกรรมที่เด็กเรียนรู้ประสบการณ์จากการสังเกต เล่นกับธรรมชาติ เช่น สีจากใบไม้ ดอกไม้ วาดภาพจากสีดิน ใบไม้สร้างภาพ ของเล่นจากใบไม้ การสร้างภาพจากลูกโป่งก้านผักบุ้ง และการสร้างสำนึกด้วยการปลูกต้นไม้

14. หุ่นเงา (ฝ่ายตำรา โรงเรียนรุ่งอรุณ, 2550d) เป็นกิจกรรมที่เด็กเรียนรู้จากการเล่นกับแสงธรรมชาติ จากแสงไฟ และเงาจากสิ่งต่างๆ รอบตัว การสร้างสรรค์ตัวละครจากกระดาษ การสร้างสรรค์ตัวละครหุ่นเงาแบบโปร่งใส และการสร้างโรงละครในห้องเรียน

15. อุปกรณ์ศิลปะจากธรรมชาติ (ฝ่ายตำรา โรงเรียนรุ่งอรุณ, 2550e) เริ่มต้นเรียนรู้จากเขียนภาพบนดิน ค้นหาสีจากการทำเครื่องมือจากสีน้ำดิน ดอกไม้ใบไม้ ขนนก การสร้างพู่กันจากเส้นผม การทำรองพื้นผนัง การทำสีสกัดจากธรรมชาติ การทดลองวาด และการวาดภาพบนใบไม้สื่อสารการทำกระดาษจากต้นกก

16. ค่ายศิลปะยักษ์ซีเล่น เป็นกิจกรรมในช่วงปิดเทอมที่กิจกรรมทั้งหมด 5 วัน ดังนี้ กิจกรรมวันที่ 1 ทำถุงผ้าตัวละครที่ชื่นชอบโดยดูคลิปเรื่องยักษ์ กิจกรรมวันที่ 2 ทำหน้ากากยักษ์จากการสานกระดาษสีและแสดงละครยักษ์ กิจกรรมวันที่ 3 ออกนอกสถานที่ไปสวนโมกข์ กรุงเทพฯ และสวนรถไฟ กิจกรรมวันที่ 4 ออกนอกสถานที่ไปพบยักษ์ที่วัดพระแก้ว และกิจกรรมวันที่ 5 ดูการแสดงหุ่นละครเล็ก คณะค่านาย ที่บ้านศิลปิน คลองบางหลวง ฝั่งธนบุรี

17. ค่ายศิลปะไซจิ๋ว เป็นกิจกรรมในช่วงปิดเทอมที่กิจกรรมทั้งหมด 5 วัน ดังนี้ กิจกรรมวันที่ 1 กิจกรรมกลุ่มวาดภาพเมืองไซจิ๋ว กิจกรรมวันที่ 2 ศิลปะการทำภาพจากห้วงกระดาษ กิจกรรมวันที่ 3 ศิลปะการแสดงตัวละครไซจิ๋ว กิจกรรมวันที่ 4 ออกนอกสถานที่เพื่อเรียนรู้ ศิลปกรรมเงินสุไทยที่วัด

ราชโอรสารามราชวรวิหารและอาคารนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ และกิจกรรมวันที่ 5 กิจกรรม "แฟนพันธ์แท้ไซอิ๋ว" คูการ์ตูนไซอิ๋ว ออกแบบเสื้อและถุงผ้าแบบไซอิ๋ว

18. ค่ายศิลปะพระอภัยมณี เป็นกิจกรรมในช่วงปิดเทอม โดยจัดกิจกรรมทั้งหมด 5 วัน โดยกิจกรรมใน 3 วันแรก คือ ศิลปะแสนภาษา Paper Animation พับกระดาษ ทอผ้า ศิลปะจินตศิลป์ เขียนลายไทย และหุ่นเงารามเกียรติ์ วันที่ 4 เป็นการเรียนรู้รู้นอกสถานที่ ในสวนรถไฟ พิพิธภัณฑ์ผีเสื้อ และสวนโมกข์กรุงเทพ และวันสุดท้ายเป็นการเรียนรู้รู้นอกสถานที่ โดยมีกิจกรรม “ถอดรหัสรามเกียรติ์” ที่วัดโพธิ์ การแสดงหุ่นละครเล็ก คณะค่านาย ที่บ้านศิลปิน คลองบางหลวง ฝั่งธนบุรี

19. ขบวนการFUNน้ำนม เป็นรายการโทรทัศน์ในช่องไทยพีบีเอส ผังรายการเด็กและเยาวชน ออกอากาศทุกวันเสาร์ - อาทิตย์ เวลา 06.00 - 08.00 น. เด็กๆ มีส่วนร่วมในการแสดงออกในแต่ละช่วงของรายการ ทั้งหมด 3 ช่วง คือ การเต้นประกอบเพลง การเล่านิทานพร้อมกับศิลปะประดิษฐ์ และเกมพัฒนาสมองพัฒนากระบวนการคิด ที่สอดแทรกความรู้ และทักษะต่างๆ รวมถึงศีลธรรม ผ่านเพลง ศิลปะ และนิทาน

20. สอนศิลป์ เป็นรายการโทรทัศน์ในช่องไทยพีบีเอส ผังรายการเด็กและเยาวชน ออกอากาศทุกวันเสาร์ - อาทิตย์ เวลา 07.40 - 07.50 น. เป็นการนำเสนอรายการในรูปแบบปพลิเคชันทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการนำเสนอทั้งด้าน จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์และสื่อผสม การสาธิตงานประดิษฐ์ด้วยไอเดียที่หลากหลายและน่าสนใจ รวมทั้งกิจกรรมต่างๆ ในแวดวงศิลปะ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้รับความรู้และความเพลิดเพลินในการรับชม

4.2 การวิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้คัดสรรกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิง

แหล่งการเรียนรู้คัดสรรที่ใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิงมีทั้งหมด 20 กิจกรรม โดยนำมาใช้ในการวิเคราะห์ตัวชี้วัดการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิงทั้งหมด 5 ด้าน คือ ด้านศึกษาบันเทิง ด้านแนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปศึกษา ด้านพัฒนาการทางศิลปะ ด้านพัฒนาการทางสุนทรียภาพ และด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ สรุปผลได้ดังนี้

1. ด้านศึกษาบันเทิง

เมื่อวิเคราะห์ด้านหลักการศึกษาบันเทิงที่มีการปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมพบว่า กิจกรรมศิลปะส่วนใหญ่ (9 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 45 เป็นกิจกรรมที่มีโครงสร้างที่เป็นระบบและรองลงมา (2 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 10 เป็นกิจกรรมที่เปิดเสรีและการมีใจจดจ่อไปกับการทำกิจกรรม ด้านหลักการศึกษาบันเทิงที่ไม่มีมีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและรับสารจากประสบการณ์ตรง พบว่า กิจกรรมศิลปะส่วนใหญ่ (5 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 25 เป็นกิจกรรมที่มีตำแหน่งและบทบาทกำกับ เช่น การนั่งดูภาพยนตร์ เป็นต้น รองลงมา เป็นกิจกรรมที่มีการสำรวจในสถานที่ที่มีขอบเขต

(2 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 10 และ กิจกรรมมีการสำรวจในสถานที่เลือกเองได้ตามใจชอบ (2 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 10

เมื่อวิเคราะห์ด้านแหล่งเรียนรู้แนวศึกษابันเทิง พบว่า กิจกรรมศิลปะทุกกิจกรรม (20 กิจกรรม) เป็นกิจกรรมที่ใช้แหล่งการเรียนรู้แบบโปรแกรมตามอรรถศาสตร์และโปรแกรมในศูนย์การศึกษาทางนิเวศวิทยา รองลงมา (8 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 40 เป็นกิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เช่น เพลง ภาพยนตร์ เป็นต้น

2. ด้านแนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปะศึกษา

เมื่อวิเคราะห์ด้านแนววิธีการสอนศิลปะ พบว่า การสอนศิลปะปฏิบัติทุกกิจกรรม (20 กิจกรรม) เน้นประสบการณ์ รองลงมา (9 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 45 นักเรียนเป็นศูนย์กลางที่ศึกษาแนวคิด และในทุกกิจกรรมไม่พบการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ และการสอนศิลปะนิยม

เมื่อวิเคราะห์ด้านแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) พบว่า ผู้เรียนเกิดความสนใจทุกกิจกรรม (20 กิจกรรม) รองลงมา (18 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 90 ผู้เรียนเกิดการทดลองและความร่วมมือ โดยมีครูหรือผู้จัดการเรียนรู้มีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม โดยมีบทบาทในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ (17 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 85

3. ด้านพัฒนาการทางศิลปะ

เมื่อวิเคราะห์พัฒนาการทางศิลปะ พบว่า กิจกรรมศิลปะทุกกิจกรรม (20 กิจกรรม) มีพัฒนาการทางศิลปะด้าน อารมณ์ สติปัญญา สุนทรียะ และความคิดสร้างสรรค์ ร อ ง ล ง ม า (15 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 75 คือ ด้านการรับรู้

4. ด้านพัฒนาการทางสุนทรียภาพ

เมื่อวิเคราะห์พัฒนาการทางสุนทรียภาพทั้งหมด 5 ระดับ พบว่า กิจกรรมศิลปะ (9กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 45 มีการจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางสุนทรียภาพในขั้นที่ 3 การแสดงออก รองลงมา (5 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 25 มีการจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางสุนทรียภาพในขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง

5. ด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ

เมื่อวิเคราะห์สาระและมาตรฐานศิลปะ พบว่า กิจกรรมศิลปะทุกกิจกรรม (20 กิจกรรม) มีมาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และมาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ดังนั้น แนวทางกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่จะนำไปพัฒนาเป็นกิจกรรมในการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก 7-9 ปี มีหลักการดังนี้

1. ด้านศึกษابันเทิง โครงสร้างในการจัดกิจกรรมคือผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เป็นระบบ โดยมีแหล่งเรียนรู้แบบโปรแกรมตามอรรถศาสตร์ เช่น TK Park เป็นต้น หรือโปรแกรมในศูนย์การศึกษาทางนิเวศวิทยา เช่น สวนสัตว์ เป็นต้น
2. ด้านแนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปะศึกษา นักเรียนเป็นศูนย์กลางที่ศึกษาแนวคิดที่เน้นประสบการณ์
3. ด้านพัฒนาการทางศิลปะ ควรมีการพัฒนาให้ครบทุกด้าน แต่เน้นด้านอารมณ์ สติปัญญาสุนทรีย์ และความคิดสร้างสรรค์
4. ด้านพัฒนาการทางสุนทรีย์ภาพ การจัดกิจกรรมสามารถพัฒนานักเรียนให้มีพัฒนาการทางสุนทรีย์ภาพในขั้นที่ 3 การแสดงออก หรือ มากกว่านั้น
5. ด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ ควรมีทั้งมาตรฐาน ศ 1.1 และมาตรฐาน ศ 1.2

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

น้ามนต์ เรืองฤทธิ์ (2553) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษابันเทิงเพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทยและนักเรียนเกาหลีใต้ โดยการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการ Formative Research ตามหลักและแนวคิดของ APEC Edutainment Exchange Program ด้วยวิธีการวิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสารของหลักการและทฤษฎีต่างๆ การสัมภาษณ์เชิงลึก การวิเคราะห์การเขียนชีวิตประจำวัน การประเมินตนเอง และการประเมินทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกัน กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษابันเทิง กิจกรรมโครงการและทักษะการทำโครงการ การเรียนแบบร่วมมือและการเรียนแบบผสมผสาน และ ผู้บริหาร อาจารย์และครูที่เป็นสมาชิกของ APEC Learning Community Builders (ALCoB) จำนวน 10 คน และ นักเรียนที่อยู่ในโครงการ APEC Learning Community Builders (ALCoB) จากประเทศไทยจำนวน 15 คน และ ประเทศเกาหลีใต้ จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า 1. รูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษابันเทิงเพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทยและนักเรียนเกาหลีใต้ ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ประการ คือ 1) หลักการและจุดมุ่งหมาย 2) นักเรียนและผู้สอน 3) กิจกรรม และ 4) การประเมินผล กิจกรรม ประกอบด้วย 1) กิจกรรมเตรียมความพร้อม (Preparative Activity) 2) กิจกรรม

ประสบการณ์การเรียนรู้ (Experiential Activity) 3) กิจกรรมประเมินผล (Evaluative Activity) 2. ผลการใช้รูปแบบฯ เฉพาะกิจกรรมเตรียมความพร้อม (Preparative) พบว่า นักเรียนมีทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกันอยู่ในระดับดี และผู้ทรงคุณวุฒิให้การรับรองรูปแบบฯ ทุกองค์ประกอบและขั้นตอน สรุปว่า รูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษาบัณฑิต เพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นนั้น สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทยและนักเรียนเกาหลีใต้ ได้

เทียมยศ ปะสาวะโน (2553) การพัฒนาศูนย์ศึกษาศึกษาบัณฑิตเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ อุดสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่ลงทะเบียนวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ซึ่งอาจารย์ผู้สอนจะมอบหมายงานในส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อไปศึกษาเพิ่มเติมกับสื่อในศูนย์ศึกษาศึกษาบัณฑิตที่สร้างขึ้น มีแบบทดสอบก่อนและหลังการเรียน รวมทั้งแบบสอบถามความคิดเห็น ให้นักเรียนทำทุกขั้นตอนจนเสร็จสิ้นกระบวนการ ผลการวิจัยพบว่า 1) ศูนย์การศึกษาศึกษาบัณฑิตเพื่อเสริมการเรียนรู้ประกอบด้วย โครงสร้างทางกายภาพ การจัดสภาพแวดล้อม ระบบบริหารจัดการ และสื่อมัลติมีเดีย 2) สื่อศึกษาศึกษาบัณฑิตมีประสิทธิภาพผลเท่ากับ 0.61 3) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษาล้างเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 4) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อศูนย์ศึกษาศึกษาบัณฑิต พบว่า นักศึกษามีทัศนคติอยู่ในระดับมาก และมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 4.65

หทัยรัตน์ พิงประยูรพงศ์ (2553) ได้ศึกษาการรับรู้เชิงสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษาที่มี ต่องานศิลปะ กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 และ 6 สังกัด สำนักงานศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 300 คน ได้จากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยสร้างขึ้นโดยผู้วิจัยโดยได้พัฒนามาจากแนวทฤษฎีการพัฒนาทางสุนทรีย์ภาพของไมเคิล เจ พาร์สัน จำแนกออกเป็น 5 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 ความชื่นชอบ ชั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ชั้นที่ 3 การแสดงออก ชั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ ชั้นที่ 5 ความเป็นตัวของตนเอง คือ แบบทดสอบการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ประกอบด้วยภาพถ่ายงานจิตรกรรม 6 ภาพ และชุดคำถาม แบบบันทึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ คู่มือการวิเคราะห์เชิงสุนทรีย์ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าสูงสุด ค่าความถี่ ค่าร้อยละ และค่าที่ ผลการวิจัยพบว่าค่าสูงสุดในการการรับรู้เชิงสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษาที่มีต่องานศิลปะ อยู่ในชั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริงมากที่สุด ร้อยละ 58.39 รองลงมา คือ ชั้นที่ 3 การแสดงออก

ร้อยละ 39.28 และ ชั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ ร้อยละ 2.33 และไม่พบการรับรู้เชิงสุนทรียในชั้นที่ 5 ความเป็นตัวของตัวเอง

ชนิดา ปันณะสฤกษ์ (2554) ได้ศึกษา การนำเสนอแนวทางการจัดห้องเรียนศิลปะในโรงเรียนประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ คือ ครูผู้สอนวิชาศิลปศึกษาสำหรับตอบแบบสอบถาม 208 คน ผู้บริหาร 5 คน ครูผู้สอนวิชาศิลปศึกษาสำหรับการสัมภาษณ์ 15 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ ผู้บริหาร ครูผู้สอนวิชาศิลปศึกษาและผู้เชี่ยวชาญ และแบบสังเกต ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าครูผู้สอนมีความคิดเห็นตามความต้องการสูงสุดในการจัดห้องเรียนศิลปะทางด้านกายภาพ ซึ่งประกอบด้วย ประเด็นลักษณะและขนาดของห้องเรียนคือ แสงสว่างในห้องเรียนมีเพียงพอ ($\bar{x} = 4.54$) ประเด็นการจัดสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนคือ ภายในห้องมีวัสดุอุปกรณ์สำหรับวิชาศิลปศึกษา ($\bar{x} = 4.46$) ประเด็นสื่อการสอนคือ มีสื่อการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา ($\bar{x} = 4.47$) ประเด็นการใช้และการดูแลห้องเรียนคือ จัดห้องเรียนโดยคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เรียน ($\bar{x} = 4.66$) และทางด้านสังคม ซึ่งประกอบด้วย ประเด็นกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปศึกษาคือ ครูให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมโดยการวาดภาพระบายสี ($\bar{x} = 4.59$) ประเด็นรูปแบบวิธีการสอนคือ ครูสอนโดยการแสดงให้ดูเป็นขั้นตอน/แบบสาธิต ($\bar{x} = 4.40$) ประเด็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนคือ ครูชื่นชมและให้กำลังใจนักเรียน เมื่อนักเรียนทำผลงานสำเร็จ ($\bar{x} = 4.80$) ประเด็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียนคือ ยอมให้นักเรียนเคลื่อนไหวหรือมีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นเองได้ตามธรรมชาติ ($\bar{x} = 4.59$) ประเด็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับสิ่งแวดล้อมคือ นักเรียนใช้ เก็บรักษา ดูแลและทำความสะอาดอุปกรณ์ในการเรียนของตนเองและส่วนรวม ($\bar{x} = 4.60$) ผลจากการสังเกตการใช้พื้นที่ในห้องเรียนศิลปะของครูผู้สอนพบว่า ครูมีอัตราการใช้พื้นที่หน้าห้องเรียนมากที่สุด โดยร้อยละ 54.73 รองลงมาได้แก่ ตำแหน่งกลางห้องเรียน ร้อยละ 30.53 ส่วนพื้นที่ที่ครูใช้น้อยที่สุดคือหลังห้องเรียนร้อยละ 14.74 แนวทางการจัดห้องเรียนศิลปะในโรงเรียนประถมศึกษานั้น ห้องเรียนควรเป็นห้องที่โล่งโปร่ง มีการระบายอากาศได้ดี แสงสว่างเพียงพอ มีการจัดพื้นที่ใช้สอยให้มีมุมสำหรับเก็บวัสดุอุปกรณ์และมีพื้นที่ปฏิบัติงานแยกส่วนไว้ชัดเจนพร้อมมีโต๊ะนักเรียนสำหรับปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่มที่สามารถเคลื่อนย้ายหรือปรับเปลี่ยนได้เหมาะสมตามแต่ละกิจกรรม ทั้งนี้ควรมีอ่างล้างมือในห้องเรียนศิลปะเพื่อสะดวกต่อการปฏิบัติกิจกรรมและการชำระล้าง

ธาริน กลิ่นเกษร (2554) ได้ศึกษาผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน

26 คน โดยไม่จำแนกเพศ ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยพัฒนาขึ้น โดยผู้วิจัยจากแนวทางการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑสถานศิลปะของ Denise L. Stone และทฤษฎี พัฒนาการสุนทรียภาพของ Michael J. Parsons ประกอบด้วย 1) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ 2) แบบบันทึกประสบการณ์ที่เชื่อมพิพิธภัณฑสถานศิลปะ 3) แบบทดสอบสุนทรียภาพ 4) คู่มือสำหรับ วิเคราะห์การแสดงออกทางสุนทรียภาพ 5) แบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ 6) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ และ 7) แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อ ภาพผลงานศิลปะ หลังเรียนผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ สูงกว่าก่อนเรียนผ่านกิจกรรมใน พิพิธภัณฑสถานศิลปะ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยสูงสุดของระดับพัฒนาการ สุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ อยู่ที่ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) ($\bar{x} = 3.61$) 3) พฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ สถานศิลปะที่ปรากฏมากที่สุด คือ สนใจต่อเนื้อหา 4) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมใน พิพิธภัณฑสถานศิลปะอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด คือ ชอบกิจกรรมที่จัดในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ และกิจกรรม ในพิพิธภัณฑสถานศิลปะช่วยให้เห็นคุณค่าของการใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นแหล่งเรียนรู้ และ 5) นักเรียนมีความ คิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุดในทุกๆ กิจกรรม และกิจกรรมพิพิธภัณฑสถานศิลปะคาดหวังห้องเรียน มีความคิดเห็นด้วยมากที่สุด

งานวิจัยต่างประเทศ แหล่งกรณีมหาวิทยาลัย

Edgens et al. (2000) ได้ศึกษา ศึกษาบัณฑิตในการสอบสวนแบบมีวิจารณ์ญาณ การอ่าน การเขียน และการพูดในสภาพแวดล้อมขนาดใหญ่ และ หลักสูตรการสำรวจทรัพยากรธรรมชาติ โดยมี วัตถุประสงค์คือ การนำเสนอความท้าทายในการรักษาความสนใจในชั้นเรียนขนาดใหญ่ โดยมี เทคนิคสำคัญในการพัฒนารูปแบบการสอน คือ การออกแบบรูปแบบการสอนที่เป็นเครื่องมือสำคัญ ในการอธิบายการวิเคราะห์และการคาดการณ์ ซึ่งสิ่งสำคัญที่สุดคือรูปแบบที่เรียบง่ายต่อความเข้าใจ โดยกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ การมอบหมายงานที่เป็นโครงการกลุ่ม การทดสอบโดยการ ประยุกต์ใช้วิดีโอกับงานเขียน พิสูจน์แล้วว่า บัณฑิตมีประสิทธิภาพที่ทำให้ชั้นเรียนขนาดใหญ่ เป็นที่น่าสนใจและสนุก ด้วยหลักสูตรที่มีความยืดหยุ่นทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนเกิดทักษะการ การคิดเชิงวิพากษ์ และสามารถสอนผ่านการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์นั้นคือ วิธีการทดสอบและ การทำซ้ำ ซึ่งสิ่งคาดหวังจากการเรียนรู้ของนักเรียนเกินความคาดหวังของครู

White (2003) ได้ศึกษา ศึกษาบัณฑิต โดยมีเนื้อหาสาระและองค์ประกอบที่สำคัญของศึกษา บัณฑิต ที่ทำให้ผู้ที่ต้องการศึกษาองค์ความรู้นี้นำไปปรับใช้ในศาสตร์สาขาต่างๆ เช่น ความสำคัญและ

ความหมายของศึกษابันเทิง รูปแบบและวิธีการนำไปใช้ ศึกษابันเทิงที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก และการจัดการพื้นที่หรือสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก เป็นต้น ซึ่งผลสรุปของการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางศึกษابันเทิงที่เหมาะสมสำหรับเด็กคือ ต้องขึ้นอยู่กับการจัดการ ปัจจัยความต้องการตามอายุ พัฒนาการของเด็กและความเหมาะสมกับวัฒนธรรม ศึกษابันเทิงของเด็ก คือ การเล่น ที่มีทั้งด้านการศึกษา 100% และ ด้านความบันเทิง 100% ซึ่งการเล่นของเด็กเป็นวิถีธรรมชาติ เป็นงานของเด็กที่สร้างความพึงพอใจที่จะสอนพวกเขาให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ในทศวรรษที่ผ่านมา มีงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและพัฒนาสมองได้พิสูจน์บทบาทสำคัญในการเล่นว่าเป็นองค์ความรู้ที่ดีที่สุดในการพัฒนา ร่างกายอารมณ์ และสังคม เพราะ การเล่นคือวิธีการหลักที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดของการเรียนรู้ ดังนั้น กิจกรรมศึกษابันเทิงและกิจกรรมที่อยู่บนพื้นฐานของการเล่นที่ไม่มีโครงสร้าง คือ เด็กมีอำนาจและจัดการได้ด้วยตนเอง โดยกิจกรรมอยู่บนพื้นฐานของพัฒนาการเด็ก และการออกแบบที่สนุกสำหรับเด็ก

Okan (2003) ได้ศึกษา ศึกษابันเทิงคือความเสี่ยงในการเรียนรู้หรือไม่ โดยมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อศึกษาแรงดึงดูดของเทคโนโลยีทางการศึกษา เช่น เกมอิเล็กทรอนิกส์ ที่เป็นซอฟต์แวร์บันเทิง และมีแรงดึงดูดความสนใจ มีสีสัน ความสนุกสนาน และกระบวนการของการเรียนรู้ที่ไม่จริงจัง แต่ทำให้เป้าหมายทางการศึกษาประสบความสำเร็จ การให้ความสำคัญกับการพัฒนาโครงสร้างขององค์ความรู้ และเทคโนโลยีการศึกษา จึงเป็นประโยชน์ในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ตามแนวทางศึกษابันเทิง ซึ่งผลสรุปคือ ศึกษابันเทิงเป็นเครื่องมือสำคัญในการชักจูงวัยรุ่น ซึ่งความสนใจเกือบทั้งหมดคือ การเพิ่มแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในบริบทการเรียนรู้มากกว่าการเล่น เครื่องมือซอฟต์แวร์ทั่วไป ผลกระทบของซอฟต์แวร์บันเทิงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในนิยามของการเรียนรู้ ซึ่งนักการศึกษาและผู้ปกครองจำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับปรัชญาการสอน การออกแบบการสอน ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) และศึกษาผลของการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการศึกษาและจิตวิทยาการศึกษา

Fujie (2003) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบศิลปะในการเล่น และ Zoukei-Abobi (ศิลปะในการเล่นแบบญี่ปุ่น) โดยมีวัตถุประสงค์คือ เปรียบเทียบศิลปะในการเล่นทั้งในประเทศญี่ปุ่น และสหรัฐอเมริกา โดย Eliza Pitri (2001) กล่าวว่า “การเล่นเป็นไปตามธรรมชาติและสมัครใจที่จะเล่นไม่เป็นภาระ เป็นอิสระที่เลือกได้โดยผู้เล่น” การศึกษาภาคบังคับในญี่ปุ่นนักเรียนไม่สามารถเลือกได้อย่างอิสระ แต่หลักสูตรในโรงเรียนควรมีการเล่นที่เป็นทั้งการเรียนรู้แบบเดิมและแบบใหม่ที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นการบูรณาการศิลปะในการเล่นแบบญี่ปุ่น คือ การใช้วัตถุติดิจจริง ที่อยู่อาศัยจริง และสิ่งแวดล้อมจริง โดยมีวัตถุประสงค์ให้ เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ตามเป้าหมาย และปฏิกิริยาที่เกิดจากการสัมผัส ทำให้เกิดการปรับโครงสร้างของสติปัญญา และเด็กได้โอกาสในการคิด และเรียนรู้แบบใหม่ที่มีอยู่ในกิจกรรมที่มีการทำงานแบบปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลและ

สภาพแวดล้อม สรุปลงได้ดังนี้ แนวความคิดของ "ศิลปะในการเล่น" ทั้งในประเทศญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกา โดยทั่วไปมีความคล้ายคลึงกัน ประวัติศาสตร์ในประเทศญี่ปุ่นส่งเสริมให้มีศิลปะในการเล่นมาตั้งแต่ปี 1977 ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ของการศึกษาศิลปะในโรงเรียนประถมศึกษา จุดมุ่งหมายเริ่มแรกของศิลปะในการเล่นของญี่ปุ่น คือ การเข้ามาเป็นแนวทางในการฟื้นฟูการศิลปศึกษาและทำให้เด็กเพลิดเพลินไปกับศิลปะ ถึงแม้การเรียนการสอนและระบบการประเมินผลของศิลปะในการเล่นยังไม่ได้สร้างขึ้นมา ศิลปะในการเล่นตามที่อธิบายของ Eliza Pitri (2001) เหมือนการสอนแบบโครงการ ที่เป็นรากฐานในการสร้างประสบการณ์ศิลปะเป็นศูนย์กลางจากการปฏิบัติ

Nemec and Trna (2007) ได้ศึกษา ศึกษาบันเทิงหรือความบันเทิง คือ ความเป็นไปได้ของการศึกษาจากเกมเพื่อการศึกษาในการสอนด้านวิทยาศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์ในการทดลองเกี่ยวกับการสอนที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา และการทดลองวิทยาศาสตร์อย่างง่าย ในรูปแบบศึกษาบันเทิง ซึ่งมีวิธีการทางจิตวิทยา และระเบียบวิธีการ ในการเชื่อมโยงเข้ากับข้อมูลใหม่ ๆ เทคโนโลยี การสื่อสาร และการกระจายข้อมูลของสื่อมวลชน สรุปลงได้ดังนี้ ศึกษาบันเทิงหรือการศึกษาความบันเทิงคือ สาขาวิชาใหม่ของการศึกษาที่แท้จริง ซึ่งการประเมินผลของโครงการศึกษาศึกษาบันเทิงต้องขึ้นอยู่กับ การตรวจสอบคุณสมบัติของอัตราส่วนระหว่าง กิจกรรมการศึกษา ความบันเทิง และกลุ่มเป้าหมาย และผลิตผลของอุตสาหกรรมความบันเทิงที่มีคุณลักษณะส่วนหนึ่งเกี่ยวข้องกับการศึกษาและส่วนหนึ่งของความบันเทิง ตามมุมมองของตลาดที่ทำให้น่าสนใจมากขึ้น

Malin (2008) ได้ศึกษา การสื่อความหมาย คือ วิธีการเรียนรู้ในการทำงานศิลปะของเด็ก จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ การรับรู้และการตอบสนองศิลปะของเด็กในการทำกิจกรรม การคิดและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในตอนแรกที่เด็กทำงาน โดยใช้กรอบแนวคิดที่มีทฤษฎีที่อธิบายถึงการทำงานศิลปะเป็นวิธีการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งใช้เวลา 1 ปี ในห้องศิลปะโรงเรียนประถม ซึ่งใช้วิธีการสังเกตโดยดูความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ วิธีการใช้วัสดุและการตอบสนองต่อการเรียนการสอนศิลปะ และวิธีการสัมภาษณ์โดยพูดคุยในกิจกรรมทั้งในและนอกโรงเรียน และการระดมความคิดพูดคุยถึงผลงานที่เด็กได้ทำ ผลการวิจัยพบว่า การทำศิลปะของเด็กมีวิธีการเรียนรู้ 2 วิธีที่สำคัญ คือ 1) เด็กค้นหาหนทางในการคิดที่จำเป็นในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เป็นนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหาและการเรียนรู้นอกห้องเรียน และ 2) การทำศิลปะเป็นกิจกรรมที่เด็กใช้ในการปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมของโรงเรียนและโลกศิลปะของผู้ใหญ่ ในกระบวนการพัฒนาในด้านการปฏิบัติอย่างเต็มรูปแบบ กลายเป็นกิจกรรมที่สื่อความหมาย และหนทางในการทำงาน สรุปลงได้ว่า ผลงานศิลปะ คือ สื่อในการตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงความคิดในโลกของเด็ก วิธีการในการสร้างความหมายที่เกิดขึ้นผ่านการทำผลงานศิลปะ คือ แรงหนุนให้เกิดโครงการส่วนบุคคลที่เด็กสร้างขึ้นด้วยตนเอง การเชื่อมต่อกับสังคมวัฒนธรรม การบอกเล่าเรื่องราวด้วยจินตนาการ ค้นหาความคิดและปรับเปลี่ยนโลกของเด็กด้วยการสื่อความหมาย

Thompson, Ruthmann, Anttila, and Doan (2012) ได้ศึกษา การสร้างศิลปะในโลกของเด็ก คือ การมีส่วนร่วมในการเจรจาต่อรอง การสร้างเอกลักษณ์ และจุดมุ่งหมายในห้องเรียนศิลปะ โรงเรียนประถมศึกษา จุดมุ่งหมายของการศึกษาครั้งนี้ คือ การได้รับข้อมูลเชิงลึกถึงวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะในโรงเรียนและเตรียมความพร้อมให้เด็กมีส่วนร่วมในสังคมห้องเรียนศิลปะที่ Haven โดยใช้การวิจัยเชิงชาติพันธุ์วรรณา (วิจัยเชิงคุณภาพ) ในการตรวจสอบการทำศิลปะของเด็ก ๆ ในโรงเรียนประถมศึกษา ด้วยการสังเกตการณ์สิ่งที่เกิดขึ้นในห้องศิลปะโรงเรียนประถมชั้นปีที่ 1 ใน 1 ปี การศึกษา เด็กๆ ถูกสัมภาษณ์ในกลุ่มเล็ก ๆ และเป็นรายบุคคลเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะของพวกเขา ในห้องศิลปะเด็กพบการสร้างสรรค์ชุมชนจากการปฏิบัติงานศิลปะ การฝึกฝนไปกับชุมชนมีผลกระทบต่อวิธีการที่จะทำให้เด็กเกิดการพัฒนาไปร่วมกัน และวิธีการที่โรงเรียนศิลปะจะนำไปทำกิจกรรมให้เหมาะสมกับเด็กในแต่ละคน ซึ่งพบว่า เด็กได้เรียนรู้ การใช้วัสดุในงานศิลปะด้วยวิธีการไม่ตายตัว เกิดการดัดแปลงและการปรับให้เข้ากับจุดมุ่งหมายในการทำงานศิลปะของตนเอง ในโครงการที่ครูกำกับ ในขณะที่เด็กปรับเปลี่ยนกิจกรรมในห้องศิลปะให้เข้ากับผลงาน เด็กๆ ได้พัฒนาศิลปะจากการฝึกฝนผ่านสังคม ตั้งเป็นศิลปินและผู้เข้าร่วมอย่างเต็มตัว บางชุมชนเกิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างโรงเรียนเข้ากับโลกศิลปะ ซึ่งบทบาทของศิลปะทำให้เกิดความเพลิดเพลินให้เด็กมีส่วนร่วมในสังคมห้องศิลปะ คือ สถานที่ในการเรียนรู้และการสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งต้องใช้พื้นที่กว้างเพราะนักเรียนและครูใช้จัดการในสิ่งสำคัญในการทำงานศิลปะและดำเนินงานศิลปะตั้งศิลปินทำงาน และวัฒนธรรม ซึ่งต้องใช้พื้นที่กว้างเพราะนักเรียนและครูใช้จัดการในสิ่งสำคัญในการทำงานศิลปะดำเนินงานศิลปะตั้งศิลปินทำงาน คือ การสร้างจุดมุ่งหมายส่วนบุคคลและวัฒนธรรมในการทำกิจกรรม

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศดังที่กล่าวมา พบว่าการที่เด็กจะได้รับประสบการณ์การสุนทรียภาพในกิจกรรมศึกษานั้น ต้องมีการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่น่าสนใจและสนุกสนาน การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เด็กสามารถดัดแปลงให้เข้ากับการทำงานศิลปะของตนเอง เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสิ่งแวดล้อม สร้างทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น เกิดความสนใจในเนื้อหาโดยเด็กได้ทดลองและทำซ้ำด้วยตนเอง สื่อสารโลกของจินตนาการผ่านผลงานศิลปะ โดยขึ้นอยู่กับการจัดการของครูหรือผู้จัดกิจกรรม ปัจจัยความต้องการตามอายุและพัฒนาของเด็ก และสิ่งแวดล้อมทั้งในและนอกห้องเรียนที่ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้อย่างเต็มที่และเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยทดลอง (Experimental Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี โดยมีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
2. สมมติฐานของการวิจัย
3. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
4. การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูล จากเอกสาร ตำรา งานวิจัย บทความและอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1.1 ข้อมูลหลักสูตรและการเรียนการสอนศิลปศึกษาที่เกี่ยวกับ บทบาทและความสำคัญของศิลปศึกษา หลักสูตรศิลปศึกษา การจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษา พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก บทบาทของครูที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และองค์ประกอบของการสอนในการจัดกิจกรรมศิลปะ

1.2 ข้อมูลด้านแนวคิดเกี่ยวกับศึกษابันเทิง (Edutainment) ที่เกี่ยวกับความหมายของศึกษابันเทิง หลักการศึกษابันเทิง รูปแบบของศึกษابันเทิง และรูปแบบศึกษابันเทิงในห้องเรียน

1.3 ข้อมูลด้านสุนทรียภาพที่เกี่ยวกับ ความหมายของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ องค์ประกอบของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ และขั้นพัฒนาการทางสุนทรียภาพ

1.4 การวิเคราะห์การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ที่เกี่ยวกับ แหล่งการเรียนรู้คัดสรรที่ใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง และการวิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้คัดสรรกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

2. สมมติฐานของการวิจัย

เด็กอายุ 7-9 ปี ที่เรียนกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียภาพ จะมีระดับพัฒนาการสุนทรียภาพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนผ่าน กิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ เด็กอายุ 7-9 ปี โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ที่เรียนวิชาศิลปะ เพลิน เพลิน (วิชาเลือกเสรี) ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2557 จำนวน 39 คน โดยไม่จำแนกเพศ

4. การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยเครื่องมือดังต่อไปนี้

4.1.1 กิจกรรมจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง มีทั้งหมด 9 กิจกรรม ผู้วิจัย ใช้เพื่อดำเนินการทดลอง ระยะเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที โดยมี 2 กิจกรรม เพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบทดสอบสุนทรียภาพ ก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) โดยมีโครงสร้างกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะในแนวทางการศึกษابันเทิงประกอบด้วย สาระการ เรียนรู้แกนกลาง จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การ

วัดและประเมินผล สื่อการสอน และแหล่งเรียนรู้ โดยแบ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 3 ชั้น คือ 1) ชั้นนำ 2) ชั้นสอน 3) ชั้นสรุป ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือขึ้นโดยใช้แนวทางศึกษาค้นคว้าของ White (2003) ร่วมกับทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของ Parson (1987)

4.1.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาค้นคว้า เป็นแบบบันทึกความคิดเห็นที่ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนวาดภาพแสดงความคิดเห็นลงบนสติ๊กเกอร์วงกลม และนำมาติดบนแบบประเมินหลังการทำกิจกรรมในทุกครั้ง ซึ่งใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนการสรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลการวิจัย

4.1.3 แบบทดสอบสุนทรียภาพ (Parson, 1987) เป็นแบบทดสอบที่ประกอบด้วยชุดคำถามปลายเปิด 7 คำถาม ซึ่งให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นต่อประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของตนเองที่มีต่องานศิลปะ เพื่อวัดระดับประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ จำนวน 2 ครั้ง คือ ก่อนเรียน (Pre-test) 1 ครั้ง และหลังเรียน (Post-test) 1 ครั้ง โดยมีรายละเอียดของชุดคำถามดังนี้

- 1) นักเรียนมองเห็นอะไรในภาพนี้
- 2) นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้
- 3) ความสำคัญของภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราอะไร
- 4) สมมุติถ้านักเรียนเป็นผู้วาดภาพนี้ ทำไมถึงวาดภาพออกมาแบบนี้
- 5) ภาพนี้เป็นภาพวาดที่ดีหรือไม่ เพราะเหตุผลอะไร
- 6) นักเรียนชอบภาพนี้หรือไม่ เพราะอะไร
- 7) นักเรียนคิดเปลี่ยนแปลงภาพนี้อย่างไรบ้าง

4.1.4 คู่มือสำหรับกรวิเคราะห์ประสบการณ์ทางสุนทรียะ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์บนพื้นฐานของการตอบสนองที่มีต่อผลงานศิลปะ โดยคู่มือนี้จะเป็นแนวทางในการช่วยให้เข้าใจถึงการศึกษาระดับประสบการณ์ทางสุนทรียภาพที่มีต่องานศิลปะตามทฤษฎีการพัฒนาสุนทรียภาพ (Parson, 1987) ดังนี้

- ขั้นที่ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism)
- ขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism)
- ขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness)
- ขั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form)
- ขั้นที่ 5 ความเป็นตัวของตนเอง (Autonomy)

4.1.5 แบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ผู้วิจัยใช้บันทึกความถี่ของพฤติกรรมที่คาดหวัง โดยมีผู้ช่วยวิจัยในการสังเกตพฤติกรรม 2 คน ทำการนับความถี่ของพฤติกรรมของนักเรียน และผู้ช่วยวิจัยอีก 1 คน ทำหน้าที่บันทึกภาพระหว่างการทำกิจกรรม

ประกอบด้วย ตารางแสดงรายละเอียดพฤติกรรมที่คาดหวัง ซึ่งสังเคราะห์จากขั้นพัฒนาการทางสุนทรียภาพ 5 ระดับของ Parsons (1987)

4.1.6 แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษา

บันเทิง เป็นแบบประเมินที่ผู้วิจัยใช้วัดระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษามันเทิง โดยใช้สอบถามนักเรียนหลังจากทำกิจกรรมครบทั้ง 7 สัปดาห์ ซึ่งแบบสอบถามนี้เป็นในรูปแบบมาตราส่วนการประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 10 ข้อ โดยกำหนดค่าคำตอบออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

| | | |
|---|---------|--------------------|
| 5 | หมายถึง | เห็นด้วยมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | เห็นด้วยมาก |
| 3 | หมายถึง | เห็นด้วยปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | เห็นด้วยน้อย |
| 1 | หมายถึง | เห็นด้วยน้อยที่สุด |

4.1.7 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ผู้วิจัยใช้สอบถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของนักเรียน เกี่ยวกับครอบครัว พื้นฐานประสบการณ์ทางด้านศิลปะ และกิจกรรมศิลปะ โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลหลังดำเนินการทดลอง

4.2 ขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย

4.2.1 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา และรวบรวมข้อมูล จากเอกสาร ตำรา งานวิจัย บทความทั้งในและต่างประเทศ และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

4.2.1.1 กิจกรรมจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษามันเทิง โดยศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 สารทัศนศิลป์ คู่มือครู ตัวอย่างกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และแบบเรียนสำหรับเด็กในช่วงอายุ 7-9 ปี ทฤษฎีพัฒนาการโดยทั่วไปของเด็กอายุ 7-9 ปี แหล่งการเรียนรู้คัดสรรจากกิจกรรมศิลปะทั้งหมด 20 กิจกรรม แนวคิดศึกษามันเทิงของ White (2003) ทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียภาพของ Parson (1987) เพื่อใช้ในการวางกรอบและแนวทางในการจัดกิจกรรม

4.2.1.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษามันเทิง โดยศึกษา แนวทางการใช้คำถามตามทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรียภาพ Parson (1987) และการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษามันเทิง

4.2.1.3 แบบทดสอบสุนทรียภาพ โดยศึกษา ชุดคำถามตามทฤษฎีการพัฒนาสุนทรียภาพ ของ Parson (1987) ชุดคำถามในงานวิจัยของ ชาริน กลิ่นเกษร (2554) ได้ศึกษาผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีต่อสุนทรียภาพ

ของนักเรียนประถมศึกษา และหัตถ์รัตน พึ่งประยูรพงศ์ (2553) ได้ศึกษาการรับรู้เชิงสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษาที่มีต่องานศิลปะ

4.2.1.4 คู่มือสำหรับการวิเคราะห์ประสบการณ์ทางสุนทรีย์ โดยศึกษาทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรีย์ภาพของ Parson (1987) และแนวทางการสร้างคู่มือสำหรับการวิเคราะห์ประสบการณ์ทางสุนทรีย์

4.2.1.5 แบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรีย์ภาพ โดยศึกษาพัฒนาการทางสุนทรีย์ตามที่ Koster (2009) ได้สรุปทฤษฎีพัฒนาการทางสุนทรีย์ภาพของพาร์สันไว้ ซึ่งได้ระบุว่าในขั้นพัฒนาการทางสุนทรีย์ทั้ง 5 ระดับ นักเรียนต้องแสดงออกทางสุนทรีย์อะไรบ้าง ตัวอย่างแบบสังเกตพฤติกรรม เพื่อใช้เป็นกรอบและแนวทางการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรม

4.2.1.6 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง โดยศึกษาแนวทางการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2.1.7 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน โดยศึกษาแนวทางการสร้างแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2.2 การวิเคราะห์และหาแนวทางการสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือจากการศึกษา พัฒนา วิเคราะห์ หาแนวทาง และสร้างเครื่องมือออกมา ดังนี้

4.2.2.1 กิจกรรมแนวทางการศึกษابันเทิง โดยกำหนดเป็นกิจกรรม 7 กิจกรรมที่คัดเลือกตามเนื้อหาสาระ ความเหมาะสมในช่วงวัยของเด็ก โดยแต่ละกิจกรรมจะมีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ที่เน้นความสำคัญของกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรีย์ภาพของเด็ก 7-9 ปี และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง 2551

4.2.2.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ผู้วิจัยออกแบบให้เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี จำนวน 39 คน

4.2.2.3 แบบทดสอบสุนทรีย์ภาพ ผู้วิจัยออกแบบชุดคำถามจำนวน 7 คำถาม และนำภาพผลงานศิลปะจากศิลปินที่มีชื่อเสียงทั้งไทยและต่างประเทศจำนวน 15 ภาพ คือ ภาพเหมือนจริงจำนวน 5 ภาพ ภาพกึ่งนามธรรมจำนวน 5 ภาพ และ ภาพนามธรรมจำนวน 5 ภาพ ให้ผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาภาพผลงานศิลปะให้เหลือประเภทละ 1 ภาพ โดยตรวจสอบและรับรองเครื่องมือในเรื่องของเนื้อหาและความถูกต้อง โดยผู้วิจัยประมวลข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงให้สมบูรณ์ โดยผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบภาพผลงานศิลปะ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะศึกษาระดับประถมศึกษาและเป็นศิลปินจำนวน 2 ท่าน และอาจารย์ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี จำนวน 1 ท่าน

4.2.2.4 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะ
แนวศึกษابันเทิง

4.2.2.5 สร้างแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

4.2.3 การทดสอบความตรง (Validity) ผู้วิจัยนำเครื่องมือทั้ง 7 ชุด ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ
พิจารณา ตรวจสอบ และรับรองเครื่องมือในเรื่องของเนื้อหาและความถูกต้อง โดยผู้วิจัยประมวล
ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อ
ตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ อาจารย์ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะ
สำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี จำนวน 2 ท่าน อาจารย์ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนศิลปศึกษาระดับ
ประถมศึกษาจำนวน 1 ท่าน อาจารย์ที่มีประสบการณ์ด้านวิชาการการสอนสุนทรียศาสตร์ จำนวน 1
ท่าน และผู้เชี่ยวชาญทางการจัดกิจกรรมศึกษابันเทิงจำนวน 1 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม
โดยกำหนดค่าคำตอบออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

- | | |
|----|---------------------|
| 1 | หมายถึง เห็นด้วย |
| 0 | หมายถึง ไม่แน่ใจ |
| -1 | หมายถึง ไม่เห็นด้วย |

สรุปผลได้ว่า ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน พิจารณาให้เครื่องมือทั้ง 7 ชุด ไปใช้ในการวิจัยได้
ซึ่งมีค่าความตรง (IOC) คือ 0.7

4.2.4 การทดสอบความเที่ยง (Reliability) ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไป
ทดลองใช้กับกลุ่มเด็กอายุ 7-9 ปี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างการทดลอง คือ เด็กอายุ 7-9 ปี โรงเรียนอุทัยพิ
ที่เรียนกิจกรรมตามอัธยาศัยหรือวิชาเลือกเสรี โดยไม่จำแนกเพศ จำนวน 25 คน ใน 2 คาบ คาบละ
50 นาที โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้ทั้งหมดไปหาความเที่ยง โดยใช้สัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha coefficient)
สรุปผลได้ดังต่อไปนี้

- 1) แบบทดสอบสุนทรียภาพ พบว่า ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับปานกลาง
- 2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง พบว่า ค่า
ความเที่ยงเท่ากับ 0.60 อยู่ในระดับปานกลาง

4.2.5 ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทั้ง 7 ชุด ไปปรับปรุงและแก้ไขตาม
ข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยต่อไป

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำเครื่องมือทั้ง 7 ชุด ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด 9 สัปดาห์ ดังนี้

5.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลแบบทดสอบสุนทรียภาพ ก่อนเรียน (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอายุ 7-9 ปี โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ที่เรียนวิชาเลือกเสรี ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2557 จำนวน 39 คน โดยไม่จำแนกเพศ

5.2 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิงจำนวน 7 กิจกรรม ในวิชาศิลปะ เพลิน เพลิน ในระยะเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที

5.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง สำหรับให้นักเรียนใช้บันทึกความพึงพอใจหลังจากทำกิจกรรม โดยนักเรียนวาดภาพแสดงความคิดเห็นลงบนสติ๊กเกอร์ และนำมาติดบนแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ในท้ายชั่วโมง

5.3 การประเมินความถี่ของพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน ในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงใน ด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ โดยทุกกิจกรรมผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ โดยมีผู้ช่วยวิจัยในการสังเกตพฤติกรรม 2 คน ทำการนับความถี่ของพฤติกรรมของนักเรียน และผู้ช่วยวิจัยอีก 1 คน ทำหน้าที่บันทึกภาพระหว่างการทำกิจกรรม

5.4 การเก็บรวบรวมข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ผู้วิจัยเก็บข้อมูลหลังดำเนินการทดลอง

5.5 การเก็บข้อมูลแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ที่ใช้สำหรับสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรม แบบสอบถามนี้เป็นในรูปแบบมาตราส่วนการประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 10 ข้อ

5.6 ผู้วิจัยทำการทดสอบแบบทดสอบสุนทรียภาพ หลังเรียน (Post-test) แล้วจึงนำผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์คำตอบ เพื่อหาค่าระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนแต่ละคน โดยผู้วิจัยใช้คู่มือสำหรับวิเคราะห์การแสดงผลสุนทรียภาพ สำหรับวิเคราะห์การตอบสนองของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นการตรวจสอบประสบการณ์สุนทรียภาพ

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ โดยมีวิธีการวิเคราะห์แต่ละส่วนดังนี้

6.1 แบบทดสอบสุนทรียภาพ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์แบบทดสอบประสบการณ์ทางสุนทรียะทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และหลังเรียน 1 ครั้ง และนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์คำตอบของนักเรียนจากแบบทดสอบประสบการณ์ทางสุนทรียะของแต่ละคน ลงในแบบวิเคราะห์ประสบการณ์

ทางสุนทรียภาพ พิจารณาคำถามทั้ง 7 คำถาม และนำเอาขั้นสูงสุด (Maximum value) เพื่อสรุปว่านักเรียนแต่ละคนมีระดับประสบการณ์ทางสุนทรียะอยู่ในขั้นใด ตามทฤษฎีการพัฒนาสุนทรียภาพของพาร์สัน (Parsons, 1987) ใน 5 ระดับ โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้ทั้งหมดไปหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ และ t-test แล้วนำเสนอเป็นตารางประกอบความเรียง

6.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง นำแบบวัดทัศนคติทั้งก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) นำมาหาค่ามัชฌิมเลขคณิต (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการทดสอบค่า t-test แล้วจึงนำมาเปรียบเทียบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.3 แบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ นำข้อมูลเสียงและภาพที่ได้มาถอดเทปเพื่อนำมาวิเคราะห์ ในแบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ โดยนำมาแจกแจงความถี่แต่ละข้อแล้วจึงนำมาหาค่าร้อยละ (Percentage) และแล้วนำผลที่ได้มานำเสนอเป็นตารางประกอบความเรียง

6.4 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และสังเกตพฤติกรรม โดยนำข้อมูลเสียงและภาพที่ได้มาถอดเทปเพื่อนำมาวิเคราะห์ ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมและพฤติกรรมนักเรียนในภาพรวม ในเชิงคุณภาพ แล้วนำผลได้มาสนับสนุนข้อมูลที่ค้นพบในแบบความเรียง

7. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัยนำเสนอในรูปแบบความเรียง จากการวิเคราะห์ข้อมูลตามเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางศึกษابันเทิง แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง แบบทดสอบสุนทรียภาพ คู่มือสำหรับการวิเคราะห์ประสบการณ์ทางสุนทรียะ แบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง และแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

อภิปรายผลการวิจัยนำเสนอในรูปแบบความเรียง โดยรวบรวมข้อมูลสาระสำคัญ และข้อสังเกตที่ค้นพบจากการทดลอง ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ คือ ศึกษาและพัฒนา รูปแบบการจัดการกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี และศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของเด็กอายุ 7-9 ปี

ข้อเสนอแนะมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยได้เผยแพร่บทความวิจัยตีพิมพ์ใน วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา (OJED) ประจำ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับพัฒนาการสุนทรียภาพจากแบบทดสอบสุนทรียภาพ ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน สอบถามเกี่ยวกับ สถานภาพทั่วไปของนักเรียน ครอบครัว พื้นฐานประสบการณ์ทางด้านศิลปะ และกิจกรรมศิลปะ โดยวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 39 คน รายละเอียดอธิบายได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ค่าความถี่ และค่าร้อยละของข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

| ข้อ | ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน | ความถี่ (คน) | ร้อยละ |
|-----|---|--------------|--------|
| 1 | เพศ | | |
| | - ชาย | 24 | 61.53 |
| | - หญิง | 15 | 38.47 |
| 2 | อาชีพผู้ปกครอง | | |
| | - รับราชการ | 8 | 20.52 |
| | - พนักงานบริษัท | 12 | 30.76 |
| | - ธุรกิจส่วนตัว | 13 | 13.33 |
| | - อื่นๆ โปรดระบุ ... นักวางแผนการเงิน แม่บ้าน แพทย์ ถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศ | 6 | 25.39 |
| 3 | นักเรียนคิดว่าตนเองมีความสามารถทางศิลปะอยู่ในระดับใด | | |
| | - มาก | 8 | 70.51 |
| | - ปานกลาง | 29 | 54.36 |
| | - น้อย | 2 | 5.13 |
| 4 | ผู้ปกครองให้การสนับสนุนการทำกิจกรรมศิลปะหรือไม่ | | |
| | - สนับสนุน | 34 | 87.17 |
| | - ไม่สนับสนุน | 5 | 12.83 |
| 5 | นักเรียนเคยร่วมทำกิจกรรมในแหล่งการเรียนรู้ใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) | | |
| | - พิพิธภัณฑ์ เช่น พิพิธภัณฑ์เด็ก มิวเซียมสยาม (Museum Siam) เป็นต้น | 18 | 46.15 |
| | - กิจกรรมตามอัยาศัย เช่น สวนสนุก สวนสัตว์ โรงเรียน สอนทำขนม TK Park เป็นต้น | 23 | 58.97 |

ตารางที่ 2 ค่าความถี่ และค่าร้อยละของข้อมูลทั่วไปของนักเรียน (ต่อ)

| ข้อ | ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน | ความถี่ (คน) | ร้อยละ |
|-----|--|--------------|--------|
| 5 | นักเรียนเคยร่วมทำกิจกรรมในแหล่งการเรียนรู้ใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) (ต่อ) | | |
| | - เทคโนโลยี เช่น หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เกม วาดภาพบนมือถือ เป็นต้น | 19 | 48.71 |
| 6 | - สื่อมวลชน เช่น รายการสอนศิลปะ รายการการ์ตูน เป็นต้น | 17 | 43.58 |
| | นักเรียนเคยร่วมทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงในแหล่งการเรียนรู้ตามอัธยาศัยหรือไม่ | | |
| | - เคย | 33 | 84.61 |
| | - ไม่เคย | 6 | 15.39 |

จากการวิเคราะห์ตารางที่ 2 พบว่า ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน มีรายละเอียดดังนี้

1. นักเรียนทั้งหมด 39 คน เป็นเพศชาย (24 คน) คิดเป็นร้อยละ 61.53 และเป็นเพศหญิง (15 คน) คิดเป็นร้อยละ 38.47

2. ผู้ปกครองประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด (13 คน) คิดเป็นร้อยละ 33.33 รองลงมาคือพนักงานบริษัท (12 คน) คิดเป็นร้อยละ 30.76 รับราชการ (8 คน) คิดเป็นร้อยละ 20.52 ตามลำดับ ส่วนอาชีพอื่นๆ เช่น นักวางแผนการเงิน แม่บ้าน แพทย์ และถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศ (6 คน) คิดเป็นร้อยละ 15.39

3. นักเรียนส่วนมากคิดว่าตนเองมีความสามารถทางศิลปะอยู่ในระดับปานกลาง (29 คน) คิดเป็นร้อยละ 74.36 รองลงมาคือ มีความสามารถทางศิลปะอยู่ในระดับมาก (8 คน) คิดเป็นร้อยละ 20.51 และความสามารถทางศิลปะอยู่ในระดับน้อย (2 คน) คิดเป็นร้อยละ 5.13

4. ผู้ปกครองส่วนมากให้การสนับสนุนการทำกิจกรรมศิลปะ (34 คน) คิดเป็นร้อยละ 87.17 ส่วนผู้ปกครองไม่ให้การสนับสนุนการทำกิจกรรมศิลปะ (5 คน) คิดเป็นร้อยละ 12.83

5. นักเรียนเคยร่วมทำกิจกรรมในแหล่งการเรียนรู้ตามอัธยาศัย (28 คน) คิดเป็นร้อยละ 58.97 มากที่สุด รองลงมา คือ แหล่งการเรียนรู้เทคโนโลยี (19 คน) คิดเป็นร้อยละ 48.71 และแหล่งการเรียนรู้ที่นักเรียนเคยทำกิจกรรมด้วยน้อยที่สุด คือ สื่อมวลชน (18 คน) คิดเป็นร้อยละ 43.58

6. นักเรียนเคยร่วมทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงในแหล่งการเรียนรู้ตามอัธยาศัย (33 คน) คิดเป็นร้อยละ 84.61 และไม่เคยร่วมทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงในแหล่งการเรียนรู้ตามอัธยาศัย (6 คน) คิดเป็นร้อยละ 15.39

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

ผู้วิจัยใช้กิจกรรมทั้งหมด 7 กิจกรรม ดำเนินการทดลองในรายวิชาเลือกเสรี (กิจกรรม ศิลปะ เพลิน เพลิน) ระยะเวลาทั้งหมด 7 สัปดาห์ แบ่งเป็นสัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที รายชื่อของกิจกรรมมีดังนี้ หน้ากากของฉันทน์ สีสร้างภาพ ดินแดน Barbapapa ปริศนากล่องดำ ภาพพิมพ์สนามเด็กเล่น มังกรต้นระบำ และโรงละครของฉันทน์ โดยศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ จากกิจกรรม จาก การสัมภาษณ์และการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน และมีหลักในการวิเคราะห์ 5 ด้าน คือ ศึกษابันเทิง แนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปะศึกษา พัฒนาการทางศิลปะ พัฒนาการทางสุนทรียภาพ และสาระและ มาตรฐานศิลปะ รายละเอียดอธิบายได้ดังตารางต่อไปนี้



จากตารางที่ 3 เมื่อวิเคราะห์กิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตทั้ง 7 กิจกรรม พบว่า มีขั้นตอนในการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ขั้นดำเนินงาน และขั้นสรุป โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยได้สังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำกิจกรรม สัมภาษณ์ด้วยวิธีการสุ่มนักเรียน และวิเคราะห์พัฒนาการผลงานทุกท้ายชั่วโมง เพื่อสรุปผลในการประเมินนักเรียนเป็นรายบุคคลเมื่อครบทั้ง 7 กิจกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. หน้ากากของฉันทน์ เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับ ความรู้ความเข้าใจเรื่อง เส้น ทั้งธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ การวาดเส้นแสดงความรู้สึกต่างๆ ผ่านผลงานศิลปะ และประสบการณ์ทางสุนทรียะและชื่นชมผลงานทัศนศิลป์ โดยผู้สอนให้นักเรียนวาดเส้นจากการฟังเพลง “ช้าง ช้าง ช้าง” เพื่อจับลักษณะสำคัญของช้างโดยวาดด้วยเส้นในเวลาที่กำหนด ผู้สอนให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวาดภาพจากการฟังเพลง “เจ้าขุนทอง” โดยใช้เส้นในแบบต่างๆ ผู้สอนแสดงผลงานของศิลปิน Pablo Picasso ผู้สอนให้นักเรียนทำหน้ากอกของตนเอง โดยใช้เส้นในแบบต่างๆ และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

1.1 ภาพขณะทำกิจกรรม



1.2 ตัวอย่างผลงานของนักเรียน



1.3 ความคิดเห็นของนักเรียน

ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนจำนวน 3 คนที่ร่วมกิจกรรมหน้ากากของฉันทน์ โดยมีความคิดเห็นของนักเรียน ดังนี้

“วาดรูปนกสนุกดี มีนกเองกรี้เบิร์ด และนกซีเองด้วย”

“ชอบทำหน้ากากเพราะแปลกดี ชอบอันวงกลมมากที่สุดเพราะน่ารัก อันอื่นดูน่ากลัว” และ

“อยากทำหน้ากากที่ไม่เหมือนหน้ากากชาวเผ่า ชอบกิจกรรมกลุ่มที่วาดนก”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า นักเรียนมีความเห็นให้กิจกรรมนี้ คือ นักเรียนชอบทำกิจกรรมกลุ่มที่ครูให้วาดภาพนกโดยการฟังเพลง เพราะสนุกดี และชอบกิจกรรมทำหน้ากากเพราะแปลกดี

1.4 พฤติกรรมของนักเรียน

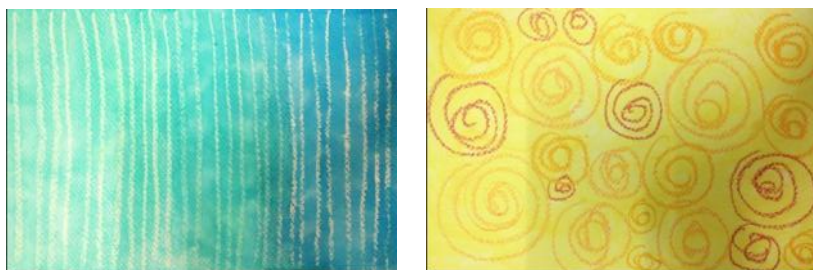
พฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรม คือ นักเรียนตั้งใจฟังเพลง กระตือรือร้นในการทำงานกลุ่ม ตั้งใจทำงาน แย่งกันออกมาแสดงผลงาน และแสดงความคิดเห็น

2. สีสร่างภาพ เป็นกิจกรรมเกี่ยวกับ สี ทั้งในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ อารมณ์ของสีที่นำมาใช้ในผลงานได้ และประสบการณ์ทางสุนทรียะและชื่นชมผลงานทัศนศิลป์ โดยผู้สอนเปิดคลิปเพลงการ์ตูน Barbapapa และถามคำถามหลังคลิปจบ นักเรียนแต่ละกลุ่มอธิบาย อารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ของสี ผู้สอนให้นักเรียนระบายสีบนกระดาษโดยใช้เทคนิคการระบายสี โปสเตอร์ลงบนสีชอล์ค ผู้สอนรวมผลงานและให้นักเรียนช่วยกันเลือกภาพผลงาน 3 ชิ้น และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

2.1 ภาพขณะทำกิจกรรม



2.2 ตัวอย่างผลงานของนักเรียน



2.3 ความคิดเห็นของนักเรียน

ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนจำนวน 3 คนที่ร่วมกิจกรรมสีสร้างภาพ โดยมีความคิดเห็นของนักเรียน ดังนี้

“กิจกรรมง่ายเกินไป อยากดูการ์ตูนอีก การ์ตูนสนุกดี”

“ชอบ เพราะมันง่าย ทำเสร็จไว” และ

“ชอบเขียนเป็นเส้นๆ ไม่ชอบระบายสี บางแผ่นระบายมาไม่สวย อยากทำใหม่”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า นักเรียนมีความเห็นให้กิจกรรมนี้ คือ นักเรียนชอบเพราะภาพเขียนเป็นเส้นๆ ง่าย ทำเสร็จไว และอยากดูการ์ตูน

2.4 พฤติกรรมของนักเรียน

พฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรม คือ นักเรียนหลายคนสังเกตเห็นสีเส้นที่ครูและผู้ช่วยครูใส่มาจึงคาดเดาว่าจะเรียนรู้กันเรื่องสี นักเรียนรีบยกมือตอบทันทีเมื่อครูถามคำถามหลังคลิปการ์ตูนจบลง

3. ดินแดน Barbapapa เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับ รูปลักษณ์ของรูปร่าง ทั้งธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ การแยกองค์ประกอบของรูปร่างในผลงานศิลปะ และประสบการณ์ทางสุนทรีย์และชื่นชมผลงานทัศนศิลป์ โดยผู้สอนเปิดคลิปเพลงการ์ตูน Barbapapa เพื่อให้ นักเรียนสังเกตรูปร่างของตัวละคร ผู้สอนแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม เพื่อทำผลงานศิลปะที่เกิดจากการผสมผสานในรูปร่างต่างๆ ด้วยการจับสลาก นักเรียนทำภาพปะติดหัวข้อ “เพื่อนในดินแดน Barbapapa” เทคนิค Collage และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

3.1 ภาพขณะทำกิจกรรม





3.2 ตัวอย่างผลงานของนักเรียน



3.3 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรม

ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนจำนวน 4 คนที่ร่วมกิจกรรมดินแดน Barbapapa โดยมีความคิดเห็นของนักเรียน ดังนี้

“ชอบการ์ตูน มันแปลงร่างได้ ครูเคยเอามาเปิดครั้งที่แล้ว สนุกดี อยากดูการ์ตูนนานกว่านี้”

“ชอบวาดรูปแปลงร่าง มันแปลกดี”

“ชอบทุกอัน วาดรูปด้วยกันก็ชอบ สนุกดี กลายเป็นตัวประหลาด” และ

“กิจกรรมสนุก ตัวนี้ตลกมาก (ชี้ไปที่รูปที่เป็นผลงานกลุ่ม) เป็นยีราฟที่ไม่ใช่ยีราฟ เพราะมันขาสั้น แต่บินได้ ชี้ได้ด้วย”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า นักเรียนมีความเห็นให้กิจกรรมนี้ คือ นักเรียนชอบกิจกรรมกลุ่มเพราะวาดรูปด้วยกันสนุกดี ชอบดูการ์ตูนเพราะสนุก แปลงร่างได้ และอยากดูนานกว่านี้

3.4 พฤติกรรมของนักเรียน

พฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรม คือ นักเรียนตั้งใจดูคลิปการ์ตูนและระหว่างนั้นมีการพูดคุย ยิ้ม หัวเราะ เกี่ยวกับเนื้อหาในคลิปการ์ตูน นักเรียนรีบยกมือตอบทันทีเมื่อครูถามคำถามหลังคลิปการ์ตูนจบลง นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนวัสดุระหว่างนักเรียนด้วยกันเองเพื่อสร้างผลงานที่แตกต่าง

4. ปริศنال่องดำ เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับ รูปลักษณะของรูปทรง ทั้งธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ การแยกองค์ประกอบของรูปทรงในผลงานศิลปะ และประสบการณ์ทางสุนทรียะ และชื่นชมผลงานทัศนศิลป์ โดยผู้สอนให้นักเรียนทายสิ่งของในกล่องกระดาษทึบแสง ด้วยการจับ

สัมผัสผ่านรูขนาดมือสอดได้ ผู้สอนให้นักเรียนแยกแยะรูปทรงจากสิ่งของในกล่องและ ให้นักเรียน ยกตัวอย่างรูปทรงที่นักเรียนรู้จัก ผู้สอนให้นักเรียนทำประติมากรรม 3 มิติจากแกนกระดาษทิชชู และ แสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

4.1 ภาพขณะทำกิจกรรม



4.2 ตัวอย่างผลงานของนักเรียน



4.3 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรม

ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนจำนวน 3 คนที่ร่วมกิจกรรมปริศนากล่องดำ โดยมีความคิดเห็นของนักเรียน ดังนี้

“ชอบล้วงของในกล่องดำ ตื่นเต้นดี ไม่รู้ว่าของข้างในเป็นอะไร”

“กิจกรรมกลุ่มยาก ต้องคุยกันนานกว่าจะได้ทำ แต่ชอบเพราะทำออกมาแล้วสวยดี” และ

“ชอบเกมกล่องสีดำ อยากให้เอามาเล่นอีก เกมอื่นก็ได้ สนุกดี”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า นักเรียนมีความเห็นให้กิจกรรมนี้ คือ นักเรียนชอบเล่นเกมล้วงของในกล่องดำ เพราะ ตื่นเต้น สนุก กิจกรรมกลุ่มยากและใช้เวลานานแต่ก็ชอบเพราะทำออกมาแล้วสวยดี

4.4 พฤติกรรมของนักเรียน

พฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรม คือ นักเรียนสนใจกล่องดำทันที เมื่อ

ตัวแทนกลุ่มออกมาเลือกกล่องและนำกลับไปทีกลุ่ม เมื่อเริ่มต้นกิจกรรมเกิดการแย่งกันจับของในกล่อง นักเรียนคาดเดาของในกล่องและพูดคุยกันในกลุ่มว่ามันคืออะไร นักเรียนอยากรู้อยากเห็น มีการลุกขึ้นมองดู หรือ เดินมาใกล้กล่องนั้น เพื่ออยากเห็นของใกล้ๆ นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่มเพื่อสร้างผลงานร่วมกัน โดยมีการปรึกษาครูเป็นระยะๆ เกี่ยวกับการสร้างผลงานที่แตกต่างและโดดเด่นจากกลุ่มอื่น

5. ภาพพิมพ์สนามเด็กเล่น เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับ ลักษณะของพื้นผิว ทั้งธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ การแยกลักษณะของพื้นผิวในผลงานศิลปะ และประสบการณ์ทางสุนทรียะและชื่นชมผลงานทัศนศิลป์ โดยผู้สอนเปิดคลิปตัวอย่างการ์ตูนเรื่อง How to train your dragon 2 และ Spirited away เพื่อให้ให้นักเรียนแยกลักษณะที่แตกต่างกันของมังกรยุโรปและมังกรของเอเชีย ผู้สอนสอนเรื่องการฝนสีในพื้นผิวต่างและแจกอุปกรณ์ก่อนลงสนามเด็กเล่น และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

5.1 ภาพขณะทำกิจกรรม



5.2 ตัวอย่างผลงานของนักเรียน



5.3 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรม

ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนจำนวน 3 คนที่ร่วมกิจกรรมภาพพิมพ์สนามเด็กเล่น โดยมีความคิดเห็นของนักเรียน ดังนี้

“อันนี้หนูเคยทำแล้ว สนุกดี”

“กิจกรรมนี้ทำบ่อย ก็เฉยๆ แต่ก็ทำได้” และ

“สนุกดีคะ แต่ชอบการ์ตูนมากกว่า”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า นักเรียนมีความเห็นให้กิจกรรมนี้ คือ นักเรียนเฉยๆ เพราะกิจกรรมนี้เคยทำแล้ว สนุกดี แต่ชอบการ์ตูนมากกว่า

5.4 พฤติกรรมของนักเรียน

พฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรม คือ นักเรียนตั้งใจดูคลิปการ์ตูน และระหว่างนั้นมีการพูดคุย ยิ้ม หัวเราะ เกี่ยวกับเนื้อหาในคลิปการ์ตูน เมื่อครูแจ้งว่ามีการทำกิจกรรมนอกห้อง นักเรียนกระตือรือร้นมาก รีบรับอุปกรณ์จากครูทันที รีบเดินหรือวิ่งออกไปทันทีที่ครูอนุญาต นักเรียนเดินสำรวจพื้นที่รอบๆ สนามเด็กเล่นเพื่อเลือกพื้นผิวที่เหมาะสมก่อนทำผลงานตัวเอง

6. มังกรเด่นระบำ เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับ ลักษณะของพื้นผิว ทั้งธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ การแยกลักษณะของพื้นผิวในผลงานศิลปะ และประสบการณ์ทางสุนทรียะและชื่นชมผลงานทัศนศิลป์ โดยผู้สอนแสดงภาพมังกรและให้นักเรียนช่วยกันแยกมังกรยุโรปและมังกรเอเชีย ผู้สอนอธิบายขั้นตอนในการทำ “มังกรเด่นระบำ” และให้นักเรียนเพิ่มเติมมังกรให้เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง นักเรียนแสดงผลงาน 1-2 ชิ้น และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

6.1 ภาพขณะทำกิจกรรม



6.2 ตัวอย่างผลงานของนักเรียน



6.3 ความคิดเห็นของนักเรียน

ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนจำนวน 3 คนที่ร่วมกิจกรรมม้งกรต้นระบำ โดยมีความคิดเห็นของนักเรียน ดังนี้

“ชอบกิจกรรมนี้มากกว่ากิจกรรมที่แล้ว อยากทำม้งกรเคลื่อนไหวได้”

“ทำม้งกรก็ชอบ อยากได้ม้งกรที่ไม่เหมือนใคร อยากได้ม้งกรหน้าตาแปลกๆ” และ

“ชอบงานประดิษฐ์ ชอบพับกระดาษ อยากให้มีงานประดิษฐ์อีก”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า นักเรียนมีความเห็นให้กิจกรรมนี้ คือ ชอบงานประดิษฐ์ ชอบกิจกรรมนี้มากกว่ากิจกรรมที่แล้ว และอยากให้ม้งงานประดิษฐ์อีก

6.4 พฤติกรรมของนักเรียน

พฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรม คือ นักเรียนยกมือและแย่งกันแสดงความคิดเห็น นักเรียนเดินไปรอบๆ ห้อง เพื่อดูผลงานนักเรียนคนอื่น นักเรียนตั้งใจทำผลงานตนเอง

7. โรงละครของฉันทน์ เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับ ทดลองหาวิธีการและวัสดุในการทำหุ่นเงาได้ การเลือกใช้วัสดุในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการออกมาเป็นผลงาน และประสบการณ์ทางสุนทรียะและชื่นชมผลงานทัศนศิลป์ โดยผู้สอนและผู้ช่วยสอนแสดงละครหุ่นเงาที่ดัดแปลงมาจากเรื่อง “ยายเข้าหัวเราะเสียงดัง หา ฮ่า ฮ่า ฮ่า ฮ่า” นักเรียนสร้างสรรค์ตัวละครที่ตนเองชื่นชอบและแสดงถึงลักษณะนิสัยตัวเองที่สุด ผู้สอนแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่มและให้ออกมาแสดงละครหุ่นโดยเล่าเรื่องตามจินตนาการที่มีตัวละครครบทุกตัว นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานตัวละครมาแสดงรวมกันที่หน้าโรงละคร และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

7.1 ภาพขณะทำกิจกรรม





7.2 ตัวอย่างผลงานของนักเรียน



7.3 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรม

ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนจำนวน 4 คนที่ร่วมกิจกรรมโรงละครของฉัน โดยมีความคิดเห็นของนักเรียน ดังนี้

“ชอบมาก ชอบที่ครูแสดง อยากติดกระดาษสีๆ แบบที่ครูทำ เวลาโดนแสงจะได้เป็นสีๆ”

“สนุกดี อยากให้ครูแสดงหมดชั่วโมง หรือ เล่นกีตาร์ก็ได้”

“ชอบ อยากเจาะกระดาษแบบที่ครูทำ จะได้เห็นข้างใน” และ

“หุ่นครูทำไต่ยังงัย อยากทำบ้าง ชอบหุ่นเวลาโดนแสง มีสีๆ”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า นักเรียนมีความเห็นให้กิจกรรมนี้ คือ นักเรียนชอบมาก ชอบการแสดง ชอบการเล่นกีตาร์ และอยากทำหุ่นแบบที่ครูทำ

7.4 พฤติกรรมของนักเรียน

พฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรม คือ นักเรียนสนใจสื่อการสอนก่อนเริ่มกิจกรรม โดยมีการซักถามเป็นระยะๆ นักเรียน ปรบมือ ลูกขี้ตื่น และหัวเราะในช่วงระหว่างที่ผู้ช่วยสอนเล่นกีตาร์ นักเรียนสนใจการแสดงเล่นหุ่น โดยกลุ่มด้านหลังห้องยกเก้าอี้ หรือ เดินมาดูการแสดงหน้าห้อง นักเรียนสนใจการแสดงเชิดหุ่นอย่างมาก นักเรียนบางคนพยายามมาดูมาหลังฉากด้วยวิธีการต่างๆ เช่น คลานกับพื้น เอาผ้าคลุมตัวเพื่อซ่อนตัว และเดินเลียผนังห้องด้านข้าง เป็นต้น เพื่อมาดูการแสดงระยะใกล้ที่สุด หลังจบการแสดง นักเรียนลุกออกจากที่มาดูฉากและตัวละครระยะใกล้ สอบถามการเล่นจากครู ทดลองเล่นหุ่นเชิดกับฉาก นักเรียนตั้งใจทำงานและรีบทำเพื่อเอามาทดลองเล่นกับฉากที่ครูสร้างขึ้น บางคนทำหุ่นหลายตัวเพื่อสร้างตัวละครที่หลากหลายในการเล่น นักเรียนสนใจการแสดงของเพื่อน หัวเราะ และส่งเสียงเชียร์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ (23 คน) คิดเป็นร้อยละ 58.97 ของนักเรียนทั้งหมด (39 คน) ที่ทำกิจกรรมทั้งหมด 7 ครั้ง เพื่อศึกษาข้อมูลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ในเชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์ พบว่า นักเรียนชอบทำกิจกรรมกลุ่ม ด้วยการฟังเพลงหรือเกมที่ง่าย ทำเสร็จไว เพราะ สนุก ตื่นเต้น นักเรียนชอบดูการ์ตูนที่มีช่วงระยะเวลาที่พอเหมาะ ชอบงานประดิษฐ์ ชอบการแสดงสด และในบางกิจกรรมถ้านักเรียนเคยทำมาแล้วจะได้รับความสนใจน้อย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรม

ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในช่วงระหว่างการทำกิจกรรม ทั้งหมด 39 คนในภาพรวม ที่ทำกิจกรรมทั้งหมด 7 ครั้ง เพื่อศึกษาพฤติกรรมที่เกิดขึ้น พบว่า เมื่อทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนตั้งใจทำกิจกรรม มีความกระตือรือร้น มีการสังเกต แยกกันออกมาแสดงผลงาน เมื่อเปิดคลิปการ์ตูน นักเรียนมีการพูดคุย ยิ้ม หัวเราะ ต้องการแสดงความคิดเห็น เมื่อมีกิจกรรมที่น่าตื่นเต้น เช่น กิจกรรมปริศนาล่องดำ และโรงละครของฉันทน์นักเรียน เป็นต้น นักเรียนแย่งกันทำกิจกรรม ปรบมือ ลูกขึ้นเต้น หัวเราะ ส่งเสียงเชียร์ คลานกับพื้น เอาผ้าคลุมตัวเพื่อซ่อนตัว และเดินเลียบผนังห้อง ด้านข้าง เป็นต้น

เมื่อวิเคราะห์ตัวชี้วัดการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ทั้งหมด 5 ด้าน คือ ศึกษาศาสตร์ แนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปศึกษา พัฒนาการทางศิลปะ พัฒนาการทางสุนทรียภาพ และสาระและมาตรฐานศิลปะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ด้านศึกษาศาสตร์

เมื่อวิเคราะห์ด้านหลักการศึกษาบัณฑิต พบว่า กิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ส่วนใหญ่ (6 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 85 เป็นกิจกรรมที่มีโครงสร้างที่ผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมกับผู้อื่นเป็นระบบ รองลงมา (1 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 14 เป็นกิจกรรมที่มีโครงสร้างที่ผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมกับผู้คนที่เปิดเสรีและการมีใจจดจ่อต่อการทำกิจกรรม

เมื่อวิเคราะห์ด้านแหล่งเรียนรู้แนวศึกษาศาสตร์ พบว่า กิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ทั้ง 7 กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่ใช้แหล่งการเรียนรู้แบบโปรแกรมตามอัธยาศัย รองลงมา (4 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 57 เป็นกิจกรรมที่ใช้แหล่งการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ใช้ในกิจกรรม เช่น สื่อ Multimedia (เพลง ภาพยนตร์)

2. ด้านแนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปศึกษา

เมื่อวิเคราะห์ด้านการสอนศิลปะปฏิบัติ พบว่า กิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ทั้ง 7 กิจกรรม สอนแบบเน้นประสบการณ์มากที่สุด รองลงมา (6 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 85 เป็นกิจกรรมที่นักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้โดยศึกษาแนวคิด

เมื่อวิเคราะห์ด้านการสอนแบบคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) พบว่า กิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงทั้ง 7 กิจกรรม ทำให้เด็กเกิดความสนใจและเกิดการทดลอง รองลงมา (4 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 57 เป็นกิจกรรมทำให้เด็กเกิดความร่วมมือ

3. ด้านพัฒนาการทางศิลปะ

เมื่อวิเคราะห์ด้านพัฒนาการทางศิลปะ พบว่า กิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงทั้ง 7 กิจกรรม ทำให้เด็กเกิดพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สติปัญญา การรับรู้ สุนทรียะ และความคิดสร้างสรรค์ รองลงมา (4 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 57 เป็นกิจกรรมทำให้เด็กเกิดพัฒนาการทางด้านสังคม

4. ด้านพัฒนาการทางสุนทรียภาพ

เมื่อวิเคราะห์พัฒนาการทางสุนทรียภาพทั้งหมด 5 ระดับ พบว่า กิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง (3กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 42 มีการจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางสุนทรียภาพ ในขั้นที่ 3 การแสดงออก รองลงมา (2 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 28 มีการจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางสุนทรียภาพในขั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ

5. เมื่อวิเคราะห์สาระและมาตรฐานศิลปะ พบว่า กิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงทั้ง 7 กิจกรรม มีมาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รองลงมา (1 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 14 พบ มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ดังนั้น ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวทางศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปีสรุปได้ดังนี้

1. ด้านขั้นตอนในการเรียนรู้ทั้งหมด 4 ขั้นตอน

1.1 ขั้นนำ (10นาที) มีการใช้สื่อในหลายรูปแบบทั้ง สื่อ Multimedia เช่น เพลง “ซ่าง ซ่าง ซ่าง” คลิปเพลงและคลิปการ์ตูนเรื่อง Barbapapa คลิปการ์ตูน How to train your dragon 2 คลิปการ์ตูน Spirited Away สื่อสิ่งประดิษฐ์ เช่น กล้องปริศนา สื่อภาพประกอบ เป็นต้น และการแสดงละครหุ่นเงาเรื่อง “ยายเข้าหัวเราะเสียงดัง หา ฮ่า ฮ่า ฮ่า ฮ่า” โดยมีเกมหรือคำถามที่ทำทายในการสร้างผลงานเป็นกลุ่มที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจด้วยตัวเอง

1.2 กิจกรรมเสริมประสบการณ์ (5-10นาที) กิจกรรมส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่มีเกมหรือ กิจกรรมสั้นๆ ก่อนขั้นตอนการทำงาน เพื่อกระตุ้นความน่าสนใจ และสร้างความพึงพอใจให้กับนักเรียนอีกครั้ง โดยมีกิจกรรมที่ทำทายมากขึ้นเช่น งานกลุ่มวาดเส้นจากการฟังเพลง “เจ้าขุนทอง” อธิบายอารมณ์ของสีโดยเขียนบนกระดาษสีขนาดใหญ่ กิจกรรม “แปลงร่างเป็น ...” จากการจับสลาก

สัมผัสสิ่งของด้วยมือในกล่องดำ และวาดภาพออกมา หาพื้นผิวที่เหมาะสมกับมังกรในสนามเด็กเล่น การแสดงละครหุ่นเงา เป็นต้น

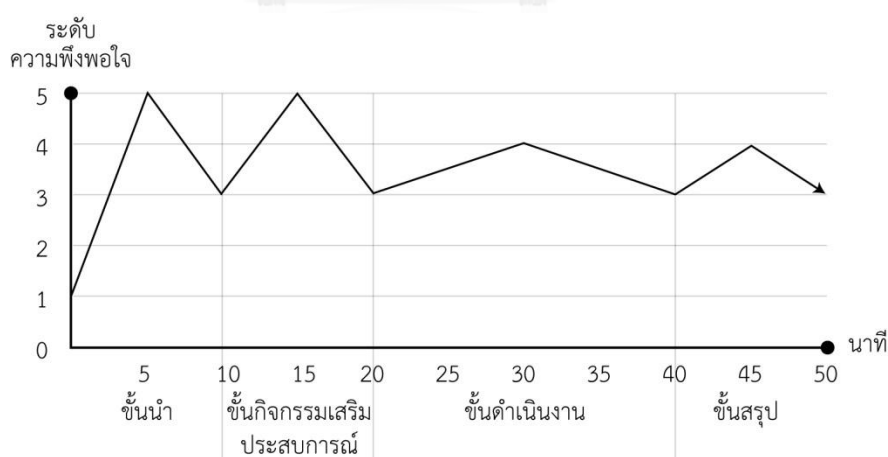
1.3 ชั้นดำเนินงาน (25-30 นาที) มีการตั้งหัวข้อที่น่าสนใจ โดยนักเรียนมีอิสระในการเปลี่ยนหัวข้อหรือผลงานได้เองตามความเหมาะสม ทำให้เกิดการทดลองและการทำซ้ำ

1.4 ชั้นสรุป (10 นาที) มีการแสดงความคิดเห็นในผลงานที่น่าสนใจในทุกกิจกรรม โดยให้นักเรียนช่วยกันเลือกผลงานอย่างอิสระ

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักเรียน พบว่า นักเรียนชอบทำกิจกรรมกลุ่ม ด้วยการฟัง เพลง หรือ เกมที่ง่าย ทำเสร็จไว เพราะ สนุก ตื่นเต้น นักเรียนชอบดูการ์ตูนที่มีช่วงระยะเวลาที่พอเหมาะ ชอบงานประดิษฐ์ ชอบการแสดงสด และในบางกิจกรรมถ้านักเรียนเคยทำมาแล้วจะได้รับความสนใจน้อย

ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน พบว่า นักเรียนตั้งใจทำกิจกรรม มีความกระตือรือร้น มีการสังเกต แย่งกันออกมาแสดงผลงาน เมื่อทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนมีการพูดคุย ยืมหัวเราะ ต้องการแสดงความคิดเห็น เมื่อเปิดคลิปการ์ตูน นักเรียนแย่งกันทำกิจกรรม ปรบมือ ลูกขึ้นเต้น หัวเราะ ส่งเสียงเชียร์ คลานกับพื้น เอาผ้าคลุมตัวเพื่อซ่อนตัว และเดินเลียผนังห้องด้านข้าง เป็นต้น เมื่อมีกิจกรรมที่น่าตื่นเต้น เช่น กิจกรรมปริศนากล่องดำและโรงละครของฉันทน์

แผนภาพที่ 1 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง



2. ด้านตัวชี้วัดการจัดการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงทั้งหมด 5 ด้าน สรุปได้ดังนี้

2.1 ด้านศึกษابันเทิง มีโครงสร้างในการจัดกิจกรรมที่ ผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เป็นระบบ โดยมีแหล่งเรียนรู้แบบโปรแกรมตามอัธยาศัย หรือ โปรแกรมในศูนย์การศึกษาทางนิเวศวิทยา

2.2 ด้านแนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปศึกษา กิจกรรมสอนแบบเน้นประสบการณ์ นักเรียนเป็นศูนย์กลางที่ศึกษาแนวคิด ที่ทำให้เกิดเกิดความสนใจและเกิดการทดลอง

2.3 ด้านพัฒนาการทางศิลปะด้านอารมณ์ สติปัญญา การรับรู้ สุนทรีย์ และความคิดสร้างสรรค์

2.4 ด้านพัฒนาการทางสุนทรีย์ภาพ การจัดกิจกรรมสามารถพัฒนานักเรียนให้มีพัฒนาการทางสุนทรีย์ภาพในขั้นที่ 3 การแสดงออก

2.5 ด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ มีทั้งมาตรฐาน ศ 1.1 และมาตรฐาน ศ 1.2

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับพัฒนาการสุนทรีย์ภาพจากแบบทดสอบสุนทรีย์ภาพ ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิต

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลระดับพัฒนาการสุนทรีย์ภาพ ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิต ซึ่งมีทั้งหมด 5 ระดับ คือ

ระดับ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism) แสดงปฏิกิริยาต่องานศิลปะตามสัญชาตญาณโดยไม่มี การสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม มีความสนใจต่อสีเป็นพิเศษ และเชื่อมโยงการตอบรับไปยังเนื้อหา โดยคาดการณ์สิ่งอื่นๆ ให้มาบรรจบกัน

ระดับ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) แปลความหมายผลงานศิลปะ ผ่านเรื่องราว มีความชื่นชอบต่อความสามารถด้านเทคนิค วิธีการสร้างงานได้งาม เหมือนจริงและ คาดการณ์อื่นๆ ให้มาบรรจบกัน

ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) สนใจอธิบายความหมายของผลงานศิลปะที่ชื่อ เรื่องและแนวคิด มองงานศิลปะเพื่อดูว่าอะไรที่เป็นการแสดงออกของผู้สร้างงานและเป็นที่มาของ ประสบการณ์นั้น

ระดับ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) ยอมรับว่าจุดเด่นที่เป็นความสำเร็จของ ผู้สร้างงานศิลปะมาจากมิติของสังคม ศิลปะคงอยู่ในวัฒนธรรมและมวลมนุษย์ เครื่องมือ รูปแบบ และ เทคนิค ช่วยนำพาให้เกิดงานศิลปะ มีความสนใจต่อการสนทนาถึงความหมายของงานศิลปะ

ระดับ 5 ความเป็นตัวตน (Autonomy) มีความสามารถในการตัดสินคุณค่างานศิลปะด้วย ตนเองอย่างอิสระ บนพื้นฐานความรู้ความเข้าใจ และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม

พบพัฒนาการสุนทรีย์ภาพของนักเรียนดังรายละเอียดที่อธิบายในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิง

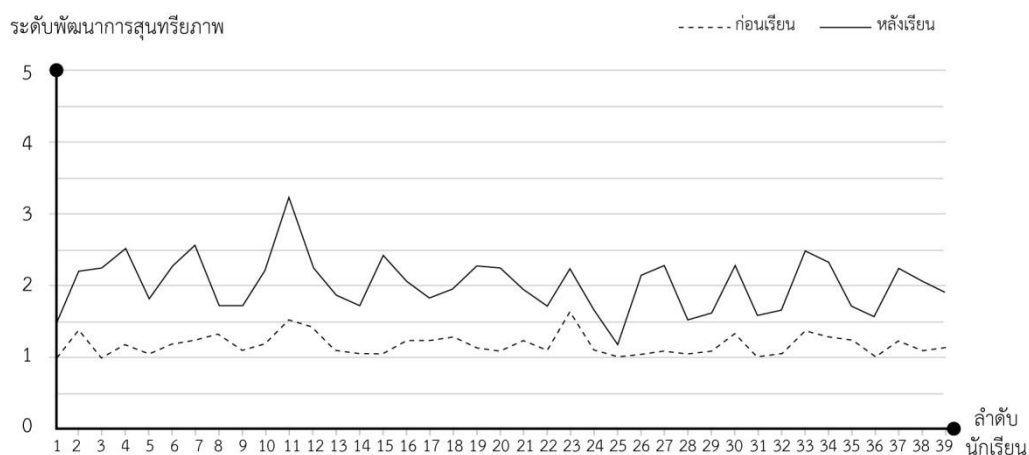
| ลำดับนักเรียน | ค่าระดับพัฒนาการก่อนเรียน | | ค่าระดับพัฒนาการหลังเรียน | |
|---------------|---------------------------|-----------|---------------------------|-----------|
| | ค่าเฉลี่ย | ค่าระดับ | ค่าเฉลี่ย | ค่าระดับ |
| 1 | 1.05 | ขั้นที่ 2 | 1.43 | ขั้นที่ 2 |
| 2 | 1.38 | ขั้นที่ 2 | 2.19 | ขั้นที่ 3 |
| 3 | 1 | ขั้นที่ 1 | 2.24 | ขั้นที่ 3 |
| 4 | 1.19 | ขั้นที่ 2 | 2.52 | ขั้นที่ 3 |
| 5 | 1.05 | ขั้นที่ 2 | 1.80 | ขั้นที่ 2 |
| 6 | 1.19 | ขั้นที่ 2 | 2.29 | ขั้นที่ 3 |
| 7 | 1.24 | ขั้นที่ 2 | 2.57 | ขั้นที่ 3 |
| 8 | 1.33 | ขั้นที่ 2 | 2.14 | ขั้นที่ 3 |
| 9 | 1.10 | ขั้นที่ 2 | 1.71 | ขั้นที่ 2 |
| 10 | 1.19 | ขั้นที่ 2 | 2.24 | ขั้นที่ 3 |
| 11 | 1.52 | ขั้นที่ 2 | 3.24 | ขั้นที่ 4 |
| 12 | 1.43 | ขั้นที่ 2 | 2.24 | ขั้นที่ 3 |
| 13 | 1.1 | ขั้นที่ 2 | 1.86 | ขั้นที่ 2 |
| 14 | 1.05 | ขั้นที่ 2 | 1.71 | ขั้นที่ 2 |
| 15 | 1.05 | ขั้นที่ 2 | 2.43 | ขั้นที่ 3 |
| 16 | 1.24 | ขั้นที่ 2 | 2.05 | ขั้นที่ 3 |
| 17 | 1.24 | ขั้นที่ 2 | 1.80 | ขั้นที่ 2 |
| 18 | 1.29 | ขั้นที่ 2 | 1.95 | ขั้นที่ 2 |
| 19 | 1.14 | ขั้นที่ 2 | 2.29 | ขั้นที่ 3 |
| 20 | 1.1 | ขั้นที่ 2 | 2.24 | ขั้นที่ 3 |
| 21 | 1.24 | ขั้นที่ 2 | 1.95 | ขั้นที่ 2 |
| 22 | 1.1 | ขั้นที่ 2 | 1.71 | ขั้นที่ 2 |
| 23 | 1.67 | ขั้นที่ 2 | 2.24 | ขั้นที่ 3 |
| 24 | 1.1 | ขั้นที่ 2 | 1.67 | ขั้นที่ 2 |
| 25 | 1 | ขั้นที่ 1 | 1.19 | ขั้นที่ 2 |
| 26 | 1.05 | ขั้นที่ 2 | 2.14 | ขั้นที่ 3 |

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง (ต่อ)

| ลำดับนักเรียน | ค่าระดับพัฒนาการก่อนเรียน | | ค่าระดับพัฒนาการหลังเรียน | |
|----------------------------|---------------------------|-----------|---------------------------|-----------|
| | ค่าเฉลี่ย | ค่าระดับ | ค่าเฉลี่ย | ค่าระดับ |
| 27 | 1.1 | ขั้นที่ 2 | 2.29 | ขั้นที่ 3 |
| 28 | 1.05 | ขั้นที่ 2 | 1.52 | ขั้นที่ 2 |
| 29 | 1.1 | ขั้นที่ 2 | 1.62 | ขั้นที่ 2 |
| 30 | 1.33 | ขั้นที่ 2 | 2.29 | ขั้นที่ 3 |
| 31 | 1 | ขั้นที่ 1 | 1.57 | ขั้นที่ 2 |
| 32 | 1.05 | ขั้นที่ 2 | 1.67 | ขั้นที่ 2 |
| 33 | 1.38 | ขั้นที่ 2 | 2.48 | ขั้นที่ 3 |
| 34 | 1.29 | ขั้นที่ 2 | 2.33 | ขั้นที่ 3 |
| 35 | 1.24 | ขั้นที่ 2 | 1.71 | ขั้นที่ 2 |
| 36 | 1 | ขั้นที่ 1 | 1.57 | ขั้นที่ 2 |
| 37 | 1.24 | ขั้นที่ 2 | 2.24 | ขั้นที่ 3 |
| 38 | 1.1 | ขั้นที่ 2 | 2.05 | ขั้นที่ 3 |
| 39 | 1.14 | ขั้นที่ 2 | 1.90 | ขั้นที่ 2 |
| ค่าเฉลี่ยรวม (\bar{x}) | 1.18 | ขั้นที่ 2 | 2.03 | ขั้นที่ 3 |

จากการวิเคราะห์ตารางที่ 4 พบว่า ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง พบว่า ค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ หลังเรียน ($\bar{x} = 2.03$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 1.18$)

แผนภาพที่ 2 ค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะก่อนเรียน และหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิง



ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบค่ามัชฌิมเลขคณิตของระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิง

| การทดสอบ | N | \bar{x} | S.D. | t-test | Sig |
|-----------|----|-----------|------|--------|------|
| ก่อนเรียน | 39 | 1.18 | 0.15 | 16.32 | 0.00 |
| หลังเรียน | 39 | 2.03 | 0.39 | | |

*P < .05

จากการวิเคราะห์ตารางที่ 5 พบว่า ค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิง จำแนกตามภาพผลงานศิลปะ

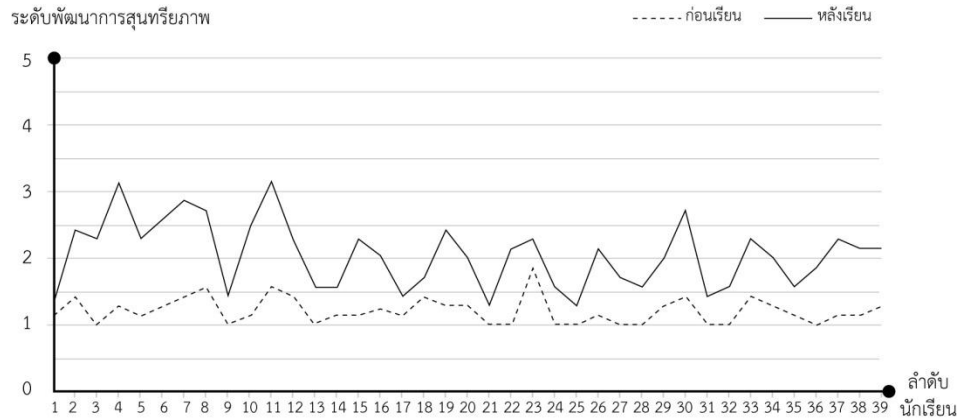
| ลำดับ นักเรียน | ภาพเหมือนจริง | | ภาพกึ่งนามธรรม | | ภาพนามธรรม | |
|-------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| | ค่าเฉลี่ย ก่อนเรียน | ค่าเฉลี่ย หลังเรียน | ค่าเฉลี่ย ก่อนเรียน | ค่าเฉลี่ย หลังเรียน | ค่าเฉลี่ย ก่อนเรียน | ค่าเฉลี่ย หลังเรียน |
| 1 | 1.14 | 1.29 | 1 | 1.43 | 1 | 1.57 |
| 2 | 1.43 | 2.43 | 1.57 | 2.57 | 1.14 | 1.57 |
| 3 | 1 | 2.29 | 1 | 2.29 | 1 | 2.14 |
| 4 | 1.29 | 3.14 | 1.14 | 2.43 | 1.14 | 2 |
| 5 | 1.14 | 2.29 | 1 | 1.71 | 1 | 1.43 |
| 6 | 1.29 | 2.57 | 1.14 | 2.43 | 1.14 | 1.86 |
| 7 | 1.43 | 2.86 | 1.14 | 2.43 | 1.14 | 2.43 |
| 8 | 1.57 | 2.71 | 1.14 | 1.86 | 1.29 | 1.86 |
| 9 | 1 | 1.43 | 1 | 2.43 | 1.29 | 2.14 |
| 10 | 1.14 | 2.43 | 1.14 | 2.14 | 1.29 | 2.14 |
| 11 | 1.57 | 3.14 | 1.43 | 3.29 | 1.57 | 3.29 |
| 12 | 1.43 | 2.29 | 1.57 | 2.43 | 1.29 | 2 |
| 13 | 1 | 1.57 | 1.14 | 2 | 1.14 | 2 |
| 14 | 1.14 | 1.57 | 1 | 1.86 | 1 | 1.71 |
| 15 | 1.14 | 2.29 | 1 | 2.71 | 1 | 2.29 |
| 16 | 1.43 | 2.29 | 1.14 | 2.14 | 1.14 | 1.71 |
| 17 | 1.14 | 1.43 | 1.43 | 2.14 | 1.14 | 1.86 |
| 18 | 1.43 | 1.71 | 1 | 1.86 | 1.43 | 2.29 |
| 19 | 1.29 | 2.43 | 1.14 | 2.43 | 1 | 2 |
| 20 | 1.29 | 2 | 1 | 2.14 | 1 | 2.57 |
| 21 | 1 | 1.29 | 1.43 | 2.57 | 1.29 | 2 |
| 22 | 1 | 2.14 | 1.14 | 1.57 | 1.14 | 1.43 |
| 23 | 1.86 | 2.29 | 1.86 | 2.71 | 1.29 | 1.71 |
| 24 | 1 | 1.57 | 1.29 | 2 | 1 | 1.43 |

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิง จำแนกตามภาพผลงานศิลปะ (ต่อ)

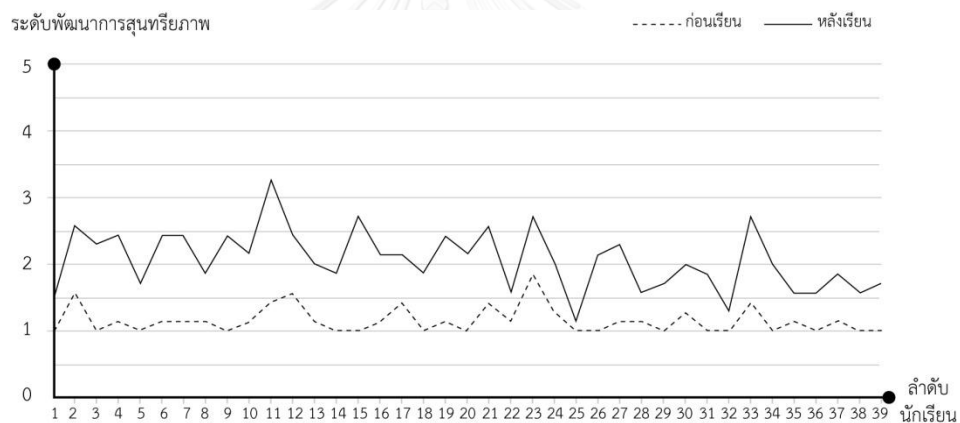
| ลำดับนักเรียน | ภาพเหมือนจริง | | ภาพกึ่งนามธรรม | | ภาพนามธรรม | |
|-------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| | ค่าเฉลี่ย ก่อนเรียน | ค่าเฉลี่ย หลังเรียน | ค่าเฉลี่ย ก่อนเรียน | ค่าเฉลี่ย หลังเรียน | ค่าเฉลี่ย ก่อนเรียน | ค่าเฉลี่ย หลังเรียน |
| 25 | 1 | 1.29 | 1 | 1.14 | 1 | 1.14 |
| 26 | 1.14 | 2.14 | 1 | 2.14 | 1 | 2.14 |
| 27 | 1 | 1.71 | 1.14 | 2.29 | 1.14 | 1.86 |
| 28 | 1 | 1.57 | 1.14 | 1.57 | 1 | 1.43 |
| 29 | 1.29 | 2 | 1 | 1.71 | 1 | 1.14 |
| 30 | 1.43 | 2.71 | 1.29 | 2 | 1.29 | 2.14 |
| 31 | 1 | 1.43 | 1 | 1.86 | 1 | 1.43 |
| 32 | 1 | 1.57 | 1 | 1.29 | 1.14 | 2.14 |
| 33 | 1.43 | 2.29 | 1.43 | 2.71 | 1.29 | 2.43 |
| 34 | 1.29 | 2 | 1 | 2 | 1.57 | 3 |
| 35 | 1.14 | 1.57 | 1.14 | 1.57 | 1.43 | 2 |
| 36 | 1 | 1.86 | 1 | 1.57 | 1 | 1.29 |
| 37 | 1.14 | 2.29 | 1.14 | 1.86 | 1.43 | 2.57 |
| 38 | 1.14 | 2.14 | 1 | 1.57 | 1.14 | 2.43 |
| 39 | 1.29 | 2 | 1 | 1.71 | 1.14 | 2 |
| ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) | 1.22 | 2.05 | 1.17 | 2.07 | 1.16 | 1.97 |
| ค่าระดับ | ชั้นที่ 2 | ชั้นที่ 3 | ชั้นที่ 2 | ชั้นที่ 3 | ชั้นที่ 2 | ชั้นที่ 2 |

จากการวิเคราะห์ตารางที่ 6 พบว่า ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะก่อนเรียนระดับที่สูงที่สุด คือ ภาพเหมือนจริง ($\bar{x} = 1.22$) รองลงมาคือ ภาพกึ่งนามธรรม ($\bar{x} = 1.17$) และภาพนามธรรม ($\bar{x} = 1.16$) ตามลำดับ และระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะหลังเรียนระดับที่สูงที่สุด คือ ภาพกึ่งนามธรรม ($\bar{x} = 2.07$) รองลงมาคือ ภาพเหมือนจริง ($\bar{x} = 2.05$) และภาพนามธรรม ($\bar{x} = 1.97$) ตามลำดับ

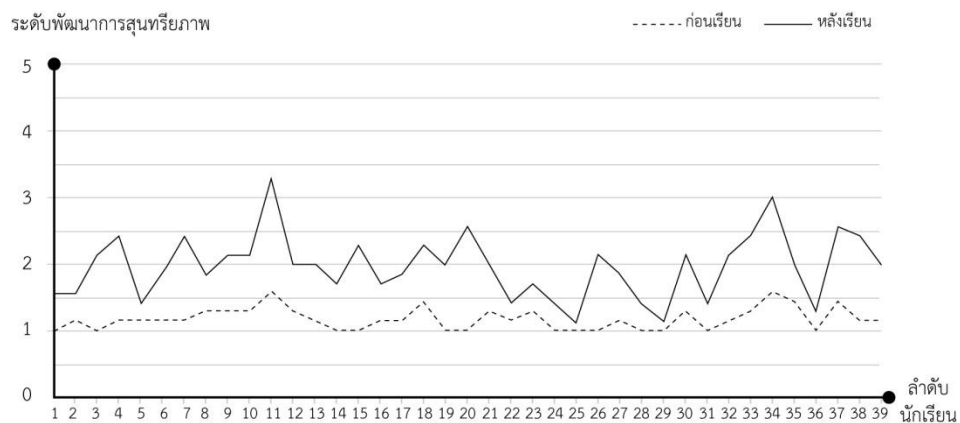
แผนภาพที่ 3 ค่าระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะภาพเหมือนจริง
ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิต



แผนภาพที่ 4 ค่าระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะภาพกึ่งนามธรรม ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิต



แผนภาพที่ 5 ค่าระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะภาพนามธรรม ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิต



ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

ผู้วิจัยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพบันทึกความถี่ของพฤติกรรมที่แสดงออกถึงประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน ซึ่งวิเคราะห์ความถี่ของพฤติกรรมแยกตามกิจกรรมทั้งหมด 7 กิจกรรม โดยวิเคราะห์ความถี่ของพฤติกรรมสุนทรียะแยกตามด้านการรับรู้ทางศิลปะทั้ง 12 ด้าน รายละเอียดของกิจกรรมอธิบายได้ดังต่อไปนี้

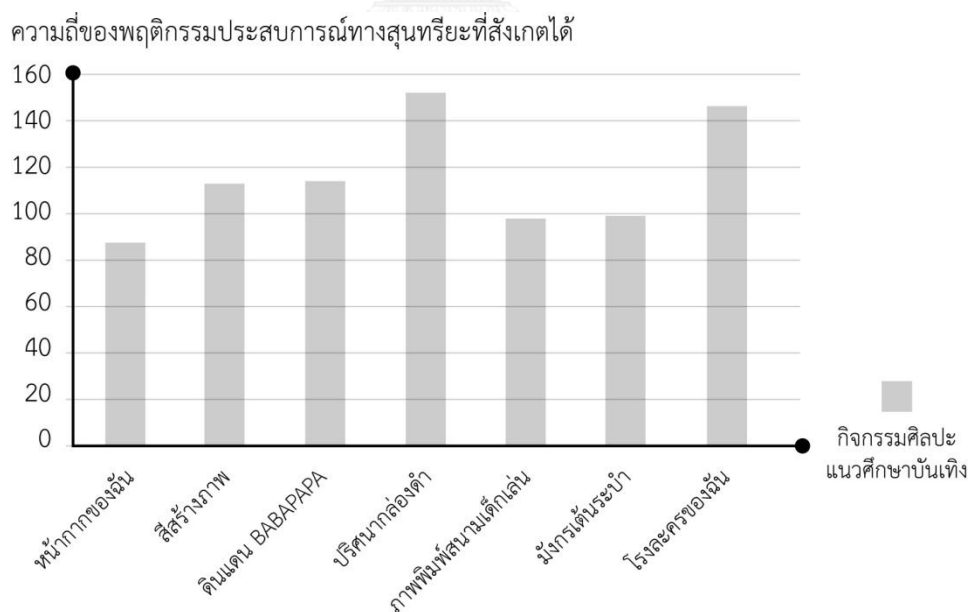


จากการวิเคราะห์ตารางที่ 7 พบว่า ค่าความถี่และค่าร้อยละของพฤติกรรมประสพการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง สรุปได้ดังนี้

1. เมื่อวิเคราะห์ด้านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ทั้งหมด 7 กิจกรรม พบว่า กิจกรรมที่นักเรียนมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการมีประสพการณ์ทางสุนทรียะมากที่สุด คือ กิจกรรมในสัปดาห์ที่ 4 ปริศنال่องดำ (152 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 18.86 รองลงมา คือ กิจกรรมสัปดาห์ที่ 7 โรงละครของฉันทน์ (146 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 18.11 และกิจกรรมสัปดาห์ที่ 3 ดินแดน Barbapapa คิดเป็นร้อยละ 14.02 ตามลำดับ

2. เมื่อวิเคราะห์ความถี่ของพฤติกรรมสุนทรียะแยกตามการรับรู้ทางศิลปะทั้ง 12 ด้านของนักเรียน พบพฤติกรรมความถี่มากที่สุด คือ ความสนใจต่อเนื้อหา (248 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 30.77 รองลงมาคือ การเชื่อมโยงความคิดส่วนตัว (157 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 19.48 ส่วนพฤติกรรมสุนทรียะที่ไม่พบว่าเกิดขึ้นเลย คือ ความเอาใจใส่ในเรื่องของความเป็นตัวตนของศิลปิน และความสนใจต่อการตัดสินใจในงานศิลปะ

แผนภาพที่ 6 ความถี่ของพฤติกรรมประสพการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง



ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษ บ้านเทิง

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษที่บ้านเทิงทั้งหมด 3 เครื่องมือ คือ 1) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน โดยการวาดภาพแสดงความคิดเห็นลงบนสติ๊กเกอร์วงกลม และนำมาติดบนแบบประเมินหลังการทำกิจกรรมในทุกครั้ง ซึ่งวิเคราะห์ความถี่ของระดับความคิดเห็นทั้งหมด 7 กิจกรรม 2) แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน ใช้สอบถามนักเรียนหลังจากทำกิจกรรมครบทั้ง 7 สัปดาห์ และ 3) แบบสอบถามข้อมูลนักเรียน ใช้สอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมในภาพรวม หลังจากทำกิจกรรมครบทั้ง 7 สัปดาห์ จากนั้นนำผลที่ได้จากการเก็บข้อมูลมาสอบทานความเที่ยง โดยรายละเอียดอธิบายได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 8 ค่าความถี่ ค่ามัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากแบบประเมินความพึง พอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษที่บ้านเทิง

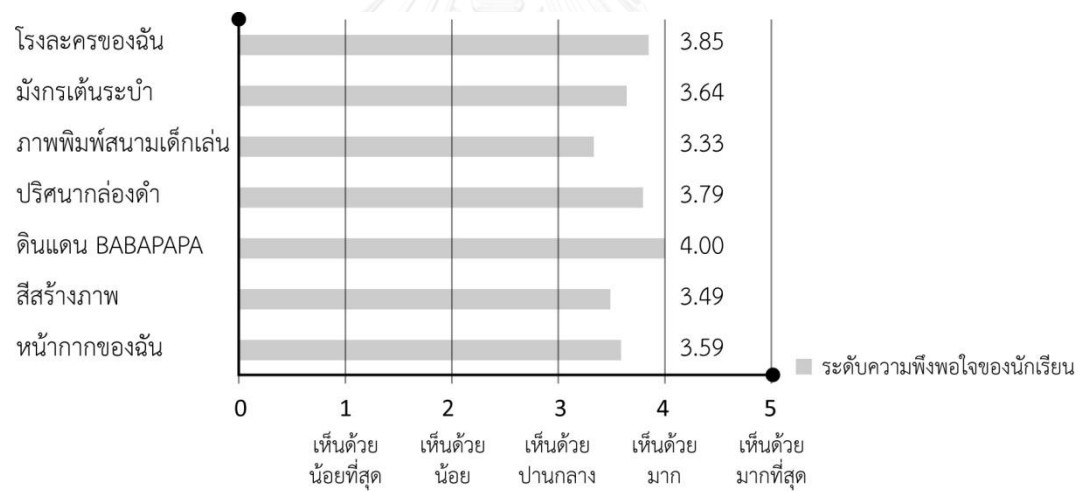
| ครั้งที่ | กิจกรรม | ความถี่ระดับ ความคิดเห็น (คน) | | | | | \bar{x} | S.D. | ความหมาย |
|----------|--------------------------|----------------------------------|----|----|----|----|-----------|------|-------------|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | | | |
| 1 | หน้ากากของฉัน | 12 | 8 | 14 | 1 | 4 | 3.59 | 1.25 | เห็นด้วยมาก |
| 2 | สีสร้างภาพ | 13 | 10 | 6 | 3 | 7 | 3.49 | 1.48 | เห็นด้วยมาก |
| 3 | ดินแดน Barbapapa | 20 | 4 | 12 | 1 | 2 | 4.00 | 1.19 | เห็นด้วยมาก |
| 4 | ปริศนากล่องดำ | 17 | 7 | 10 | 0 | 5 | 3.79 | 1.36 | เห็นด้วยมาก |
| 5 | ภาพพิมพ์สนาม เด็กเล่น | 9 | 11 | 10 | 2 | 7 | 3.33 | 1.38 | เห็นด้วยมาก |
| 6 | มังกรเต้นระบำ | 13 | 9 | 11 | 2 | 4 | 3.64 | 1.29 | เห็นด้วยมาก |
| 7 | โรงละครของฉัน | 15 | 13 | 5 | 2 | 4 | 3.85 | 1.29 | เห็นด้วยมาก |
| | รวม | 99 | 62 | 68 | 11 | 33 | 3.67 | 1.32 | เห็นด้วยมาก |

จากการวิเคราะห์ตารางที่ 8 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{x} = 3.67$) กิจกรรมที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุด คือ กิจกรรมที่ 3 ดินแดน Barbapapa ($\bar{x} = 4.00$) รองลงมา คือ กิจกรรมที่ 7 โรงละครของฉัน ($\bar{x} = 3.85$) และกิจกรรมที่ 4 ปริศนากล่องดำ ($\bar{x} = 3.79$) ตามลำดับ



รูปที่ 3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

แผนภาพที่ 7 การสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์จากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน



ตารางที่ 9 ค่ามัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อประสบการณ์การเรียนรู้ในกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์

| ข้อ | ความพึงพอใจ | \bar{x} | S.D. | ความหมาย |
|-----|--|-----------|------|-------------|
| 1 | นักเรียนชอบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ | 3.92 | 1.04 | เห็นด้วยมาก |
| 2 | กิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์น่าสนใจกว่ากิจกรรมศิลปะในห้องเรียน | 3.77 | 1.14 | เห็นด้วยมาก |
| 3 | การทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ทำให้ใส่ใจกับความสวยงาม | 3.77 | 1.22 | เห็นด้วยมาก |
| 4 | การทำงานกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ทำให้นักเรียนรู้จักศิลปะและงานศิลปะมากขึ้น | 3.90 | 1.19 | เห็นด้วยมาก |
| 5 | การทำงานศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ช่วยให้นักเรียนมีทักษะการตีความหมายในผลงานศิลปะ | 3.72 | 1.26 | เห็นด้วยมาก |
| 6 | การทำงานศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ทำให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งในความงามต่องานศิลปะ | 3.54 | 1.31 | เห็นด้วยมาก |
| 7 | การทำงานกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ความเปลี่ยนแปลงของศิลปะในสังคม | 3.79 | 1.20 | เห็นด้วยมาก |
| 8 | นักเรียนให้ความสำคัญกับเนื้อหา และเรื่องราวก่อนที่จะทำผลงานศิลปะของตนเอง | 3.87 | 1.15 | เห็นด้วยมาก |
| 9 | นักเรียนมีความพึงพอใจที่จะแสดงผลงานศิลปะของตนเอง | 3.97 | 1.11 | เห็นด้วยมาก |
| 10 | กิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าของงานศิลปะ | 3.69 | 1.40 | เห็นด้วยมาก |
| | รวม | 3.79 | 1.2 | เห็นด้วยมาก |

จากการวิเคราะห์ตารางที่ 9 พบว่า การสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อประสบการณ์การเรียนรู้ในกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{x} = 3.79$) ซึ่งนักเรียนมีความพึงพอใจสูงที่สุดในด้านการแสดงผลงานศิลปะของตนเอง ($\bar{x} = 3.97$) รองลงมา คือ นักเรียนชอบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ ($\bar{x} = 3.92$)

ตารางที่ 10 ความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรม

| ข้อ | ความคิดเห็นเพิ่มเติม | ความถี่ (คน) | ร้อยละ |
|-----------------------------------|--|--------------|--------|
| 1 | นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง | | |
| | - ชอบ | 32 | 82.05 |
| | เพราะ สนุกสนาน | 16 | |
| | ชอบ | 7 | |
| | อาจารย์สอนดี | 2 | |
| | ชอบและรักศิลปะ | 2 | |
| | ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ | 2 | |
| | มีความคิดสร้างสรรค์ | 1 | |
| | เป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่ง | 1 | |
| | เรียนบ้างเล่นบ้าง | 1 | |
| | - ไม่ชอบ | 8 | 20.52 |
| | เพราะ ไม่สนุก | 2 | |
| | น่าเบื่อ | 2 | |
| | ซีเกียจเก็บโต๊ะ | 1 | |
| | ไม่ชอบเสียงดัง | 1 | |
| เพื่อนพูดมากและอาจารย์ใจดีเกินไป | 1 | | |
| คิดว่ามีสิ่งที่ดีที่ชอบมากกว่านี้ | 1 | | |
| 2 | นักเรียนชอบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงข้อใดมากที่สุด | | |
| | - หน้ากากของฉันทัน | 3 | 7.69 |
| | - สีสร้างภาพ | 4 | 10.25 |
| | - ดินแดน Barbapapa | 3 | 7.69 |
| | - ปริศนากล่องดำ | 9 | 23.07 |
| | - ภาพพิมพ์สนามเด็กเล่น | 1 | 2.59 |
| | - มังกรเต็นระบำ | 4 | 10.25 |
| | - โรงละครของฉันทัน | 15 | 38.46 |

ตารางที่ 10 ความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรม (ต่อ)

| ข้อ | ความคิดเห็นเพิ่มเติม | ความถี่ (คน) | ร้อยละ |
|-----|---|--------------|--------|
| 3 | นักเรียนคิดว่าการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงควรมีกิจกรรมใดเพิ่มเติมบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) | | |
| | - ดูผลงานศิลปะของศิลปินที่มีชื่อเสียง | 17 | 43.58 |
| | - ทำกิจกรรมศิลปะนอกสถานที่ เช่น พิพิธภัณฑสถานเด็กเล่น เป็นต้น | 23 | 58.97 |
| | - มีผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะมาสอนในบางกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การแสดงละครหุ่น เป็นต้น | 16 | 41.02 |
| | - มีการเล่นเกม หรือ การแข่งขัน ก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ | 27 | 69.23 |
| | - เล่นเกมศิลปะผ่านมือถือ แท็บเล็ต หรือ Internet | 26 | 66.66 |
| | - ดูรายการโทรทัศน์ เช่น รายการศิลปะสำหรับเด็ก เป็นต้น | 15 | 38.46 |
| | - ดูการ์ตูนที่สอนศิลปะ | 24 | 61.53 |

จากการวิเคราะห์ตารางที่ 10 พบว่า ความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรม มีรายละเอียดดังนี้

1. นักเรียนส่วนมากรู้สึกชอบการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง (32 คน) คิดเป็นร้อยละ 82.05 เพราะ สนุกสนาน ชอบ อาจารย์สอนดี ชอบและรักศิลปะ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่ง และเรียนบ้างเล่นบ้าง ส่วนนักเรียนรู้สึกไม่ชอบการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง (8 คน) คิดเป็นร้อยละ 20.52 เพราะ ไม่สนุก น่าเบื่อ ขี้เกียจเก็บโต๊ะ ไม่ชอบเสียงดัง เพื่อนพูดมาก อาจารย์ใจดีเกินไป และคิดว่ามีสิ่งที่ตนชอบมากกว่านี้

2. นักเรียนชอบกิจกรรมแนวศึกษابันเทิงมากที่สุด คือ กิจกรรมโรงละครของฉันทน์ (15 คน) คิดเป็นร้อยละ 38.46 รองลงมาคือ ปริศนากล่องดำ (9 คน) คิดเป็นร้อยละ 23.07 และกิจกรรมแนวศึกษابันเทิงที่ชอบน้อยที่สุด คือ ภาพพิมพ์สนามเด็กเล่น (1 คน) คิดเป็นร้อยละ 2.59

3. นักเรียนคิดว่าการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงควรมีกิจกรรมเพิ่มเติมมากที่สุด คือ มีการเล่นเกม หรือ การแข่งขัน ก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ (27 คน) คิดเป็นร้อยละ 69.23 รองลงมาคือ เล่นเกมศิลปะผ่านมือถือ แท็บเล็ต หรือ Internet (26 คน) คิดเป็นร้อยละ 66.66 และกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงควรมีกิจกรรมเพิ่มเติมน้อยที่สุด คือ การดูรายการโทรทัศน์ (6 คน) คิดเป็นร้อยละ 15.39

ผลสรุปข้อมูลจาก แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน และแบบสอบถามข้อมูลนักเรียน มาสอบถามความเที่ยง พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับเห็นด้วยมาก ซึ่งกิจกรรมที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดใน 3 อันดับแรก คือ กิจกรรมดินแดน Barbapapa กิจกรรมโรงละครของฉันทน์ และกิจกรรมปริศนากล่องดำ โดยนักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านการแสดงผลงานศิลปะของตนเอง นักเรียนชอบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง และควรมีกิจกรรมเพิ่มเติม คือ มีการเล่นเกมหรือการแข่งขันก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี และศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของเด็กอายุ 7-9 ปี โดยศึกษาข้อมูลทั้งในเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพจากกลุ่มประชากร คือ เด็กอายุ 7-9 ปี โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ที่เรียนวิชาศิลปะ เพลิน เพลิน (วิชาเลือกเสรี) ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2557 จำนวน 39 คน โดยไม่จำแนกเพศ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) กิจกรรมจัดการเรียนรู้แนวทางศึกษابันเทิง 2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง 3) แบบทดสอบสุนทรียภาพ 4) คู่มือสำหรับการวิเคราะห์ประสบการณ์ทางสุนทรียะ 5) แบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ 6) แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง และ 7) แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด 9 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 8 มกราคม 2558 ถึง 5 มีนาคม 2558 คือ สัปดาห์ที่ 1 เก็บข้อมูลแบบทดสอบสุนทรียภาพก่อนเรียน (Pre-test) สัปดาห์ที่ 2-8 ดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางศึกษابันเทิงจำนวน 7 กิจกรรม โดยให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงทุกท้ายชั่วโมง ซึ่งประเมินความถี่ของพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ และเก็บข้อมูลทั่วไปของนักเรียนในระหว่างดำเนินการทดลอง สัปดาห์ที่ 9 เก็บข้อมูลแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง และทดสอบแบบทดสอบสุนทรียภาพหลังเรียน (Post-test) โดยนำผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์คำตอบด้วยคู่มือสำหรับวิเคราะห์ประสบการณ์ทางสุนทรียะ

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี พบว่า

1. ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

ผู้วิจัยใช้สอบถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 39 คน เกี่ยวกับครอบครัว พื้นฐานประสบการณ์ ฐีสักทางด้านศิลปะ และกิจกรรมศิลปะ ซึ่งสรุปผลได้ดังนี้ นักเรียนทั้งหมด 39 คน เป็นเพศชาย (24 คน) คิดเป็นร้อยละ 61.53 และเป็นเพศหญิง (15 คน) คิดเป็นร้อยละ 38.47 โดยผู้ปกครองของนักเรียนส่วนใหญ่ (13 คน) คิดเป็นร้อยละ 33.33 ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว รองลงมา คือ ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท (12 คน) คิดเป็นร้อยละ 30.76 ในด้านการรับรู้ระดับความสามารถทางศิลปะ พบว่า นักเรียนส่วนมากคิดว่าตนเองมีความสามารถทางศิลปะอยู่ในระดับปานกลาง (29 คน) คิดเป็นร้อยละ 74.36 รองลงมาคือ มีความสามารถทางศิลปะอยู่ในระดับมาก (8 คน) คิดเป็นร้อยละ 20.51 ซึ่งผู้ปกครองส่วนมากให้การสนับสนุนนักเรียนในการทำกิจกรรมศิลปะ (34 คน) คิดเป็นร้อยละ 87.17 ในด้านแหล่งการเรียนรู้ที่นักเรียนเคยร่วมทำกิจกรรม พบว่า นักเรียนส่วนมากเคยร่วมทำกิจกรรมในแหล่งการเรียนรู้ตามอัยาศัย (28 คน) คิดเป็นร้อยละ 58.97 รองลงมา คือ นักเรียนเคยร่วมทำกิจกรรมแหล่งการเรียนรู้ทางเทคโนโลยี (19 คน) คิดเป็นร้อยละ 48.71 และกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่นักเรียนเคยร่วมทำกิจกรรมในแหล่งการเรียนรู้ตามอัยาศัย พบว่า ส่วนมากนักเรียนเคยร่วมทำกิจกรรม (33 คน) คิดเป็นร้อยละ 84.61

2. ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

ผู้วิจัยใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางศึกษابันเทิงจำนวน 7 กิจกรรม ดำเนินการทดลองในรายวิชาเลือกเสรี (กิจกรรม ศิลปะ เพลิน เพลิน) ระยะเวลาทั้งหมด 7 สัปดาห์ แบ่งเป็นสัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที สรุปผลได้ดังนี้

2.1 กิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม 4 ขั้นตอน คือ ช้้นนำ ช้้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ช้้นดำเนินงาน และช้้นสรุป ซึ่งทั้ง 7 กิจกรรม ทำให้เกิดพฤติกรรมอันพึงประสงค์ คือ

2.1.1 ช้้นนำ เป็นรูปแบบที่สร้างความสนุกสนาน เพลินเพลิน ท้าทายความสามารถ สร้างความพึงพอใจมากที่สุด และนักเรียนต้องการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในทุกช้้นตอน ทำให้เกิดพฤติกรรมการสังเกต พิจารณา และริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง

2.1.2 ชั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เป็นขั้นตอนที่อยู่ระหว่างขั้นนำและขั้นดำเนินงาน เป็นกิจกรรมสั้นๆ หรือ เกมที่ต่อเนื่องมาจากกิจกรรมขั้นนำ โดยกิจกรรมมีความท้าทายมากขึ้น ทำให้เกิดพฤติกรรมความร่วมมือและการทดลอง

2.1.3 ขั้นดำเนินงาน นักเรียนสามารถสร้างผลงานตามอิสระโดยนำเทคนิคต่างๆ ที่ได้เรียนรู้ตั้งแต่ขั้นนำ นำมาปรับใช้เองตามความเหมาะสม ทำให้เกิดพฤติกรรมทดลองและการทำซ้ำ

2.1.4 ขั้นสรุป มีการแสดงความคิดเห็นจากผลงานที่น่าสนใจ ทำให้เกิดพฤติกรรมการวิเคราะห์โดยกิจกรรมที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด 3 กิจกรรม คือ ดินแดน Barbapapa โรงละครของฉันทน์ และปริศนากล่องดำ พบว่า ในขั้นนำมีสื่อการเรียนรู้ที่นักเรียนชื่นชอบและน่าตื่นเต้น เช่น คลิปการ์ตูน (5 นาที) การเล่นดนตรีสดและแสดงละครเงา (6 นาที) และเล่นเกมกล่องปริศนา (5 นาที) ในชั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์เป็นกิจกรรมที่มีเกมหรือกิจกรรมสั้นๆ โดยทั้ง 3 กิจกรรม พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะที่สูงมากกว่ากิจกรรมอื่นๆ

จากการสัมภาษณ์นักเรียนที่แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรม คือ นักเรียนชอบทำกิจกรรมกลุ่ม ด้วยการฟังเพลงหรือเกมที่ง่ายทำเสร็จไว เพราะ สนุก ตื่นเต้น นักเรียนชอบดูการ์ตูนที่มีช่วงระยะเวลาที่พอเหมาะ ชอบงานประดิษฐ์ ชอบการแสดงสด และในบางกิจกรรมถ้านักเรียนเคยทำมาแล้วจะได้รับความสนใจน้อย

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในช่วงระหว่างการจัดกิจกรรม พบว่า นักเรียนตั้งใจทำกิจกรรม มีความกระตือรือร้น มีการสังเกต แยกกันออกมาแสดงผลงาน เมื่อทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนมีการพูดคุย ยิ้ม หัวเราะ ต้องการแสดงความคิดเห็น เมื่อเปิดคลิปการ์ตูนนักเรียนแย่งกันทำกิจกรรม ประบมือ ลูกขึ้นเต้น หัวเราะ ส่งเสียงเชียร์ คลานกับพื้น เอาผ้าคลุมตัวเพื่อซ่อนตัว และเดินเลียบผนังห้องด้านข้าง เป็นต้น เมื่อมีกิจกรรมที่น่าตื่นเต้น เช่น กิจกรรมปริศนากล่องดำและโรงละครของฉันทน์ เป็นต้น

2.3 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ หลักในการวิเคราะห์ 5 ด้าน คือ ด้านศึกษาบันเทิง แนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปศึกษา ด้านพัฒนาการทางศิลปะ ด้านพัฒนาการทางสุนทรียภาพ และด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ โดย

2.3.1 ด้านศึกษาบันเทิง เมื่อวิเคราะห์ด้านหลักการศึกษาบันเทิง พบว่า กิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิงส่วนใหญ่ (6 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 85 เป็นกิจกรรมที่มีโครงสร้างที่ผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมกับผู้อื่นเป็นระบบ รองลงมา (1 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 14 เป็นกิจกรรมที่มีโครงสร้างที่ผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมกับผู้อื่นที่เปิดเสรีและการมีใจจดจ่อต่อการทำกิจกรรม เมื่อวิเคราะห์ด้านแหล่งเรียนรู้แนวศึกษาบันเทิง พบว่า กิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิงทั้ง 7 กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่ใช้แหล่งการเรียนรู้แบบโปรแกรมตามอัธยาศัย รองลงมา (4

กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 57 เป็นกิจกรรมที่ใช้แหล่งการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ใช้ในกิจกรรม เช่น สื่อ Multimedia (เพลง ภาพยนตร์)

2.3.2 ด้านแนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปศึกษา เมื่อวิเคราะห์ด้านการสอนศิลปะปฏิบัติ พบว่า ทั้ง 7 กิจกรรม สอนแบบเน้นประสบการณ์มากที่สุด รองลงมา (6 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 85 เป็นกิจกรรมที่นักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้โดยศึกษาแนวคิด เมื่อวิเคราะห์ด้านการสอนแบบคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) พบว่า ทั้ง 7 กิจกรรม ทำให้เด็กเกิดความสนใจและเกิดการทดลอง รองลงมา (4 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 57 เป็นกิจกรรมทำให้เด็กเกิดความร่วมมือ

2.3.3 ด้านพัฒนาการทางศิลปะ เมื่อวิเคราะห์ด้านพัฒนาการทางศิลปะ พบว่า ทั้ง 7 กิจกรรม ทำให้เด็กเกิดพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สติปัญญา การรับรู้สุนทรีย์ และความคิดสร้างสรรค์ รองลงมา (4 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 57 พบว่า กิจกรรมทำให้เด็กเกิดพัฒนาการทางด้านสังคม

2.3.4 ด้านพัฒนาการทางสุนทรียภาพ เมื่อวิเคราะห์พัฒนาการทางสุนทรียภาพทั้งหมด 5 ระดับ พบว่า กิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง (3 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 42 มีการจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางสุนทรียภาพ ในขั้นที่ 3 การแสดงออก รองลงมา (2 กิจกรรม) คิดเป็นร้อยละ 28 มีการจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางสุนทรียภาพ ในขั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ

2.3.5 ด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ เมื่อวิเคราะห์สาระและมาตรฐานศิลปะ พบว่า กิจกรรมศิลปะทั้ง 7 กิจกรรม มีทั้งมาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และ มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

3. ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพจากแบบทดสอบสุนทรียภาพ

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลระดับพัฒนาการสุนทรียภาพ ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ซึ่งมีทั้งหมด 5 ระดับ คือ ระดับ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism) ระดับ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) ระดับ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) และระดับ 5 ความเป็นตัวตน (Autonomy) สรุปผลได้ดังนี้

3.1 ค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ จำนวน 3 ภาพ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2 ค่าเฉลี่ยสูงสุดของระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ อยู่ในระดับขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) ($\bar{x} = 2.03$)

3.3 ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพเหมือนจริง พบว่า ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 1.20$) อยู่ในระดับขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) และหลังเรียนค่าเฉลี่ยสูงขึ้น ($\bar{x} = 2.05$) อยู่ในระดับขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness)

3.4 ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพกึ่งนามธรรม ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 1.17$) อยู่ในระดับขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) และหลังเรียนค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 2.06$) อยู่ในระดับขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness)

3.5 ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพนามธรรม ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 1.16$) และหลังเรียนค่าเฉลี่ยสูงขึ้น ($\bar{x} = 1.97$) อยู่ในระดับขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด

4. พฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน

ผู้วิจัยวิเคราะห์ความถี่ของพฤติกรรมแยกตามกิจกรรมทั้งหมด 7 กิจกรรม และวิเคราะห์ความถี่ของพฤติกรรมสุนทรียะแยกตามด้านการรับรู้ทางศิลปะทั้ง 12 ด้าน และการสัมภาษณ์ความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อการจัดกิจกรรม สรุปผลได้ดังนี้

4.1 เมื่อวิเคราะห์ด้านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ทั้งหมด 7 กิจกรรม พบว่า กิจกรรมที่นักเรียนมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการมีประสบการณ์ทางสุนทรียะมากที่สุด คือ กิจกรรมในสัปดาห์ที่ 3 ปริศนากล่องดำ (152 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 18.86 รองลงมา คือ กิจกรรมสัปดาห์ที่ 7 โรงละครของฉัน (146 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 18.11 และกิจกรรมสัปดาห์ที่ 3 ดินแดน Barbapapa คิดเป็นร้อยละ 14.02 ตามลำดับ

4.2 เมื่อวิเคราะห์ความถี่ของพฤติกรรมสุนทรียะแยกตามการรับรู้ทางศิลปะทั้ง 12 ด้านของนักเรียน พบพฤติกรรมความถี่มากที่สุด คือ ความสนใจต่อเนื้อหา (248 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 30.77 รองลงมาคือ การเชื่อมโยงความคิดส่วนตัว (157 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 19.48

4.3 นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อการจัดกิจกรรม ดังนี้ นักเรียนส่วนมากรู้สึกชอบการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง (32 คน) คิดเป็นร้อยละ 82.05 เพราะ สนุกสนาน ชอบอาจารย์สอนดี ชอบและรักศิลปะ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการเรียนรู้ อย่างหนึ่ง และเรียนบ้างเล่นบ้าง โดยกิจกรรมแนวศึกษابันเทิงที่นักเรียนชอบมากที่สุด คือ กิจกรรมโรงละครของฉัน (15 คน) คิดเป็นร้อยละ 38.46 รองลงมาคือ ปริศนากล่องดำ (9 คน) คิดเป็นร้อยละ

23.07 ในด้านการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่นักเรียนคิดว่าควรมีเพิ่มเติมมากที่สุด คือ การเพิ่มเติมกิจกรรมการเล่นเกมส์ หรือ การแข่งขัน ก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ (27 คน) คิดเป็นร้อยละ 69.23 รองลงมา คือ การเพิ่มเติมกิจกรรมการเล่นเกมส์ผ่านมือถือ แท็บเล็ต หรือ Internet (26 คน) คิดเป็นร้อยละ 66.66

5. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

ผู้วิจัยวิเคราะห์ความพึงพอใจจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง โดยให้นักเรียนประเมินหลังการทำกิจกรรมในทุกครั้ง แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง หลังจากทำกิจกรรมครบทั้ง 7 สัปดาห์ และแบบสอบถามข้อมูลนักเรียน หลังจากทำกิจกรรมครบทั้ง 7 สัปดาห์ สรุปผลได้ดังนี้

5.1 กิจกรรมที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุด จากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงจำแนกตามกิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 3 ดินแดน Barbapapa ($\bar{x} = 4.00$) รองลงมาคือ กิจกรรมที่ 7 โรงละครของฉันทน์ ($\bar{x} = 3.85$) และกิจกรรมที่ 4 ปริศนากล่องดำ ($\bar{x} = 3.79$) ตามลำดับ

5.2 กิจกรรมที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุด จากแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง คือ ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{x} = 3.79$) โดยนักเรียนใฝ่ฝันที่จะแสดงผลงานศิลปะของตนเอง ($\bar{x} = 3.97$) รองลงมาคือ นักเรียนชอบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ($\bar{x} = 3.92$)

5.3 ความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรม คือ นักเรียนส่วนมากรู้สึกชอบการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง (32 คน) คิดเป็นร้อยละ 82.05 เพราะ สนุกสนาน อาจารย์สอนดี และรักศิลปะ เป็นต้น โดยนักเรียนชอบกิจกรรมโรงละครของฉันทน์มากที่สุด (15 คน) คิดเป็นร้อยละ 38.46 รองลงมาคือ ปริศนากล่องดำ (9 คน) คิดเป็นร้อยละ 23.07 และกิจกรรมที่ต้องการเพิ่มเติมในการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงมากที่สุด คือ มีการเล่นเกมส์หรือการแข่งขันก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ (27 คน) คิดเป็นร้อยละ 69.23

ผลสรุปข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน และแบบสอบถามข้อมูลนักเรียน มาสอบถามความเที่ยง พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับเห็นด้วยมาก กิจกรรมที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดใน 3 อันดับแรก คือ กิจกรรมดินแดน Barbapapa กิจกรรมโรงละครของฉันทน์ และกิจกรรมปริศนากล่องดำ นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุด

ในด้านการแสดงผลงานศิลปะของตนเอง นักเรียนชอบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิต และควรมีกิจกรรมเพิ่มเติม คือ มีการเล่นเกมหรือการแข่งขันก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี มีประเด็นในการอภิปราย 3 ประเด็น คือ

1. ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี

1.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

1.1.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้จำแนกตามขั้นตอนในการจัดกิจกรรม ซึ่งมี 4 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ขั้นดำเนินงาน และขั้นสรุป ซึ่งทั้ง 7 กิจกรรมทำให้เกิดพฤติกรรมอันพึงประสงค์ มีกระบวนการที่สำคัญ คือ

1) ขั้นนำ ทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการสังเกต พิจารณา และริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง จากกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตที่สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ท้าทายความสามารถ และสร้างความพึงพอใจมากที่สุด และนักเรียนต้องมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในทุกขั้นตอน ซึ่งตรงกับ Broudy (1972) ที่ได้กล่าวว่า การรับรู้อันกระตือรือร้นในครั้งแรก คือประสบการณ์สุนทรียะที่ดึงดูดจินตนาการจากคลังประสบการณ์ที่หลากหลาย สามารถปรับแต่งหรือสร้างความรู้ใหม่ได้

2) ขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมความร่วมมือ ทดลองเทคนิคใหม่ๆ จากเกมหรือกิจกรรมสั้นๆ ที่ท้าทายมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Nemeč and Trna (2007) ที่ได้กล่าว รูปแบบของความบัณฑิตที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติด้วยตนเอง

3) ขั้นดำเนินงาน ทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการทดลองและการทำซ้ำ จากการสร้างผลงานตามอิสระโดยนำเทคนิคต่างๆ ตั้งแต่ต้นกิจกรรมนำมาปรับใช้เองตามความเหมาะสม ตามหลักคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ของ Piaget (1983) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในบุคคล และสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม ในประสบการณ์อย่างต่อเนื่องตลอดเวลา และสอดคล้องกับ White (2003) ที่เสนอว่า กิจกรรมต้องมีความพึงพอใจสูง มุ่งเน้นกระบวนการ ผู้เรียนริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเองที่เกิดจากความต้องการจากใจหรือจินตนาการ มีอิสระในการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และต้องเปิดกว้างในการทำงาน

4) ขั้นสรุป ทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมกระบวนการวิเคราะห์ จากการแสดงความคิดเห็นจากผลงานที่น่าสนใจ นักเรียนเลือกผลงานด้วยเอง สอดคล้องกับ Edgens et al. (2000) พิสูจน์แล้วว่า ศึกษابันเทิงทำให้นักเรียนเกิดความสนใจด้วยความสนุกและการคิดวิพากษ์

1.1.2 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้จำแนกตาม หลักการวิเคราะห์ ซึ่งมี 5 ด้าน คือ ด้านศึกษابันเทิง แนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปะศึกษา ด้านพัฒนาการทางศิลปะ ด้านพัฒนาการทางสุนทรียภาพ และด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ โดย

1) ด้านศึกษابันเทิง ในโครงสร้างกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง นักเรียนมีการปฏิสัมพันธ์หรือการตอบโต้ และมีส่วนร่วมกับผู้อื่นในการทำกิจกรรมที่ครูผู้สอนได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้หรือ โครงสร้างที่เป็นระบบก่อน โดยกิจกรรมจะยืดหยุ่นขึ้นหลังจากที่นักเรียนได้เริ่มต้นทำกิจกรรมด้วยตนเองได้ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการทำกิจกรรม เช่น การเปิดเสรีและการมีใจจดจ่อในการเล่น การแสดงออกด้วยความสนุกสนานในหัวข้อที่นักเรียนได้คิดขึ้นมาเอง ซึ่งตรงกับ White (2003) ที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้แบบศึกษابันเทิงสำหรับเด็กนั้น คือ การเล่น ซึ่งเป็นวิถีทางธรรมชาติที่สร้างความพึงพอใจในรูปแบบกิจกรรม ทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งด้านศึกษาและด้านบันเทิงแบบ 100 % ไปพร้อมกัน โดยแหล่งเรียนรู้แนวศึกษابันเทิงที่ใช้ในกิจกรรมมากที่สุดคือ โปรแกรมตามอัธยาศัยหรือกระบวนการที่ยืดหยุ่นมากที่สุด โดยมีสื่อการเรียนรู้ด้านอื่นๆ มาสนับสนุนให้เหมาะสมในแต่ละกิจกรรม เช่น สื่อMultimedia (เพลง คลิปการ์ตูน และภาพยนตร์) เป็นต้น

2) ด้านแนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปะศึกษา ในแผนการเรียนรู้ทั้งหมด 7 แผน ทุกกิจกรรมมีการวางแผนให้นักเรียนได้ซึมซับกระบวนการทำงานศิลปะแบบปฏิบัติ นักเรียนเป็นศูนย์กลางในการศึกษาที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการพิจารณา สังเกตการเรียนรู้ และทดลองด้วยตนเอง โดยครูมีการแนะนำและสร้างแรงผลักดันไปสู่การเรียนรู้ที่เหมาะสม สอดคล้องกับ Paterakis (1979) ที่ว่า แนวการสอนแบบมีนักเรียนเป็นศูนย์กลางแบบแนวลิค เป็นการสอนที่ให้ความสำคัญต่อศักยภาพทางศิลปะของนักเรียน ครูมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิด ตั้งแต่การเสนอขั้นตอน และการแนะนำให้นักเรียนสามารถดำเนินการ และวิเคราะห์ ประเมินผลการทำงานในแต่ละขั้นตอน โดยมีการสอนที่มีผลงานของศิลปินเป็นแบบอย่างและการสอนศิลปะปฏิบัติแบบผสมผสานในบางกิจกรรม ซึ่งทำให้เกิดความร่วมมือหรือมีส่วนร่วมกับผู้อื่นในการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ Piaget (1973) ที่กล่าวว่า เด็กเป็นผู้สร้างความรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมเพื่อหาความสมดุลที่ทำให้เกิดกระบวนการซึมซับความรู้ ปรับประสบการณ์ใหม่ ทำให้เกิดพัฒนาการและสร้างสรรค์ความไม่สมดุลให้เพียงพอ ซึ่งครูมีบทบาทในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ โดยมีการเตรียมแผนการเรียนรู้ในขั้นต้น เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ และครูช่วยแนะแนวทางจนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

3) ด้านพัฒนาการทางศิลปะ การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตงทำใหเกิด อารมณ สุนทรียะ การรับรู สติปัญญา และความคิดสร้งสร้งค ไปพรอมกัน ดงนั้นศิลปศึกษาจึงมีความสำคัญ เป็นกระบวนการที่สามารถพัฒนาความรูและทักษะของเด็กไดรอบดาน โดยเฉพาะดานสุนทรียภาพ การสร้งสร้งคที่ยืดหยุน และการแสดงออกอยางเชอมัน สอดคลองกับ Lowenfeld and Brittain (1982) ที่วา ศิลปะช่วยในการพัฒนาเด็กทั้งอารมณ สติปัญญา รวงกาย การรับรู สังคม สุนทรียภาพ และความคิดสร้งสร้งค

4) ด้านพัฒนาการทางสุนทรียภาพ รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตง พบ กิจกรรมที่สนับสนุนใหนักเรียนมีพัฒนาการในชั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) คือ เด็กแสดง ความรูสึกนึกคิดของตนมากขึ้น แตยังคงมีความสนใจตอประสบการณของตนเองมากกว่าภาวาดที่ เห็น ความรูสึกและความคิดที่เกิดขึ้นและแสดงออกมาอาจจะเป็นของตนเอง หรือ ของผูวาด หรือ ทั้ง 2 อยาง ซึ่งเป็นสิ่งที่ตนเองเขาใจ ความงามเป็นรองอารมณความรูสึก ซึ่งสอดคลองกับ พัฒนาการทาง ศิลปะเด็กในแต่ละวงวัยของ Lowenfeld and Brittain (1964) ซึ่งเด็กอายุประมาณ 7-9 ป อยุใน ชั้นที่ 3 ชั้นเขียนภาวอยางมีความหมาย (The Schematic Stage) เด็กโดยทั่วไปมีความเขาใจในเรื่อง ของความสัมพันธ์ระหวางตนเอง และสิ่งแวดลอมมากขึ้น โดยจะมีความสัมพันธ์ระหวางความคิด อารมณ ความรูสึก เด็กยังคงวาดเฉพาะสิ่งที่มีความสำคัญตอตนเองอยุ ซึ่งผลงานที่ได้กวาดจะละเอียด มาก หรือนอย จะมีความแตกต่างตามประสบการณของเด็กแต่ละคน เนื่องจากการรับรูของเด็กวัยนี้ ยังไม่สมบูรณ์มาก เด็กจึงไม่คานึงองคประกอบ และมุ่มมองในการวาด โดยจะมีความตองการในการ แสดงออกทางอารมณมากกว่าความตองการในการวาดเลียนแบบธรรมชาติ โดยยังพบในบางกิจกรรม ที่สนับสนุนใหนักเรียนใหเกิดพัฒนาการที่สูงขึ้น คือ ในชั้นที่ 4 แบบอยางและรูปแบบ (Style and Form)

5) ด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ ในกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตงพบทั้งมาตรฐาน ศ 1.1 และมาตรฐาน ศ 1.2

1.2 ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียน

1.2.1 จากการทดสอบสุนทรียภาพก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยภาพผลงาน ศิลปะจำนวน 3 ภาพ คือ ภาพเหมือนจริง ภาพกึ่งนามธรรม และภาพนามธรรม ผลการสงเสริม ประสบการณทางสุนทรียะผานกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตงตามแนวทางพัฒนาการสุนทรียภาพ ของ Parson (1987) พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพอยุที่ระดับ 3 การ แสดงออก (Expressiveness) ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้น สอดคลองกับงานวิจัยของ ชาริน กลิ่นเกษร (2554) ที่ศึกษา ผลของการสงเสริมประสบการณทางสุนทรียะผานกิจกรรมในพิพิธภัณฑศิลปที่มีตอ สุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษามีระดับพัฒนาการสุนทรียภาพที่สูงขึ้น รูปแบบการเรียนการ

สอนสามารถพัฒนาการรับรู้อย่างเป็นระบบ ตามขั้นพัฒนาการสุนทรียภาพ โดยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ นักเรียนสามารถแสดงความคิดทางอารมณ์ ความรู้สึกถึงความพึงพอใจส่วนตัวที่มีต่อรูปภาพ สนใจต่อสี ชื่นชมในความงามทักษะความชำนาญด้านเทคนิค สามารถเชื่อมโยงตอบสนองความคิดของตนเองไปสู่เรื่องราว และเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และสามารถตัดสินคุณค่าทางความงามจากความรู้สึกของตนเองได้อย่างเชื่อมั่น และสอดคล้องกับ อารีย์ สุทธิพันธุ์ (2551) ที่กล่าวว่า การศึกษาสุนทรียศาสตร์จะช่วยให้เป็นคนช่างสังเกต เพิ่มรสนิยมที่ดี เป็นนักคิด เป็นนักค้นคว้า หาเหตุผลจากประสบการณ์ต่างๆ ในธรรมชาติแวดล้อม

1.2.2 ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพจากแบบทดสอบที่มีต่อภาพเหมือนจริง และภาพกึ่งนามธรรม พบว่า ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียน อยู่ในระดับขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) คือ นักเรียนสามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนเองต่อผลงานศิลปะ พิจารณาถึงเนื้อหา เรื่องราวในผลงาน ซึ่งอาจเป็นการแสดงความคิด ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากตนเอง หรือของศิลปิน และมีความคิดเห็นในลักษณะการสร้างสรรค์ แปลกใหม่ อาจมีความรู้สึกที่ลึกซึ้งเกิดข้อสงสัย และสามารถตัดสินความคิด ความรู้สึกได้ด้วยตนเอง ตัวอย่างการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน เช่น

“ภาพนี้สวยเพราะมีเรื่องราว เกี่ยวข้องกับพระเยซู ภาพเหมือนคนจริงๆ น่ากลัว”

“เป็นภาพผู้หญิงในอดีต ยืนอยู่นิ่งๆ ดูไม่มีอะไร วาดแบบคนเสมือนจริง ภาพดูไม่สวย เพราะดูมืดๆ ควรเปลี่ยนให้ดูสว่างขึ้น”

“ภาพนี้ดูน่ากลัว เป็นช่วงตอนกลางคืนดูสวย มีมิติ ซึ่งภาพวาดมืดๆ ดูเหมือนกำลังเศร้า” และ

“ภาพนี้เป็นภาพที่สบายตา มีความสวยอยู่ในตัว ด้วยความงาม เป็นศิลปะที่สร้างสรรค์”

เป็นต้น

ซึ่งนักเรียนบางคนสามารถแสดงออกทางประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนอยู่ในระดับพัฒนาการสุนทรียภาพในระดับที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) ตัวอย่างการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน เช่น

“ผู้หญิงคนนี้กำลังเศร้า ที่อยากจะสื่อความรู้สึกบางอย่างออกมา ชอบการแต่งตัวของผู้หญิงเพราะสวย”

“เป็นผู้หญิงที่สวยงาม ที่กำลังมองดู เป็นภาพที่สวยงามเพราะเป็นภาพวาดเหมือน เป็นคนที่ไม่มีความเป็นสิ่งที่แปลก ส่วนล่างของภาพควรจะสว่างขึ้น” และ

“ภาพนี้สวย เพราะ มีเทคนิคตรงแสง โดยไล่สี (แบบค่อยเลื่อนราง) ดวงจันทร์เป็นจุดเด่น มีแสงสว่างมากที่สุด หมูบ้านอยู่ท่ามกลางความมืด (เหมือนมีความกังวล เครียด) แต่มีแสงสว่างมาช่วยเราส่องแสง (ผู้รู้ หรือ มีคนมาช่วย) อยากให้ตึกดำๆ มองได้ชัด โดยใช้เส้นขาวตัด” เป็นต้น

เรียนรู้ป็นสนุกทำให้นักเรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่สร้างมิติสัมพันธ์ออกมาเป็นผลงานพร้อมกับจินตนาการไปด้วยกัน และสอดคล้องกับ Broody (1972) ที่กล่าวว่า ประสบการณ์สุนทรียภาพอันเกิดจากการผสมกันระหว่างจินตนาการและการรับรู้ปรากฏการณ์ในชีวิตประจำวัน ก็มีผลต่อประสบการณ์สุนทรียภาพของนักเรียนที่แสดงพฤติกรรมออกมา ส่วนกิจกรรมอื่นๆ ช่วยส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะให้กับนักเรียนตามลักษณะรูปแบบกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งสร้างความสนใจต่อเนื้อหาได้มากเช่นกัน โดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่เป็น เพลง ศิลปะการ์ตูน และภาพการ์ตูน ที่มีเนื้อหาที่สนุกหรือเกมที่ตื่นเต้น กระชับ และไม่ยืดเยื้อ ซึ่งตรงความคิดเห็นของนักเรียน คือ นักเรียนต้องการเพิ่มเติมกิจกรรมการเล่นเกม หรือ การแข่งขัน ก่อนการทำกิจกรรมศิลปะมากที่สุด เพราะ สนุกสนานได้เรียนบ้างเล่นบ้าง และเป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

1.3.2 การวิเคราะห์ด้านความถี่พฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะ

นักเรียนแสดงออกทางพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะที่มีความสนใจต่อเนื้อหามากที่สุดเนื่องจากกิจกรรมมีรูปแบบที่น่าสนใจ มีหัวข้อกิจกรรมที่สร้างแรงดึงดูดตั้งแต่เริ่มทำกิจกรรม มีผลทำให้นักเรียนเอาใจใส่ในเนื้อหาสาระอย่างมาก ประกอบกับผู้สอนใช้สื่อในการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีเกมหรือ การเล่นที่ทำทายกับนักเรียนก่อนทำผลงาน โดยนักเรียนจะแสดงความคิดเห็นที่น่าสนใจทันที โดยดึงข้อมูลจากประสบการณ์เดิมของตนเอง และประสบการณ์ใหม่ที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนั้นๆ ออกมาเป็นคำตอบ เมื่อนักเรียนได้รับกระตุ้นจากการตั้งคำถามที่ทำทายจากผู้สอน หรือ จากนักเรียนในห้อง นักเรียนจะมีความต้องการในเรื่องความจริง โดยการหาคำตอบด้วยตนเอง หรือ จากกระบวนการทำงานกลุ่มทันที สอดคล้องตามแนวทางพัฒนาการสุนทรียภาพของ Parson (1987) ที่กล่าวว่า นักเรียนมีการแสดงออกทางพฤติกรรมในขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) คือ แสดงความรู้สึกนึกคิดของตนมากขึ้น ทั้งจากผลงานของตนเอง ผลงานของนักเรียนคนอื่น และการแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกต่างๆ ในการทำกิจกรรมที่เป็นสิ่งที่ตนเองเข้าใจ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดแหวกแนว และ มีความรู้สึกที่ลึกซึ้งต่อข้อสงสัย และใช้เกณฑ์การตัดสินที่เป็นไปได้ด้วยตนเอง เมื่อนักเรียนเกิดการเรียนรู้ทางสุนทรียะและตอบสนองด้วยการสื่อความหมายออกมาทางผลงานศิลปะของตน คือ กระบวนการสำคัญในการพัฒนาผลงานของตนต่อไป และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Malin (2008) ที่สรุปผลได้ว่า ผลงานศิลปะ คือ สื่อในการตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงความคิดในโลกของเด็ก วิธีการในการสร้างความหมายที่เกิดขึ้นผ่านการทำผลงานศิลปะ คือ แรงหนุนให้เกิดโครงการส่วนบุคคลที่เด็กสร้างขึ้นด้วยตนเอง การเชื่อมต่อตนเองกับสังคมวัฒนธรรม การบอกเล่าเรื่องราวด้วยจินตนาการ ค้นหาความคิดและปรับเปลี่ยนโลกของเด็กด้วยการสื่อความหมายเกิดการรับรู้ต่อเนื้อหาที่สอนในด้านอื่นๆ ตามมา เช่น ทางด้านการเชื่อมโยงความคิดส่วนตัว ที่มาพร้อมกับพฤติกรรมการคำนึงถึงสิ่งที่ปรากฏแก่สายตา และความสนใจต่อสี เมื่อนักเรียนเกิดความสนใจแล้วนักเรียนจะตอบสนองต่อสีและบรรยายหย่าๆ

1.4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์

1.4.1 ความพึงพอใจของนักเรียน จากแบบประเมินความพึงพอใจของ

นักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ พบว่า ในทุกกิจกรรมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ซึ่งกิจกรรมที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ กิจกรรมที่ 3 ดินแดน Barbapapa ($\bar{x} = 4.00$) และรองลงมาคือ กิจกรรมที่ 7 โรงละครของฉัน ($\bar{x} = 3.85$) โดยทั้ง 2 กิจกรรม พบว่า เป็นรูปแบบกิจกรรมที่ใช้แหล่งการเรียนรู้หรือสื่อที่เด็กชื่นชอบมากที่สุด คือ คลิปการ์ตูน Barbapapa (5 นาที) ซึ่งใช้เปิดก่อนทำกิจกรรมกลุ่ม และ การแสดงละครพร้อมกับการเล่นดนตรีสด ซึ่งทำให้เด็กเกิดพฤติกรรม ความสนใจต่อเนื้อหา การเชื่อมโยงความคิดส่วนตัวและค่านึงสิ่งที่ได้ดูมาให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่สอน ก่อนทำผลงานศิลปะ สอดคล้องกับ จี ศรีนิวาสน์ (2534) กล่าวว่า ลักษณะทั่วไปของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ คือ การทำให้กิจกรรมในชีวิตจริงหยุดพักชั่วคราว เช่น การดูละคร ซึ่งสร้างความเพลิดเพลิน มีอารมณ์ร่วม ดึงดูดใจให้ห่างจากความความจริง หรือ ช่องว่างทางจิต

1.4.2 ความพึงพอใจของนักเรียน จากแบบสำรวจความพึงพอใจของ

นักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับเห็นด้วยมาก ซึ่งนักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดต่อการจัดกิจกรรมจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ คือ นักเรียนใฝ่ฝันที่จะแสดงผลงานศิลปะของตนเอง ($\bar{x} = 3.97$) รองลงมาคือ นักเรียนชอบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ ($\bar{x} = 3.92$) สอดคล้องกับ อารีย์ สุทธิพันธุ์ (2551) ที่กล่าวว่า การรับรู้ตามความรู้สึกรู้สึกของแต่ละบุคคลที่เป็นผลมาจากสิ่งเร้าตามธรรมชาติแวดล้อม ถ้าได้รับการพัฒนาและส่งเสริมและสนับสนุนตามลำดับขั้นอย่างเหมาะสมแล้ว ก็จะสามารถช่วยพัฒนารสนิยมของบุคคลนั้น และจะช่วยให้มีทัศนคติความงามต่างๆ เกิดขึ้น

1.4.3 ความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรม คือ นักเรียนส่วนมากรู้สึกชอบการ

ทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ (32 คน) คิดเป็นร้อยละ 82.05 เพราะ สนุกสนาน อาจารย์สอนดี และรักศิลปะ เป็นต้น โดยนักเรียนชอบกิจกรรมโรงละครของฉันมากที่สุด (15 คน) คิดเป็นร้อยละ 38.46 รองลงมาคือ ปริศนากล่องดำ (9 คน) คิดเป็นร้อยละ 23.07 และกิจกรรมที่ต้องการเพิ่มเติมในการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์มากที่สุด คือ มีการเล่นเกมหรือการแข่งขันก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ (27 คน) คิดเป็นร้อยละ 69.23

สรุปผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษา

ศาสตร์ คือ ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับเห็นด้วยมาก กิจกรรมที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดใน 3 อันดับแรก คือ กิจกรรมดินแดน Barbapapa กิจกรรมโรงละครของฉัน และกิจกรรมปริศนากล่องดำ นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านการแสดงผลงานศิลปะของตนเอง

รองลงมา คือ นักเรียนชอบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบ้นเทิง และกิจกรรมที่ควรมีเพิ่มเติม คือ มีการเล่นเกมหรือการแข่งขันก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ

2. การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบ้นเทิงที่เหมาะสมกับเด็กอายุ7-9ปี

รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบ้นเทิงที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี สามารถจัดกิจกรรมได้ทั้งนอกห้องเรียนและในห้องเรียน เป็นการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ที่มีการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่น่าสนใจและสนุกสนาน การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็ก เด็กมีอิสระในการตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ภายใต้การดูแลของครู มีสื่อที่แปลกใหม่และน่าสนใจที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Thompson et al. (2012) พบว่า เด็กได้เรียนรู้ การใช้วัสดุในงานศิลปะด้วยวิธีการไม่ตายตัว เกิดการดัดแปลงและการปรับให้เข้ากับจุดมุ่งหมายในการทำงานศิลปะของตนเอง ในโครงการที่ครูกำกับ ในขณะที่เด็กปรับเปลี่ยนกิจกรรมในห้องศิลปะให้เข้ากับผลงาน เด็กๆ ได้พัฒนาศิลปะจากการฝึกฝนผ่านสังคม ดังเป็นศิลปินและผู้เข้าร่วมอย่างเต็มตัว ซึ่งกิจกรรมที่สร้างการเรียนรู้ในสิ่งแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดบรรยากาศที่สนุกสนานทั้งในและนอกห้องเรียนที่ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้อย่างเต็มที่ และมีอุปกรณ์ที่เตรียมพร้อมในทุกกิจกรรม ที่ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจและพฤติกรรมอันพึงประสงค์ คือ การสังเกต การพิจารณา การริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง ความร่วมมือ การทดลอง และการวิเคราะห์ และสอดคล้องกับ Fujie (2003) เสนอว่า การบูรณาการศิลปะ คือ การใช้วัตถุจริงจัง ที่อยู่อาศัยจริง และสิ่งแวดล้อมจริง เพื่อทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ตามเป้าหมาย และปฏิริยาที่เกดจากการสัมผัส ที่ส่งผลถึงการปรับโครงสร้างของสติปัญญา และเด็กได้โอกาสในการคิดและเรียนรู้แบบใหม่ที่มีอยู่ในกิจกรรมที่มีการทำงานแบบปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลและสภาพแวดล้อม

รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบ้นเทิง มีขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้นตอน คือ

1) ขั้นนำ มีการใช้สื่อในหลายรูปแบบทั้งสื่อMultimedia สื่อสิ่งประดิษฐ์ การแสดงละคร และการเล่นดนตรี ที่เด็กชื่นชอบ เช่น การ์ตูน เพลง เป็นต้น ดังนั้นควรจัดกิจกรรมกระตุ้นความสนใจ ความอยากรู้ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำหายความสามารถ ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจมากที่สุด เพื่อให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการสังเกตและพิจารณาอย่างละเอียด ริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งตรงกับ Torrance (1962) เด็กวัยนี้จะรักเรียน อยากรู้อยากเห็นมากขึ้น เอาแต่ใจตนเอง ใช้ตนเองเป็นศูนย์กลาง ระยะนี้เป็นเวลาที่จะใช้ความคิดสร้างสรรค์ผ่านบทเรียน นิทาน หรือการอธิบาย

2) ขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เป็นกิจกรรมที่มีเกม หรือ กิจกรรมสั้นๆ มีสื่อที่มีช่วงเวลาที่เหมาะสมในแต่ละกิจกรรม เพื่อกระตุ้นความน่าสนใจอีกครั้ง ดังนั้นควรจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจมากที่สุดอีกครั้งในกิจกรรมที่ทำหายมากขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้เกิดพฤติกรรมความร่วมมือและการทดลอง ซึ่งตรงกับ Gardner and Winner (1982) ได้เสนอความสัมพันธ์ระหว่าง

ส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะกับพัฒนาการทางศิลปะ ที่เรียกว่า เส้นโค้งตัวของพัฒนาการศิลปะ (U-curve of Graphic Development) ไว้ว่า เด็กในวัย 5 ขวบจะมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการสูง ซึ่งจะลดลงมาเรื่อยๆ ตามลำดับอายุ จนอายุ 8 ขวบ จะเริ่มคงที่ จนกระทั่งอายุ 11 ปี หากไม่มีแรงกระตุ้นใดๆ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ก็จะคงที่เหมือนคนปกติธรรมดาทั่วไป แต่หากมีการกระตุ้นขึ้นในช่วงวัยรุ่น ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเขาจะสามารถพัฒนาต่อเนื่องไป จนสามารถเป็นศิลปินตัวน้อยๆ ได้ไปจนถึงเป็นศิลปินมืออาชีพในอนาคต

3) ชั้นดำเนินงาน มีการตั้งหัวข้อที่น่าสนใจ โดยนักเรียนมีอิสระในการเปลี่ยนหัวข้อหรือผลงานได้เองตามความเหมาะสม ทำให้เกิดพฤติกรรมการทดลองและการทำซ้ำ

4) ชั้นสรุป มีการแสดงความคิดเห็นในผลงานที่น่าสนใจในทุกกิจกรรม โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกผลงาน ทำให้เกิดพฤติกรรมการวิเคราะห์

จากขั้นตอนสำคัญของรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาค้นคว้า 4 ขั้นตอน มีกระบวนการที่สำคัญที่เกิดขึ้นคือ เด็กเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ในการตัดสินใจด้วยตนเอง เรียนรู้อย่างมีความสุขในวิถีของธรรมชาติของเด็กนั่นคือ การเล่น สอดคล้องกับ White (2003) ที่เสนอว่าศึกษาค้นคว้าของเด็ก คือ การเล่น ที่มีทั้งด้านการศึกษา 100% และ ด้านความบันเทิง 100% การเล่นคือ วิธีการหลักที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดของการเรียนรู้ และ Pitri (2001) กล่าวว่า “การเล่นเป็นไปตามธรรมชาติและสมัครใจที่จะเล่น ไม่เป็นภาระ เป็นอิสระที่เลือกได้โดยผู้เล่น” กิจกรรมมีบรรยากาศที่สนุกและน่าดึงดูดใจ เด็กเกิดประสบการณ์ใหม่ผสมผสานเข้ากับประสบการณ์เดิมของตน โดยเด็กเกิดการทดลองและทำซ้ำ สอดคล้องกับ McFee and Degge (1977) ให้ความสำคัญกับผู้เรียนโดยนำเสนอการรับรู้ศิลปะของเด็กโดยผ่านการเรียนรู้ 2 ระยะ ซึ่งจะสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้กลับเข้าหาตัวเด็กทั้ง 2 ระยะ และให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อม โดยมีเด็กเป็นศูนย์กลาง โดยเริ่มจากการเตรียมความพร้อมของเด็ก ซึ่งเด็กแต่ละคนจะมีพื้นฐานการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ทั้งจิตวิทยาสิ่งแวดล้อมและสิ่งแวดล้อมเชิงทัศน์ ต่อไปคือ การจัดการข้อมูล เพื่อลงมือปฏิบัติและและตอบสนองต่อศิลปะ และสุดท้ายคือ การสะท้อนกลับเพื่อเรียนรู้ตัวเองว่าได้ประสบการณ์อะไรบ้าง และเตรียมการรับรู้ในครั้งใหม่ หรือ ประสบการณ์ใหม่

3. แนวทางในการจัดกิจกรรมแนวศึกษำบันเทิง

ผู้วิจัยได้เสนอแนวทางที่เกี่ยวข้องกับหลักการสำคัญ ขั้นตอนจัดการเรียนรู้ และการประเมินผล ที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมใน 1 คาบ (50 นาที) ไว้ดังนี้

3.1 หลักการสำคัญ มีส่วนประกอบ คือ

3.1.1 รูปแบบการจัดกิจกรรม คือ การเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน โดยใช้สื่อ หรือ กิจกรรมต่างๆ เป็นเครื่องมือในการสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบสำคัญดังนี้ 1) รูปแบบเป็นกิจกรรมตามอัธยาศัย หรือ กระบวนการที่มีความยืดหยุ่น มีการออกแบบให้น่าสนใจ น่าสนใจ สร้างแรงดึงดูด ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน มีอารมณ์ร่วม เอาใจใส่ และสนใจเนื้อหาที่เชื่อมโยงความคิดของผู้เรียนโดยฉับพลัน 2) สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย มีเกมหรือกิจกรรมการเล่นที่ท้าทาย น่าตื่นเต้น ลึกลับ ที่มาพร้อมกับความสนุกสนาน ความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ โดยผู้เรียนไม่สามารถคาดเดาได้ว่า กิจกรรมในแต่ละครั้งจะเป็นรูปแบบใด ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดปฏิภำณไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งสื่อการเรียนรู้ที่เด็กชื่นชอบมากที่สุด คือ คลิปการ์ตูน การเล่นเกมดนตรีสด และการแสดงละครสด

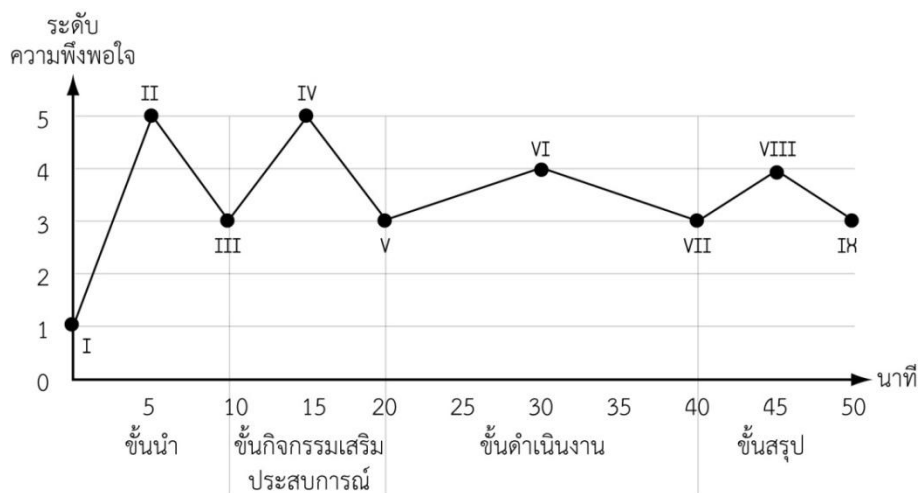
3.1.2 ผู้เรียน เป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ ที่เกิดจากความสนใจและการทดลอง ผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม เช่น ครูกับนักเรียน นักเรียนกับนักเรียน นักเรียนกับสิ่งแวดล้อมทั้งในและนอกห้องเรียน เป็นต้น โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากที่สุด

3.1.3 ครู คือ ผู้จัดการเรียนรู้ ที่เตรียมแผนการเรียนรู้ หรือ โครงสร้างการจัดกิจกรรมที่เป็นระบบก่อน และเป็นดั่งพี่เลี้ยงที่ช่วยแนะแนวทางในช่วงแรก จนเด็กเกิดการเรียนรู้ มีอิสระในการดูแลและจัดการงานด้วยตัวของเด็กเอง

3.1.4 สิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้นักเรียนดำเนินกิจกรรมได้อย่างราบรื่น ดังนั้น สิ่งแวดล้อมรอบตัวนักเรียน ควรมีการปรับเปลี่ยนให้แปลกใหม่ให้เหมาะสมกับกิจกรรมอยู่เสมอ ทั้งทางด้านกายภาพ เช่น สื่อการสอน และสถานที่ที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เป็นต้น และทางด้านสังคม เช่น วัฒนธรรมพื้นถิ่น และ ครูกับนักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่สนุกร่วมกัน เป็นต้น

3.2 ขั้นตอนจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดกิจกรรมในแต่ละครั้งต้องขึ้นอยู่กับการจัดการของครู ปัจจัยความต้องการตามพัฒนาการของเด็ก สิ่งแวดล้อมของสถานที่ทำกิจกรรม และความเหมาะสมกับวัฒนธรรมในพื้นที่นั้นๆ ซึ่งยังคงมีการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีลำดับในการเรียนรู้และการปฏิบัติ ตามแผนภาพดังนี้



แผนภาพที่ 8 ขั้นตอนจัดการเรียนรู้แนวศึกษابันเทิง

1. ขั้นนำ มีการใช้สื่อในหลายรูปแบบทั้งสื่อ Multimedia สื่อสิ่งประดิษฐ์ การแสดงละคร และการเล่นดนตรี ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจและชื่นชอบมากที่สุด ทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการสังเกตและพิจารณาอย่างละเอียด ริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเริ่มจากจุดที่ 1-3 ดังนี้

จุดที่ 1 : ครูและนักเรียนมีการเตรียมพร้อม

ครูมีการเตรียมความพร้อมและหาหนทางในการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับปัจจัยความต้องการมาก่อนล่วงหน้า โดยมีสื่อที่สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้พึงพอใจได้รวดเร็วและกระตุ้นพลังความสนใจได้มากที่สุด นักเรียนเตรียมความพร้อมในการเปิดโอกาสในการรับรู้ประสบการณ์ใหม่

จุดที่ 2 : ครูกระตุ้นความกระหายใคร่รู้ให้แก่นักเรียน

ครูมีจิตวิทยาในการตั้งศักยภาพของนักเรียน ที่มีภูมิหลังที่แตกต่างกันให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เท่าเทียมกัน นักเรียนได้รับการกระตุ้นผ่านสื่อ ภายใต้อิทธิพลที่เกิดจากความสนุกจนเกิดความสนใจในเนื้อหาและเชื่อมโยงความคิดส่วนตัวไปกับการรับรู้ใหม่ ที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม เกิดการรับรู้และการตอบสนองในการทำกิจกรรม ทั้งพฤติกรรมการสังเกตและพิจารณาอย่างละเอียด

จุดที่ 3 : นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจ

ครูตั้งคำถามที่ท้าทายในการตอบที่เหมาะสมกับนักเรียนในทุกระดับความสามารถ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจ และเตรียมความพร้อมก่อนดำเนินกิจกรรมในขั้นตอนต่อไป เช่น ถ้า นักเรียนมีเวทมนต์จะเสกสื่ออะไรลงบนพระจันทร์ เพราะอะไร เป็นต้น นักเรียนรับข้อมูลและแรงบันดาลใจที่หลากหลาย กล้าแสดงออกในกิจกรรมที่แปลกใหม่ เช่น นักเรียนแสดงท่าทางโดยไม่พูด แล้วให้นักเรียนที่เหลือในห้องทายว่าเพื่อนต้องการบอกอะไรจากท่าทางนั้น เป็นต้น

2. ชั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เป็นกิจกรรมที่มีเกม หรือ กิจกรรมสั้นๆ มีสื่อที่มีช่วงเวลาที่เหมาะสมในแต่ละกิจกรรม เพื่อกระตุ้นความน่าสนใจอีกครั้ง ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมความร่วมมือ และการทดลอง โดยดำเนินการต่อเนื่องเป็น จุดที่ 4-5 ดังนี้

จุดที่ 4 : ครูกระตุ้นความกระหายใคร่รู้ให้แก่ผู้เรียนอีกครั้ง

ครูเสริมกิจกรรมที่ต่อเนื่องจากขั้นนำ โดยมีหัวข้อที่น่าสนใจ โดยสอดแทรกความรู้เบื้องต้นที่นักเรียนพึงได้รับตามระดับพัฒนาการ และสร้างกระบวนการกลุ่มที่เกิดการแข่งขันที่ใช้ระยะเวลาสั้นๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจอีกครั้ง เช่น ให้นักเรียนฟังเพลงที่ไม่รู้จักที่มีเนื้อหาสร้างจินตนาการได้มาก โดยให้นักเรียนจับกลุ่มเพื่อวาดภาพจากการฟังเพลง โดยใช้เวลา 1 นาที ในการวาดภาพ เป็นต้น นักเรียนให้อิสระตัวเองในการเล่น เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการแบบเต็มที่

จุดที่ 5 : นักเรียนประมวลความรู้

ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนอย่างเต็มที่ในการตัดสินใจ การแสดงความคิดเห็น แต่ยังคงดูแลและสนับสนุนความคิดของนักเรียนที่เอื้อประโยชน์ในการให้ความรู้กับนักเรียนคนอื่น นักเรียนเรียนรู้และแลกเปลี่ยนข้อมูลกับนักเรียนที่มีข้อมูลแตกต่างกัน เพื่อประมวลความรู้ที่เหมาะสมกับความสามารถของตนเองอีกครั้ง

3. ชั้นดำเนินงาน มีการตั้งหัวข้อที่น่าสนใจ โดยผู้เรียนมีอิสระในการเปลี่ยนหัวข้อ หรือ ผลงานได้เองตามความเหมาะสม ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมทดลองและการทำซ้ำ โดยดำเนินการต่อเนื่องเป็น จุดที่ 6-7 ดังนี้

จุดที่ 6 : นักเรียนเกิดความอยากรู้

ครูให้นักเรียนมีอำนาจในการจัดการได้ด้วยตนเอง โดยนักเรียนสามารถสร้างผลงานได้ตามอิสระที่ยังตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการในแต่ละครั้ง นักเรียนนำความรู้ที่ได้รับมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับตนเอง

จุดที่ 7 : นักเรียนเกิดความอยากทำ

ครูช่วยแนะแนวทางในบางครั้งบนพื้นฐานความสามารถในแต่ละคน นักเรียนลงมือทำงานด้วยตนเอง เกิดการดัดแปลง ทดลอง ทำซ้ำ และการปรับให้เข้ากับจุดมุ่งหมายในการทำงาน ศิลปะของตนเอง

4. ชั้นสรุป มีการแสดงความคิดเห็นในผลงานที่น่าสนใจในทุกกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกผลงาน ทำให้เกิดพฤติกรรมการวิเคราะห์ โดยดำเนินการต่อเนื่องเป็น จุดที่ 8-9 ดังนี้

จุดที่ 8 : ครูชักชวนนักเรียนให้เกิดความอยากแสดงออก

ครูสนับสนุนให้นักเรียนเกิดการแสดงออกที่ไม่ซ้ำกัน เช่น การแสดงความคิดเห็น การแสดงท่าทาง เป็นต้น โดยมีวิธีการที่หลากหลาย เช่น การจับสลากเพื่อเลือกผลงานออกมา นำเสนอ หรือ เล่นเกม “โดมิโน” คือ เมื่อนักเรียนคนแรกออกมานำเสนอผลงานตนเองแล้ว ต้องเลือกผลงานนักเรียนคนต่อไปต่อเนื่องไปเรื่อยๆ เป็นต้น นักเรียนเปิดโอกาสตัวเองในการพูด คิด และสื่อความหมายออกมา เพื่อเป็นการถ่วงถ่วงความคิดของตนเอง

จุดที่ 9 : ครูและนักเรียนสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้

ทั้งครูและนักเรียนต่างก็สะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ในแต่ละครั้งด้วยกัน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในครั้งต่อไป โดยครูทบทวนกิจกรรมในแต่ละครั้ง ทั้งภาพรวมในห้องเรียน และการพัฒนาของเด็กเป็นรายบุคคล เพื่อนำมาพัฒนาในกิจกรรมที่ต่อเนื่องกันไปเป็นลำดับ จากง่ายไปยาก เพื่อสร้างความท้าทายและดึงศักยภาพของนักเรียนออกมา จากการดูแลของครูในช่วงกิจกรรมแรกและให้อิสระมากที่สุดในการเรียนรู้ นักเรียนสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกัน และทบทวนประสบการณ์ที่ตนเองได้รับเพื่อเตรียมพร้อมรับการเรียนรู้ครั้งใหม่

สรุปแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แนวศึกษาค้นคว้า ประกอบด้วย 4 ขั้น ดังนี้ 1) ขั้นนำ ประกอบด้วย ครูและนักเรียนมีการเตรียมพร้อม ครูกระตุ้นความกระหายใคร่รู้ให้แก่ นักเรียน และนักเรียนเกิดแรงบันดาลใจ 2) ขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ประกอบด้วย ครูกระตุ้นความกระหายใคร่รู้ให้แก่ นักเรียนอีกครั้ง และนักเรียนประมวลความรู้ 3) ขั้นดำเนินงาน ประกอบด้วย นักเรียนเกิดความอยากรู้และความอยากทำ 4) ขั้นสรุป ประกอบด้วย ครูชักชวนนักเรียนให้เกิดความอยากแสดงออก และ ครูและนักเรียนสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้

3.3 การประเมินผล

การจัดกิจกรรมแนวศึกษาค้นคว้าเน้นกระบวนการในการทำงานและพัฒนาการในภาพรวมมากกว่าผลงานหรือการทดสอบทางวิชาการ ดังนั้น การประเมินผลต้องขึ้นอยู่กับ จุดประสงค์การสอน เนื้อหาวิชา รูปแบบกิจกรรม อายุของนักเรียน และการพิจารณาของครู ทั้งนี้ควรให้ความสำคัญใน 2 ข้อแรก ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอการประเมินผลไว้ดังนี้

- 1) กระบวนการทำงาน
- 2) พัฒนาการผลงาน
- 3) ความสนใจต่อกิจกรรมและความรับผิดชอบ
- 4) การแสดงความคิดเห็น

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ควรมีรูปแบบกิจกรรมมีความหลากหลาย แปลกใหม่ ดังนั้นการจัดลำดับมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างความน่าสนใจ ควรวางแผนและเตรียมพร้อมมาอย่างดี โดยเหมาะสมกับเวลาและพัฒนาการของเด็ก ซึ่งในบางกิจกรรมสามารถเชิญวิทยากรที่มีความสามารถในด้านนั้นๆ มาเพิ่มเติมความรู้ที่แปลกใหม่ และนักเรียนไม่ควรเกิน 30 คน เพื่อสามารถจัดการกิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนในรายบุคคลได้

2. การจัดการกิจกรรมในโรงเรียนที่ขาดแคลนอุปกรณ์การเรียน สามารถดำเนินการได้ โดยขึ้นอยู่กับดุลพินิจของครู ในการตัดแปลงวัสดุและอุปกรณ์ ให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและวัฒนธรรมในท้องถิ่น ซึ่งอาจจะสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าในห้องเรียน

3. การทำงานกลุ่มมีผลงานที่น่าสนใจมากกว่าการทำงานเดี่ยว เพราะในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มมีความท้าทาย มีการแข่งขัน ทำให้ผลงานจะมีความคิดสร้างสรรค์ และแปลกใหม่

4. ครู หรือ ผู้จัดการเรียนรู้ มีบทบาทสำคัญมากในการจัดการกิจกรรมให้มีความสั่นไหวไปตามลำดับขั้นตอนในการเรียนรู้ ควรมีการเตรียมความพร้อมมาอย่างดี ครูควรมีหลากหลายบทบาทที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง มีจิตวิทยาในการชักจูง สร้างแรงดึงดูดใจ และเป็นผู้ใหญ่ที่เข้าใจเด็กอย่างแท้จริง

5. นักเรียนมีภูมิหลังความรู้ที่แตกต่างกัน ดังนั้น รูปแบบกิจกรรมต้องเป็นกลางที่ทำให้นักเรียนในทุกระดับความสามารถ ได้แสดงออกและมีพัฒนาการที่ดีขึ้น

6. การสร้างสิ่งแวดล้อมให้มีบรรยากาศที่แปลกใหม่หรือเข้ากับเนื้อหาที่จะสอน เช่น การเปลี่ยนผนังแต่ละด้านด้วยกระดาษสีต่างๆ ครูแต่งตัวให้เข้ากับเรื่องที่สอน สร้างความตื่นตัวและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมาก

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการกิจกรรมแนวศึกษابันเทิง ที่ส่งผลต่อพัฒนาการทางศิลปะในด้านอื่นๆ เช่น ด้านสติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น หรือ การเรียนรู้ในวิชาอื่นๆ เช่น ดนตรี และนาฏศิลป์ เป็นต้น

2. ควรมีการวิจัยการจัดการกิจกรรมแนวศึกษابันเทิงในช่วงวัยอื่นๆ เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นให้เหมาะสมกับในช่วงพัฒนาการนั้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- จี ศรีนิวาสน์. (2534). *สุนทรียศาสตร์ : ปัญหาและทฤษฎีเกี่ยวกับความงามและศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัย.
- ชนิดา ปันณะสฤษฏ์. (2554). *การนำเสนอแนวทางการจัดห้องเรียนศิลปะในโรงเรียนประถมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ชัยอนันต์ สมทวณิช. (2541). *เพลิน*. กรุงเทพฯ: บริษัท พี. เพรส.
- ชุตินา ธรรมรักษา. (2553). *การเรียนรู้แบบนักเรียนรู้เป็นศูนย์กลาง: ทำความเข้าใจตำนานอย่างลึกซึ้ง*. สืบค้น 15 กันยายน 2556, จาก <http://sclthailand.org/Th/2011/08/student-centered-learning-demystifying-the-myth/>
- เทียมยศ ปะสาวะโน. (2553). *การพัฒนาศูนย์ศึกษากันเองเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).
- โทรทัศน์ครู. (2555). *การจัดการเรียนรู้ศิลปะในระดับประถมศึกษา*. สืบค้น 23 กันยายน 2556, จาก <http://www.thaiteachers.tv/>
- ธัญญา เรื่องแก้ว. (2550). การทดสอบทางการศึกษา (O-NET) สำคัญอย่างไร. *วารสารวิชาการ*, 10(4).
- ธาริน กลิ่นเกษร. (2554). *ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- น้ำมนต์ เรื่องฤทธิ์. (2553). *การพัฒนารูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษากันเองเพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกด้วย วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร และทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทยและนักเรียนเกาหลีใต้*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร).

- ฝ่ายตำรา โรงเรียนรุ่งอรุณ. (2550a). *มากกว่าศิลปะ : ปั่นดิน ปั่นใจ*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท แพลนพรีนซ์ติ้ง จำกัด.
- ฝ่ายตำรา โรงเรียนรุ่งอรุณ. (2550b). *มากกว่าศิลปะ : ลอกลายงานไทย*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท แพลนพรีนซ์ติ้ง จำกัด.
- ฝ่ายตำรา โรงเรียนรุ่งอรุณ. (2550c). *มากกว่าศิลปะ : ลองเล่นกับธรรมชาติ*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท แพลนพรีนซ์ติ้ง จำกัด.
- ฝ่ายตำรา โรงเรียนรุ่งอรุณ. (2550d). *มากกว่าศิลปะ : หุ่นเงา*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท แพลนพรีนซ์ติ้ง จำกัด.
- ฝ่ายตำรา โรงเรียนรุ่งอรุณ. (2550e). *มากกว่าศิลปะ : อุปกรณ์ศิลปะจากธรรมชาติ*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท แพลนพรีนซ์ติ้ง จำกัด.
- มัย ตะติยะ. (2547). *สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วาดศิลป์ จำกัด.
- ศูนย์ข้อมูลความรู้ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน. (2555). *การศึกษาอาเซียน AEC และการศึกษาของประเทศสิงคโปร์* สืบค้น 1 ตุลาคม 2556, จาก <http://www.thai-aec.com/93#ixzz2gT9j7v00>
- สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2556). *หนังสือสื่อการเรียนรู้ แรงบันดาลใจจากศิลปินต้นแบบ*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงวัฒนธรรม.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน. (2557). *อภิวัฒน์การเรียนรู้...สู่จุดเปลี่ยนประเทศไทย*. สืบค้น 5 กรกฎาคม 2558, จาก <http://seminar.qlf.or.th/Archive/View/32>
- หทัยรัตน์ พึ่งประยูรพงศ์. (2553). *การศึกษาการรับรู้เชิงสุนทรีย์ของนักเรียนประถมศึกษาที่มีต่องานศิลปะ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาศิลปะ ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง)*. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- อารีย์ สุทธิพันธุ์. (2551). *ผลึกความคิดศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อำไพ ตีรณสาร. (2536). ขยายมุมมองการเรียนรู้ศิลปะ. *วารสารครุศาสตร์*, 22(1), 64-76.
- เอี่ยมพร หลินเจริญ, สิริศักดิ์ อาจิวชัย และ ภริภา จันทรอินทร์. (2552). *รายงานการวิจัย เรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ทำให้คะแนนการทดสอบ O-NET ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ต่ำ*. สถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน).

ภาษาอังกฤษ

- Berghoff, B., Borgmann, C. B. and Parr, N. C. (2005). *Arts together: steps toward transformative teacher education*. Reston Virginia: National Art Education Association.
- Broudy, H. S. (1972). *Enlightened Cherishing: An Essay on Aesthetic Education*. Illionios: University of Illionois Press.
- Edgens, J., Nickel, P. and Morey, E. (2000). *Edutainment: Critical Inquiry, Reading, Writing, and Speaking in Large Environment and Natural Resource Survey Courses*. Retrieved 1 October 2013, from <http://www.cnr.usu.edu/quinney/files/uploads/UENR3.pdf>
- Edutoopia. (2011). *Six Scaffolding Strategies to Use with Your Students*. Retrieved 11 November 2012, from www.edutoopia.org/blog/scaffolding-lessons-six-strategies-rebecca-alber
- Edutoopia. (2012). *The Art of Facilitating Teacher Teams*. Retrieved 11 November 2012, from www.edutoopia.org/blog/facilitating-teacher-teams-elena-aguiar
- Fujie, M. (2003). A Comparative Study of Artistic Play and Zoukei-Asobi, *Journal of Aesthetic Education*. 37(4), 107-114.
- Gardner, H. and Winner, E. (1982). *First intimations of artistry*. In S. Strauss (Ed.). *U-Shaped Behavioral Growth*. New York: Academic Press.
- Koster, J. B. (2009). *Growing Artists: Teaching the Arts to Young Children*. New York: Thomson Delmar Learning: Clifton Park.
- Lowenfeld, V. and Brittain, W. L. (1964). *Creative and Mental Growth (4th edn)*. New York: Macmillan.
- Lowenfeld, V. and Brittain, W. L. (1982). *Creative and Mental Growth (7th edn)*. New York: Macmillan.
- Malin, H. (2008). *Making meaning: Children's art making as a way of learning*. (PH.D. Dissertation), Stanford University.
- McFee, J. K. and Degge, R. M. (1977). *Art Culture and Environment: A catalyst for Teaching*. California: Wadsworth Publishing Company, Inc.

- Michael, B. (2007). Edutaining: Creating Interest in the Classroom: Eight Simple Steps. Retrieved 18 November 2013, from <http://importantnews.org/edutaining.html>
- Nemec, J. and Trna, J. (2007). *Edutainment or Entertainment: Education Possibilities of Didactic Games in Science Education*. Paper presented at the International Council for Children's play, Brno Conference, Czech Republic.
- Okan, Z. (2003). Edutainment: is learning at risk?. *British Journal of Educational Technology*, 34(3), 255-264.
- Parson, M. J. (1987). *How We Understand Art: A Cognitive Developmental Account of Aesthetic Experience*. New York: Cambridge University Press.
- Paterakis, A. G. (1979). *Art Education: Senior High School (Fourth Printing)*. Virginia: The National Art Education Association.
- Piaget, J. (1983). *Piaget's theory*. In P. Mussen (ed). *Handbook of Child Psychology*. . New York: Wiley.
- Pitri, E. (2001). The Role of Artistic Play in Problem solving. *Art Education*, 54(3), 46-51.
- Rogers, E. M. and Shefner, C. L. (1994). *The history of entertainment – education strategies*. Paper presented at the In the Centers of Disease Control and Prevention Conference on Using Entertainment – Education to Reach a Generation at Rick, Atlanta.
- Short, K., Harste, J. and Burke, C. (1996). *Creating classrooms for authors and inquirers*. Portsmouth, NH: Heinemann Publishing Company.
- Singer, D. G. and Ravenson, T. A. (1978). *A Piaget Primer: How a Child Thinks*. New York: Plume Publishing Company.
- The American Heritage Dictionary. (2014). *Edutainment*. Retrieved 29 August 2013, from <https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=Edutainment&submit.x=20&submit.y=21>
- Thompson, M. C., Ruthmann, S. A., Anttila, E. and Doan, W. J. (2012). Creating a Children's Art World: Negotiating Participation, Identity, and Meaning in the Elementary School Art Room. *International Journal of Education & the Arts*, 13(6), 1-22.

Torrance, E. P. (1962). *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall Publishing Company.

White, R. (2003). *That's Edutainment*. Retrieved 29 August 2013, from <http://www.whitehutchinson.com/leisure/articles/edutainment.shtml>

White, R. (2004). *Edutainment: The Next Big Thing*. Retrieved 7 July 2014, from <https://www.whitehutchinson.com/news/downloads/IAAPAEdutainmentSeminar.pdf>

Yenawine, P. and Housen, A. (2000). *Visual thinking strategies: Understanding in the basics*. New York.







ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทินกร บัวพูล
อาจารย์สอนวิชาศิลปศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม
2. อาจารย์วิรัตน์ คุ่มคำ
อาจารย์สอนวิชาศิลปศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียนวัดสี่สุก
3. อาจารย์ธนะยุทธ พลเดช
อาจารย์สอนวิชาศิลปศึกษาระดับประถมศึกษา อาจารย์โรงเรียนเพลินพัฒนา
4. อาจารย์ วีรยุทธ เกิดในมงคล
อาจารย์ประจำภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
5. นางสาวอิษฎา อัยศิริ
กรรมการผู้จัดการบริษัท มิราเคิล มัชรูม จำกัด และพิธีกรรายการขบวนการFUNน้ำนม (Thai PBS)

รายนามผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกภาพผลงานศิลปะ

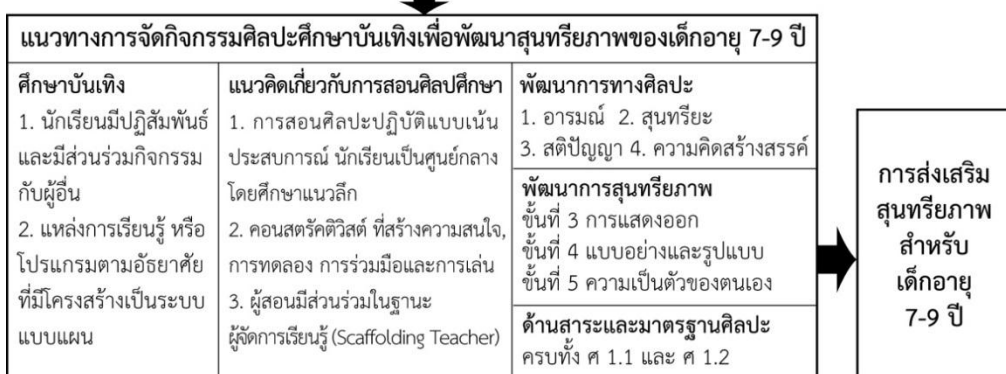
1. รองศาสตราจารย์สัญญา วงศ์อร่าม
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. รองศาสตราจารย์สมโภชน์ ทองแดง
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์สมศักดิ์ ศิริวิโรจน์สกุล
อาจารย์สอนวิชาศิลปศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

ภาคผนวก ข
การพัฒนากรอบแนวคิดการศิลปะแนวศึกษابันเทิง

1. กรอบแนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี
แผนภาพที่ 9 กรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย
2. การวิเคราะห์การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง
ตารางที่ 11 การวิเคราะห์ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง
ตารางที่ 12 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง 9 สัปดาห์

1. กรอบแนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศาสตร์ที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี
แผนภาพที่ 9 กรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย

| สภาพปัญหาการจัดการศึกษาของประเทศไทย | |
|--|--|
| 1. ครูสอนให้ ฟัง อ่าน ท่อง จำ นักเรียนจึงไม่กระตือรือร้น หรือ ขาดทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ และไม่มีความคิดสร้างสรรค์ 2. การทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมพื้นฐาน (O-NET) มีคะแนนผลการสอบต่ำมาก จากความไม่สอดคล้องระหว่างแนวทางการจัดการเรียนรู้กับสิ่งที่นำมาวัดในแบบทดสอบ และทัศนคติของครู ผู้ปกครอง รวมทั้งสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันไปของนักเรียน 3. ประสิทธิภาพการจัดการศึกษาของไทย มีปัญหา 4 ด้าน คือ 1) ทรัพยากรด้านการศึกษา ไทยลงทุนพัฒนาผู้เรียนเพียง 4.5 % 2) เด็กด้อยโอกาสทางการศึกษา เพราะมีเด็กที่ยังไม่เข้าถึงการศึกษาภาคบังคับถึง 10% และเด็กที่หลุดออกจากระบบการศึกษา 3-5 ล้านคน ซึ่งกระทบต่ออัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจของประเทศไทยสูงถึง 3% ต่อปี 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของเด็กไทย เกือบครึ่งของประเทศก้อยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐาน และ 4) ผลลัพธ์ด้านสังคมและเศรษฐกิจ ที่คุณภาพแรงงานไทย 80% ยังเป็นแรงงานไร้ฝีมือ (เอี่ยมพร หลินเจริญ, สิริศักดิ์ อาจวิชัย และภริกา จันทรินทร์, 2552 ; ชูติมา ธรรมรักษา, 2553 ; สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2557) | |
| หลักการพัฒนาการจัดการศึกษาศาสตร์ที่ส่งเสริมสุนทรียภาพ | |
| พัฒนาการทางศิลปะของเด็กอายุ 7-9 ปี คือ ชั้นเขียนภาพอย่างมีความหมาย (The Schematic Stage) เด็กอายุ 7-9 ปี มีความเข้าใจในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง และสิ่งแวดล้อมมากขึ้น จะวาดสิ่งต่างๆ โดยใช้รูปทรงเรขาคณิตเข้ามาประกอบลักษณะของการวาด จะปรากฏเห็นเป็นรูปเป็นร่างที่แน่นอน และมีลักษณะเฉพาะของตนเอง โดยจะมีความสัมพันธ์ระหว่างความคิด อารมณ์ ความรู้สึก (Lowenfeld and Brittain, 1964) | แนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปะศึกษา แนววิธีการสอนศิลปะศึกษา 1. การสอนศิลปะปฏิบัติ 1.1 การสอนแบบเน้นประสบการณ์ 1.2 แนวการสอนแบบมีศิลปินเป็นแบบอย่าง 1.3 แนวการสอนแบบมีนักเรียนเป็นศูนย์กลาง 1.3.1 แบบเปิดเสรี 1.3.2 แบบการศึกษาแนวลึก 1.4 การศึกษาแบบผสมผสาน 2. การสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ 3. การสอนศิลปนิยม (Paterakis, 1976) |
| ศึกษาศาสตร์ หมายถึง เป็นการเรียนด้วยความสนุกสนานที่ส่งเสริมการเรียนรู้ โดยนำความโดดเด่นของทั้งการศึกษาและความบันเทิงเข้าไว้ด้วยกัน โดยมีข้อบ่งชี้ดังนี้ 1. นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วม 1.1 เปิดเสรีในการทำกิจกรรมและไร้กฎเกณฑ์ 1.2 มีโครงสร้างที่เป็นระบบหรือขอบเขตที่ชัดเจน 2. นักเรียนไม่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและรับสารจากประสบการณ์ตรง 2.1 มีตำแหน่งและมีขอบเขต 2.2 การสำรวจและการเลือกเองได้ตามใจชอบ (White, 2003) | คอนสตรัคติวิสต์ 1. ส่งเสริมให้เด็กได้ทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง (ความสนใจ, การเล่น, การทดลอง, ความร่วมมือ) 2. บทบาทครูเป็นเสมือนผู้แนะนำ (การเป็นครูผู้สอนไปสู่การเป็นผู้สร้าง, ใช้การเสริมแรงไปสู่ความสนใจ, เปลี่ยนการบังคับควบคุมในการพัฒนาเด็กให้มีการพึ่งพาตนเอง) 3. การส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสที่จะร่วมมือกับบุคคลอื่น และมีโอกาสได้เรียนรู้ และแก้ปัญหาความขัดแย้งท่ามกลางชีวิตในสังคม (Singer and Reveson, 1996) บทบาทของครูที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ 1. บทบาทในฐานะผู้จัดการและผู้อำนวยความสะดวก 2. บทบาทในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ (Edutopia, 2011) |
| ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ หมายถึง ประสบการณ์ที่เกิดจากการรับรู้ทางประสาทสัมผัสที่สามารถถอยถึงอารมณ์ความรู้สึก ทำให้เกิดความพึงพอใจที่เกิดจากการเลือกด้วยตนเอง โดยไม่หวังสิ่งใดตอบแทน ทำให้เกิดประสบการณ์รับรู้ตามพัฒนาการทางสุนทรียภาพที่มี 5 ระดับ คือ 1. ความชื่นชอบ 2. ความงามและเหมือนจริง 3. การแสดงออก 4. แบบอย่างและรูปแบบ 5. ความเป็นตัวของตนเอง (Parsons, 1987) | |



2. การวิเคราะห์การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบ้นเทิง

จากการวิเคราะห์ตัวชี้วัดในบริบทของการจัดกิจกรรมศิลปะแนวทางการศึกษำบ้นเทิง จากต้นแบบกิจกรรมศิลปะ ทั้งหมด 20 กิจกรรม มีหลักการสำคัญ คือ

1. ด้านศึกษำบ้นเทิง โครงสร้างในการจัดกิจกรรมคือผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เป็นระบบ โดยมีแหล่งเรียนรู้แบบโปรแกรมตามอธยาศัย เช่น TK Park เป็นต้น หรือโปรแกรมในศูนย์การศึกษาทางนิเวศวิทยา เช่น สวนสัตว์ เป็นต้น

2. ด้านแนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปะศึกษา นักเรียนเป็นศูนย์กลางที่ศึกษาแนวคิดที่เน้นประสบการณ์ มีหลักคอนสตรัคติวิสต์ ที่สร้างความสนใจ การทดลอง การร่วมมือ และการเล่น ผู้สอนมีส่วนร่วมในในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ (Scaffolding Teacher)

3. ด้านพัฒนาการทางศิลปะ ควรมีการพัฒนาให้ครบทุกด้าน แต่เน้นด้านอารมณ์ สติปัญญาสุนทรีย์ และความคิดสร้างสรรค์

4. ด้านพัฒนาการทางสุนทรีย์ภาพ การจัดกิจกรรมสามารถพัฒนานักเรียนให้มีพัฒนาการทางสุนทรีย์ภาพในชั้นที่ 3 การแสดงออก หรือ มากกว่านั้น

5. ด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ มีทั้งมาตรฐาน ศ 1.1 และมาตรฐาน ศ 1.2

โดยนำมาวิเคราะห์ข้อมูลกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษำบ้นเทิง ทั้งหมด 9 กิจกรรม เพื่อดำเนินการทดลอง ระยะเวลา 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที โดยมี 2 กิจกรรม เพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบทดสอบสุนทรีย์ภาพ ก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือขึ้นโดยใช้แนวทางการศึกษำบ้นเทิงของ White (2003) ร่วมกับทฤษฎีพัฒนาการสุนทรีย์ภาพของ Michael J. Parsons (1987) ดังรายละเอียดที่อธิบายในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 12 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษาศิลปะแบบบูรณาการ 9 สัปดาห์

| สัปดาห์ที่ | ชื่อกิจกรรม | เนื้อหาสาระการเรียนรู้ | รูปแบบกิจกรรม | หมายเหตุ |
|------------|----------------------|---|---|---|
| 1 | มาเรียนปนเล่นกันเถอะ | - สุนทรียภาพ | ปฐมนิเทศรายวิชา ผู้สอนแนะนำและเตรียมความพร้อมกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศิลปะแบบบูรณาการ นักเรียนทำแบบทดสอบสุนทรียภาพ ก่อนเรียน (Pre-test) | กิจกรรมที่ 2-9 ผสมผสานกลยุทธ์การเรียนรู้การสอนของ Berghoff, Borgmann and Parr (2005) |
| 2 | หน้ากากของฉันทน์ | - สุนทรียภาพ - เรื่อง เส้น | นักเรียนวาดเส้นแสดงความรู้สึกผ่านเพลง โดยมี Pablo Picasso เป็นศิลปินต้นแบบ | กลยุทธ์ Aesthetic Scanning |
| 3 | สีสร้างภาพ | - สุนทรียภาพ - เรื่อง สี | นักเรียนดูคลิปเพลงการ์ตูนและแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ด้วยสีบนกระดาษ | กลยุทธ์ Graffiti Boards |
| 4 | ดินแดน Barbapapa | - สุนทรียภาพ - เรื่อง รูปร่าง | นักเรียนดูคลิปเพลงการ์ตูนและทำผลงาน Collage ตัวละครที่เกิดจากการจับฉลาก | กลยุทธ์ Transmediation |
| 5 | ปริศนากล่องดำ | - สุนทรียภาพ - เรื่อง รูปทรง | นักเรียนสัมผัสสิ่งของในกล่องปริศนา และวาดออกมาตามจินตนาการ ทำตัวละครที่ทำมาจากแกนกระดาษทิชชู | กลยุทธ์ Sketch to Stretch |
| 6 | ภาพพิมพ์สนามเด็กเล่น | - สุนทรียภาพ - เรื่อง พื้นผิว | นักเรียนดูคลิปการ์ตูน 2 เรื่องเพื่อดูความแตกต่างของตัวละคร และหาพื้นผิวที่เหมาะสมกับมังกรนอกห้องเรียน | กลยุทธ์ Compare and Contrast Revisions |
| 7 | มังกรเต้นระบำ | - สุนทรียภาพ - เรื่อง พื้นผิว | นักเรียนออกแบบมังกร โดยดึงลักษณะเด่นของมังกรทั้ง 2 ทวีปมาผสมผสานเอง นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศิลปะแบบบูรณาการและแบบสอบถามทั่วไป | กลยุทธ์ Compare and Contrast Revisions |
| 8 | โรงละครของฉันทน์ | - สุนทรียภาพ - การเลือกวัสดุและวิธีการ | ผู้สอนและผู้ช่วยสอนแสดงละครหุ่นเงา และเล่นดนตรีประกอบการแสดง นักเรียนทำตัวละครหุ่นเงาและแสดงละครร่วมกัน | กลยุทธ์ Art Immersion |
| 9 | ดูภาพเพลินเพลิน | - สุนทรียภาพ - ศิลปะวิจารณ์ | ผู้สอนสรุปกิจกรรม ประมวลความรู้และประสบการณ์ทางสุนทรียะจากการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศิลปะแบบบูรณาการ และนักเรียนทำแบบทดสอบประสบการณ์ทางสุนทรียะหลังเรียน (Post-test) | กลยุทธ์ Visual Thinking Strategies |

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง
2. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง
3. แบบทดสอบสุนทรียภาพ
4. คู่มือสำหรับการวิเคราะห์ประสบการณ์ทางสุนทรียะ
5. แบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ
6. แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง
7. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 1

วิชา ศิลปะ เพลิน เพลิน

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2557

ระดับอายุ 7-9 ปี

สัปดาห์ที่ 1

เวลาเรียน 1 คาบ

เรื่อง มาเรียนปनเล่นกันเถอะ

ผู้สอน น.ส.สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.2

ข้อ1. งานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมท้องถิ่น

ข้อ2. งานทัศนศิลป์จากวัฒนธรรมต่างๆ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบ้านเทิง
2. นักเรียนมีจุดมุ่งหมายในการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษา
3. นักเรียนมีประสบการณ์ทางสุนทรียะ

3. สารสำคัญ

1. การจัดกิจกรรมศึกษาบ้านเทิง คือ การเรียนด้วยความสนุกสนานที่ส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีความพึงพอใจสูงจากการทำกิจกรรมที่เปิดกว้างและจากการริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยจินตนาการของตนเอง โดยผู้เรียนต้องการที่จะลงมือทำเองหรือมีส่วนร่วม โดยเน้นกระบวนการทำงานมากกว่าผลลัพธ์ที่ออกมา

2. สุนทรียภาพเป็นการรับรู้ตามความรู้สึก เกิดความเพลิดเพลินและความพอใจที่เกี่ยวกับความงาม

4. สารการเรียนรู้

กิจกรรมศิลปะ หมายถึง ประสบการณ์การเรียนรู้ทางศิลปะ โดยมีกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ให้เกิดความชำนาญ ด้านทักษะ ทัศนคติ ความคิด และรูปแบบพฤติกรรมในทางสร้างสรรค์

ศึกษาบ้านเทิง หมายถึง การเรียนด้วยความสนุกสนาน โดยใช้สื่อและกิจกรรมต่างๆ เป็นเครื่องมือในการสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้

ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ หมายถึง ประสบการณ์ที่เกิดจากการรับรู้ทางประสาทสัมผัสที่สามารถบอกถึงอารมณ์ความรู้สึก ทำให้เกิดความพึงพอใจที่เกิดจากการเลือกด้วยตนเอง โดยไม่หวัง

สิ่งใดตอบแทน ทำให้เกิดประสบการณ์รับรู้ตามพัฒนาการทางสุนทรียภาพที่มี 5 ระดับ คือ ขั้นที่ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism) ขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) ขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) ขั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) และขั้นที่ 5 ความเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy) ตามลำดับ

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ปฐมนิเทศนักเรียน ผู้สอนแนะนำตัว ชี้แจงในรายละเอียดของวิชา ข้อตกลงในการเรียน และอธิบายการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงในระยะเวลาการเรียน 9 ครั้ง นักเรียนทำแบบทดสอบประสบการณ์ทางสุนทรียะก่อนเรียน (Pre-test) และ ถ่ายภาพนักเรียน เพื่อเก็บข้อมูลในทะเบียนประวัติ

ชั้นนำ

1. ผู้สอนแนะนำตัวโดยเล่นเกม “ปริศนาตัวอักษร” เขียนคำว่า “ครูมะเหมี่ยว” (เติมคำในช่องว่างด้วยการวาดภาพ)



2. ผู้สอนชี้แจงในรายละเอียดของวิชา โดยใช้แผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน” ที่มีกิจกรรมทั้งหมด 7 ครั้ง และข้อตกลงในการเรียน คือ หลังการทำกิจกรรมทุกครั้งจะมีการวัดระดับความชื่นชอบ จากสติ๊กเกอร์ที่นักเรียนวาดหน้าแสดงอารมณ์ (ชอบมาก, ชอบ, เฉยๆ, ไม่ชอบ, ไม่ชอบมาก) นำมาติดไว้บนแบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิง



แผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน”

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

| ทำข้อสอบความถนัด แสดงความคิดเห็นต่อ:- | | 😊 = ชอบมาก | 🙂 = ชอบ | 😐 = เฉยๆ | ☹️ = ไม่ชอบ | 😞 = ไม่ชอบมาก |
|--|------|------------|---------|----------|-------------|---------------|
| กิจกรรม | ชื่อ | | | | | |
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

ขั้นสอน

1. ผู้สอนซักถามความรู้เดิมของนักเรียนว่า นักเรียนมีความชื่นชอบกิจกรรมศิลปะประเภทใดมากที่สุด ผู้ช่วยสอนเขียนบันทึกบนกระดาน
2. ผู้สอนซักถามนักเรียนว่า เคยเข้าร่วมกิจกรรมสนุกๆ ที่ได้อะไรและเป็นมีรูปแบบกิจกรรมแบบใด ผู้ช่วยสอนเขียนบันทึกบนกระดาน
3. ผู้สอนถามในเชิงชวนให้สังเกตคำตอบที่เกิดขึ้น ว่า กิจกรรมที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุดเป็นแบบใดและให้นักเรียนค้นหาคำตอบว่าทำไมถึงชื่นชอบ
4. ผู้สอนให้ความรู้บริบททั่วไปของกิจกรรมศิลปะแนวทางศึกษابันเทิง ศึกษابันเทิงคืออะไร สนุกหรือภาพคืออะไร ประสบการณ์ทางสุนทรีย์ภาพคืออะไร
5. ผู้สอนชี้แจงเป้าหมายของการจัดกิจกรรมศิลปะแนวทางศึกษابันเทิง เพื่อให้นักเรียนเกิดประสบการณ์สุนทรีย์จากการทำกิจกรรม
6. นักเรียนทำแบบทดสอบประสบการณ์ทางสุนทรีย์ก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้ภาพผลงานศิลปะที่เป็นตัวแทนของภาพจิตรกรรมในการทดสอบประสบการณ์ทางสุนทรีย์จำนวน 3 ภาพ คือ The Mona Lisa, The Starry Night และ Composition VII

หมายเหตุ นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 6 กลุ่ม แต่ละกลุ่มจะได้รับภาพผลงานศิลปะขนาด A4 จำนวน 3 ภาพ

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ซักถามข้อสงสัย
2. ผู้สอนสรุปกิจกรรม ประมวลความรู้ประสบการณ์ทางสุนทรีย์ และนัดหมายกิจกรรมในสัปดาห์ต่อไป

6. การวัดและประเมินผล

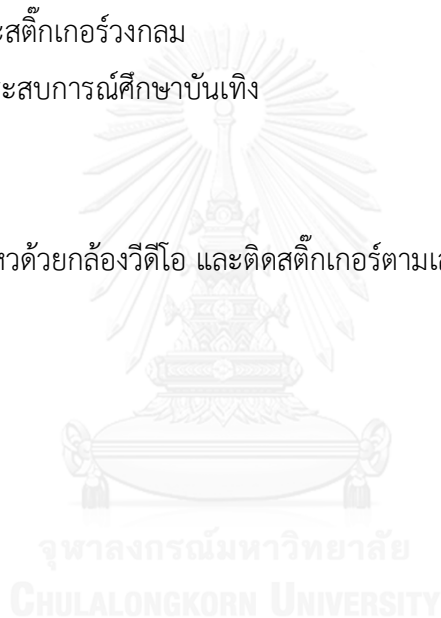
ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษายันเทิงในการวัดระดับความชื่นชอบ จากสตีกเกอร์ที่นักเรียนวาดและนำมาติดไว้

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. แผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน”
2. กระดาษปรีฟ, สีเมจิก
3. ภาพผลงานศิลปะที่เป็นตัวแทนของภาพจิตรกรรม (ขนาด A3 จำนวน 3 ภาพ และขนาด A4 จำนวน 18 ภาพ) และสตีกเกอร์วงกลม
4. แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษายันเทิง

หมายเหตุ

มีการบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยกล้องวีดีโอ และติดสตีกเกอร์ตามเลขที่บนเสื้อนักเรียนทุกกิจกรรม



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 2

วิชา ศิลปะ เพลิน เพลิน

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2557

ระดับอายุ 7-9 ปี

สัปดาห์ที่ 2

เวลาเรียน 1 คาบ

เรื่อง หน้ากากของฉันทน์

ผู้สอน น.ส.สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1

ข้อ3. เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวและพื้นที่ว่างในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่อง เส้น ทั้งธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
2. นักเรียนสามารถวาดเส้นแสดงความรู้สึกต่างๆ ผ่านผลงานศิลปะได้
3. นักเรียนมีประสบการณ์ทางสุนทรียะและชื่นชมผลงานทัศนศิลป์

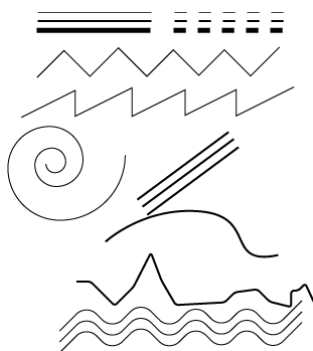
3. สาระสำคัญ

1. เส้นถือเป็นทัศนธาตุพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ โดยเฉพาะงานภาพวาด ซึ่งเริ่มต้นจากการใช้เส้นต่างๆ ในการวาดภาพ

2. สุนทรียภาพเป็นการรับรู้ตามความรู้สึก เกิดความเพลิดเพลินและความพอใจที่เกี่ยวกับความงามต่อเส้นในงานทัศนศิลป์

4. สาระการเรียนรู้

เส้นเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างผลงานทัศนศิลป์ และยังเป็นความรู้พื้นฐานที่นักเรียนควรรู้ เส้นมีอยู่หลายแบบ เช่น เส้นตั้ง เส้นนอน เส้นเฉียง เส้นหยักหรือเส้นซิกแซก เส้นโค้งแบบก้นหอย เส้นประ เป็นต้น



เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เกิดความงามเป็นรูปทรงต่าง ๆ เกิดความหมายและความรู้สึกที่แตกต่างกันอีกด้วย

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนให้นักเรียนฟังเพลง “ข้าง ข้าง ซ่าง” เพื่อจับลักษณะสำคัญของข้างโดยวาดด้วยเส้นในเวลาที่กำหนด ผู้สอนให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวาดภาพจากการฟังเพลง “เจ้าขุนทอง” โดยใช้เส้นในแบบต่างๆ ผู้สอนแสดงภาพผลงานของศิลปิน Pablo Picasso ผู้สอนให้นักเรียนทำหน้ากากของตนเองโดยใช้เส้นในแบบต่างๆ และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

ชั้นนำ

1. ผู้สอนเปิดแผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน” ในกิจกรรมที่ 1
2. ผู้สอนแจกกระดาษขนาด A4 ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น และสีชอล์ค คนละ 1 สีตามใจชอบ โดยให้นักเรียนฟังเพลง “ข้าง ข้าง ซ่าง” (1 นาที 45 วินาที) และวาดภาพตามจินตนาการจากเพลงที่ได้ฟัง
3. นักเรียนแสดงภาพที่วาด และให้สังเกตลักษณะเส้นที่เกิดขึ้น

ชั้นสอน

1. ผู้สอนแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม แต่ละกลุ่มจะได้รับกระดาษขนาด A2 และสีชอล์ค โดยบอกกติกาในการฟังเพลงคือ จะเปิดเพลง “เจ้าขุนทอง” ทั้งหมด 2 ครั้ง เมื่อเพลงจบทุกกลุ่มจะต้องทำผลงานที่เกิดจากการช่วยกันวาดก่อนเพลงจบ
2. ผู้สอนเปิดเพลง “เจ้าขุนทอง” 1 รอบ (2 นาที) แล้วหยุด เพื่อให้แต่ละกลุ่มได้มีเวลาวางแผนในการวาดภาพ
3. ผู้สอนเปิดเพลง “เจ้าขุนทอง” อีก 1 รอบ (2 นาที) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันวาดภาพตามจินตนาการของแต่ละกลุ่มให้เสร็จก่อนเพลงจบ
4. ผู้สอนรวมรูปภาพทั้ง 6 กลุ่มไว้ และให้นักเรียนสังเกตเส้นที่เกิดขึ้นเป็นรูปทรงต่างๆ เกิดเป็นรูปภาพที่เกิดความงามแตกต่างกัน โดยใช้แผ่นภาพ “ลักษณะของเส้น” แสดงตัวอย่างควบคู่กันไป



5. ผู้สอนแจกภาพของศิลปิน Pablo Picasso กลุ่มละ 3 ภาพและให้นักเรียนสังเกตภาพ



6. ผู้สอนอธิบายถึงเส้นที่ปรากฏในผลงานของศิลปิน ความสำคัญของความงามและการสร้างสรรค์ต่องานทัศนศิลป์ของศิลปินที่ได้รับอิทธิพลจากงานประติมากรรมแอฟริกา

7. ผู้สอนแจกอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม "หน้ากากของฉัน" โดยวาดภาพหน้าตนเองโดยใช้เส้นในแบบต่างๆ ที่สื่อถึงตนเองมากที่สุด



ขั้นสรุป

1. ผู้สอนนำผลงานของทุกคนมาเรียงรวมกัน โดยให้นักเรียนช่วยกันเลือกภาพผลงาน 3 ชิ้น และให้นักเรียนที่เหลือแสดงความคิดเห็น และซักถามผลงาน
2. ผู้สอนสรุปกิจกรรม ประมวลความรู้ ประสบการณ์ทางสุนทรียะ และนัดหมายกิจกรรมในสัปดาห์ต่อไป

6. การวัดและประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิงในการวัดระดับความชื่นชอบ จากสติ๊กเกอร์ที่นักเรียนวาดและนำมาติดไว้

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. แผ่นภาพ “เส้นทาง เฟลลิน เฟลลิน”
2. แผ่นภาพ “ลักษณะของเส้น”
3. ภาพผลงานศิลปะของศิลปิน Pablo Picasso (ขนาด A4 จำนวน 18 ภาพ)

4. กระดาษปรีฟ, สีเมจิก, เทปกาว
5. กระดาษการ์ดหนา 200 แกรม ขนาด A4 จำนวน 40 แผ่น
6. กระดาษ 80 ปอนด์ ขนาด A2 จำนวน 6 แผ่น
7. สีชอล์ค
8. แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษำบัณฑิต
9. สติกเกอร์วงกลม

หมายเหตุ

มีการบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยกล้องวิดีโอ และติดสติกเกอร์ตามเลขที่บนเสื้อนักเรียนทุกกิจกรรม



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 3

วิชา ศิลปะ เพลิน เพลิน

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2557

ระดับอายุ 7-9 ปี

สัปดาห์ที่ 3

เวลาเรียน 1 คาบ

เรื่อง สีสร้างภาพ

ผู้สอน น.ส.สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1

ข้อ3. เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวและพื้นที่ว่างในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์

ข้อ7. การใช้วรรณะสีอ่อนและใช้สีวรรณะเย็นวาดภาพถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่อง สี ทั้งธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
2. นักเรียนรู้จักอารมณ์ของสี และสามารถนำมาใช้ในผลงานได้
3. นักเรียนมีประสบการณ์ทางสุนทรียะและชื่นชมผลงานทัศนศิลป์







3. สาระสำคัญ

1. สีสามารถแสดงอารมณ์ต่างๆ ได้ หากเราเลือกใช้สีได้เหมาะสมกับอารมณ์ของภาพ จะทำให้ภาพสามารถสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น

2. สุนทรียภาพเป็นการรับรู้ตามความรู้สึก เกิดความเพลิดเพลินและความพอใจที่เกี่ยวกับความงามต่อสีในงานทัศนศิลป์

4. สาระการเรียนรู้

สีเป็นองค์ประกอบพื้นฐานอย่างหนึ่งของทัศนศิลป์ โดยเฉพาะงานภาพวาด ที่ต้องอาศัยสีในการถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์และความรู้สึกต่างๆ

| | | |
|---|-----------|-----------------------------|
|  | สีเหลือง | ความสดใส ร่าเริง สนุกสนาน |
|  | สีแดง | ความโกรธ ร้อน ทำทนาย |
|  | สีน้ำเงิน | ความสงบหนักแน่น สง่างาม |
|  | สีส้ม | ความอบอุ่น สดใส มีชีวิตชีวา |
|  | สีม่วง | ความเร้นลับ เสน่ห์ ซ่อนเร้น |
|  | สีเขียว | ความสดชื่น สงบ ร่มรื่น |

ศิลปินมักใช้สีเพื่อเกิดอารมณ์ของภาพ ถ้าใช้สีโทนร้อนระบายเมื่อมองจะรู้สึกอุ่น แต่ถ้าใช้สีโทนเย็นจะทำให้เกิดความรู้สึกชุ่มชื้น สบายตา เป็นต้น

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนเปิดคลิปเพลงการ์ตูน Barbapapa และถามคำถามหลังคลิปจบ นักเรียนแต่ละกลุ่มอธิบายอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ของสี ผู้สอนให้นักเรียนระบายสีบนกระดาษโดยใช้เทคนิคการระบายสีโปสเตอร์ลงบนสีชอล์ค ผู้สอนรวมผลงานและให้นักเรียนช่วยกันเลือกภาพผลงาน 3 ชิ้น และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

ขั้นนำ

1. ผู้สอนเปิดแผ่นภาพ “เส้นทาง เฟลิน เฟลิน” ในกิจกรรมที่ 2 “สีสร้างภาพ”
2. ผู้สอนเปิดคลิปเพลงการ์ตูน Barbapapa (30 วินาที) โดยให้นักเรียนสังเกต และผู้สอนถามคำถามหลังคลิปจบ เช่น ตัวการ์ตูนในเรื่อง Barbapapa มีกี่ตัวและมีสีอะไรบ้าง, นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อได้ดูคลิปเพลงการ์ตูน Barbapapa และคลิปการ์ตูน Barbapapa เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร เป็นต้น

ขั้นสอน

1. ผู้สอนเปิดภาพตัวการ์ตูนในเรื่อง Barbapapa และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอธิบายอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ของสี โดยเขียนลงบนกระดาษสีที่ติดไว้บนโต๊ะของแต่ละกลุ่ม มีทั้งหมด 6 สี ดังนี้

กลุ่มที่ 1 สีเหลือง สีโทนร้อน

กลุ่มที่ 2 สีฟ้า สีโทนเย็น

กลุ่มที่ 3 สีส้ม สีโทนร้อน

กลุ่มที่ 4 สีเขียว สีโทนเย็น

กลุ่มที่ 5 สีแดง สีโทนร้อน

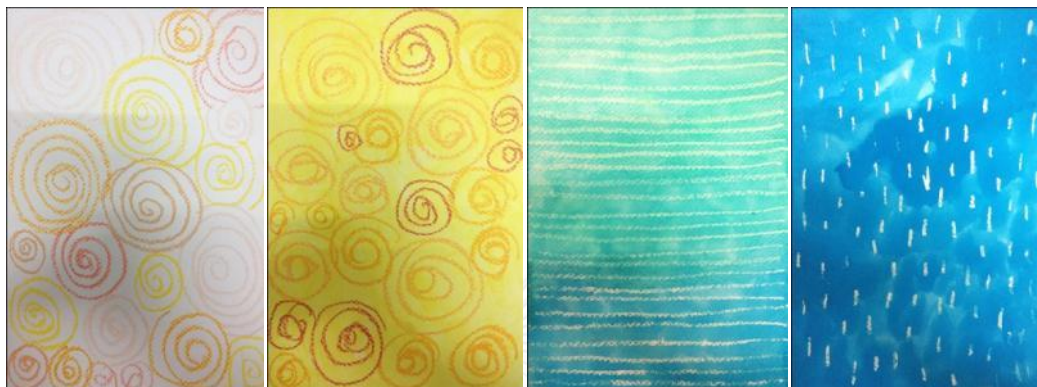
กลุ่มที่ 6 สีม่วง สีโทนเย็น



2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปอารมณ์และความรู้สึกของสีให้เพื่อนกลุ่มอื่นๆ ฟัง (หัวหน้ากลุ่ม) ผู้สอนเริ่มกิจกรรม “สีสร้างภาพ”

3. ให้นักเรียนใช้เทคนิคการระบายสีโปสเตอร์ลงบนสีชอล์ค โดยวาดลายเส้นด้วยสีชอล์คบนกระดาษ เช่น เส้นตรง เส้นเฉียง เส้นโค้ง เป็นต้น (1 แผ่น ต่อ 1 ลาย)

4. ให้นักเรียนระบายสีโปสเตอร์ทาบงานด้วยสี โทนร้อน 1 แผ่น และสี โทนเย็น 1 แผ่น



ขั้นสรุป

1. ผู้สอนนำผลงานของทุกคนมาเรียงรวมกัน และให้นักเรียนช่วยกันเลือกภาพผลงาน 3 ชิ้น และให้นักเรียนที่เหลือแสดงความคิดเห็น และซักถามผลงาน

2. ผู้สอนสรุปกิจกรรม ประมวลความรู้ ประสบการณ์ทางสุนทรียะ และนัดหมายกิจกรรมในสัปดาห์ต่อไป

6. การวัดและประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิงในการวัดระดับความชื่นชอบ จากสตีกเกอร์ที่นักเรียนวาดและนำมาติดไว้

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. แผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน”
2. คอมพิวเตอร์และโปรเจคเตอร์
3. คลิปเพลงการ์ตูน Barbapapa
4. สีชอล์ค สีอะคริลิค พู่กัน จานสี และถังล้างพู่กัน
5. กระดาษวาดภาพ ขนาด A4
6. กระดาษสี 2 หน้า (เหลือง ส้ม แดง ฟ้า น้ำเงิน เขียว ม่วง) 18 แผ่น
7. แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิง

8. สติ๊กเกอร์วงกลม

หมายเหตุ

มีการบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยกล้องวิดีโอ และติดสติ๊กเกอร์ตามเลขที่บนเสื้อนักเรียนทุกกิจกรรม



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 4

วิชา ศิลปะ เพลิน เพลิน

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2557

ระดับอายุ 7-9 ปี

สัปดาห์ที่ 4

เวลาเรียน 1 คาบ

เรื่อง ดินแดน Barbapapa

ผู้สอน น.ส.สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1

ข้อ 1. รูปร่าง รูปทรง ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจรูปลักษณ์ของรูปร่าง ทั้งธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
2. นักเรียนสามารถแยกองค์ประกอบของรูปร่างในผลงานศิลปะได้
3. นักเรียนมีประสบการณ์ทางสุนทรียะและชื่นชมผลงานทัศนศิลป์

3.สาระสำคัญ

1. รูปร่างรอบๆ ตัวเรามี ลักษณะและรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป การฝึกสังเกต เพื่อแยกแยะความแตกต่าง สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ได้
2. สุนทรียภาพเป็นการรับรู้ตามความรู้สึก เกิดความเพลิดเพลินและความพอใจที่เกี่ยวกับความงามต่อรูปร่างในงานทัศนศิลป์

4. สาระการเรียนรู้

รูปร่าง หมายถึง ภาพที่เรามองเห็นเป็นภาพ 2 มิติ คือ ความกว้างและความยาว เราสามารถสังเกตรูปร่างได้จากเส้นรอบนอกของสิ่งต่างๆ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

- 1.รูปร่างตามธรรมชาติ คือ รูปร่างที่ถ่ายทอดมาจากธรรมชาติ เช่น รูปสัตว์ รูปต้นไม้ รูปคน เป็นต้น
 - 2.รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น คือ รูปร่างที่เกิดขึ้นจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์
- รูปร่าง รูปร่างถุงเท้า รูปร่างเสื้อผ้า เป็นต้น

ความงามของรูปร่าง เกิดจากสัดส่วนที่สวยงามของเส้นรอบนอกของรูปร่างทั้งหมด กล่าวคือ มีความกว้างและความยาวพอเหมาะกัน

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนเปิดคลิปเพลงการ์ตูน Barbapapa เพื่อให้นักเรียนสังเกตรูปร่างของตัวละคร ผู้สอนแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม เพื่อทำผลงานศิลปะที่เกิดจากการผสมผสานในรูปร่างต่างๆ นักเรียนทำภาพปะติดหัวข้อ “เพื่อนในดินแดน Barbapapa” เทคนิค Collage และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

ขั้นนำ

1. ผู้สอนเปิดแผ่นภาพ “เส้นทาง เฟลิน เฟลิน” ในกิจกรรมที่ 3
2. ผู้สอนเปิดคลิปเพลงการ์ตูน Barbapapa (5 นาที) เพื่อให้สังเกตการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวละครในเรื่อง Barbapapa

ขั้นสอน

1. ผู้สอนบอกกติกาในการเล่นกิจกรรม “แปลงร่างเป็น ...” โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม และให้ตัวแทนกลุ่มออกมาจับฉลากภาพ กลุ่มละ 3 ชิ้น
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันวาดภาพภายในเวลา 3 นาที และให้นักเรียนออกมานำเสนอที่ละกลุ่ม (เรียงลำดับตามงานที่เสร็จก่อน-หลัง) และให้เพื่อนทายภาพผลงานว่าเกิดจากรูปร่างอะไรบ้าง
3. ผู้สอนให้นักเรียนทำภาพปะติดที่เกิดจากการผสมผสานรูปร่างต่างๆ เช่น สิ่งของ สัตว์ และผลไม้ ในหัวข้อ “เพื่อนในดินแดน Barbapapa” โดยใช้กระดาษสีต่างๆ (งานครั้งที่ 2) นำมาปะติดบนกระดาษ ขนาด A4 (เทคนิค Collage) เพื่อสร้างรูปตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน (นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนกระดาษสีต่างๆ กันในกลุ่มได้)



ขั้นสรุป

1. ผู้สอนนำผลงานของทุกคนมาเรียงรวมกัน และให้นักเรียนช่วยกันเลือกภาพผลงาน 3 ชิ้น และให้นักเรียนที่เหลือแสดงความคิดเห็น และซักถามผลงาน
2. ผู้สอนสรุปกิจกรรม ประมวลผลความรู้ ประสบการณ์ทางสุนทรียะ และนัดหมายกิจกรรมในสัปดาห์ต่อไป

6. การวัดและประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิงในการวัดระดับความชื่นชอบ จากสตีกเกอร์ที่นักเรียนวาดและนำมาติดไว้

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. แผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน
2. ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะ
3. ฉลากภาพ 30 ภาพ
4. กระดาษแข็งขนาด A4
5. กาว และกรรไกร
6. แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิง
7. สตีกเกอร์วงกลม

หมายเหตุ

มีการบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยกล้องวิดีโอ และติดสตีกเกอร์ตามเลขที่บนเสื้อนักเรียนทุกกิจกรรม

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 5

วิชา ศิลปะ เพลิน เพลิน
ระดับอายุ 7-9 ปี
เรื่อง ปริศนากล่องดำ

ภาคเรียนที่ 2
สัปดาห์ที่ 5
ผู้สอน น.ส.สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ

ปีการศึกษา 2557
เวลาเรียน 1 คาบ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1

- ข้อ1. รูปร่าง รูปทรง ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์
ข้อ5. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการวาดภาพระบายสี

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจรูปลักษณะของรูปทรง ทั้งธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
2. นักเรียนสามารถแยกองค์ประกอบของรูปทรงในผลงานศิลปะได้
3. นักเรียนมีประสบการณ์ทางสุนทรียะและชื่นชมผลงานทัศนศิลป์

3.สาระสำคัญ

1. รูปทรงรอบๆ ตัวเรามี ลักษณะและรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป การฝึกสังเกต เพื่อแยกแยะความแตกต่าง สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ได้
2. สุนทรียภาพเป็นการรับรู้ตามความรู้สึก เกิดความเพลิดเพลินและความพอใจที่เกี่ยวกับความงามต่อรูปทรงในงานทัศนศิลป์

4. สาระการเรียนรู้

รูปทรง หมายถึง ภาพที่เรามองเห็นเป็นภาพ 3 มิติ ซึ่งมองเห็นได้ ทั้งความยาว ความสูง และความลึก เกิดแสงเงาภายในภาพและทำให้ดูเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1.รูปทรงตามธรรมชาติ คือ รูปทรงที่เราเห็นเป็นภาพ 3 มิติ โดยสังเกตเห็นถึงความกว้าง ความยาว และความลึกหรือความหนาของสิ่งนั้น ส่วนมากเป็นรูปทรงอิสระ และมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป

2.รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น มีรูปทรงมากมายและหลากหลายรูปแบบ ซึ่งเราสามารถสังเกตได้จากสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวเรา จะมุ่งเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม

ความงามของรูปทรง เกิดจากสัดส่วนความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก ที่พอเหมาะกลมกลืนของรูปทรงทั้งหมด

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนให้นักเรียนทายสิ่งของในกล่องกระดาษทึบแสง ด้วยการจับสัมผัสผ่านรูขนาดมือสอดได้ ผู้สอนให้นักเรียนแยกแยะรูปทรงจากสิ่งของในกล่องและ ให้นักเรียนยกตัวอย่างรูปทรงที่นักเรียนรู้จัก ผู้สอนให้นักเรียนทำประติมากรรม 3 มิติจากแกนกระดาษทิชชู และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

ขั้นนำ

1. ผู้สอนเปิดแผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน” ในกิจกรรมที่ 4
2. ผู้สอนบอกกติกาในการเล่น “ปริศนากล่องดำ” คือ มีปริศนากล่องดำทั้งหมด 6 กล่อง (ด้านในกล่องมีของอย่างละ 1 ชิ้น คือ ปืนฉีดน้ำ กระจกเป่าร้อน ใยขัดตัว มะเฟือง มะระขี้นก และข่า เป็นต้น) ให้แต่ละกลุ่มทายว่าของด้านในกล่องคืออะไร โดยทุกคนต้องได้สัมผัสรูปทรงในปริศนากล่องดำ และห้ามแอบดูก่อนที่ผู้สอนจะเฉลย

ขั้นสอน

1. ผู้สอนให้ตัวแทนกลุ่มเลือกกล่องที่ชอบมากที่สุด
2. ผู้สอนให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มภายใน 1 นาที ในการสำรวจรูปทรงปริศนา
3. ผู้สอนเก็บปริศนากล่องดำทั้งหมด 6 กล่อง และแจกกระดาษ 80 ปอนด์ กลุ่มละ 1 แผ่น พร้อมสีชอล์ค โดยให้เวลาในการวาดภาพรูปทรงในปริศนากล่องดำ กลุ่มละ 1 นาที เมื่อวาดเสร็จให้ทุกกลุ่มนำผลงานมาติดไว้ที่บนกระดาน
4. ผู้สอนหยิบของปริศนาออกมาทีละกล่อง และให้นักเรียนแยกแยะว่ามาจากรูปทรงนี้มาจาก รูปทรงตามธรรมชาติ หรือ รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น
5. ผู้สอนให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างสิ่งของที่มีรูปทรงตามธรรมชาติและ รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยบันทึกคำศัพท์ไว้บนกระดาน
6. ผู้สอนอธิบายถึงรูปทรงและความสำคัญของความงามและการสร้างสรรค์ต่องานทัศนศิลป์
7. ผู้สอนให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม สร้างดินแดนของตนเองขึ้นมาใหม่ โดยสร้างตัวละครที่ทำมาจากแกนกระดาษทิชชูเกิดเป็นรูปทรงต่างๆ อยู่ในดินแดนที่กลุ่มนั้นคิดขึ้นมา เช่น ดินแดนพระจันทร์ มีกระต่ายสีเหลือง ต้นไม้สีเหลือง และแครอทสีเหลืองเต็มไปหมด



ขั้นสรุป

1. ผู้สอนให้นักเรียนนำผลงานมารวมกัน และให้นักเรียนช่วยกันเลือกภาพผลงาน 1 กลุ่ม ให้นักเรียนที่เหลือแสดงความคิดเห็นและซักถามผลงาน
2. ผู้สอนสรุปกิจกรรม ประมวลความรู้ ประสบการณ์ทางสุนทรียะ และนัดหมายกิจกรรมในสัปดาห์ต่อไป (สัปดาห์หน้า)

6. การวัดและประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิงในการวัดระดับความชื่นชอบ จากสติ๊กเกอร์ที่นักเรียนวาดและนำมาติดไว้

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. แผ่นภาพ “เส้นทาง เฟลีน เฟลีน”
2. กล้องกระดาษทึบแสง
3. สิ่งของที่อยู่ในปริศนากล่องดำ คือ ปืนฉีดยา กระเป๋าน้ำร้อน ใยขัดตัว มะเฟือง มะระขี้นก และข่า
4. แกนกระดาษทิชชู
5. กระดาษสีต่างๆ, กาว, กรรไกร
6. สีโปสเตอร์ และสีชอล์ค
7. แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิง
8. สติ๊กเกอร์วงกลม

หมายเหตุ

มีการบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยกล้องวิดีโอ และติดสติ๊กเกอร์ตามเลขที่บนเสื้อนักเรียนทุกกิจกรรม

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 6

วิชา ศิลปะ เพลิน เพลิน

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2557

ระดับอายุ 7-9 ปี

สัปดาห์ที่ 6

เวลาเรียน 1 คาบ

เรื่อง ภาพพิมพ์สนามเด็กเล่น

ผู้สอน น.ส.สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1

- ข้อ3. เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวและพื้นที่ว่างในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์
- ข้อ4. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างงานพิมพ์ภาพ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจลักษณะของพื้นผิว ทั้งธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
2. นักเรียนสามารถแยกลักษณะของพื้นผิวในผลงานศิลปะได้
3. นักเรียนมีประสบการณ์ทางสุนทรียะและชื่นชมผลงานทัศนศิลป์

3. สาระสำคัญ

1. พื้นผิวพบเจอได้ทั้งในในธรรมชาติและมนุษย์สร้างขึ้น ด้วยลักษณะที่แตกต่างกันจะให้ความงามและความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย
2. สุนทรียภาพเป็นการรับรู้ตามความรู้สึก เกิดความเพลิดเพลินและความพอใจที่เกี่ยวกับความงามต่อพื้นผิวในงานทัศนศิลป์

4. สาระการเรียนรู้

พื้นผิว เป็นลักษณะของผิวหน้าของสิ่งต่างๆ เมื่อสัมผัสแล้วสามารถรับรู้สภาพพื้นผิว และบอกได้ว่า มีลักษณะอย่างไร เช่น หยาบ ขรุขระ เรียบ นุ่ม ลื่น มีหนามแหลมคม มัน ด้าน เป็นต้น

การนำลักษณะพื้นผิวมาใช้ในการทำผลงานศิลปะ ควรเลือกพื้นผิวที่เหมาะสม ดังนั้นเราควรสังเกตด้วยตามองดูและสัมผัสด้วยมือจับคลำเพื่อจดจำลักษณะพื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ได้

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนเปิดคลิปตัวอย่างการ์ตูนเรื่อง How to train your dragon 2 และ Spirited away เพื่อให้ให้นักเรียนแยกลักษณะที่แตกต่างกันของมังกรยุโรปและมังกรของเอเชีย ผู้สอนสอนเรื่องการผันสีในพื้นที่ผิวต่างและแจกอุปกรณ์ก่อนลงสนามเด็กเล่น และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

ชั้นนำ

1. ผู้สอนเปิดแผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน” ในกิจกรรมที่ 5
2. ผู้สอนเปิดคลิปตัวอย่างการ์ตูนเรื่อง How to train your dragon 2 (2 นาที 40 วินาที) และ Spirited Away (2 นาที 30 วินาที) เพื่อให้ให้นักเรียนแยกลักษณะที่แตกต่างกันของมังกรยุโรปและมังกรของเอเชีย และถามถึงความสวยงามของมังกรทั้งสองทวีปด้วย



ขั้นสอน

1. ผู้สอนให้นักเรียนลองจินตนาการว่าผิวของมังกรมีลักษณะอย่างไร และให้นักเรียนสัมผัสผิววัสดุที่หาได้ในห้องเรียนเช่น ผิวกระดาษทราย กระดาษลูกฟูก เป็นต้น ว่ามีลักษณะใกล้เคียงกับจินตนาการหรือไม่
2. ผู้สอนแจกอุปกรณ์ คือ กระดาษ A4 ลายหัวมังกรและหางมังกร สีไม้หรือสีชอล์ค
3. ให้นักเรียนหาพื้นที่ผิวที่เหมาะสมกับผิวมังกรที่บริเวณสนามเด็กเล่น โดยใช้เวลาประมาณ 10-15 นาที



4. นักเรียนกลับขึ้นห้อง
5. ผู้สอนถามถึงลักษณะของพื้นผิว วิธีการขีดพื้นผิวต่างๆ ความงามของพื้นผิวในการมองและการสัมผัส

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนที่ต้องการแสดงผลงาน 1-2 ชิ้น เพื่อแสดงภาพพิมพ์ที่น่าสนใจ ซึ่งเกิดจากการฝนในพื้นที่ผิวต่างๆ
2. ผู้สอนสรุปกิจกรรม ประมวลความรู้ ประสบการณ์ทางสุนทรียะ และนัดหมายกิจกรรมในสัปดาห์ต่อไป

6. การวัดและประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษาค้นเชิงในการวัดระดับความชื่นชอบ จากสติ๊กเกอร์ที่นักเรียนวาดและนำมาติดไว้

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. แผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน”
2. แบบภาพตัวอย่างหัวมังกรและหางมังกรบนกระดาษ A4
3. คลิปตัวอย่างการ์ตูนเรื่อง How to train your dragon 2 และ Spirited Away
4. กระดาษ A4 สำหรับระบายพื้นผิว
5. สีไม้ หรือสีชอล์ค
6. แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษาค้นเชิง
7. สติ๊กเกอร์วงกลม

หมายเหตุ

มีการบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยกล้องวิดีโอ และติดสติ๊กเกอร์ตามเลขที่บนเสื้อนักเรียนทุกกิจกรรม

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 7

วิชา ศิลปะ เพลิน เพลิน

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2557

ระดับอายุ 7-9 ปี

สัปดาห์ที่ 7

เวลาเรียน 1 คาบ

เรื่อง มังกรเด่นระบำ

ผู้สอน น.ส.สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1

ข้อ3. เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวและพื้นที่ว่างในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์

ข้อ4. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างงานพิมพ์ภาพ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจรูปลักษณะของพื้นผิว ทั้งธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

2. นักเรียนสามารถแยกลักษณะของพื้นผิวในผลงานศิลปะได้

3. นักเรียนมีประสบการณ์ทางสุนทรียะและชื่นชมผลงานทัศนศิลป์

3. สารสำคัญ

1. พื้นผิวพบเจอได้ทั้งในในธรรมชาติและมนุษย์สร้างขึ้น ด้วยลักษณะที่แตกต่างกันจะให้ความงามและความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย

2. สุนทรียภาพเป็นการรับรู้ตามความรู้สึก เกิดความเพลิดเพลินและความพอใจที่เกี่ยวกับความงามต่อพื้นผิวในงานทัศนศิลป์

4. สารการเรียนรู้

พื้นผิว เป็นลักษณะของผิวหน้าของสิ่งต่างๆ เมื่อสัมผัสแล้วสามารถรับรู้สภาพพื้นผิว และบอกได้ว่า มีลักษณะอย่างไร เช่น หยาบ ขรุขระ เรียบ นุ่ม ลื่น มีหนามแหลมคม มัน ด้าน เป็นต้น

การนำลักษณะพื้นผิวมาใช้ในการทำผลงานศิลปะ ควรเลือกพื้นผิวที่เหมาะสม ดังนั้นเราควรสังเกตด้วยตามองดูและสัมผัสด้วยมือจับคลำเพื่อจดจำลักษณะพื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ได้

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนแสดงภาพมังกรและให้นักเรียนช่วยกันแยกมังกรยุโรปและมังกรเอเชีย ผู้สอนอธิบายขั้นตอนในการทำ “มังกรต้นระบำ” และให้นักเรียนเพิ่มเติมมังกรให้เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง นักเรียนแสดงผลงาน 1-2 ชิ้น และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

ชั้นนำ

1. ผู้สอนเปิดแผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน” ในกิจกรรมที่ 6
2. ผู้สอนแสดงภาพมังกรในแบบต่างๆ และให้นักเรียนช่วยกันแยกมังกรยุโรป และมังกรเอเชียให้ถูกต้อง

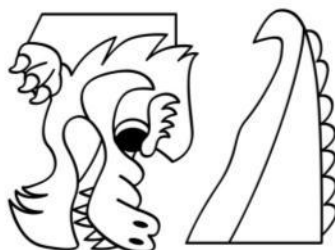


ขั้นสอน

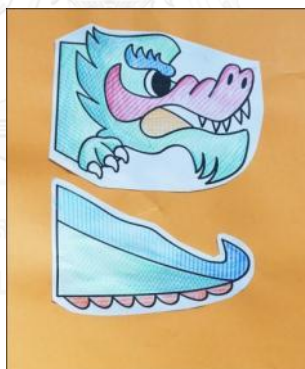
1. ผู้สอนอธิบายขั้นตอนในการทำ “มังกรเต้นระบำ”



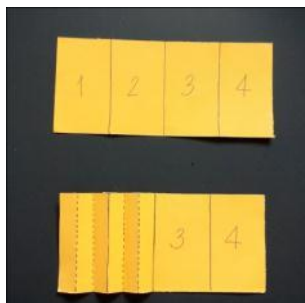
ขั้นตอนการทำคือ



- ตัดกระดาษรูปหัวมังกรและหางมังกร และนำไปฝนกับพื้นผิวตามต้องการด้วยสีต่างๆ



- นำหัวมังกรและหางมังกร มาแปะลงบนกระดาษสี และตัดเป็นรูปทรงหัวและหางอีกครั้ง



- พับกระดาษขนาด 10 x 25 cm ให้เป็นรอยพับซิกแซก โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วนก่อน แล้วจึงพับส่วนย่อยลงไปอีก 3 ส่วน จนหมดความยาวของกระดาษจะได้ทั้งหมด 12 ส่วน



- นำไม้เสียบลูกชิ้นมาติดส่วนแรกและส่วนสุดท้ายของกระดาษซิกแซก



- นำหัวมังกรและหางมังกรที่ตัดเสร็จเรียบร้อยแล้ว มาแปะทับไม้เสียบลูกชิ้น และร่อนจนแห้ง
- ผู้สอนให้นักเรียนเพิ่มเติม “มังกรเด่นระบำ” ให้เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง เช่น การเพิ่มหัวเข้าไปเป็น 2 หัว, พ่นไฟได้ หรือ มีปีก เป็นต้น

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนที่ต้องการแสดงผลงาน 1-2 ชิ้น เพื่ออธิบายว่า “มังกรเด่นระบำ” ของตนเองมีลักษณะเด่นอย่างไร
2. ผู้สอนสรุปกิจกรรม ประมวลความรู้ ประสบการณ์ทางสุนทรียะ และนัดหมายกิจกรรมในสัปดาห์ต่อไป

6. การวัดและประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิงในการวัดระดับความชื่นชอบ จากสตีกเกอร์ที่นักเรียนวาดและนำมาติดไว้

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. แผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน”
2. แบบภาพตัวอย่างหัวมังกรและหางมังกรบนกระดาษ A4
3. ภาพตัวอย่างมังกรขนาด A3 ทั้งหมด 6 ภาพ

4. กระจาดยี่ 2 หน้า สีต่งๆ
5. สีไม้ หรือ สีซอร์ค
6. เทปกาว
7. กาวและกรรไกร
8. ไม้เสียบลูกชิ้น
9. แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษาบันเทิง
10. สติกเกอร์วงกลม

หมายเหตุ

มีการบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยกล้องวิดีโอ และติดสติกเกอร์ตามเลขที่บนเสื้อนักเรียนทุกกิจกรรม



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 8

วิชา ศิลปะ เพลิน เพลิน

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2557

ระดับอายุ 7-9 ปี

สัปดาห์ที่ 8

เวลาเรียน 1 คาบ

เรื่อง โรงละครของฉัน

ผู้สอน น.ส.สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1

ข้อ5. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการวาดภาพระบายสี

ข้อ8. ความเหมือนและความแตกต่างในงานทัศนศิลป์ ความคิด ความรู้สึกที่ถ่ายทอดในงาน

มาตรฐาน ศ 1.2

ข้อ1. งานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมท้องถิ่น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถทดลองหาวิธีการและวัสดุในการทำหุ่นเงาได้
2. นักเรียนสามารถเลือกใช้วัสดุในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการออกมาเป็นผลงานได้
3. นักเรียนมีประสบการณ์ทางสุนทรียะต่อการทำงานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมผลงาน ทัศนศิลป์

3. สาระสำคัญ

กิจกรรม “โรงละครของฉัน” เป็นการทดลองเล่นกับเงา ที่ทำให้เด็กๆ ได้เรียนรู้เรื่องรูปร่าง และรูปทรงแบบสามมิติ และการทดลองใช้วัสดุที่หลากหลาย เป็นการสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการได้อีกวิธีหนึ่ง

ขั้นตอนการลอกกลาย การสลักกระดาษ และการปรุกลาย เป็นส่วนหนึ่งของขั้นตอนการทำงาน ของช่างแกะ ซึ่งเป็นหนึ่งในช่างสิบหมู่ของไทย ที่ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการใช้เครื่องมือ ฝึกทักษะ การสังเกต สมาธิ และความอดทนกับงานจนสำเร็จ

กิจกรรม “โรงละครของฉัน” เป็นกระบวนการทำงานกลุ่ม ที่ทำให้เด็กๆ ได้ฝึกการวางแผน กล้าลองผิดลองถูก และการได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์แบบฉบับพลัน ทำให้เด็กเกิดการท้าทาย แสดงไหวพริบในการแก้ปัญหา และการสื่อสารด้วยศิลปะอย่างมีพลัง



4. สารการเรียนรู้

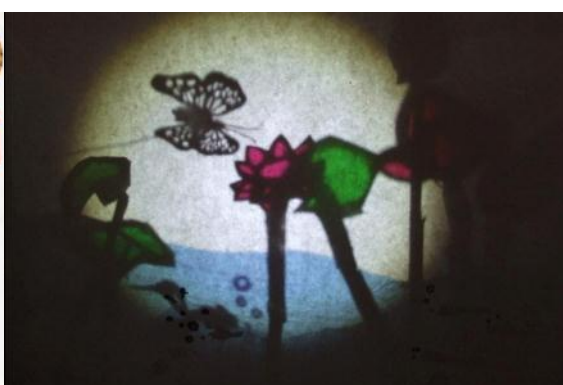
การสื่อสารของเด็กในวัย 7-9 ปี คือ แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง และสิ่งแวดล้อมมากขึ้น การวาดภาพของเด็กจะปรากฏเป็นภาพที่มองเห็นทะลุภายใน หรือภาพเอ็กซ์เรย์ มักจะเป็นภาพ 2 มิติ และลักษณะการวาดภาพที่ไม่วาดทับซ้อนกับของวัตถุต่างๆ ดังนั้นการพัฒนาทักษะด้านมิติสัมพันธ์ให้ลึกซึ้งขึ้น โดยผ่านการเล่นหุ่นเงาที่แสดงความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และสุนทรียภาพ ได้อย่างเต็มที่

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนและผู้ช่วยสอนแสดงละครหุ่นเงาที่ดัดแปลงมาจากเรื่อง “ยายเข้าหัวเราะเสียงดัง ห่า ห่า ห่า ห่า” นักเรียนสร้างสรรค์ตัวละครที่ตนเองชื่นชอบและแสดงถึงลักษณะนิสัยตัวเองที่สุด ผู้สอนแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่มและให้ออกมาแสดงละครหุ่นโดยเล่าเรื่องตามจินตนาการที่มีตัวละครครบทุกตัว นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานตัวละครมาแสดงรวมกันที่หน้าโรงละคร และแสดงความคิดเห็นท้ายชั่วโมง

ขั้นนำ

1. ผู้สอนเปิดแผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน” ในกิจกรรมที่ 7
2. ผู้สอนและผู้ช่วยสอนแสดงละครหุ่นเงาที่ดัดแปลงมาจากนิทานเรื่อง “ยายเข้าหัวเราะเสียงดัง ห่า ห่า ห่า ห่า” ประมาณ 5 นาที



ขั้นสอน

1. ผู้สอนแจกวัสดุและอุปกรณ์ให้นักเรียนสร้างสรรค์ตัวละครที่ตนเองชื่นชอบที่แสดงถึงลักษณะนิสัยตัวเองมากที่สุด เช่น ฉันทคือผีเสื้อหลากสี เพราะฉันทเป็นคนรักอิสระและชอบสิ่งสวยงาม เป็นต้น

วัสดุและอุปกรณ์

- กระดาษโปสเตอร์แข็งสีดำ ขนาด 15 ซม. X 15 ซม.
- หมุดติดบอร์ด
- เทปกาวและกรรไกร
- แผ่นโฟม PVC แผ่น
- หมุดติดบอร์ด

2. ขั้นตอนการทำ

- วาดตัวละครลงบนกระดาษโปสเตอร์แข็งสีดำขนาด 15 ซม. X 15 ซม.
- ตัดตัวละครที่วาดขึ้นด้วยกรรไกร
- นำตัวละครมาปรุลาย ด้วยการวางลงบนแผ่นโฟม PVC โดยใช้หมุดติดบอร์ด สลักสายลงไปจนได้ตัวละครที่มีลวดลายตามต้องการ

- ติดไม้เสียบลูกชิ้นกับตัวละครด้วยเทปกาว กลายเป็นที่จับสำหรับการเล่นละคร

3. ผู้สอนแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม โดยให้อิสระนักเรียนในการแบ่งกลุ่มโดยไม่บอกวัตถุประสงค์

4. ผู้สอนให้นักเรียนออกมาแสดงละครหุ่นโดยเล่าเรื่องตามจินตนาการที่มีตัวละครครบทุกตัว โดยให้เวลาในการแต่งนิทาน 5 นาที และแต่ละกลุ่มผลัดกันออกมาแสดงจนครบทุกกลุ่ม (แสดงกลุ่มละ 5 นาที)

ขั้นสรุป

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานตัวละครมาแสดงรวมกันที่หน้าโรงละคร โดยผู้สอนให้นักเรียนเลือกกลุ่มที่ชอบมากที่สุดมา 1 กลุ่ม และให้นักเรียนที่เหลือแสดงความคิดเห็น และซักถามผลงาน

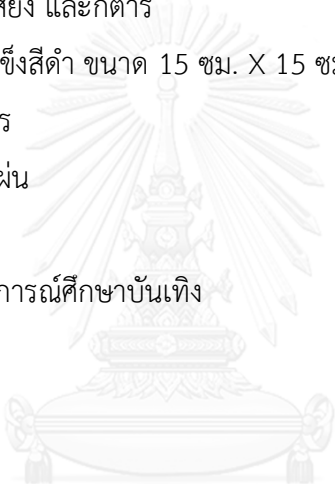
2. ผู้สอนสรุปกิจกรรม ประมวลความรู้ ประสบการณ์ทางสุนทรียะ และนัดหมายกิจกรรมในสัปดาห์ต่อไป

6. การวัดและประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษาบันเทิงในการวัดระดับความชื่นชอบ จากสติ๊กเกอร์ที่นักเรียนวาดและนำมาติดไว้

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. แผ่นภาพ “เส้นทาง เพลิน เพลิน”
2. ไฟฉาย หรือ โคมไฟ
3. โรงละคร (กล่องลังและกระดาษไข) และตัวละครประกอบการแสดง
4. ไมโครโฟน เครื่องเสียง และกีตาร์
5. กระดาษโปสเตอร์แข็งสีดำ ขนาด 15 ซม. X 15 ซม.
6. เทปขาวและกรรไกร
7. แผ่นโฟม PVC 6 แผ่น
8. ไม้เสียบลูกชิ้น
9. แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษาบันเทิง
10. สติ๊กเกอร์วงกลม



หมายเหตุ

1. มีการบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยกล้องวิดีโอ และติดสติ๊กเกอร์ตามเลขที่บนเสื้อนักเรียนทุกกิจกรรม
2. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิงและแบบสอบถามทั่วไปท้ายชั่วโมง

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ
กิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิง

ไม่มีหรือพอใจเพียงเล็กน้อย / 2 คะแนน

| ข้อ | ข้อความ | 😊 | 🙂 | 😐 | 😞 | 😡 |
|-----|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ฉันได้ชมการแสดงที่สนุกสนานและเพลิดเพลิน | | | | | |
| 2 | ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน | | | | | |
| 3 | ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน | | | | | |
| 4 | ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน | | | | | |
| 5 | ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน | | | | | |
| 6 | ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน | | | | | |
| 7 | ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน | | | | | |
| 8 | ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน | | | | | |
| 9 | ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน | | | | | |
| 10 | ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน | | | | | |

แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

ไม่มีหรือพอใจเพียงเล็กน้อย / 2 คะแนน

1. เพศ ชาย หญิง

2. ชั้นปี ม.1 ม.2 ม.3 ม.4 ม.5

3. วิชาที่ชอบ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศิลปะ สุขศึกษา วิชาอื่น ๆ

4. ผู้ตอบแบบสอบถามคือ นักเรียน ครู อาจารย์

5. ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน ใช่ ไม่ใช่

6. ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน ใช่ ไม่ใช่

7. ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน ใช่ ไม่ใช่

8. ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน ใช่ ไม่ใช่

9. ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน ใช่ ไม่ใช่

10. ฉันได้ชมการแสดงที่แสดงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน ใช่ ไม่ใช่

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ครั้งที่ 9

วิชา ศิลปะ เพลิน เพลิน

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2557

ระดับอายุ 7-9 ปี

สัปดาห์ที่ 9

เวลาเรียน 1 คาบ

เรื่อง ตูภาพเพลินเพลิน

ผู้สอน น.ส.สุภลักษณ์ วงศ์หนอง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1

ข้อ 8. ความเหมือนและความแตกต่างในงานทัศนศิลป์ ความคิด ความรู้สึกที่ถ่ายทอดในงานทัศนศิลป์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจถึง ความคิด ความรู้สึกที่ปรากฏในงานทัศนศิลป์
2. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบความคิด ความรู้สึกที่ปรากฏในงานทัศนศิลป์ของตนเองและบุคคลอื่น
3. นักเรียนมีความชื่นชอบ และเห็นคุณค่าในการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิง เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ทางสุนทรีย์

3. สาระสำคัญ

1. การทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิง เป็นการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรีย์
2. สุนทรีย์ภาพที่เป็นอารมณ์ความรู้สึก ทำให้เกิดความพึงพอใจถึงความงามต่อการชื่นชมผลงานศิลปะ

4. สาระการเรียนรู้

ประมวลความรู้และประสบการณ์สุนทรีย์ที่เกิดจากการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิง ทั้งจากประสบการณ์ทางสุนทรีย์ที่เกิดจากกิจกรรมทั้งในและนอกห้องเรียน และสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความรู้สึกถึงความงามจากประสบการณ์ตรงจากการทำผลงานด้วยตนเอง และในงานทัศนศิลป์ ที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรีย์

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนซักถามนักเรียนว่า ได้รับความรู้และความสนุกอะไรบ้างในการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

ขั้นสอน

1. ผู้สอนประมวลภาพความประทับใจจากการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง และภาพผลงานที่นักเรียนชื่นชอบในแต่ละกิจกรรม

2. นักเรียนทำแบบทดสอบประสบการณ์ทางสุนทรียะหลังเรียน (Post-test) โดยใช้ภาพผลงานศิลปะที่เป็นตัวแทนของภาพจิตรกรรมในการทดสอบประสบการณ์ทางสุนทรียะจำนวน 3 ภาพ คือ The Mona Lisa, The Starry Night และ Composition VII

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนสรุปกิจกรรม ประมวลความรู้และประสบการณ์ทางสุนทรียะจากการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง

6. การวัดและประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบรับประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน จากกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยใช้แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิงในการวัดระดับความชื่นชอบ จากสติ๊กเกอร์ที่นักเรียนวาดและนำมาติดไว้

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ภาพผลงานศิลปะที่เป็นตัวแทนของภาพจิตรกรรม (ขนาด A3 จำนวน 3 ภาพ และขนาด A4 จำนวน 18 ภาพ)

2. คอมพิวเตอร์และโปรเจคเตอร์

หมายเหตุ

มีการบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยกล้องวิดีโอ และติดสติ๊กเกอร์ตามเลขที่บนเสื้อนักเรียนทุกกิจกรรม



แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำันเทิง

คำชี้แจง คำถามสำหรับผู้สอบถามนักเรียนหลังทำกิจกรรม และให้นักเรียนติดสติ๊กเกอร์ที่นักเรียนวาดภาพแสดงความคิดเห็นคนละ 1 ดวง ติดบนแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำันเทิง (ขนาด 13.5 x 27 นิ้ว)






คำถามสำหรับผู้สอน

“นักเรียนชื่นชอบในกิจกรรมครั้งนี้หรือไม่ ให้นักเรียนทุกคนวาดภาพแสดงความคิดเห็นลงบนสติ๊กเกอร์และนำมาติดที่ช่องในชื่อของตนบนแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำันเทิง ”

ตัวอย่างภาพแสดงความคิดเห็นวาดลงบนสติ๊กเกอร์

| ความคิดเห็นต่อกิจกรรม | | | | | |
|-----------------------|---|---|---|---|---|
| ภาพแสดงความคิดเห็น |  |  |  |  |  |
| ความหมาย | ชอบมาก | ชอบ | เฉยๆ | ไม่ชอบ | ไม่ชอบมาก |

แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาเรียน

| มาช่วยกันวางแผน แสดงความคิดเห็นนะคะ | |  = ชอบมาก |  = ชอบ |  = เฉยๆ |  = ไม่ชอบ |  = ไม่ชอบมาก |
|--|------|--|---|---|--|---|
| กิจกรรม | ชื่อ | | | | | |
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |

แบบทดสอบสุนทรียภาพ

คำชี้แจง

แบบทดสอบสุนทรียภาพ ประกอบด้วย

1. ภาพผลงานศิลปะ จำนวน 3 ภาพ (ภาพเหมือนจริง ภาพกึ่งนามธรรม และภาพนามธรรม) ใช้สำหรับเป็นตัวแทนภาพผลงานศิลปะในการตอบคำถามจากชุดคำถาม

เกณฑ์ในการคัดเลือกภาพ

- ผลงานของศิลปินเป็นที่ยอมรับนับถือในวงการศิลปะและศิลปศึกษาโดยทั่วไป
 - ภาพผลงานเป็นภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก (สี, รูปร่าง, รูปทรง, พื้นผิว, งานปั้น, งาน 3 มิติ)
 - ภาพผลงานเป็นภาพที่มีความสุนทรีย์ที่เหมาะสมกับเด็ก 7-9 ปี
2. ชุดคำถาม ซึ่งมีคำถามปลายเปิด 7 คำถาม ตามแนวทางการใช้คำถามทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของ Parsons (1987) ซึ่งใช้สำหรับตอบคำถามร่วมกับภาพผลงานศิลปะ จำนวน 3 ภาพ เพื่อวัดระดับประสบการณ์ทางสุนทรีย์ของนักเรียน จำนวน 2 ครั้ง คือ ก่อนเรียน (Pre-test) 1 ครั้ง และหลังเรียน (Post-test) 1 ครั้ง โดยชุดคำถาม 7 คำถาม ประกอบด้วย
 - คำถามที่ 1 นักเรียนเห็นอะไรในภาพนี้
 - คำถามที่ 2 นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้
 - คำถามที่ 3 ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร
 - คำถามที่ 4 สมมุติถ้านักเรียนเป็นผู้วาดภาพนี้ ทำไมถึงวาดภาพออกมาเช่นนี้
 - คำถามที่ 5 ภาพนี้เป็นภาพวาดที่สวยงามหรือไม่ เพราะอะไร
 - คำถามที่ 6 นักเรียนชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร
 - คำถามที่ 7 นักเรียนอยากเปลี่ยนแปลงภาพนี้เป็นอย่างไรบ้าง
 (คำถามตามมาตรฐานของ Parson)

ภาพเหมือนจริง 1 ภาพ



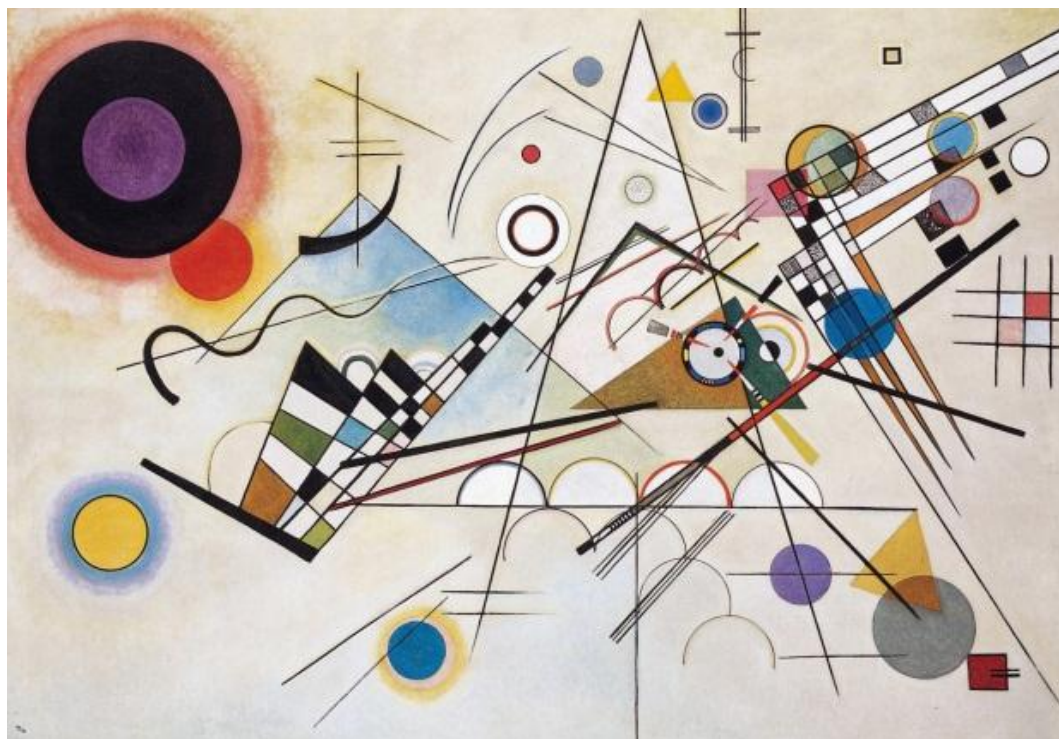
| | |
|-----------------|-------------------|
| ชื่อศิลปิน | Leonardo da Vinci |
| ชื่อผลงาน | The Mona Lisa |
| เทคนิค | สีน้ำมันบนไม้ |
| ขนาดผลงาน | 77 × 53 ซม. |
| ปีพ.ศ. ที่สร้าง | ค.ศ. 1503-1507 |

ภาพกึ่งนามธรรม 1 ภาพ



ชื่อศิลปิน Vincent van Gogh
ชื่อผลงาน The Starry Night
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
ขนาดผลงาน 73.7 × 92.1 ซม.
ปีพ.ศ. ที่สร้าง ค.ศ. 1889

ภาพนามธรรม 1 ภาพ



ชื่อศิลปิน Wassily Kandinsky
ชื่อผลงาน Composition VIII
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
ขนาดผลงาน 140 x 201 ซม.
ปีพ.ศ. ที่สร้าง ค.ศ.1923

คู่มือสำหรับการวิเคราะห์ประสบการณ์ทางสุนทรียะ

ตารางที่ 13 แบบวิเคราะห์ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของพาร์สัน

| ระดับ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism) | |
|--|--|
| แสดงปฏิกิริยาต่องานศิลปะตามสัญชาตญาณโดยไม่มีการสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม มีความสนใจต่อสีเป็นพิเศษ และเชื่อมโยงการตอบรับไปยังเนื้อหา โดยคาดการณ์สิ่งอื่นๆ ให้มาบรรจบกัน | |
| ตัวอย่างการแสดงออก | ตัวอย่างคำพูด |
| นักเรียนสามารถบอกถึงความพึงพอใจส่วนตัว ที่มีต่อรูปภาพ เช่น ความสนใจต่อสี มีการเชื่อมโยงตอบสนองของตนเองไปสู่เรื่องราว เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง หรือมีการแสดงความคิดที่เชื่อมโยงถึงความทรงจำของตนเองอย่างอิสระ เกิดความพึงพอใจในรูปแบบ หรือเนื้อหาของผลงานศิลปะที่เห็น | <ul style="list-style-type: none"> - เป็นสีที่ฉันชื่นชอบมาก - ฉันชอบภาพนี้เพราะมีสุนัข ฉันมีสุนัขตัวหนึ่งชื่อโทบี้ - มันดูเหมือนผักตงชว็นี่โตร่วงจากฟ้า - ฉันไม่เชื่อเรื่องภาพวาดที่แย่ ทุกภาพย่อมมีดี |
| ระดับ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) | |
| แปลความหมายผลงานศิลปะผ่านเรื่องราว มีความชื่นชอบต่อความสามารถด้านเทคนิค วิธีการสร้างงานได้งาม เหมือนจริงและคาดการณ์อื่นๆ ให้มาบรรจบกัน | |
| ตัวอย่างการแสดงออก | ตัวอย่างคำพูด |
| นักเรียนสามารถพูดถึงเรื่องราวความงามที่ปรากฏในผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นความงามจริงที่ปรากฏขึ้นในภาพผลงานศิลปะ เช่น การแสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกที่แสดงออกมา มีการชื่นชมในความงาม หรือทักษะความชำนาญที่ปรากฏในผลงานศิลปะที่ถ่ายทอดโดยศิลปิน | นักเรียนสามารถพูดถึงเรื่องราวความงามที่ปรากฏในผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นความงามจริงที่ปรากฏขึ้นในภาพผลงานศิลปะ เช่น การแสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกที่แสดงออกมา มีการชื่นชมในความงาม หรือทักษะความชำนาญที่ปรากฏในผลงานศิลปะที่ถ่ายทอดโดยศิลปิน |

| ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) | |
|--|---|
| สนใจอธิบายความหมายของผลงานศิลปะที่ชื่อเรื่องและแนวคิด มองงานศิลปะเพื่อดูว่าอะไรที่เป็นการแสดงออกของผู้สร้างงานและเป็นที่มาของประสบการณ์นั้น | |
| ตัวอย่างการแสดงออก | ตัวอย่างคำพูด |
| นักเรียนสามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนเองต่อผลงานศิลปะ พิจารณาถึงเนื้อหาเรื่องราวในผลงาน ซึ่งอาจเป็นการแสดงความคิด ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากตนเอง หรือของศิลปิน และมีความคิดเห็นในลักษณะการสร้างสรรค์ แปลกใหม่ อาจมีความรู้สึกที่ลึกซึ้งซึ่งเกิดข้อสงสัย และสามารถตัดสินใจตัดสินความคิด ความรู้สึกได้ด้วยตนเอง | <ul style="list-style-type: none"> - ภาพวาดนั้นช่างจับใจฉันจริงๆ - ความรู้สึกมาจากข้างใน ไม่เกี่ยวกับว่ามีคำวิจารณ์ไว้ว่าอย่างไร - ผู้สร้างศิลปะคงรู้สึกสงสารเธอจริงๆ - การบิดเบือนในภาพวาดทำให้เกิดความรู้สึกรุนแรงกว่าความรู้สึกกับภาพถ่าย - ทุกคนมีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ไม่สามารถพูดได้ว่าดีหรือเลว เป็นเรื่องของแต่ละคน |
| ระดับ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) | |
| ยอมรับว่าจุดเด่นที่เป็นความสำเร็จของผู้สร้างงานศิลปะมาจากมิติของสังคม ศิลปะคงอยู่ในวัฒนธรรมและมวลมนุษย์ เครื่องมือ รูปแบบ และเทคนิค ช่วยนำพาให้เกิดงานศิลปะ มีความสนใจต่อการสนทนาถึงความหมายของงานศิลปะ | |
| ตัวอย่างการแสดงออก | ตัวอย่างคำพูด |
| นักเรียนสามารถแสดงความคิดของการรับรู้ที่ประกอบด้วยความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกันระหว่างส่วนต่างๆของผลงานศิลปะ เช่น เครื่องมือ สื่อวัสดุ เทคนิค สามารถแสดงออกถึงรูปแบบลักษณะ และการเชื่อมโยงถึงประวัติศาสตร์ในตัวผลงานอย่างมีเหตุผล สามารถขยายความสำคัญของเนื้อหาเรื่องราวในผลงาน และเกิดกาตีความหมายที่สอดคล้องกับผลงาน หรือเจตนาของศิลปิน | นักเรียนสามารถแสดงความคิดของการรับรู้ที่ประกอบด้วยความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกันระหว่างส่วนต่างๆของผลงานศิลปะ เช่น เครื่องมือ สื่อวัสดุ เทคนิค สามารถแสดงออกถึงรูปแบบลักษณะ และการเชื่อมโยงถึงประวัติศาสตร์ในตัวผลงานอย่างมีเหตุผล สามารถขยายความสำคัญของเนื้อหา เรื่องราวในผลงาน และเกิดกาตีความหมายที่สอดคล้องกับผลงาน หรือเจตนาของศิลปิน |

| ระดับ 5 ความเป็นตัวตน (Autonomy) | |
|---|---|
| <p>มีความสามารถในการตัดสินใจคุณค่างานศิลปะด้วยตนเองอย่างอิสระ บนพื้นฐานความรู้ความเข้าใจ และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม</p> | |
| ตัวอย่างการแสดงออก | ตัวอย่างคำพูด |
| <p>นักเรียนสามารถแสดงความคิด ความเข้าใจ ต่อผลงานศิลปะทั้งในแง่ของการสร้างสรรค์ การชื่นชม การตีความเพื่อประเมินคุณค่า ซึ่งอาศัยพื้นฐานความคิดเดิมของตนเอง โดยนักเรียนสามารถแสดงความคิดถึงการตัดสินใจ ในความหมายของผลงานศิลปะ การตีความถึงเรื่องราว เนื้อหา ซึ่งความคิดที่แสดงออกมาจะเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย หรือสภาพปัจจุบัน โดยการแสดงออก ความคิดอาจมีการให้เหตุผลโต้แย้ง ซึ่งยังคงเชื่อมโยงกับความคิดของตนเองอยู่ด้วย อาจมีข้อสงสัยที่สร้างขึ้นเพื่อสนับสนุนความคิดการตัดสินใจจากการสร้างสรรค์ การประเมินคุณค่าจากการตีความของ</p> | <ul style="list-style-type: none"> - ภาพนี้ดูเหมือนว่าจะแตกต่างจากแบบอย่างของงานศิลปะ โดยเน้นความเรียบของพื้นผิว - ภาพนี้ทำให้รู้สึกเบื่อ ไม่นั่นใจว่าเป็นเพราะฉันเบื่อที่จะดูภาพนั้น หรือศิลปินเบื่อการวาดภาพนั้น - ในตอนท้ายแบบอย่างการวาดภาพหลวมเกินไป ปล่อยให้ศิลปิน ฉันไม่ค่อยชอบ ฉันชอบแบบที่ควบคุมตัวเองมากกว่า - ดูภาพนี้ซ้ำแล้วซ้ำอีก คิดว่าเป็นภาพที่ลึกซึ้งมาก แต่ตอนนี้รู้สึกสะเทือนใจกับภาพนี้ |

(Parson, 1987)

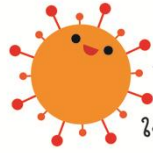
ตารางที่ 14 ตารางวิเคราะห์คำตอบจากแบบทดสอบสุนทรียภาพ

คำชี้แจง ผู้สอนดำเนินการสัมภาษณ์ บันทึกเสียงและภาพ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ในคู่มือสำหรับ

การวิเคราะห์ประสบการณ์ทางสุนทรียะ

| ชุดคำถาม | ค่าความถี่ของคำตอบที่แสดงถึงระดับพัฒนาการสุนทรียภาพ | | | | | หมายเหตุ |
|--|---|---|--|--|---|----------|
| | ระดับที่ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism) | ระดับที่ 2 ความงามและ เหมือนจริง (Beauty and Realism) | ระดับที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) | ระดับที่ 4 แบบอย่าง และรูปแบบ (Style and Form) | ระดับที่ 5 ความเป็น ตัวตน (Autonomy) | |
| คำถามที่ 1 นักเรียนเห็นอะไรใน ภาพนี้ | | | | | | |
| คำถามที่ 2 นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อ เห็นภาพนี้ | | | | | | |
| คำถามที่ 3 ภาพนี้เกี่ยวข้องกับ เรื่องราวอะไร | | | | | | |
| คำถามที่ 4 สมมุติถ้านักเรียนเป็นผู้ วาดภาพนี้ ทำไมถึงวาด ภาพออกมาเช่นนี้ | | | | | | |
| คำถามที่ 5 ภาพนี้เป็นภาพวาดที่ สวยหรือไม่ เพราะ เหตุผลอะไร | | | | | | |
| คำถามที่ 6 นักเรียนชอบภาพนี้ หรือไม่ เพราะอะไร | | | | | | |
| คำถามที่ 7 นักเรียนอยาก เปลี่ยนแปลงภาพนี้ อย่างไรบ้าง | | | | | | |
| สรุปการวิเคราะห์ที่ได้ว่าค่าสูงสุด (Maximum Value) ตามระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนอยู่ระดับที่ | | | | | | |

แบบบันทึกคำตอบสุนทรียภาพ (ภาพเหมือนจริง)



แบบบันทึกคำตอบสุนทรียภาพ

ให้เด็กๆ แสดงความคิดเห็นในช่องเดิมคำตอบ

ชื่อ ชั้น เลขที่



ชื่อศิลปิน Leonardo da Vinci
ชื่อผลงาน The Mona Lisa
เทคนิค สีน้ำมัน
ขนาดผลงาน 77 x 53 ซม.
ปีพ.ศ. ที่สร้าง ค.ศ. 1503-1507



เด็กๆ เห็นอะไรบ้างในภาพนี้

เด็กๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้



ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร

สมมุติว่า... เด็กๆ เป็นผู้วาดภาพนี้ ทำไมเด็กๆ ถึงวาดภาพออกมาแบบนี้



ภาพนี้เป็นภาพวาดที่สวยงามหรือไม่ เพราะอะไร

เด็กๆ ชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร

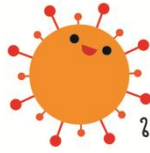


เด็กๆ อยากเปลี่ยนแปลงภาพนี้ไปอย่างไรบ้าง



ลองแต่งเติม
สีๆ ง่ายๆ
ลงไปเลย

แบบบันทึกคำตอบสุนทรียภาพ (ภาพกึ่งนามธรรม)



แบบบันทึกคำตอบสุนทรียภาพ

ให้เด็กๆ แสดงความคิดเห็นในช่องเติมคำตอบ

ชื่อ ชื่อ เลขที่



ชื่อศิลปิน Vincent van Gogh
ชื่อผลงาน The Starry Night
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
ขนาดผลงาน 73.7 x 92.1 ซม.
ปีพ.ศ.ที่สร้าง ค.ศ. 1889

 ให้เด็กๆ ระบายอะไรบ้างในภาพนี้

 ให้เด็กๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้

 ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร

 สมมติว่า... ให้เด็กๆ ระบายผู้วาดภาพนี้ ทำไมให้เด็กๆ ถึงวาดภาพออกมาแบบนี้

 ภาพนี้ใช้ภาพวาดที่สวยหรือไม่ เพราะอะไร

 ให้เด็กๆ ขอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร

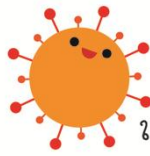
ให้เด็กๆ ระบายภาพเปลี่ยนแปลงภาพนี้ไปอย่างไรบ้าง





 ลองแต่งเติม
สีๆ ากๆ
ลงไปเลย

แบบบันทึกคำตอบสุนทรียภาพ (ภาพนามธรรม)



แบบบันทึกคำตอบสุนทรียภาพ

ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นในช่องเติมคำตอบ

ชื่อ ชั้น เลขที่



ชื่อศิลปิน Wassily Kandinsky
ชื่อผลงาน Composition VIII
เทคนิค สีน้ำมันผสมน้ำ
ขนาดผลงาน 140 x 201 ซม.
ปีพ.ศ.ที่สร้าง ค.ศ.1923

นักเรียนจะเห็นอะไรบ้างในภาพนี้

นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพนี้

ภาพนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวอะไร

สมมติว่า... นักเรียนเป็นผู้วาดภาพนี้ ทำไมนักเรียนถึงวาดภาพออกมาแบบนี้

ภาพนี้ไปไหนภาพวาดที่สวยหรือไม่ เพราะอะไร

นักเรียนชอบอะไรบ้างในภาพนี้ เพราะอะไร

นักเรียนอยากเปลี่ยนแปลงภาพนี้ไปอย่างไรบ้าง

ลองแต่งเติม
สีๆกฏ
ลงไปเลย

แบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ

ตารางที่ 15 แบบวิเคราะห์พฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะ

| ประเภทการรับรู้ทางศิลปะ | เกณฑ์ | ตัวอย่าง |
|--------------------------------|--|--|
| 1. เชื่อมโยงความคิดส่วนตัว | นักเรียนบรรยายหยาบๆ โดยไม่เจตนาว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงข้อคิดเห็นละประสบการณ์เฉพาะตัว | “ผู้ชายมีมือ ...มือของเขาเป็นมือลิง” “เขาทำมือน่าเกลียด ดังนั้นจึงไม่มีใครจะมองที่มือ” |
| 2. ความสนใจต่อเนื้อหา | นักเรียนเอาใจใส่ หรือพูดเกี่ยวกับเนื้อหาสาระในภาพเท่านั้น | “...นอกเหนือจากนี้แล้วมันมองดูเหมือนกับเรือ” “มันเกี่ยวกับประชาชนกำลังห้ามใครคนใดคนหนึ่ง” |
| 3. ความสนใจต่อสี | นักเรียนตอบสนองต่อสี น้ำหนัก หรือ ความสว่างของสี | “...ตอนกลางวันไม่มีสีในส่วนนั้น” “มันมีสีมากกว่านั้น... ในงานศิลปะ” |
| 4. ความต้องการในเรื่องความจริง | นักเรียนวิพากษ์วิจารณ์แสดงข้อคิดเห็นได้อย่างดี สอดคล้องกับความเป็นจริงที่มองเห็น | “ส่วนนี้มองดูดูลานตา อย่างไรก็ตามก็คือ ความจริง” “ฉันจะทำให้มันใหญ่กว่านี้ ... เหมาะสมกับร่างกายทั่วไป ในการเห็นที่เกิดขึ้นกับเขา” |
| 5. คำถึงสิ่งที่ปรากฏแก่สายตา | นักเรียนแสดงความเชื่อด้วยตนเอง และส่วนของศิลปินที่ปรากฏให้เห็น หรือสิ่งที่เหมือนกับวัฒนธรรม หรือ ช่วงหนึ่งของประวัติศาสตร์ | “มันเป็นสีเขียวไปไม้ ... เขา (ศิลปิน) ต้องการสีที่สว่าง” “ฉันต้องการเริ่มต้นภาพบนขาตั้ง ภาพรูปนก” |
| 6. ความสนใจต่อแบบกิจกรรม | นักเรียนกล่าวถึงแบบฉบับงานศิลปะ หรือ ความพอใจเกี่ยวกับการจัดแบบอย่าง | “มันเป็นแบบกิจกรรมที่ผิดปกติ” |
| 7. ความสนใจต่ออารมณ์ความรู้สึก | นักเรียนตอบสนองต่อเนื้อหา ความรู้สึกที่ปรากฏอยู่ในภาพวาดระบายสี | “ใช่ มันดูเหมือนใครบางคนที่กำลังตาย ... เขาทั้งหลายท่าทางเศร้า ... ปฏิกริยาของเขาทั้งหลาย” |

| ประเภทการรับรู้ทางศิลปะ | เกณฑ์ | ตัวอย่าง |
|---|---|--|
| 8. ความเอาใจใส่ในเรื่องเจตนาของศิลปิน | นักเรียนเชื่อว่าศิลปินมีลักษณะเฉพาะและสิ่งที่ต้องการ “สิ่งนั้นเป็นวิธีการ” | “มันเป็นอย่างไร ศิลปินต้องการระบายสีเธอ” (ไม่มีคำอธิบายอื่นๆ) |
| 9. ความเอาใจใส่ในเรื่อง การสร้างสรรค์ในแง่ของความรู้สึกนึกคิด | นักเรียนเปลี่ยนแปลงง่ายเกี่ยวกับสิ่งที่ชอบ สิ่งที่ศรัทธากับความตั้งใจของศิลปินที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกและยากต่อการเข้าถึง | “เล็กน้อย ... ไม่จริง ... ฉันไม่สามารถบอกความจริง อะไรที่มันเป็น” |
| 10. ไม่มั่นใจในการวิพากษ์วิจารณ์ | นักเรียนอีกอีกต่อการประเมินงานเพราะว่า เจตนาเฉพาะบุคคลไม่สามารถวิพากษ์วิจารณ์ได้อย่างเหมาะสม | “บางทีมันคาดการณ์ไม่ได้ แต่เป็นบางสิ่งอาจจะทำได้” |
| 11. ความเอาใจใส่ในเรื่องของความเป็นตัวตนของศิลปิน | นักเรียนตัดสินใจลักษณะบางสิ่งที่ศิลปินใช้เพราะว่าต้องการเป็นต้นแบบ ความสนใจสำหรับต้นแบบ ความสนใจสำหรับพฤติกรรมที่มองเป็นผลลัพธ์ของการตีความ | “ศิลปินต้องการสำหรับสิ่งที่แตกต่าง ... ดังนั้น เขาสร้างมันขึ้นด้วยจิตใจของเขา” |
| 12. ความสนใจต่อการตัดสินใจในงานศิลปะ | นักเรียนกล่าวอ้างลักษณะในภาพที่สามารถใช้ยืนยันเจตนาของศิลปินหรือล้อเล่นภายนอกจุดที่มองเห็น | “...เขาระบายสีเธอ (Jacqueline) ให้มองเห็นวิธีการที่เธอคลุมด้วยผ้าสักหลาด” |

ตารางที่ 16 วิเคราะห์คำตอบจากพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะ

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง เพื่อบันทึกระดับความถี่ตามพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน

ชื่อกิจกรรม วันที่ / /

| รายนามนักเรียน | รายการพฤติกรรม | | | | | | | | | | |
|----------------|-------------------------|--------------------|-----------------|-----------------------------|------------------------------|-------------------|------------------------------|------------------------------|---|------------------------------|--|
| | เชื่อมโยงความคิดส่วนตัว | ความสนใจต่อเนื้อหา | ความสนใจต่อสื่อ | ความต้องการในเรื่องความจริง | คำนึงถึงสิ่งที่ปรากฏแก่สายตา | ความสนใจต่อแบบแผน | ความสนใจต่ออารมณ์ ความรู้สึก | ความเอาใจใส่ในเจตนาของศิลปิน | ความเอาใจใส่ในเรื่องการสร้างสรรค์ความรู้สึกร่วมกันคิด | ไม่มั่นใจในการวิพากษ์วิจารณ์ | ความเอาใจใส่ในเรื่องความเป็นตัวตนของศิลปิน |
| 1. | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | | | | | |
| 6. | | | | | | | | | | | |
| 7. | | | | | | | | | | | |
| 8. | | | | | | | | | | | |
| 9. | | | | | | | | | | | |
| 10. | | | | | | | | | | | |
| 11. | | | | | | | | | | | |
| 12. | | | | | | | | | | | |
| 13. | | | | | | | | | | | |
| 14. | | | | | | | | | | | |
| 15. | | | | | | | | | | | |
| หมายเหตุ | | | | | | | | | | | |

ผู้สังเกต

ตารางที่ 17 แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิง



แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิง



ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นมากที่สุด

| ข้อ | รายการความพึงพอใจ | ระดับความคิดเห็น | | | | |
|-----|--|------------------|-----|------|--------|-----------|
| | | ชอบมาก | ชอบ | เฉยๆ | ไม่ชอบ | ไม่ชอบมาก |
| 1 | นักเรียนชอบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิง | | | | | |
| 2 | กิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิงน่าสนใจว่ากิจกรรมศิลปะในโรงเรียน | | | | | |
| 3 | การทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิงทำให้ใส่ใจกับความสวยงาม | | | | | |
| 4 | การทำงานกิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิงทำให้นักเรียนรู้จักศิลปะและงานศิลปะมากขึ้น | | | | | |
| 5 | การทำงานศิลปะแนวศึกษائبันเทิงช่วยให้นักเรียนมีทักษะการตีความหมายในผลงานศิลปะ | | | | | |
| 6 | การทำงานศิลปะแนวศึกษائبันเทิงทำให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งในความงามต่องานศิลปะ | | | | | |
| 7 | การทำงานกิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิงทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ความเปลี่ยนแปลงของศิลปะในสังคม | | | | | |
| 8 | นักเรียนให้ความสำคัญกับเนื้อหาและเรื่องราวก่อนที่จะทำผลงานศิลปะของตนเอง | | | | | |
| 9 | นักเรียนไม่สนใจที่จะแสดงผลงานศิลปะของตนเอง | | | | | |
| 10 | กิจกรรมศิลปะแนวศึกษائبันเทิงช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าของงานศิลปะ | | | | | |

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาว สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ เกิดวันที่ 1 พฤษภาคม พ.ศ.2524 จังหวัดแพร่ สำเร็จการศึกษาปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2546 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตร ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2555

