

การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์
สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF ART ACTIVITIES TO CREATE AESTHETIC EXPERIENCE FOR
ELEMENTARY CHILDREN WITH VISUAL IMPAIRMENT



Miss Jiraporn Panomsuay

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Art Education
Department of Art, Music, and Dance Education
FACULTY OF EDUCATION
Chulalongkorn University
Academic Year 2020
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น
โดย	น.ส.จิราพร พนมสวย
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า)	

CHULALONGKORN UNIVERSITY

จิราพร พนมสวย : การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็ก
 ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น. (DEVELOPMENT OF ART ACTIVITIES TO CREATE
 AESTHETIC EXPERIENCE FOR ELEMENTARY CHILDREN WITH VISUAL IMPAIRMENT)
 อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางและพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้าง
 ประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ
 เด็กประถมศึกษาตอนต้นที่มีความบกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะทาง ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง
 เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่าง 6 คน ช่วงอายุ 6-12 ปี จากโรงเรียนสอนตาบอดกรุงเทพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น 2) แผนการจัดกิจกรรม
 ศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะ 3) รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม 4) แบบ
 สัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรม และ 5) แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะ วิเคราะห์
 ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย และร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่อง
 ทางการเห็นที่พัฒนาขึ้นมี 4 องค์ประกอบ (MATA) ดังนี้ 1) พหุประสาทสัมผัส (M: Mutiple Sensories)
 เป็นการใช้พหุประสาทสัมผัสในการทำกิจกรรม 2) วิธีการสอนเชิงสุนทรียะ (A: Aesthetical Teaching)
 เป็นวิธีการสอนโดยสร้างประสบการณ์ตรง ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ความเหมือนจริงจากวัตถุจริง เรียนรู้
 เทคนิคทางศิลปะของศิลปิน และเน้นความสนุกสนาน 3) สื่อ และวัสดุอุปกรณ์ที่มีผิวสัมผัส (T: Tactile
 Media) เป็นการใช้สื่อ และวัสดุอุปกรณ์ที่เน้นการสัมผัส รวมถึงส่งเสริมการได้ยิน และการดมกลิ่น และ
 4) การวัด และประเมินผล (A: Assessment) เป็นการวัดและประเมินผลประสบการณ์สุนทรียะด้วยการ
 สังเกตและการสอบถาม เมื่อนำกิจกรรมฯไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ค่าเฉลี่ยของประสบการณ์สุนทรียะ
 ของนักเรียนอยู่ระดับที่ 2 ความงามและความจริง และประสบการณ์สุนทรียะขั้นสูงสุดที่นักเรียนทำได้ คือ
 ระดับที่ 3 การแสดงออก

สาขาวิชา ศิลปศึกษา
 ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนิสิต
 ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6280180427 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORD: Art activities, Aesthetic experience, Elementary children with visual impairment

Jiraporn Panomsuay : DEVELOPMENT OF ART ACTIVITIES TO CREATE AESTHETIC EXPERIENCE FOR ELEMENTARY CHILDREN WITH VISUAL IMPAIRMENT. Advisor: Asst. Prof. INTIRA PHROMPAN, Ph.D.

The objective of this research was to critically examine the guidelines for art education of elementary school children with visual impairment and to develop art activities that stimulate aesthetic experiences in this target group. The sample consisted of six participants aged six to twelve who were selected at random from The Bangkok School for the Blind by an appropriate sampling process. The data utilized in this research stem from 1) an interview form for art activities for children with visual impairment, 2) four existing guidelines to organize artistic activities aimed at promoting aesthetic experiences, 3) a checklist of students' past experiences prior to the activity, 4) an interview form for students after the activity and 5) an observation form that captures the children's behavior while participating in the art activities. The collected data were analyzed and, where applicable, the statistical measures of mean, percentage and standard deviation were determined.

The findings show that the proposed art activities stimulate central components of aesthetic experience in accordance with the children's abilities; in this respect, five aspects (MATA) of the research are of particular importance: 1) M: Multi sensories; the used approach was multi-sensory, incorporating touching, hearing and smelling, 2) A: Aesthetical Teaching; it centered around direct experience, teaching artistic techniques from the joyful interaction with real objects 3) T: Tactile Media; it adapted tactile material and the media which suitable for listening and smelling, and 4) A: Assessment; it included an evaluation of the children's aesthetic experience by observation and interrogation. By segmenting this evaluation into distinct levels, it was discovered that the average aesthetic experience of the elementary school children with visual impairment reached the second level, defined by the appreciation of beauty and realism. Furthermore, the art activities proposed in this study allowed some of the participants to reach the third level of aesthetic experience, characterized by artistic expressiveness.

Field of Study: Art Education

Student's Signature

Academic Year: 2020

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์ และ อาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล ที่ให้คำปรึกษาวิจัยและการดำเนินงานเสมอมา

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า ที่ให้ความกรุณาเป็นประธานสอบและกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ขอขอบพระคุณ คุณครูภรณ์รัชต์ บุญมาก รองศาสตราจารย์ ดร.ทักษิณา พิพิธกุล และ อาจารย์สุชาติ ทองสิมา ที่ให้ความกรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือวิจัย และผู้เชี่ยวชาญที่ทุกท่านที่ให้ความกรุณาให้ข้อมูล และคำแนะนำในการสร้างกิจกรรมศิลปะ ขอขอบคุณผู้บริหาร และคุณครูในโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพที่เปิดโอกาสให้เก็บข้อมูลวิจัย และขอบคุณนักเรียนโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัยตลอดมา

ขอขอบคุณทุนอุดหนุนการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อเฉลิมฉลองวโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชทรงเจริญพระชนมายุครบ 72 พรรษา (The Scholarship from the Graduate School, Chulalongkorn University to commemorate the 72th anniversary of his Majesty King Bhumipol Adulyadej is gratefully acknowledged) และขอขอบคุณทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จิราพร พนมสวาย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	4
ขอบเขตวิจัย.....	5
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
บทที่ 2.....	8
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. เด็กที่บกพร่องทางการเห็น.....	9
1.2 การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น.....	12
1.3 ปัญหาของผู้ที่บกพร่องทางการเห็น.....	14
1.4 การเรียนการสอนสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในประเทศไทย.....	15
2. กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น.....	17

2.1 แนวทางการสอนสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น	17
2.3 การออกแบบกิจกรรมตาม ADDIE Model	23
3. ประสบการณ์สุนทรียะ	25
3.1 ความหมายของประสบการณ์สุนทรียะ	25
3.2 ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	26
3.3 องค์ประกอบของประสบการณ์สุนทรียะ	32
3.4 กระบวนการเกิดประสบการณ์สุนทรียะ	33
3.5 แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะ	39
3.6 การวัดประสบการณ์สุนทรียะ	47
3.7 การแสดงประสบการณ์สุนทรียะ	50
3.8 การวัดประสบการณ์สุนทรียะสำหรับผู้บกพร่องทางการเห็น	53
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	56
4.1 งานวิจัยในประเทศ	56
4.2 งานวิจัยต่างประเทศ	59
บทที่ 3	63
วิธีการดำเนินการวิจัย	63
2.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง	65
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	66
การเก็บรวบรวมข้อมูล	69
กระบวนการทำวิจัย	73
บทที่ 4	75
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	75
ระยะที่ 1 แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็ก	
ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น	75

ระยะที่ 2 การพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่ บกพร่องทางการเห็น	86
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	105
ภาคผนวก.....	122
ภาคผนวก ก	123
การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามกระบวนการ ADDIE MODEL.....	123
ภาคผนวก ข	128
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	128
ภาคผนวก ค	130
ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ระยะที่ 1	130
ภาคผนวก ง.....	140
แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น.....	140
ภาคผนวก จ	154
รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการสัมภาษณ์เก็บข้อมูล	154
ภาคผนวก ฉ	156
ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ระยะที่ 2	156
ภาคผนวก ช	166
เครื่องมือวิจัยระยะที่ 2	166
ภาคผนวก ฌ	189
ภาพบรรยากาศการนำกิจกรรมไป Try out (แบบ On Site).....	189
บรรณานุกรม.....	192
ประวัติผู้เขียน	202

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นโดยจำแนกตามภูมิภาค	16
ตารางที่ 2 ประสบการณ์ศิลปะที่เด็กที่บกพร่องทางการเห็นสามารถรับรู้หรือทำได้และข้อจำกัด	19
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ศิลปะหรือแนวทางจัดประสบการณ์ศิลปะที่สร้างเกิดประสบการณ์สุนทรีย์	31
ตารางที่ 4 การวิเคราะห์แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์	42
ตารางที่ 5 การวิเคราะห์แนวทางการกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์	43
ตารางที่ 6 วิเคราะห์แนวทางการกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์	43
ตารางที่ 7 วิเคราะห์เครื่องมือการวัดประสบการณ์สุนทรีย์	48
ตารางที่ 8 อารมณ์สุนทรีย์และอารมณ์สุนทรีย์ย่อย	51
ตารางที่ 9 วิเคราะห์แนวทางการสร้างกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นตามอารมณ์ สุนทรีย์.....	52
ตารางที่ 10 การแสดงตัวอย่างการบันทึกข้อมูลใน AESTHEMOS (Martillano (2019).....	53
ตารางที่ 11 การวิเคราะห์แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ.....	76
ตารางที่ 12 หลักการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่ บกพร่องทางการเห็นที่ได้จากการทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	83
ตารางที่ 13 การสรุปจำแนกแนวทางพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นตามประเด็นการจัดกิจกรรมศิลปะ 4 ด้าน	84
ตารางที่ 14 โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษา ที่บกพร่องทางการเห็น.....	87
ตารางที่ 15 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	94
ตารางที่ 16 ข้อมูลจากรายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม.....	95

ตารางที่ 17 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ	96
ตารางที่ 18 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมนิทานใบไม้.....	97
ตารางที่ 19 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์.....	99
ตารางที่ 20 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ.....	100
ตารางที่ 21 ระดับประสบการณ์สุนทรีย์ะฉลี่ยหลังจากการทำกิจกรรมศิลปะ	103
ตารางที่ 22 การพัฒนาแนวทางและกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ะสำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นโดยใช้กระบวนการ ADDIE Model	107
ตารางที่ 23 การสรุปแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ะสำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น (MATA).....	108



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กระบวนการ ADDIE Model	24
ภาพที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างแนวทางการสอนศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นและแนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะ	63
ภาพที่ 3 แผนภูมิกระบวนการทำวิจัย	74
ภาพที่ 6 กิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ	91
ภาพที่ 7 กิจกรรมนิทานใบไม้	92
ภาพที่ 8 กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์	92
ภาพที่ 9 กิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ่	93
ภาพที่ 10 เด็กขณะทำกิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ	97
ภาพที่ 11 เด็กขณะทำกิจกรรมนิทานใบไม้	98
ภาพที่ 12 เด็กขณะทำกิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์	100
ภาพที่ 13 เด็กขณะทำกิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ่	101
ภาพที่ 14 ระดับประสบการณ์สุนทรียะหลังจากการทำกิจกรรมศิลปะ	102

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สุนทรียภาพเป็นการรับรู้คุณค่าความงาม (Carroll, 1961 as cited in ไชยเดช แก้วสง่า, 2556) มนุษย์สามารถรับรู้ความงามได้จากผลงานศิลปะที่มีองค์ประกอบสำคัญคือ เนื้อหา ผู้สร้าง สื่อ และสุนทรียธาตุ แล้วทำให้เกิดประสบการณ์ (กิริติ บุญเจือ, 2522 อ้างถึงใน ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2561) การรับรู้เชิงสุนทรียภาพนั้นเป็นประสบการณ์ส่วนบุคคล ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อเมื่อได้รับการกระตุ้นผ่านผัสสะที่สอดคล้องกับที่รับรู้และความต้องการสร้างความพึงพอใจ ความเพลิดเพลิน และความงาม (ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2561)

การรับรู้ประสบการณ์สุนทรียะช่วยพัฒนาเด็กให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งพัฒนาจิตใจในการแสดงอารมณ์ในการเข้าสังคม ช่วยพัฒนาอารมณ์ตามธรรมชาติของมนุษย์ พัฒนาการเห็นคุณค่าในงานศิลปะและมีรสนิยมทางศิลปะ (ไชยเดช แก้วสง่า, 2556) สุนทรียภาพทำให้รู้จักคุณค่าของตนเองและสิ่งแวดล้อม จึงควรส่งเสริมสุนทรียภาพตั้งแต่วัยเด็ก โดยเฉพาะในวัยประถมศึกษาที่การรับรู้ทางผัสสะสูงสุด ส่วนในเด็กที่อายุน้อยกว่านี้ผัสสะยังพัฒนาไม่เต็มที่ และวัยหลังประถมศึกษาความไวของผัสสะจะลดลง (Poole, 1992)

ประสบการณ์ทางสุนทรียะไม่เพียงแต่สำคัญต่อเด็กทั่วไปเท่านั้น แต่จำเป็นต้องพัฒนาในเด็กที่มีความบกพร่องทางการเห็นเช่นกัน เด็กที่มีความบกพร่องทางการเห็นมีความละเอียดอ่อนอย่างมากสำหรับการรับรู้สุนทรียภาพ การรับรู้ความงามช่วยฟื้นฟูความไวในความสุขที่ได้รับจากความงาม (Carroll, 1961 as cited in Feeney, 2007) เด็กที่บกพร่องทางการเห็นสามารถรับรู้หรือเรียนรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสที่เหลืออยู่ ไม่ว่าจะเป็นการใช้มือสัมผัส การใช้สายตา การใช้หูฟังเสียง และการใช้จมูกดมกลิ่น (ยุพา มหามาตร, 2559) แม้ว่าเด็กที่บกพร่องทางการเห็นจะไม่สามารถเข้าถึงสีได้ แต่ก็ยังมีวิธีการเข้าถึงแบบอื่น เช่น ความเย็นของคริสตัล ความอบอุ่นของอำพัน รวมถึงอีกหลายปัจจัยที่ช่วยให้เด็กเหล่านี้เข้าถึงประสบการณ์สุนทรียะได้ เช่น รูปร่าง พื้นผิว และการไหลของเส้น เป็นต้น (Eaton, 1959 as cited in Feeney, 2007) การสร้างประสบการณ์สุนทรียะในงานทัศนศิลป์ให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีเป้าหมาย คือ การเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความรู้สึกของตน (Lowenfeld, 1951) กระตุ้นพัฒนาการทางปัญญา พัฒนาการทางอารมณ์ และพัฒนาการทางสังคม (Szubielska, 2018)

แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ ได้แก่ จัดประสบการณ์สุนทรีย์ ที่มีผลต่อการรับรู้ จนเกิดความซาบซึ้ง โดยจัดประสบการณ์ต่อเนื่องและเป็นขั้นตอน และเป็นไปตามพัฒนาการของ บุคคล เริ่มจากความสนุก ต่อไปคือความชอบหรือสนใจ (ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์, 2560) ส่วนกิจกรรมศิลปะที่ช่วยส่งเสริมสุนทรีย์ภาพสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นนั้น ยุพา มหามาตร (2559) กล่าวถึงแนวทางการส่งเสริมว่าควรใช้ประสาทสัมผัสที่ใกล้เคียง ใช้ความเข้าใจในการสื่อสาร ออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับประสบการณ์และบุคลิกภาพของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น และใช้ หลายประสาทสัมผัสหลายอย่างร่วมกัน หรือ พหุประสาทสัมผัส (Multi-sensory) ซึ่งทำให้เด็กมีการ รับรู้ที่ดีขึ้น มีประสิทธิภาพกว่าการใช้ประสาทสัมผัสเดียว ช่วยแยกแยะรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ ได้ดี ขึ้น รวมถึงช่วยพัฒนาประสาทสัมผัสเฉพาะส่วนอีกด้วย (นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล, 2558)

จากการศึกษาสภาพการสอนศิลปะของเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียน เฉพาะทางโดยการสัมภาษณ์ครูในโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ พบว่าสอนตามหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 โดยปรับเนื้อหาและสื่อการสอนให้เข้ากับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น เด็กที่บกพร่อง ทางการเห็นในโรงเรียนมีทั้งมองเห็นเลือนราง ตาบอดสนิท และพิการซ้อน (เรียนรู้ช้า มีพัฒนาการพูด และการเคลื่อนไหวช้า) รวมถึงเด็กเข้าเรียนตามเกณฑ์มากขึ้น ส่วนการสอนด้าน สุนทรีย์ภาพนั้น ครูสอนโดยใช้การอธิบายความงามในชิ้นงานที่เด็กสร้างสรรค์ขึ้นเป็นหลัก การสอน ศิลปะเมื่อเทียบกับเด็กปกติเรียนจากทัศนธาตุ 2 มิติ ไป 3 มิติ แต่เด็กที่บกพร่องทางการเห็น เรียน 3 มิติก่อนแล้วไป 2 มิติ เน้นให้เด็กมีความสุขกับสื่อ อุปกรณ์ คุุ้ทุกขณะเป็นรายบุคคล อุปกรณ์บางอันไม่ ดึงดูดความสนใจเด็ก ครูจึงให้เล่น มีการประเมินผลรายบุคคล ประกอบด้วยสอบกลางภาค ปลายภาค ชิ้นงาน ศิลปะนิสสัย และการให้ระดับผลการเรียน(เกรด) แบบอิงเกณฑ์ (สุชมินท, 2563)

จากสภาพข้างต้นสรุปได้ว่าเด็กเกิดสุนทรีย์ภาพจากการรับฟังสิ่งที่ครูบรรยายความงามใน ผลงานของพวกเขา ซึ่งเป็นการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ทางอ้อม แต่สำหรับการพัฒนาและศึกษา สุนทรีย์ะนั้นควรที่จะได้รับประสบการณ์สุนทรีย์จากประสบการณ์ตรงมากกว่าทางอ้อม กล่าวคือ ประสบการณ์สุนทรีย์ทางตรง เป็นประสบการณ์ที่เด็กได้มีส่วนร่วม สัมผัส หรือทำกิจกรรมด้วย ตนเองผ่านประสาทสัมผัสตนเองจนแสดงความรู้สึกออกมา (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2559) ปัญหาที่พบใน การสอนสุนทรีย์ภาพคือจะทำอย่างไรให้เด็กได้เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ด้วยตนเอง

ตัวอย่างกิจกรรมที่ส่งเสริมสุนทรีย์ภาพและการจัดกิจกรรมศิลปะในประเทศไทยมีดังนี้

- 1) ยุพา มหามาตร (2559) ได้ใช้กิจกรรมศิลปะ 6 รูปแบบ ได้แก่ Relational art, VDO Documentary art, Activities art, Performance art, Community art และ Conceptual Art พัฒนาเป็น 15 กิจกรรมเพื่อพัฒนาประสบการณ์ทางด้านสุนทรีย์และการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เช่น รูปทรง สี ทิศทาง เวลา อุณหภูมิ ขนาด น้ำหนัก ฯลฯ ของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น โดยใช้สายตาที่

เหลืออยู่ การฟังเสียง การสัมผัส การดมกลิ่น และการลิ้มรสในการทำกิจกรรม 2) โครงการ UOB Please Touch หรือโครงการกรุณาสัมผัส เป็นโครงการที่สอนเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะจนพัฒนาเป็นงานฝีมือ เช่น ศิลปะการทอผ้าด้วยมือ ศิลปะการม้วนกระดาษ ศิลปะการถักเชือกมาคราเม่ และการปักผ้าแบบญี่ปุ่น (ธนาคารยูโอบี, 2562) 3) สัญชัย สันติเวช และคณะ (2559) พัฒนาสื่อเพื่อการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) สำหรับเด็กตาบอดระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้หนังสือเสียง, รูปปั้นลอยตัว, โมเดลจำลองภาพนูนงาน, ศิลปะกระดาษนูนต่ำ 4) การใช้เทคโนโลยีการแทนรหัสสีด้วยระดับเสียงโน้ตดนตรีในการวาดภาพ 2 มิติบนคอมพิวเตอร์จอสัมผัสสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นจับคู่ทำงานกับเด็กปกติที่ปิดตา รวมถึงให้เน้นแทนค่าสีกับการชิมรสชาติได้ ผลงานศิลปะออกมาเป็นภาพ 2 มิติ เนื้อหาที่ใช้ได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติของศิลปิน ภาพศิลปะ การวิจารณ์ผลงานศิลปะ การรับรู้ และการแสดงออกทางสุนทรียะ เทคโนโลยีนี้ทำให้เด็กได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน แสดงความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนได้ (อรอนงค์ ฤทธิฤกษ์, 2562) 5) โครงการ Classroom Makeover ห้องเรียนต้นแบบที่โรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่พัทยา เป็นลักษณะ Pre-Braille Curriculum ครบหลักสูตร เป็นศูนย์การเรียนรู้ครบทุกประสาทสัมผัส มีการนำรูปทรงที่ซับซ้อน รูปเรขาคณิต หมุด รูปทรงสัตว์ วัสดุต่างขนาด พื้นผิว และเสียง ฯลฯ ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ช่วยย่นระยะเวลาการเรียนรู้ และเป็นพื้นฐานการเรียนรู้และการดำรงชีวิตมากขึ้น (แผ่นดินทอง, 2562) 6) The Nose Thailand มีการออกแบบกลับไปจับคู่กับสี ออกแบบจากความรู้สึก การใช้สัมผัส เสียงเพลง อาหาร และการเคลื่อนไหวร่างกาย สร้างสรรค์งานจิตรกรรม และประติมากรรม (กันตพร สวนศิลป์พงศ์, 2561) ตัวอย่างการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในต่างประเทศเป็นดังนี้ 1) Krantz G. สร้าง “Mind’s Eye” ที่นิวยอร์ก โครงการพิพิธภัณฑศิลป์สำหรับคนตาบอด ใช้สื่อจริงทุกชิ้นในการเป็นตัวแทนเพื่อสื่อความรู้สึก เช่น การใช้เต้านมซิลิโคนเพื่อสื่อความหล่อหลอมละลายในงานของดาลี และใช้ Multisensory Approach (Urist, 2016) 2) การใช้เทคโนโลยีในศิลปะ ได้แก่ 3D printing of fine art ในการสร้างภาพวาดทางประวัติศาสตร์และภาพถ่ายสมัยใหม่ให้เป็น 3 มิติที่สัมผัสได้ ร่วมกับการใช้เสียงบรรยาย, การผสมผสานอักษรเบรลล์ในงานทัศนศิลป์, ศิลปิน Andrew Myers ใช้สกรูสร้างภาพพอร์ตเทรตของคนตาบอด, Tactile tours ในพิพิธภัณฑ 3) พิพิธภัณฑที่สัมผัสได้ Museo Tiflogico ประเทศสเปน, Victoria & Albert Museum ประเทศอังกฤษ และอื่นๆ (Anderson, 2019) รวมถึงมีการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ช่วยให้เข้าถึงพิพิธภัณฑศิลป์ได้ด้วยตนเอง (Asakawa, 2019) 4) ปากกา 3Doodler เป็นปากกา 3 มิติที่ช่วยให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นทำเครื่องหมายอักษรเบรลล์ได้เร็วขึ้น เรียนรู้การใช้ผิวสัมผัสมากขึ้น ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และเรียนรู้ผ่านมือมากขึ้น (Royal National Institute of Blind People, 2017)

จากการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศข้างต้นพบว่าเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมกับสิ่งแวดล้อม สื่ออุปกรณ์ ทำให้รับรู้ผ่านประสาทสัมผัส และเกิดสุนทรียภาพด้วยตนเองผ่านวิธีการต่าง ๆ จึงสังเคราะห์เป็นหลักการสร้างกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะ คือควร 1. สร้างกิจกรรมบนพื้นฐานของพัฒนาการตามช่วงวัย และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน, 2. กระตุ้นผู้เรียนด้วยสื่อที่มีสัมผัสร่วมกับการใช้ประสาทสัมผัสอื่น ๆ , 3. เชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่กับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน 4. สร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านกระบวนการทางปัญญาและทางจิตใจ, 5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น พูดคุย แสดงความรู้สึก, 6. จัดประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบแนวทางการประเมินสุนทรียภาพที่หลากหลาย เช่น การประเมินตนเอง การสัมภาษณ์ แบบสอบถาม เป็นต้น ตัวอย่างเครื่องมือประเมินสุนทรียภาพ ได้แก่ Questionnaire on subjective aesthetic experiences, Aesthetic Experience Scale (AES), Aesthetic Experiences Scale/ Unusual Aesthetic Emotions Scale (Schindler, 2017) ฯลฯ ส่วนเครื่องมือในการประเมินสุนทรียภาพในเด็กที่บกพร่องทางการเห็น เช่น ในงานวิจัยของ Martillano (2019) ที่ทดลองให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นใช้ศิลปะที่สัมผัสได้จาก TouchBook Makabayan เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ AESTHEMOS (หรือ Aesthetic Emotions Scale) ซึ่งเป็นแบบวัดที่จำแนกตามอารมณ์สุนทรียะแต่ละประเภทที่สามารถสรุปเป็นประสบการณ์สุนทรียะได้ และแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม เป็นต้น

การศึกษาข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นยังมีแนวทางในการพัฒนาได้อีกมาก ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีเป้าหมายในการส่งเสริมให้เด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นได้เกิดประสบการณ์สุนทรียะทางศิลปะได้อย่างเต็มความสามารถ โดยการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสร้างประสบการณ์สุนทรียะเพื่อกระตุ้นพัฒนาการทางปัญญา พัฒนาการทางอารมณ์ และพัฒนาการทางสังคม

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

คำถามวิจัย

1. แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นควรเป็นอย่างไร
2. กิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นควรเป็นอย่างไร

ขอบเขตวิจัย

1. งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยและพัฒนา เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

2. ตัวแปรในการศึกษา ประกอบด้วย

2.1 ตัวแปรต้น คือ แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

2.2 ตัวแปรตาม คือ กิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น เป้าหมายประสบการณ์สุนทรีย์ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงอายุ 10 ปี ตามทฤษฎีสุนทรีย์ภาพของพาร์สัน (Parsons, 1987 as cited in Wiltshir, 2014)

เนื่องจากเป็นระดับกึ่งกลางของพัฒนาการระหว่างระดับที่ 1 ความชื่นชอบ (5 ปี) และระดับที่ 3 การแสดงออก (11-13 ปี) ซึ่งงานวิจัยฉบับนี้ศึกษาเด็กประถมศึกษาช่วงอายุ 6-12 ปี

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เด็กที่บกพร่องทางการเห็น หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องทางการเห็น ทั้งมองเห็นเลือนรางและตาบอดสนิท คณะแพศ ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาโรงเรียนเฉพาะความพิการ

ประสบการณ์สุนทรีย์ หมายถึง การรับรู้ความงามโดยใช้ประสาทสัมผัสที่มีอยู่ของตนเองผ่านกิจกรรมศิลปะที่เด็กที่บกพร่องทางการเห็นร่วมกิจกรรม โดยผู้รับประสบการณ์สุนทรีย์ต้องมีความเข้าใจ หรือมีประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับสุนทรีย์วัตถุนั้นมาก่อน จนเกิดอารมณ์หรือจินตนาการที่สามารถถ่ายทอดความหมายออกมาได้ในระดับความงามและเหมือนจริง สามารถวัดโดยวิธีการสังเกตการรับรู้ความงาม ความเหมือนจริงตามที่เคยมีประสบการณ์มาก่อน และคำถามเกี่ยวกับความงาม เป็นต้น

กิจกรรมศิลปะ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปะแบบบูรณาการด้วยพหุประสาทสัมผัสที่ส่งเสริมความไวในการรับรู้ การตอบสนอง และแสดงความรู้สึกต่อโลกภายนอกที่เชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียนด้วยสื่อ วัสดุ และวิธีการที่หลากหลาย รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อม

ทางการเรียนรู้ที่สนับสนุนการเกิดประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ประกอบด้วย

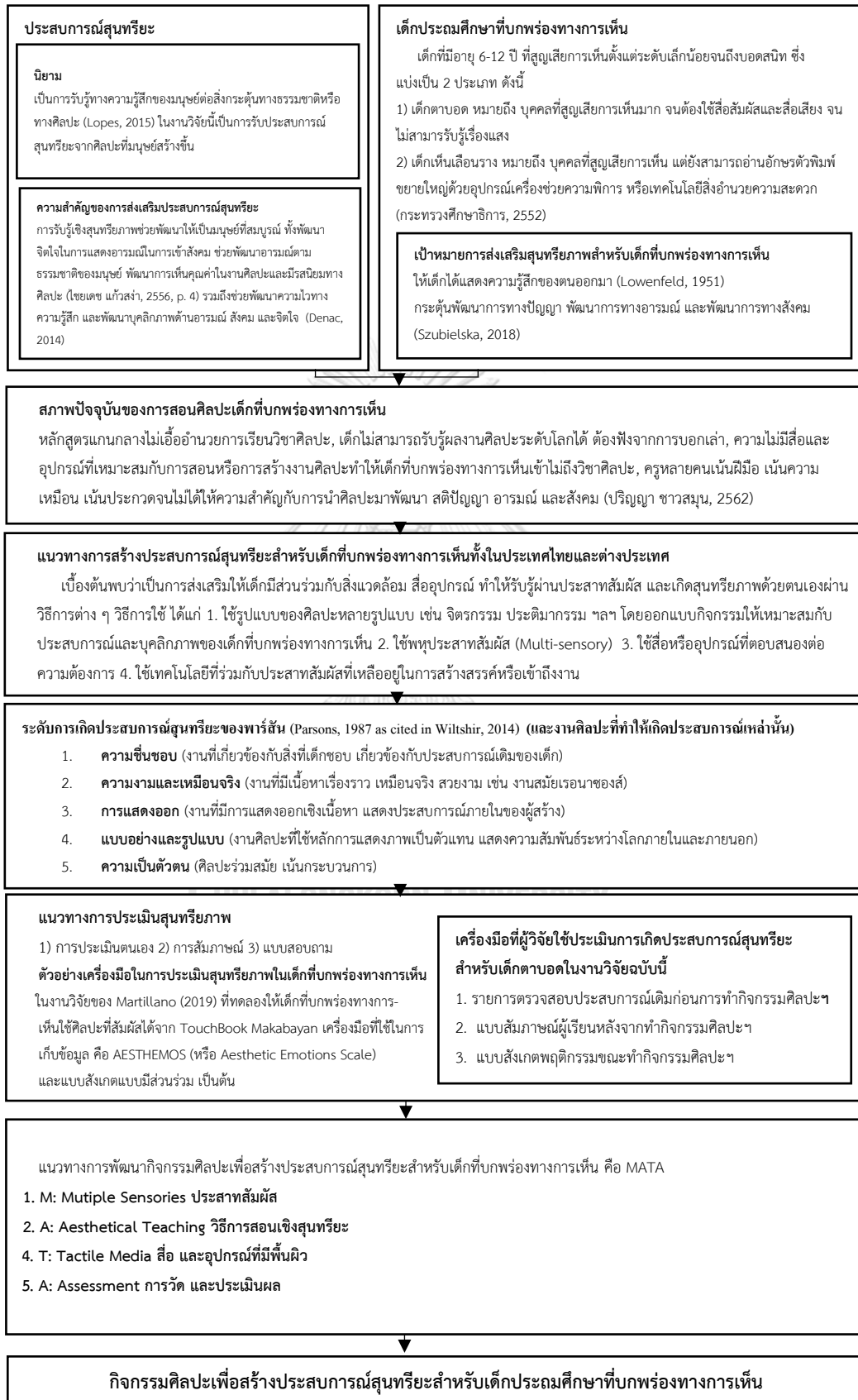
1. **ขั้นนำ** คือ การสร้างแรงบันดาลใจในการทำกิจกรรม การเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียนกับเรื่องที่จะเรียนรู้ด้วยสื่อ วัสดุ และวิธีการที่หลากหลาย
2. **ขั้นดำเนินกิจกรรม** คือ การฝึกการรับรู้จากพหุประสาทสัมผัสโดยให้ความสำคัญต่อการมองเห็นที่เหลืออยู่ ฝึกการวิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานตามเทคนิคของศิลปิน และการนำเสนอ เป็นการทำงานเดี่ยว และกลุ่ม
3. **ขั้นสรุปทบทวนและสะท้อนผล** คือ การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการทำกิจกรรม และผลการทำกิจกรรม ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ ทศนคติ เกี่ยวกับการทำกิจกรรม และผลงานศิลปะของผู้เรียน

แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็ก-ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น หมายถึง หลักการในการสร้างกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะในระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ตามทฤษฎีสุนทรียภาพของพาร์สัน โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้ ด้านประสาทสัมผัส ด้านวิธีการสอน ด้านสื่อ และวัสดุอุปกรณ์ และด้านการวัด และการประเมินผล

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้สอนเด็กที่บกพร่องทางการเห็นสามารถนำแนวทางไปจัดประสบการณ์ทางสุนทรียะในรายวิชาอื่น เช่น ดนตรี เป็นต้น
2. ผู้สอนศิลปะสามารถนำแนวทางไปจัดประสบการณ์ทางสุนทรียะไปปรับใช้เพื่อสร้างกิจกรรมที่ทำร่วมกันในชั้นเรียนรวมเด็กปกติและเด็กที่บกพร่องทางการเห็นได้
3. ผู้สอนศิลปะสามารถนำแนวทางไปจัดประสบการณ์ทางสุนทรียะไปสร้างกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในระดับชั้นต่าง ๆ ได้ เช่น ปฐมวัย มัธยมศึกษา เป็นต้น

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากหัวข้อวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ผู้วิจัยมีการทบทวนเอกสารตามประเด็นต่อไปนี้

1. เด็กที่บกพร่องทางการเห็น

1.1 พัฒนาการของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

- 1.1.1 พัฒนาการทางภาษา
- 1.1.2 พัฒนาการทางปัญญา
- 1.1.3 พัฒนาการทางสังคมและพฤติกรรม
- 1.1.4 ลักษณะเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

1.2 การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

- 1.2.1 เด็กก่อนวัยเรียน
- 1.2.2 เด็กวัยเรียน
- 1.2.3 อักษรเบรลล์
- 1.2.4 การฝึกการเคลื่อนไหวและการปรับตัว
- 1.2.5 เทคโนโลยีความช่วยเหลือ

1.3 ปัญหาของผู้ที่บกพร่องทางการเห็น

1.4 การเรียนการสอนสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในประเทศไทย

2. กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

- 2.1 แนวทางการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็น
- 2.2 สื่อและกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น
- 2.3 การออกแบบกิจกรรมตาม ADDIE MODEL

3. ประสบการณ์สุนทรียะ

- 3.1 ความหมายของประสบการณ์สุนทรียะ
- 3.2 ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
 - 3.2.1 ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์

- 3.3 องค์ประกอบของประสบการณ์สุนทรียะ
- 3.4 กระบวนการเกิดประสบการณ์สุนทรียะ
- 3.5 แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะ
- 3.6 การวัดประสบการณ์สุนทรียะ
- 3.7 การแสดงประสบการณ์สุนทรียะ
- 3.8 การวัดประสบการณ์สุนทรียะสำหรับผู้ที่ใช้บ porr่องทางการเห็น

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 4.1 งานวิจัยในประเทศ
- 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. เด็กที่บกพร่องทางการเห็น

ตามราชกิจจานุเบกษา ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กำหนดประเภทและหลักเกณฑ์ของคณพิการทางการศึกษา พ.ศ. 2552 ได้กล่าวถึง บุคคลที่มีความบกพร่องทางการเห็นว่าเป็นบุคคลที่สูญเสียการเห็นตั้งแต่ระดับเล็กน้อยจนถึงบอดสนิทซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) คนตาบอด หมายถึง บุคคลที่สูญเสียการเห็นมากจนไม่สามารถรับรู้เรื่องแสง ต้องใช้สื่อสัมผัสและสื่อเสียง

2) คนเห็นเลือนราง หมายถึง บุคคลที่สูญเสียการเห็น แต่ยังสามารถอ่านอักษรตัวพิมพ์ขยายใหญ่ด้วยอุปกรณ์เครื่องช่วยความพิการหรือเทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวก

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

1.1 พัฒนาการของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

เด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีพฤติกรรมที่เป็นแบบแผน การเกิดพฤติกรรมซ้ำ (Leonhardt, 1990 as cited in Shea & Bauer, 1997) กล่าวว่าแบบแผนพฤติกรรมที่เกิดขึ้นบ่อยเมื่อเด็กอยู่ภายใต้สถานการณ์ที่ไม่สามารถควบคุมได้ ในสถานการณ์ที่ต้องใช้การมองเห็น หรือสถานการณ์ที่เด็กอยู่คนเดียวหรือเหงา

1.1.1 พัฒนาการทางภาษา การใช้คำศัพท์ในช่วงแรกของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีความคล้ายคลึงกับเพื่อนที่สายตาศปกติที่อายุเท่ากัน และความเร็ว และพื้นฐานของนิสัยของเด็ก คำศัพท์ที่ใช้กันมีความแตกต่าง การรวมคำนั้นไม่สอดคล้องกับบริบท ในการศึกษาระยะยาวของ Orwin (Orwin, 1884 as cited in Shea & Bauer, 1997) การใช้ภาษายังมีข้อจำกัดเรื่องชื่อของวัตถุ และการการขอร้อง อาศัยวลีที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และชื่อคน การเลียนแบบ และบางครั้งมีการกล่าวถึงวัตถุหรือเหตุการณ์ที่เคยไปหรือสัมผัส พัฒนาการด้านภาษานั้นได้รับอิทธิพลจากเพื่อน เป็นไป

ได้ว่าเด็กบางคนมีพัฒนาการปัญญาพื้นฐานและกระบวนการแสดงออกที่ช้า

1.1.2 พัฒนาการทางปัญญา Bigelow (Bigelow, 1986 as cited in Shea & Bauer, 1997) กล่าวว่า พัฒนาการของความคงทนของวัตถุในเด็กที่บกพร่องทางการเห็นคล้ายคลึงกับเด็กสายตาทปกติ โดยเสียงและการสัมผัสช่วยจัดระเบียบข้อมูลที่แตกต่างกัน Anderson (Anderson, 1984 as cited in Shea & Bauer, 1997) กล่าวว่า ภาพในใจหรือความคิดรวบยอดของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นพัฒนาผ่านประสบการณ์ที่ไม่ใช้การมอง การพัฒนาความคิดรวบยอดด้านมิติสัมพันธ์ มีความสำคัญต่อการเคลื่อนไหวของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น (Merira, 1990 as cited in Shea & Bauer, 1997) เด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีความสามารถในการทรงตัวดีกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับเด็กปกติ โดยยากที่จะแยกซ้ายขวา การบอกตำแหน่ง ประกอบด้วย การรับรู้รูปร่างรูปทรง การสร้างเส้นตรง และความคิดรวบยอดของซ้ายและขวา และการปรับตัวในกระจก (Birns, 1990 as cited in Shea & Bauer, 1997)

1.1.3 พัฒนาการทางสังคมและพฤติกรรม ผลการศึกษาของ Hasselt (Van Hasselt, 1985 as cited in Shea & Bauer, 1997) พบว่า มีปัญหาในการใช้ภาษาและอวัจนภาษา แต่ไม่มีปัญหาเรื่องการปรับตัว การปรับตัวทางสังคมจะพัฒนาขึ้นตามอายุและการศึกษาของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น (Parsons, 1987 as cited in Shea & Bauer, 1997) ด้านมโนทัศน์ในตนเอง (Self-concept) จากการศึกษาของ Ubiakor and Otile (Ubiakor and Otile, 1990 as cited in Shea & Bauer, 1997) พบว่าไม่ได้มีน้อยกว่าเพื่อนที่มีสายตาทปกติ แต่มีความแตกต่างคือเด็กที่บกพร่องทางการเห็นต้องการทราบว่าวัตถุอยู่บริเวณใกล้ รวมถึงมีความกลัวและการวิตกกังวลทางร่างกาย (Wilhelm, 1989 as cited in Shea & Bauer, 1997)

พัฒนาการของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีพฤติกรรมที่เป็นแบบแผน หรือพฤติกรรมที่เกิดซ้ำ เด็กกลุ่มนี้พัฒนาการด้านภาษาใกล้เคียงกับเด็กทั่วไปในวัยเดียวกัน แต่ยังใช้ภาษาได้ยังไม่สอดคล้องต่อบริบท มีข้อจำกัดด้านการเรียกชื่อวัตถุตามประสบการณ์ที่ได้พบมา รวมถึงรับอิทธิพลทางภาษาจากเพื่อน ส่วนพัฒนาการทางปัญญา มีความคิดรวบยอดพัฒนาผ่านประสบการณ์ที่ไม่ใช้การมอง การบอกตำแหน่ง การแยกซ้ายขวา และการทรงตัวทำได้ช้ากว่าเด็กทั่วไป ด้านพัฒนาการทางสังคมและพฤติกรรม พบว่าเด็กกลุ่มนี้มีมโนทัศน์ต่อตนเองไม่แตกต่างจากเด็กทั่วไป

1.1.4 ลักษณะเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น จะแบ่งเป็นลักษณะทางปัญญา ลักษณะทางวิชาการ ลักษณะทางกายภาพ และลักษณะทางพฤติกรรม

ลักษณะทางปัญญา

1. เด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีการเรียนรู้มโนทัศน์บางอย่าง เป็นไปได้ยาก เช่น สีส้ม ใหญ่กว่า เส้นตั้งฉาก ความสว่าง และหมอกทึบ (Algozzine & Ysseldyke,

2006)

2. เด็กที่บกพร่องทางการเห็นไม่ได้มีสติปัญญาช้ากว่าเด็กสายตาศปกติ (Orr & Rogers, 2002 as cited in Algozzine & Ysseldyke, 2006)
3. เด็กมักตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งต่างๆว่าเป็นอย่างไร คืออะไร ครูจึงควรจัดสิ่งกระตุ้นและดูการตอบสนองของเด็ก เช่น ให้ดูภาพแล้วให้เด็กบอกว่าเป็นอะไร เป็นต้น (Algozzine & Ysseldyke, 2006)

ลักษณะทางวิชาการ

กระบวนการเรียนรู้ของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นเหมือนกับเด็กสายตาศปกติทั่วไป (Newland, 1986 as cited in Algozzine & Ysseldyke, 2006) แต่ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้คือเงื่อนไขอื่น ๆ เช่น อายุที่เด็กสูญเสียการมองเห็น ระดับการมองเห็น เป็นต้น (Algozzine & Ysseldyke, 2006)

1. เด็กต้องการทักษะที่ส่งเสริมความสามารถทางวิชาการ เช่น ทักษะการอ่านและเขียนอักษรเบรลล์ ทักษะการใช้ลูกคิดในวิชาคณิตศาสตร์ ทักษะการฟัง ทักษะการเขียน การเขียนด้วยมือปกติ การใช้แป้นพิมพ์ เป็นต้น (Algozzine & Ysseldyke, 2006)
2. เด็กที่มองเห็นเลือนรางยังต้องการสื่อการสอนและการสนับสนุนทางสิ่งแวดล้อม เช่น ความสว่างของแสง เอกสารแบบพิมพ์ตัวหนังสือขยายใหญ่ โทรทัศน์วงจรปิด เป็นต้น รวมถึงสื่อที่มีการบรรยายด้วยคำพูด หรือการฉายภาพ หรือการเขียนด้วยซอล์กบนกระดานก็สามารถทำได้ (Algozzine & Ysseldyke, 2006)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ลักษณะทางกายภาพ

1. อ่านตัวหนังสือขนาดเล็กลำบาก หรือการระบายละเอียดเล็กน้อยในภาพ เด็กมักเอียงหรือเหล่ตาเพื่อให้โฟกัสดีขึ้น หากใช้สายตากับงานมากเด็กมักเวียนศีรษะ (Algozzine & Ysseldyke, 2006)
2. เด็กอาจมีน้ำตาไหลบ่อย ตาแดง หรือตาอักเสบ (Algozzine & Ysseldyke, 2006)
3. เด็กที่บกพร่องทางการเห็นมองเห็นวัตถุที่มีขนาดและการปรากฏไม่ต่างจากเด็กสายตาศปกติ (Orr & Rogers, 2002 as cited in Algozzine & Ysseldyke, 2006) แตกต่างเพียงความสามารถในการมองเห็นตามระดับความบกพร่อง
4. เด็กมีพัฒนาการเคลื่อนไหวแบบซ้ำ เรียกว่า “Blindisms” เช่น การกอดตา การโบกมือ เป็นต้น ทั้งนี้เด็กต้องการการสังเกตทักษะทางกล้ามเนื้อทางสายตาศ แต่เด็กที่

บกพร่องทางการเห็นไม่สามารถทำได้ (Algozzine & Ysseldyke, 2006)

5. เด็กได้เรียนวิชา O&M: Orientation and Mobility เพื่อฝึกให้เด็กรู้ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อม และฝึกการเคลื่อนไหวอย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ (Algozzine & Ysseldyke, 2006)

ลักษณะทางพฤติกรรม

1. เด็กที่บกพร่องทางการเห็นหลายคนไม่สามารถมองเห็นลักษณะทางพฤติกรรมที่มีผลต่อทักษะทางสังคม เช่น การแสดงออกทางสีหน้า การสื่อสารแบบอวัจนภาษา เป็นต้น ทำให้พวกเขาไม่ได้รับการสื่อสารทางความรู้สึกและการสื่อสารทางอวัจนภาษา (Algozzine & Ysseldyke, 2006)

2. เด็กที่บกพร่องทางการเห็นสามารถแยกตัวตนของตนเองให้เป็นอิสระจากผู้อื่นได้ เด็กมีมโนทัศน์เกี่ยวกับตนเอง ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้จากเพื่อนที่ไม่ได้บกพร่องทางการเห็นได้ (Algozzine & Ysseldyke, 2006)

แม้ว่าลักษณะการสูญเสียการมองเห็นของเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นมีความเข้าใจเรื่องที่เป็นนามธรรมได้ยาก แต่เด็กมีความสามารถในการเรียนรู้ และทางวิชาการไม่ต่างจากเด็กปกติ เด็กมักตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งต่าง ครูควรอธิบายด้วยคำพูด และกระตุ้นทางสายตาในเด็กที่ยังหลงเหลือการมองเห็นอยู่ รวมถึงการใช้สื่อและวิธีสอนที่เอื้อต่อความต้องการของเด็กแต่ละคน ด้านลักษณะทางกายภาพที่สังเกตได้ชัดคือปัญหาเกี่ยวกับดวงตา และบุคลิกภาพที่มีลักษณะกระทำซ้ำ ๆ หรือที่เรียกว่า Blindisms อีกทั้งยังมีพฤติกรรมที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการรับรู้และสื่อสารอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น ที่มีสาเหตุมาจากการสูญเสียทางสายตาทำให้ลดโอกาสในการสังเกตพฤติกรรมการแสดงออกทางอวัจนภาษาของผู้อื่น แต่เด็กที่บกพร่องทางการเห็นสามารถเรียนรู้ได้จากเพื่อนที่มีสายตาปกติได้

1.2 การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

1.2.1 เด็กก่อนวัยเรียน การจัดสภาพแวดล้อมให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นได้รับประสบการณ์ด้วยกิจกรรมที่เหมือนกับเด็กสายตาปกติมากที่สุด (Davidson and Simmons, 1984 as cited in Shea & Bauer, 1997) มีการฝึกการปรับตัวและการเคลื่อนไหว (Orientation and Mobility Training: O&M) ประสิทธิภาพในกลุ่มเนือมัดใหญ่จึงเป็นมโนทัศน์พื้นฐาน เช่น ท่าทางการทรงตัว การประสานงานกัน ฯลฯ การใช้สื่อการเรียนการสอนที่ใช้กับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น หนังสือเสียงพร้อมภาพประกอบ และ หนังสือสัมผัสได้กระตุ้น (Larsen and Jorgensen, 1989 as cited in Shea & Bauer, 1997)

และเทคโนโลยีให้ความช่วยเหลือ เช่น เครื่อง Sonar-sensory ที่ช่วยให้เด็กสามารถหลีกเลี่ยงจากวัตถุ ช่วยการเข้าถึง และสำรวจพื้นที่ใกล้เคียง (Humphrey et. al., 1988 as cited in Shea & Bauer, 1997)

1.2.2 เด็กวัยเรียน (Matien and Curry, 1987 as cited in Shea & Bauer, 1997)

กล่าวว่า เด็กที่บกพร่องทางการเห็นต้องการบริการด้านการปรับหลักสูตร, การเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนที่ไม่ใช่การเปลี่ยนหลักสูตรและวัตถุประสงค์ และต้องการผลลัพธ์โดยตรงที่ทำให้ขาดการเรียนรู้ โดยบังเอิญ การสอนเด็กที่บกพร่องทางการเห็นต้องการการสื่อสาร ทักษะทางสังคม การสนทนา และการทักษะการประกอบอาชีพพื้นฐาน (Wilson, 1994 as cited in Shea & Bauer, 1997)

การอำนวยความสะดวกแก่เด็กที่บกพร่องทางการเห็น โรงเรียนควรให้ความช่วยเหลือในรูปแบบที่ไม่ใช่สายตา ความช่วยเหลือเกี่ยวกับประสาทสัมผัส และความช่วยเหลือทางเสียง ความช่วยเหลือในรูปแบบที่ไม่ใช่สายตา เช่น ข้อความที่มีตัวหนังสือขนาดใหญ่ ใช้ตัวอักษรสีเหลืองบนจอสีดำเพื่อให้ตัวอักษรต่างจากสีของพื้นหลัง ความช่วยเหลือเกี่ยวกับประสาทสัมผัส หนังสืออักษรเบรลล์ คอมพิวเตอร์เบรลล์ สเลทกับสไตลัส ลูกโลกสัมผัส ลูกคิด อุปกรณ์การวัด ฯลฯ และความช่วยเหลือทางเสียง เช่น เทปคาสเส็สซ์ หนังสือเสียง ฯลฯ

1.2.3 อักษรเบรลล์ เป็นระบบการสัมผัสสำหรับการอ่านและเขียน อักษรเบรลล์ 1

เซลล์ประกอบด้วย 6 จุด แต่ละเซลล์ในหนึ่งตัวอักษรนั้นมีรหัสอักษรเบรลล์ (Braille Code) เป็นจุดนูนเพื่อกำหนดอักษร แต่ละตัว ซึ่งอักษรเบรลล์แต่ละภาษาจะมีรหัสเบรลล์แทนตัวอักษรของภาษาตน การเขียนและอ่านอักษรเบรลล์ในแต่ละคำเกิดมาจากอักษรเบรลล์แต่ละเซลล์ประกอบกันเป็นคำ และประโยค คนตาบอดใช้อักษรเบรลล์ในการบันทึกข้อความและการสื่อสาร เป็นรูปธรรม สามารถทบทวนได้ แต่ไม่สามารถใช้กับเครื่องอ่านออกเสียงได้ อักษรเบรลล์สามารถเขียนได้โดยเครื่องพิมพ์อักษรเบรลล์ (Braille) และ สเลทกับสไตลัส (Slate and Stylus) การพิมพ์อักษรเบรลล์ด้วยเครื่องพิมพ์อักษรเบรลล์ หลังจากใส่กระดาษเข้าไปในเครื่องพิมพ์ (เครื่องพิมพ์มีลักษณะคล้ายเครื่องพิมพ์ดีด) เริ่มพิมพ์จากซ้ายไปขวา ส่วนการเขียนอักษรเบรลล์ด้วยสเลทกับสไตลัสนั้น เริ่มจากใส่กระดาษเข้ากับสเลทโดยคว่ำหน้ากระดาษลงและเริ่มเขียนอักษรเบรลล์ด้วยการใช้สไตลัสกดลงไปตามรหัสเบรลล์ของตัวอักษรที่ต้องการเขียนจากเซลล์ขวาบนสุดของสเลทไล่ไปทางด้านซ้าย โดยเริ่มเขียนจากซ้ายไปขวา โดยเมื่อจบการเขียนในหนึ่งสเลทจึงนำกระดาษออกแล้วพลิกหน้ากระดาษด้านนูนขึ้นมาจะได้เป็นอักษรเบรลล์ที่สามารถอ่านได้

1.2.4 การฝึกการเคลื่อนไหวและการปรับตัว หรือ Orientation and Mobility

training: O&M มีจุดมุ่งหมายเพื่อสอนให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นเคลื่อนไหวไปในที่ต่าง ๆ อย่างปลอดภัย และมีความสัมพันธ์กับตำแหน่งของวัตถุกับสิ่งแวดล้อม การฝึกการปรับตัวด้านมิติสัมพันธ์มี

ความสำคัญกับการเดินทางด้วยตนเองของเด็ก การฝึกการเคลื่อนไหวและการปรับตัวจะสอนเด็กก่อน
ชั้นประถมศึกษา (Feoktistove, 1987 as cited in Shea & Bauer, 1997)

การให้ความช่วยเหลือในการฝึกการเคลื่อนไหวและการปรับตัว ประกอบด้วย การนำทางด้วย
คนสายตาปกติ การใช้ไม้เท้า สุนัขนำทาง และการใช้ความช่วยเหลือจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์นำทาง

1.2.5 เทคโนโลยีความช่วยเหลือ ปัจจุบันมีเทคโนโลยีให้ความช่วยเหลือผู้บกพร่อง
ทางการเห็นให้สามารถใช้ชีวิตประจำวันได้ดีขึ้น ตัวอย่าง เช่น

The Kurzweil Reader เป็นเครื่องมือช่วยแปลงตัวพิมพ์เป็นเสียงสังเคราะห์ได้ ใช้พื้นผิวแก้ว
สแกนตัวพิมพ์เข้าสู่คอมพิวเตอร์ แล้วคอมพิวเตอร์จะแปลงเป็นเสียงสังเคราะห์

Synthesized speech เสียงสังเคราะห์ที่ใช้ในโทรศัพท์มือถือ, นาฬิกา, นาฬิกาข้อมือ, เครื่อง
คิดเลข, เครื่องวัด, และเทอร์โมมิเตอร์

Braille Printer ช่วยแปลงไฟล์ word เป็นอักษรเบรลล์

Closed Circuit Television ช่วยขยายสิ่งพิมพ์ให้ใหญ่ขึ้น

การจัดการเรียนการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการเห็นจะจัดให้เด็กได้รับประสบการณ์
เหมือนกับเด็กทั่วไปมากที่สุด รวมถึงมีการฝึกการปรับตัวและการเคลื่อนไหว มีการปรับหลักสูตร
วัตถุประสงค์ วิธีการสอน สื่อให้สอดคล้องกับเด็กกลุ่มนี้ เช่น ใช้อักษรเบรลล์ และเทคโนโลยีให้ความ
ช่วยเหลืออื่น ๆ

1.3 ปัญหาของผู้ที่บกพร่องทางการเห็น

ปัญหาทางสุขภาพจิตของเด็กที่ตาบอดภายหลัง บางคนพบว่า มีประสาทหลอนทางตา
ทำให้เกิดภาวะวิตกกังวล บางคนมีการแยกตัวจากสังคม ลดการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น มีความวิตก
กังวล รวมถึงมีภาวะซึมเศร้า และมีการควบคุมอารมณ์น้อยลง (พรธณวิภา บรรณเกียรติ, 2014)

พรธณวิภา บรรณเกียรติ (2014) กล่าวว่า ภาวะจิตสังคมของเด็กที่บกพร่องทางการ
เห็นในประเทศไทยทุกช่วงวัยมีภาวะจิตสังคม มีการสร้างมโนทัศน์เกี่ยวกับตน (Self) รู้จักคำว่า ฉันท-
คุณ ได้ดีมาก มีความรู้สึกด้อยคุณค่า (Low Self-esteem) รู้สึกโดดเดี่ยว วิตกกังวลต่อการเข้าสังคม
รู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัย กลัวการเปลี่ยนแปลงสถานที่ กลัวไม่มีเพื่อนช่วยเหลือ รู้สึกต้องพึ่งพาคนอื่น
แสดงความมุ่งมั่นน้อย ความสามารถคิดเชิงเหตุผลน้อย ซึ่งภาวะจิตสังคมของแต่ละคนมีความแตกต่าง
กันตามสิ่งที่ได้รับการปฏิบัติจากครอบครัวและคนรอบข้าง

ปัญหาทางสุขภาพจิตของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในประเทศไทย มีดังนี้ ปัญหา
ทางอารมณ์ มีความเศร้า วิตกกังวล ซึมเศร้าและเก็บกด เครียดและซัด ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้
และปรับตัวไม่ได้, ปัญหาทางพฤติกรรม ได้แก่ การข่มขู่ทำร้ายผู้อื่น ทำลายของ ขโมย มีปัญหา

พฤติกรรมทางเพศ แยกตัว ต่อต้านผู้อื่น และเรียกร้องความสนใจ, ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม คือ การใช้สารเสพติด, ปัญหาที่สัมพันธ์กับพัฒนาการ ได้แก่ เรียนช้า สมาธิสั้น และออทิสติก, และ ปัญหาทางปัญญาและกระบวนการคิด ได้แก่ ไม่สามารถคิดเชิงเหตุผลได้ ไม่สามารถคิดซับซ้อนได้ มีความลำบากในการตัดสินใจ และความคิดสับสน (พรณวิภา บรรณเกียรติ, 2014)

เด็กที่มีความบกพร่องทางการเห็นมีปัญหาทางด้านจิตสังคมตามการได้รับการปฏิบัติ จากสังคมนอกข้าง มีปัญหาการสร้างมโนทัศน์เกี่ยวกับตนเอง บางคนรู้สึกด้อยค่า การเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ กลัวไม่มีเพื่อน กลัวไม่ได้รับความช่วยเหลือ เป็นต้น เด็กที่ตาบอดภายหลังบางคนเกิดความวิตกกังวล แยกตัวจากสังคม ฯลฯ เด็กที่ตาบอดภายหลังบางคนเกิดความวิตกกังวล แยกตัวจากสังคมนวมถึงมีปัญหาที่สัมพันธ์กับพัฒนาการ เช่น เรียนรู้ช้า สมาธิสั้น ออทิสติก เป็นต้น

1.4 การเรียนการสอนสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในประเทศไทย

สถานการณ์คนที่บกพร่องทางการเห็นในประเทศไทยจากสถิติเดือนมีนาคม 2563 พบว่าจำนวนคนที่บกพร่องทางการเห็นสูงเป็นอันดับสาม รองจากจำนวนคนที่บกพร่องทางการเคลื่อนไหวและร่างกาย และบกพร่องทางการได้ยินหรือการสื่อความหมาย โดยคนที่บกพร่องทางการเห็นที่อยู่ในวัยเรียน อายุ 6-14 ปีทั่วประเทศมีมากถึง 1,951 คน (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2563) เด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีการเรียนการสอนเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในประเทศไทยจัดเป็นหนึ่งในคนพิการทางการศึกษาตามประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) ซึ่งการจัดการศึกษาให้คนพิการในประเทศไทยมีเป้าประสงค์เพื่อให้ “คนพิการได้รับโอกาสทางการศึกษาอย่างมีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการจำเป็นของแต่ละบุคคล และมีทักษะการดำรงชีวิตสามารถประกอบอาชีพพึ่งตนเองได้อย่างมีศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ บนหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

เด็กที่บกพร่องทางการเห็นจึงจำเป็นต้องได้รับการศึกษา และเด็กสามารถเรียนได้ทั้งเรียนรวม เรียนร่วมกับเด็กปกติในโรงเรียนปกติ และเรียนในโรงเรียนพิเศษเฉพาะความพิการ การศึกษาแบบเรียนรวม (Inclusive Education) เน้นการเรียนรวมกันกับเด็กปกติ และเพิ่มการบริการพิเศษตามความต้องการของเด็ก ส่วนการศึกษาแบบเรียนรวม (Integration) เป็นการเตรียมความพร้อมเด็กก่อนเข้าไปเรียนรวม และใช้เวลาเรียนกับเด็กปกติ อาจจะเป็นบางวัน ครึ่งวัน หรือเต็มวัน และเรียนในโรงเรียนพิเศษเฉพาะความพิการ จัดการศึกษาตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงมัธยมศึกษา มีทั้งสายสามัญและสายอาชีพ รวมถึงมีการจัดสื่อ เทคโนโลยี สิ่งอำนวยความสะดวกและบริการที่เหมาะสมกับเด็ก (มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, ม.ป.ป.)

งานวิจัยฉบับนี้มุ่งศึกษาเด็กชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนพิเศษเฉพาะความพิการผู้วิจัยจึงรวบรวมรายชื่อโรงเรียนพิเศษเฉพาะความพิการในประเทศไทยที่จัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นโดยจำแนกตามภูมิภาค ดังนี้

ตารางที่ 1 การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นโดยจำแนกตามภูมิภาค

ภูมิภาค	จังหวัด	โรงเรียน (เขต/อำเภอ)
กลาง	กรุงเทพมหานคร	- โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ (เขตราชเทวี) - โรงเรียนบ้านเด็กgramอินทรา (เขตบางเขน)
	ลพบุรี	- โรงเรียนการศึกษาคนตาบอดและพิการซ้ำซ้อนลพบุรี (อำเภอเมือง)
อีสาน	ขอนแก่น	- โรงเรียนการศึกษาคนตาบอด ขอนแก่น (อำเภอเมือง)
	นครราชสีมา	- โรงเรียนการศึกษาคนตาบอด นครราชสีมา (อำเภอเมืองนครราชสีมา)
	ร้อยเอ็ด	- โรงเรียนการศึกษาคนตาบอดร้อยเอ็ด (อำเภอเมืองร้อยเอ็ด)
เหนือ	เชียงใหม่	- โรงเรียนสอนคนตาบอดภาคเหนือในพระบรมราชานุอุปถัมภ์ จังหวัดเชียงใหม่ (อำเภอเมือง)
	ลำปาง	- โรงเรียนพัฒนาการศึกษาคนตาบอดและคนพิการลำปาง (อำเภอเมืองลำปาง)
	เชียงราย	- โรงเรียนการศึกษาคนตาบอดแม่สาย (อำเภอแม่สาย)
ตะวันออก	ชลบุรี	- โรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่พัทยา (อำเภอบางละมุง)
ตะวันตก	เพชรบุรี	- โรงเรียนธรรมิกวิทยา (อำเภอเขาย้อย)
ใต้	สงขลา	- โรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมสภาทหาดใหญ่ (อำเภอหาดใหญ่)
	สุราษฎร์ธานี	- โรงเรียนสอนคนตาบอดภาคใต้ จังหวัดสุราษฎร์ธานี (อำเภอเมืองสุราษฎร์ธานี)

สภาพการเรียนการสอนศิลปะในโรงเรียนเฉพาะความพิการ พบว่า เด็กมีแนวโน้มการเข้าเรียนตามเกณฑ์อายุในแต่ละชั้นเรียนเพิ่มขึ้น พบความการซ้อนทางการเรียนรู้ ทางร่างกาย ทางการพูด และการเคลื่อนไหวในเด็กบางคน จัดห้องเรียนแต่ละห้องแบบศิลปะ และศิลปะการมองเห็น ทางโรงเรียนมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้หลักสูตรแกนกลางพุทธศักราช 2551 และมีการปรับเนื้อหาวิธีการสอน สื่อ อุปกรณ์ และการประเมินผลให้สอดคล้องกับเด็กรายบุคคล (สุภูมิณ, 2563)

2. กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

ศิลปะมีศักยภาพในการเพิ่มพูนประสบการณ์ของมนุษย์และสังคม รวมถึงช่วยให้เกิดการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ มนุษย์ทุกคน รวมถึงเด็กที่บกพร่องทางการเห็นนั้นสามารถเข้าถึงการสำรวจศิลปะได้ โดยครูศิลปะนั้นเป็นส่วนช่วยสำคัญในการปรับการเรียนการสอนศิลปะให้เด็กได้เข้าถึงศิลปะได้มากขึ้น (Johnson, 2018)

การออกแบบกิจกรรมศิลปะมีความหมายสำหรับเด็กในการแสดงตัวตนและความคิดริเริ่มออกมา เมื่อเด็กได้สัมผัสวัสดุ พื้นผิว และสีที่หลากหลาย (Willings, 2014) การทำงานศิลปะเป็นผลจากการความปรารถนาที่จะแสดงปฏิสัมพันธ์กับชีวิต ในด้านความคิด ความรู้สึก และอารมณ์ ศิลปะเป็นการตีเรื่องอารมณ์และประสบการณ์ทางปัญญาของแต่ละบุคคล การทำกิจกรรมศิลปะจึงเป็นประสบการณ์พื้นฐานของชีวิต มนุษย์ปรารถนาที่จะสร้างสรรค์ และแบ่งปันประสบการณ์ (Wickiser, 1947)

2.1 แนวทางการสอนสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

มีการศึกษาแนวทางการสอนศิลปะเด็กที่มีความบกพร่องทางการเห็นไว้หลายแนวทาง ในบางแนวทางสามารถใช้สำหรับเด็กที่มองเห็นเลือนรางได้ สามารถสรุปเป็นแนวทางได้ดังนี้

1. การใช้ประสาทสัมผัสที่เหลืออยู่ การใช้สายตาบางส่วนที่ยังเหลืออยู่, การฟังเสียง, การสัมผัส, การดมกลิ่น, และการลิ้มรส (ยุพา มหามาตร, 2559)
2. ใช้คำพูดและการกระตุ้นทางกาย เด็กที่บกพร่องทางการเห็นต้องการการกระตุ้นทางคำพูดมากกว่าเด็กประเภทอื่น (Bueb, 2019) รวมถึง ใช้การบอกทิศทางด้วยคำพูด และเน้นด้วยเสียงในสิ่งที่เด็กไม่เคยเห็นหรือไม่มีประสบการณ์มาก่อน จะทำให้เด็กได้เข้าใจก่อนได้ดียิ่งขึ้น (Macular Society, 2017)
3. ใช้วัสดุที่สัมผัสได้ การมีวัสดุที่สัมผัสได้ที่หลากหลายจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ดีและมีความสุข เช่น โฟม สติกเกอร์โฟม เพลย์-โต เลโก้ สำลิก้อน เป็นต้น เมื่อเด็กสัมผัสวัสดุ ข้อความของข้อมูลจะถูกส่งผ่านประสาทสัมผัสไปสู่สมองช่วยให้เด็กเรียนรู้และเข้าใจความคิด (Bueb, 2019)
4. การเลือกใช้วัสดุที่ไม่มีส่วนผสมที่เป็นอันตราย (Macular Society, 2017)
5. ให้เวลาในการทำความเข้าใจและเด็กทำงานเพิ่มขึ้น เนื่องจากการสูญเสียการมองเห็นอาจทำให้เด็กต้องใช้เวลาในการเข้าใจเพิ่มขึ้น (Macular Society, 2017)
6. ใช้การขยายขนาดเพื่อช่วยให้เด็กได้สำรวจและสร้างสรรค์มากขึ้น อาจใช้จอ LCD TVs ขนาดใหญ่ หรือเครื่องช่วยอื่น ๆ (Macular Society, 2017)

7. มีการจัดการชั้นเรียนที่ดี

8. ให้เด็กสำรวจวัสดุอุปกรณ์ก่อนทำงาน โดยสำรวจภายใต้แสงสว่างปกติ และหลีกเลี่ยงแสงที่สว่างจัด

แนวทางการสอนศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นต้องคำนึงถึงเด็กที่มองเห็นเลือนรางและตาบอดสนิทด้วย โดยมีการใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ใช้สื่อและอุปกรณ์ที่สัมผัสได้ ใช้การสื่อสารทางคำพูด รวมถึงปรับเวลาและการประเมินผลให้เหมาะสมกับเด็ก

2.2 สื่อและกิจกรรมการสอนศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

Macular Society (2017) ได้เสนอแนวทางการใช้สื่อสำหรับสอนกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ดังนี้

1. ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีคุณสมบัติที่มีผิวสัมผัส ที่หาได้ง่ายในร้านขายอุปกรณ์ทั่วไป เช่น ผ้า เชือก พลาสติกกันกระแทก เป็นต้น
2. ใช้กลิ่นและพื้นผิวในการปั้น
3. ใช้วัสดุที่มีขนาดแตกต่างกันมากในกรณีที่ทำให้ประสบการณ์เรื่องขนาด
4. เด็กที่มองเห็นเลือนรางอาจใช้กระดาษวาดรูปแบบพกพา หรือ The Draftsman ได้
5. ใช้ถาด และที่เก็บอุปกรณ์ที่มีผิวสัมผัสหรืออักษรเบรลล์เพื่อให้เด็กหาอุปกรณ์ของตนเองได้ง่าย
6. การวาดภาพที่ใช้สีตรงข้ามกันอย่างรุนแรง ในกรณีมองเห็นเลือนราง
7. การถ่ายภาพ โดยใช้กล้องที่โฟกัสอัตโนมัติ และเปิดภาพถ่ายในจอคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่
8. การปั้น ใช้ดินเหนียวในการขึ้นรูปและสร้างพื้นผิว
9. ภาพพิมพ์ ใช้แม่พิมพ์วอกที่สร้างผิวสัมผัส เช่น มันฝรั่ง เชือก ไม้ ฯลฯ
10. งานประติมากรรม
11. สิ่งทอ การเย็บปักถักร้อย การย้อม โดยใช้ผ้าพื้นสีฉูดฉาดและวัสดุที่มีพื้นผิว เช่น เส้นเอ็น ลวด และใช้ไหมพรมที่แตกต่าง

สื่อและกิจกรรมการสอนศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ได้แก่ การใช้วัสดุที่มีพื้นผิวหลากหลาย อาจใช้วัสดุที่กระตุ้นประสาทสัมผัสด้านอื่น เช่น เสียง กลิ่น เป็นต้น ใช้สีที่ฉูดฉาดในการกระตุ้นและดึงดูดความสนใจเด็กที่มองเห็นเลือนราง ตัวอย่างกิจกรรมที่ใช้ เช่น การปั้น การสร้างงานประติมากรรม การเย็บปักถักร้อย เป็นต้น

อุปสรรคทางประสบการณ์ศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

สิ่งที่ยากที่สุดสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นคือการวาดภาพพระบายสี หรืองานจิตรกรรม ซึ่งต้องใช้การเรียนรู้ที่ซับซ้อนมากกว่าเด็กปกติ ต้องใช้วัสดุที่มีพื้นผิว เสียง กลิ่นแทนสี และวัสดุอื่น ๆ มาช่วยสร้างงาน ในงาน 2 มิติอาจใช้เทคโนโลยีช่วย (อรอนงค์ ฤทธิฤชัย, 2562) เด็กที่บกพร่องทางการเห็นที่ตาบอดสนิทสามารถรับรู้รูปทรงและที่ว่างในงานประติมากรรม 3 มิติ เด็กที่ตาบอดสนิทหลังอายุ 5 ปีบางคนอาจมีประสบการณ์หรือความทรงจำเกี่ยวกับการมองเห็นมาก่อนจึงอาจเกิดมโนทัศน์หรือจินตนาการได้ ส่วนเด็กที่ตาบอดสนิทตั้งแต่กำเนิด ไม่มีมโนทัศน์หรือจินตนาการเกี่ยวกับบางอย่าง แต่อาจรับรู้และปรุงแต่งเนื้อหาขึ้นมาได้ (Lowenfeld, 1981 อ้างถึงใน อรอนงค์ ฤทธิฤชัย, 2562)

เด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีแนวคิดการสร้างผลงานคือ เด็กไม่ได้ปั้นแบบที่เป็นมุมมองกระจุกเงาเหมือนเด็กปกติ แต่ประสบการณ์มาจากภายในตนเอง งานปั้นจะปั้นในทิศทางเดียวกัน และปั้นจากด้านหลัง โดยปั้นรูปร่างทั้งหมดก่อน จากนั้นเติมรายละเอียดผ่านการวิเคราะห์และไปถึงมโนทัศน์เพียงอย่างเดียวของรูปทรง และไม่มีส่วนแบ่งแยก และเด็กแสดงความปรารถนาจากความรู้สึกอัตโนมัติอย่างบริสุทธิ์ โดยไม่มีสิ่งที่สร้างมาจากความประทับใจที่เกิดจากการมองเห็นหรือการสัมผัส (Lowenfeld, 1951)

ตารางที่ 2 ประสบการณ์ศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นสามารถรับรู้หรือทำได้และข้อจำกัด

เด็กที่บกพร่องทางการเห็น	สิ่งที่ทำได้/ รับรู้ได้	ข้อจำกัด/ สิ่งที่ยาก
เด็กที่ตาบอดสนิท	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ประสาทสัมผัสอื่นที่ไม่ใช่ตาในการรับรู้ - รับรู้รูปทรง และที่ว่างในงาน 3 มิติ - เกิดมโนทัศน์ หรือจินตนาการได้ - สร้างภาพ และชื่นชมความงาม 	<ul style="list-style-type: none"> - การรับรู้งานจิตรกรรม 2 มิติ - การรับรู้งานศิลปะที่ต้องใช้ตา (ต้องรับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสอื่นที่ไม่ใช่ตา) - การวาดภาพพระบายสี - การรับรู้สี - มโนทัศน์เกี่ยวกับสิ่งที่ไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน (โดยเฉพาะเด็กที่ตาบอดตั้งแต่กำเนิด)
เด็กที่มองเห็นเลือกราง	<ul style="list-style-type: none"> - การรับรู้จากประสาทสัมผัสที่เหลืออยู่ (รวมถึงตาด้วย) - รับรู้รูปทรง และที่ว่างในงาน 3 มิติ - เกิดมโนทัศน์ หรือจินตนาการได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - การรับรู้งานจิตรกรรม - การรับรู้งานศิลปะที่ต้องใช้ตา (ต้องรับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสอื่นที่ไม่ใช่ตา) - การวาดภาพพระบายสี - การรับรู้สี - มโนทัศน์เกี่ยวกับสิ่งที่ไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน

ตัวอย่างกิจกรรมที่ส่งเสริมสุนทรียภาพและการจัดกิจกรรมศิลปะในประเทศไทยมีดังนี้

1. ยูพา มหามาต (2559) ได้ใช้กิจกรรมศิลปะ 6 รูปแบบ ได้แก่ Relational art, VDO Documentary art, Activities art, Performance art, Community art และ Conceptual Art พัฒนาเป็น 15 กิจกรรมเพื่อพัฒนาประสบการณ์ทางด้านสุนทรียะและการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เช่น รูปทรง สี ทิศทาง เวลา อุณหภูมิ ขนาด น้ำหนัก ฯลฯ ของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น โดยใช้สายตาที่เหลืออยู่ การฟังเสียง การสัมผัส การดมกลิ่น และการลิ้มรสในการทำกิจกรรม กิจกรรมมีดังนี้ 1) วาดเส้นกับดนตรี, 2) การพับกระดาษ, 3) ปั้นดินจากหัวใจ, 4) ศิลปะจัดวาง, 5) เด็กตาบอดกับสวนสัตว์, 6) ศึกษาและเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม ธรรมชาติ วัดถ้ำผาลาด, 7) ภาพเคลื่อนไหวจากเรื่องเล่า VDO Documentary, 8) พื้นที่การเรียนรู้อย่างอิสระ: พื้นที่ Safety zone, 9) ห้องแห่งการลดทอนประสาทสัมผัส “ลองเป็นคนตาบอดและหูพิการสัก 10 นาที”, 10) นิทานตามหาขุมทรัพย์ “เหล่านักผจญภัยกับ...ดินแดนมหัศจรรย์”, 11) ปั้นดินจากหัวใจ(สัมผัสอีกครั้ง), 12) ภาพพิมพ์กลายเป็นหนังสือทำมือ, 13) ภาพขยายจากขวดน้ำ, 14) ดนตรีในเชิงทดลอง, 15) อ่านอักษรเบรลล์เกี่ยวกับประวัติของ หลุยส์เบรลล์ ให้คนตาดีฟัง

2. โครงการ UOB Please Touch หรือโครงการกรุณาสัมผัส เป็นโครงการที่สอนเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะจนพัฒนาเป็นงานฝีมือ เช่น ศิลปะการทอผ้าด้วยมือ ศิลปะการม้วนกระดาษ ศิลปะการถักเชือกมาคราเม่ และการปักผ้าแบบญี่ปุ่น (ธนาคารยูโอบี, 2562)

3. สัญชัย สันติเวช และคณะ (2559) พัฒนาสื่อเพื่อการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) สำหรับเด็กตาบอดระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโดยใช้หนังสือเสียง, รูปปั้นลอยตัว, โมเดลจำลองภาพนูนงาน, ศิลปะกระดาษนูนต่ำ ทำให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นสามารถใช้เรียนวิชาทัศนศิลป์ร่วมกับเพื่อนสายตาปกติในชั้นเรียนได้

4. การใช้เทคโนโลยีการแทนรหัสสีด้วยระดับเสียงโน้ตดนตรีในการวาดภาพ 2 มิติบนคอมพิวเตอร์จอสัมผัสสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นจับคู่ทำงานกับเด็กปกติที่ปิดตา รวมถึงให้นั้นแทนค่าสีกับการชิมรสชาติได้ผลงานศิลปะออกมาเป็นภาพ 2 มิติ เนื้อหาที่ใช้ได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติของศิลปิน ภาพศิลปะ การวิจารณ์ผลงานศิลปะ การรับรู้ และการแสดงออกเชิงสุนทรียะ เทคโนโลยีนี้ทำให้เด็กได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน แสดงความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนได้ (อรอนงค์ ฤทธิฤชัย, 2562)

5. โครงการ Classroom Makeover ห้องเรียนต้นแบบที่โรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่พัทยา เป็นลักษณะ Pre-Braille Curriculum ครบหลักสูตร เป็นศูนย์การเรียนรู้ครบทุกประสาทสัมผัส มีการนำรูปทรงที่ซับซ้อน รูปเรขาคณิต หมุด รูปทรงสัตว์ วัสดุต่างขนาด พื้นผิว และ

เสียง ฯลฯ ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ช่วยย่นระยะเวลาการเรียนรู้ และเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ และการดำรงชีวิตมากขึ้น (แผ่นดินทอง, 2562)

6. The Nose Thailand มีการออกแบบกลับไปจับคู่กับสี ออกแบบจากความรู้สึก การใช้สัมผัส เสียงเพลง อาหาร และการเคลื่อนไหวร่างกาย สร้างสรรค์งานจิตรกรรม และ ประติมากรรม จากนั้นจัดแสดงผลงานศิลปะต่อสาธารณะ (กันตพร สวนศิลป์พงศ์, 2561)

7. การถ่ายภาพ ตั้งแต่ปี 2553 กลุ่มอาสาสมัคร PICT4ALL ได้เริ่มสอนคนที่บกพร่องทางการเห็นถ่ายรูปด้วยกล้องคอมแพ็ค รวมถึงมีการเขียนอธิบายภาพด้วยอักษรเบรลล์ และนำภาพ มาจัดนิทรรศการ “๙ ปิดตา เปิดใจ ให้โอกาส ผลงานภาพถ่ายของเด็กในโลกมืด” (ไทยพีบีเอส, 2558)

8. ละครเวที 6 มิติที่ดัดแปลงจากเรื่อง Into the Woods สำหรับเด็กพิการทางสายตา ของธีรเนตร วิโรจน์สกุล (2557) โดยให้เด็กชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ 6 ด้านได้แก่ ทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ ทางการสัมผัส ทางใจ ทางเวลาและสถานที่ หลังการร่วม กิจกรรมทำให้เด็กเกิดสุนทรียรสได้ แนวคิดหลักในการออกแบบกิจกรรม คือการมีส่วนร่วมอย่าง สม่ำเสมอ และมีสมาธิในการรับชม

ตัวอย่างการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในต่างประเทศมีดังนี้

1. Krantz G. สร้าง “Mind’s Eye” ที่นิวยอร์ก โครงการพิพิธภัณฑศิลป์สำหรับคนตาบอด ใช้สื่อจริงทุกชิ้นในการเป็นตัวแทนเพื่อสื่อความรู้สึก เช่น การใช้เต้านมซิลิโคนเพื่อสื่อความ หล่อหลอมละลายในงานของดาลี และใช้ Multisensory Approach (Urist, 2016)

2. การใช้เทคโนโลยีในศิลปะ ได้แก่ 3D printing of fine art ในการสร้างภาพวาดทาง ประวัติศาสตร์และภาพถ่ายสมัยใหม่ให้เป็น 3 มิติที่สัมผัสได้ ร่วมกับการใช้เสียงบรรยาย, การ ผสมผสานอักษรเบรลล์ในงานทัศนศิลป์, ศิลปิน Andrew Myers ใช้สกรูสร้างภาพพอร์ตเทรตของคนตาบอด, Tactile tours ในพิพิธภัณฑ

3. พิพิธภัณฑที่สัมผัสได้ Museo Tiflogico ประเทศสเปน, Victoria & Albert Museum ประเทศอังกฤษ และอื่นๆ (Anderson, 2019) รวมถึงมีการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ช่วยให้ เข้าถึงพิพิธภัณฑศิลป์ได้ด้วยตนเอง (Asakawa, 2019)

4. การสร้างประสบการณ์สุนทรียะในบริบทของศิลปะสัมผัสได้สำหรับคนที่บกพร่องทางการเห็นในประเทศฟิลิปปินส์ โดย Martillano (2019) มีการจัดให้เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรียะ จาก ประกอบด้วย การบันทึกข้อมูลจากภัณฑารักษ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมศิลปะที่จัด ในพิพิธภัณฑ การทดลองให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นใช้ศิลปะที่สัมผัสได้จาก TouchBook

Makabayan ประสบการณ์สุนทรียะในกิจกรรมนี้เกิดจากการใช้ประสาทสัมผัสที่แตกต่างกันระหว่างแหล่งที่ต่างกันสามารถมองเห็นได้ และผลงานศึกษาข้างขึ้นว่าการรับประสบการณ์สุนทรียะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นสอดคล้องกับอารมณ์เชิงสุนทรียะของเด็กที่สายตาปกติ

5. การสร้างประสบการณ์สุนทรียะผ่านการถ่ายภาพ ของ Watts (2016) โดยให้เด็กถ่ายภาพ เลือกรูปภาพที่ตนคิดว่าสวย และทำการสัมภาษณ์ ข้อมูลที่เก็บ หลังการทำกิจกรรมพบว่า เด็กมีการรับรู้ความงามที่หลากหลายและพวกเขาสนใจในช่วงของคุณสมบัติที่พวกเขาได้เห็น และการแสดงคุณภาพของภาพ เด็กมีแนวโน้มที่จะหาความงามในภาพที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์กับบริบทที่อยู่ เช่น เด็กในชนบทมักถ่ายภาพวิวทัศนธรรมชาติ ดอกไม้ เป็นต้น

6. การสร้างประสบการณ์ทางศิลปะของผู้ที่บกพร่องทางการเห็นของ Pivac (2017, pp. 127-140) โดยใช้การทำให้ผลงานศิลปะ เช่น ภาพวาดของแวนโก๊ะ เช่น ราตรีประดับดาว ห้องนอนของแวนโก๊ะ ทานตะวัน เป็นต้น เป็นงานที่มีผิวสัมผัส ใช้กระบวนการการแสดงออกทางศิลปะ และการประเมินตนเอง การวิเคราะห์ข้อมูล ทำให้มีผลต่อเวลาของประสบการณ์และการแสดงออกทางศิลปะ ประสบการณ์เดิมที่สำคัญ คือความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่ปรับไปเป็นภาพที่สัมผัสได้

7. การจัดแสดงผลงานศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในพิพิธภัณฑ์ แล้วให้ผู้ชมนิทรรศการร่วมประเมินความพึงพอใจด้านสุนทรียภาพ ของ Szubielska (2018) งานศิลปะที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ประกอบด้วย ภาพวาดเส้นนูน, ภาพถ่าย, งานประติมากรรม, และหนังสือภาพผิวสัมผัส พบว่าผลการประเมินเป็นไปใช้เชิงบวก และกิจกรรมศิลปะอาจช่วยกระตุ้นพัฒนาการทางปัญญา พัฒนาการทางสังคม และพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นได้

สรุปแนวทางการออกแบบกิจกรรม 1. ใช้ประสาทสัมผัสทางการสัมผัสเป็นหลัก และใช้ประสาทสัมผัสด้านอื่นร่วมด้วย 2. จัดประสบการณ์ที่หลากหลายเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก 3. ใช้สื่อวัสดุที่มีพื้นผิวชัดเจน 4. ออกแบบกิจกรรมที่สามารถทำได้ทั้งเด็กที่บกพร่องทางการเห็นแบบบอกสนิทและเลื่อนรางทำได้พร้อมกัน และไม่มองข้ามการพัฒนาการมองเห็นที่เหลืออยู่ ตัวอย่างกิจกรรมที่สามารถนำไปปรับใช้ได้ งานประติมากรรม 3 มิติ เช่น การวาดภาพด้วยวัสดุหมุน, งานปั้น, งานสื่อผสมที่ใช้ประสาทสัมผัสมากกว่า 1 อย่างขึ้นไป เช่น การใช้กลิ่นเข้าไปผสมในดินปั้น การปั้นตามเสียงดนตรี เป็นต้น

2.3 การออกแบบกิจกรรมตาม ADDIE Model

ADDIE Model เป็นกระบวนการการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และพัฒนา ที่คิดค้นโดย Florida State University's Center for Educational Technology เป็นการทำงานที่เป็นวงจร ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ A – Analyze: การวิเคราะห์, D – Design: การออกแบบ, D – Develop: การพัฒนา, I – Implement: การนำไปใช้, และ E – Evaluation: การประเมินผล

1. A – Analyze: การวิเคราะห์ ประกอบด้วยการวิเคราะห์ ดังนี้

1. เป้าหมายของการเรียนรู้
2. ธรรมชาติของผู้เรียน เช่น อายุ ความรู้เดิม ประสบการณ์เดิม, ทักษะที่ต้องการเรียนรู้ เป็นต้น
3. บริบทการเรียนรู้ เช่น สถานที่ การเข้าถึง ตารางเวลา เป็นต้น
4. เป้าหมายของการเรียนการสอน
5. การเรียนการสอน
6. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแง่ของ ทักษะ พฤติกรรม และความรู้ โดยเป็น วัตถุประสงค์ที่สังเกตได้ (Aldoobie, 2015)

2. D – Design: การออกแบบ

1. ออกแบบการวัดประเมินผล ได้แก่ เครื่องมือ และวิธีการ
2. เลือกหลักสูตร หรือเนื้อหาที่จะจัดการเรียนการสอน
3. ออกแบบกลยุทธ์การสอน รวมถึงวิธีการจูงใจให้เข้าสู่การเรียน และการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการให้ผลตอบกลับ (Feedback) ต่อกลยุทธ์ที่ใช้ (Aldoobie, 2015)

3. D – Develop: การพัฒนา

1. พัฒนาสื่อ วิธีการสอน และวิธีการทดสอบหรือวัดประเมินผล
2. นำไปปรับข้อแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อแก้ไขต่อไป และทดลองก่อนนำไปใช้ เช่น ฝึกซ้อมกับผู้เรียนที่ใกล้เคียงกับผู้เรียนที่จะนำไปใช้จริง (Aldoobie, 2015)

4. I – Implement: การนำไปใช้

เป็นการนำวิธีการสอน สื่อการเรียนรู้ ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ในขั้นนี้สภาพแวดล้อม และบริบทต้องมีความพร้อม เพราะอาจส่งผลถึงตัวแปรที่ศึกษาได้

1. ฝึกอบรมผู้สอน เกี่ยวกับการสอน และการใช้สื่ออุปกรณ์
2. เตรียมผู้เรียน ให้เรียนรู้วัสดุอุปกรณ์ทั้งหมด เครื่องมือ และความรู้

3. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ให้มีความพร้อมให้ผู้เรียนเข้าถึงได้ทุกคน (Aldoobie, 2015)

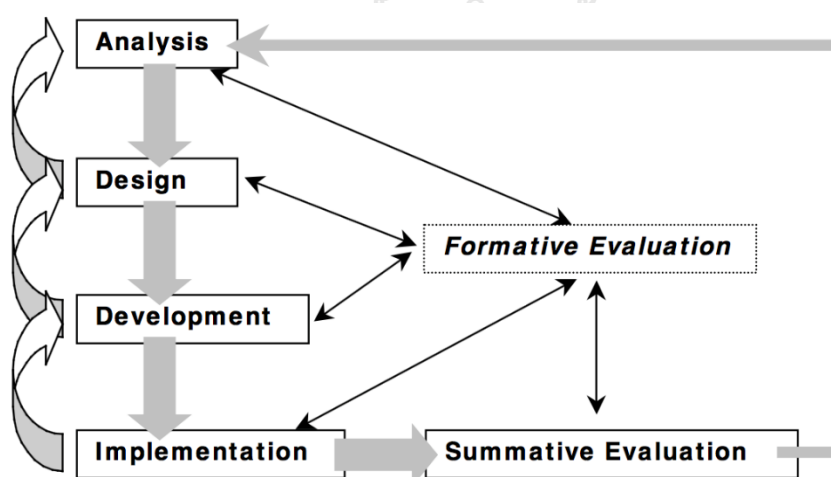
5. E – Evaluation: การประเมินผล

เป็นการวัดประเมินผลในทุกขั้นตอน นำไปสู่การวิเคราะห์ว่ากระบวนการที่ผ่านมาแต่ละขั้นนั้น เหมาะสม สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย และบริบท รวมถึงสามารถตรงตามวัตถุประสงค์ และเป็นคำตอบของปัญหาที่ตั้งไว้ได้ ประกอบด้วย การประเมินผลรายทาง (Formative Evaluation) ตลอดกระบวนการเพื่อปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ และการประเมินเมื่อสิ้นสุดกระบวนการเรียนรู้ (Summative Evaluation) เพื่อตัดสินกระบวนการจัดการเรียนรู้ และตัดสินผู้เรียน

1. ประเมิน Formative วัสดุอุปกรณ์ที่ละชิ้น โดยพิจารณาถึงผลกระทบ เอกลักษณ์ที่เป็นจุดอ่อนและจุดแข็งของสิ่งนั้นเพื่อปรับปรุง และประเมินนำไปทดลองใช้ในบริบทที่ใกล้เคียงกับสภาพจริง

2. ประเมิน Summative เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการ รวมถึงประเมินผู้เรียนหลังจากการเรียนรู้ด้วย รวมถึงให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการประเมินกระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วย อาจจะใช้คำถามปลายเปิดในการสอบถามผู้เรียน ขั้นนี้ควรระวังไม่ให้ผู้เรียนเกรงกลัวครูในการประเมิน จึงจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการออกแบบการเรียนการสอน และเป้าหมายการเรียนการสอนต่อไป (Aldoobie, 2015)

จากกระบวนการ ADDIE ทั้งหมดสามารถแสดงเป็นแผนภาพกระบวนการได้ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กระบวนการ ADDIE Model

ที่มา: Botturi (2003)

3. ประสบการณ์สุนทรียะ

ประสบการณ์สุนทรียะหรือสุนทรียภาพอยู่ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับความงามหรือสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เป็นปรัชญาที่ว่าด้วยความงามและสิ่งทีงามในธรรมชาติและในงานศิลปะ ใช้การศึกษาจากประสบการณ์ คุณค่าความงาม และมาตรฐานตัดสินว่าสิ่งใดงามหรือไม่งาม (ราชบัณฑิตยสถาน, 2532 อ้างถึงใน ไพฑูริย์ พัฒน์ใหญ่ยิ่ง, 2541)

ส่วนคำอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สุนทรียภาพ สุนทรียศาสตร์ โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

สุนทรียภาพ หรือ สุนทรีย หรือ สุนทรียะ (Aesthetic) หมายถึง การเห็นคุณค่าความงาม มี 3 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 ชื่นชอบความงาม เป็นประสบการณ์การรับรู้ความงามที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน, ระดับที่ 2 ค้นหาความงาม เป็นประสบการณ์การสร้าง หรือรับประสบการณ์ความงามเพื่อเติมเต็มตนเอง, และระดับที่ 3 เกิดรสนิยม เป็นการนำความงามมาประยุกต์ใช้กับตนเองจนเกิดอัตลักษณ์ (ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2561)

สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับความงาม รวมถึงการนิยามความหมายของความงาม และศิลปะ สุนทรียศาสตร์นี้เป็นแขนงหนึ่งของปรัชญาคุณวิทยา (ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2561)

3.1 ความหมายของประสบการณ์สุนทรียะ

ประสบการณ์สุนทรียะเป็นการรับรู้ทางความรู้สึกของมนุษย์ต่อสิ่งกระตุ้นทางธรรมชาติหรือทางศิลปะ (Lopes, 2015) มีลักษณะเป็น 3 ประการ ได้แก่ 1. ความสนใจ หรือมีแรงจูงใจ, 2. ความรู้ความเข้าใจต่อความหมายของสัญลักษณ์และความคิดสร้างสรรค์, และ 3. อารมณ์สุนทรียะจากการรับรู้สุนทรียวัตถุ และการประเมินความงาม (Markovic, 2012)

ประสบการณ์สุนทรียะหรือสุนทรียภาพเป็นการรับรู้หรือศาสตร์ของการรับรู้ทางความงาม (ไชยเดช แก้วสง่า, 2556) ซึ่งมนุษย์สามารถรับรู้ความงามได้จากผลงานศิลปะ แล้วทำให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะ การรับรู้สุนทรียภาพนั้นเป็นประสบการณ์ส่วนบุคคล ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อได้รับการกระตุ้นผ่านผัสสะที่สอดคล้องกับรับรู้และความต้องการสร้างความพึงพอใจ ความเพลิดเพลิน และความงาม (ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2561)

การรับประสบการณ์สุนทรียะ ผู้ชมต้องมีความเข้าใจในสุนทรียวัตถุ มีความรู้พื้นฐานหรือประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียวัตถุนั้นมาก่อน ผู้ชมจำเป็นต้องมีความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ โดยที่ประสาทสัมผัสนั้นได้รับการฝึกฝนมาก่อน เมื่อรับรู้แล้วเกิดความรู้สึก ซึ่งความรู้สึกนั้นต้องสร้างอารมณ์หรือจินตนาการบางอย่างให้แก่ผู้ชม รวมถึงความรู้สึกยังถ่ายทอดความหมายมายังผู้ชม โดยที่ร่างกายและจิตใจมีความรู้สึกที่ตรงกัน จะเห็นได้จากการเคาะเท้าไปตามจังหวะเพลง เป็นต้น สุตท้ายคือผู้ชมต้องระลึกได้เสมอว่าตนเองกำลังชมอะไรอยู่ การรับรู้สุนทรียวัตถุ

อย่างมีสมาธิในลักษณะความคิดล่องลอย อันจะทำให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะได้ (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2542)

ลักษณะของประสบการณ์สุนทรียะมี 3 ประการ ได้แก่

1. ประสบการณ์สุนทรียะเป็นความพอใจในการรับรู้สุนทรียวัตถุ ไม่มุ่งเน้นประโยชน์อื่นใด รวมถึงการมองที่มุ่งหาประโยชน์ของสุนทรียวัตถุอาจทำให้เกิดสุนทรียรสได้เช่นกัน
2. ประสบการณ์สุนทรียะทำให้เกิดกิจกรรมปกติในชีวิตหยุดพักชั่วคราว
3. ประสบการณ์สุนทรียะทำให้เกิดอารมณ์ร่วม ความรู้สึกเหมือนนำตัวเองเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสุนทรียวัตถุนั้น (สุเชาว์ พลอยชุม, ม.ป.ป. อ้างถึงใน ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2542)

ประสบการณ์สุนทรียะ เป็นประสบการณ์ที่ผู้ชมใช้ประสาทสัมผัสของตนในการรับรู้สิ่งที่มากระตุ้นที่เรียกว่าสุนทรียวัตถุ ผู้ชมต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสุนทรียวัตถุนั้นมาก่อน โดยการศึกษาประสบการณ์สุนทรียะต้องมีความเข้าใจด้านทฤษฎี และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะกล่าวในประเด็นถัดไป

3.2 ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

สุนทรียศาสตร์ หรือ สุนทรียภาพ เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยความงาม สุนทรียภาพเกิดมาจากธรรมชาติ และจากผลงานศิลปะ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559)

3.2.1 ทฤษฎีสุนทรียภาพของพาร์สัน

ทฤษฎีสุนทรียภาพของ Parsons (1978)

ได้แบ่งพัฒนาการทางสุนทรียศาสตร์ของเด็กเป็นประเด็นต่อไปนี้

1) **ลักษณะภายนอก (Semblance)** เป็นความคิดของภาพวาดที่เน้นไปที่เนื้อหาเรื่องราวประกอบด้วย 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1: ภาพวาดอธิบายวัตถุโดยการพรรณนาถึง

ลักษณะสำคัญที่เราเห็นและรู้ความจริงเกี่ยวกับมัน เช่น หัวคน มีตาสองตา มีหู จมูก และปาก เป็นต้น ซึ่งภาพวาดอาจบิดเบือนสัดส่วนจากความจริงแต่ยังสามารถเข้าใจในสิ่งที่เด็กตั้งใจวาดหรือสมมติขึ้น โดยขั้นนี้เรียกว่า “Schematic Realism”

ระยะที่ 2: ภาพวาดยังต้องการการเป็นตัวแทน และความเหมือนจริง โดยใช้วัตถุในภาพนำเสนอ

ระยะที่ 3: ความต้องการความเหมือนจริงยุติลง ยกเว้นกรณีภาพวาดเหมือนจริง เด็กยอมรับภาพนามธรรม และบิดเบือนได้มากขึ้น

2) เนื้อหาเรื่องราว (Subject Matter) เกี่ยวกับประเภทของเนื้อหาที่เหมาะสม หรือยอมรับในภาพวาด ในประเด็นนี้เน้นที่เนื้อหาที่ภาพวาดสื่อถึง ประกอบด้วย 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1: การตอบสนองต่อภาพวาด ปกติเด็กคิดว่าภาพวาดต้องน่าประทับใจ น่าสนใจ คิดว่าทุกคนจะยอมรับภาพที่เกี่ยวข้องกับความสุขมากกว่าความเศร้า ซึ่งแนวคิดแบบนี้เกี่ยวข้องกับการนำตนเองเป็นศูนย์กลาง (Ego-centric)

ระยะที่ 2: เด็กยอมรับเนื้อหาที่มีความเศร้า ความคิดถึงความไม่น่าพอใจมากขึ้น แต่อย่างไรก็ไม่ยอมรับเนื้อหาความโหดร้าย รุนแรง ความอนาถ

ระยะที่ 3: เด็กยอมรับว่าศิลปะที่ดีสามารถทำมาจากเรื่องใดก็ได้ อาจเกี่ยวข้องกับความโหดร้าย ความรุนแรง ความอนาถ การคัดค้านทางศีลธรรมยุติลงในที่สุด เพราะไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางศิลปะ ความเหมาะสมของเนื้อหาสามารถตัดสินได้ในหลายประเด็น เช่น การตอบสนองของผู้ชม หรือความเป็นจริงของเรื่องราว

3) ความรู้สึก (Feeling) เกี่ยวกับแหล่งและประเภทของอารมณ์ที่มีอิทธิพลในการตอบสนองทางสุนทรียภาพ การตอบสนองทางสุนทรียภาพประกอบด้วย องค์ประกอบทางจิตใจ แต่ผลกระทบมากน้อยนั้นขึ้นอยู่กับสุนทรียวัตถุ ประกอบด้วย 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1: เด็กมุ่งเจาะจงไปที่ลักษณะของภาพวาดที่เวลาขณะหนึ่ง และมีความรู้สึกต่อภาพวาด

ระยะที่ 2: การแบ่งแยกระหว่างความรู้สึกของคนใดคนหนึ่งและคุณลักษณะของลักษณะในภาพที่ชัดเจน ความรู้สึกของเด็กมักเกิดจากมุมมองต่อเนื้อหาก่อนหน้านี้ เป็นความรู้สึกที่แต่ละคนรู้สึกต่างกัน ภาพวาดแตกต่างกัน และความรู้สึกส่วนบุคคลไม่สามารถแบ่งปันได้กับทุกคน

ระยะที่ 3: ความรู้สึกส่วนตัวต่อผลกระทบทางอารมณ์ของภาพวาด การตอบสนองไม่รับเอาแนวคิดของศิลปินมาใช้ เด็กอาจนำความรู้สึกของผู้ชมทั่วไปมาใช้ในการแบ่งแยกการตอบสนองทางความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นชัดเจนมาก และการตอบสนองสามารถรู้สึกอำเอียงได้เมื่อพวกเขาไม่มีความสัมพันธ์กับภาพวาด และความรู้สึกซับซ้อนและเป็นเรื่องเฉพาะ

4) สี (Color) ประกอบด้วย 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1: เด็กจะตอบสนองอย่างตรงไปตรงมาในเรื่องสี พวกเขามีความสุขกับสี เพลิดเพลินกับสีสดใส และชอบสีสันนิษฐาน สีที่ชัดเจน เด็กบอกว่ามีสีดีกว่าไม่มีสี (สีขาวดำ) สีมากกว่าสีน้อย สีที่ชอบนั้นขึ้นอยู่กับความชอบส่วนตัว ไม่ได้ยอมรับว่าเด็กทุกคนจะชอบสีนั้น

ระยะที่ 2: ชั้นนี้เด็กเริ่มมองเรื่องความเหมาะสมของสี จะขึ้นอยู่กับความคิดและความจริงที่แสดงในประเด็นเนื้อหาเรื่องราว ศัพท์ที่ใช้ในชั้นนี้คือ เหมือนจริง ถูกต้อง เหมาะสม

ระยะที่ 3: เด็กมองเรื่องความเหมาะสมของสีที่มากขึ้น ความเหมาะสมที่จะเหมือนจริง มีมุมมองต่อสิ่งที่แสดงอารมณ์หรือความรู้สึกโดยตรง

5) คุณสมบัติของศิลปิน (Artist's Properties) เป็นการแสดงผล มุมมองของเด็กต่อศิลปินผู้สร้างสรรค์งาน ถามเด็กว่าอะไรที่ทำให้สิ่งที่ศิลปินวาดภาพได้ ชั้นนี้เพิ่มความสามารถของเด็กในการมองภาพวาดจากมุมมองของผู้วาด และสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของจิตใจและอารมณ์ในงานศิลปะ ประกอบด้วย 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1: เด็กกล่าวถึงสิ่งที่ศิลปินวาดภาพได้ในเชิง ภายนอก หมายความว่าถึงอุปกรณ์ที่ทำให้ศิลปินสร้างงานศิลปะ เช่น พู่กัน กระดาษ เป็นต้น

ระยะที่ 2: เด็กกล่าวถึงตัวศิลปินเองว่าเป็นอย่างไรใน ลักษณะเชิงนามธรรมมากขึ้น เช่น ใช้ฝีมือ ใช้ความพยายาม ใช้เวลา ใช้ความอดทน เป็นต้น

ระยะที่ 3: เด็กแยกแยะจิตใจออกจากความสามารถที่ จำเป็นด้านอื่น ศิลปินต้องรู้ว่าทำอะไร สิ่งนี้เหมือนอะไร และสามารถสร้างเนื้อหาสำหรับวาดภาพ ได้อย่างไร

ระยะที่ 4: คุณภาพทางจิตใจ ประสบการณ์ที่มีความจำเป็น ต่อศิลปินในการสร้างสรรค์ สร้างความหมาย หรือพรสวรรค์ของศิลปิน

6) การตัดสิน (Judgement) เป็นเหตุผลของการตัดสินทาง สุนทรียะ ประกอบด้วย 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1: เด็กใช้เหตุผลสำหรับการตัดสินภาพวาดว่าดี ขึ้นอยู่กับความชอบโดยตรง การตัดสินอาจไม่มีเหตุผล หรือเป็นนิสัยเฉพาะของเด็ก จึงไม่สามารถ แยกแยะความชอบกับการตัดสินได้

ระยะที่ 2: เด็กตัดสินภาพวาดด้วยจำนวนเวลา ทักษะที่ใช้มือ และความพยายามที่ใช้ รวมถึงรายละเอียดภาพรวม และระดับของความเหมือนจริง

ระยะที่ 3: การแสดงออกของภาพวาด อาจตัดสินเป็นเรื่องทางปัญญา หรือทางจิตใจ จึงตัดสินจากทักษะ ความพยายาม และความเหมือนจริง

ระยะที่ 4: การตัดสินขึ้นอยู่กับสถานการณ์ ความตั้งใจของศิลปิน การตอบสนองของคนดู หรือรูปแบบของงาน แต่การตัดสินขั้นนี้ยังเน้นเรื่องการแสดงออก

ทฤษฎีสุนทรียภาพของ Parsons (1978) ได้แบ่งพัฒนาการทางสุนทรียศาสตร์ของเด็กเป็นประเด็นต่อไปนี้ 1) ลักษณะภายนอก: พรรณนาถึงวัตถุที่เป็นตัวแทนของเรื่องราวที่ต้องการแสดงออก 2) เนื้อหาเรื่องราว: ช่วงแรกเด็กยอมรับว่าต้องมีเรื่องราวที่มีความสุข น่ายินดี ในภายหลังเด็กสามารถยอมรับว่าเรื่องราวสามารถเกี่ยวข้องกับความสุข และเชิงลบได้มากขึ้น 3) ความรู้สึก: มุมมองของตนเองต่อเนื้อหาที่ศิลปินสร้าง 4) สี: ขั้นต้นเด็กชอบมองสีสดใส ขั้นต่อมาเด็กมองเรื่องความเหมาะสมของสีให้มีความเหมือนจริง 5) คุณสมบัติของศิลปิน: มุมมองของเด็กต่อศิลปิน ในช่วงต้นเด็กมองไปที่วัสดุที่ใช้สร้างงาน ในช่วงหลังเด็กมองตัวศิลปินว่าใช้ความสามารถและความพยายามในการสร้างงาน 6) การตัดสิน: ระยะแรกเด็กใช้ความชอบของตนเองในการตัดสิน ระยะต่อมาใช้จำนวนเวลา ทักษะ ความพยายามและการตัดสิน ขั้นสุดท้ายใช้การแสดงออกของรูปแบบงานในการตัดสิน

พาร์สัน (Parsons, 1987 as cited in Wickiser, 1947) แบ่งระดับการเกิดประสบการณ์สุนทรียะ เป็น 5 ระดับ ซึ่งระดับประสบการณ์สุนทรียะของพาร์สันจะนำมาเป็นทฤษฎีหลักในงานวิจัยฉบับนี้ ประสบการณ์แต่ละระดับมีรายละเอียด ดังนี้

1. ความชื่นชอบ (Favoritism) อายุ 5 ปี เด็กจะตระหนักรู้เพียงแค่ว่าหนึ่งมโนทัศน์ที่ปรากฏขึ้น ซึ่งเป็นเรื่องเฉพาะบุคคล หยั่งรู้ถึงความสุขในงานศิลปะ, มีความสนใจในสีมาก, มีการตอบสนองอย่างอิสระต่อเรื่องราว, ตระหนักรู้เรื่องราวและสิ่งที่นำเสนอ แต่ยังสามารถมีส่วนเกี่ยวข้องและเกิดความจำอย่างอิสระต่อการตอบสนองของพวกเขา, เด็กยังไม่เข้าใจมโนทัศน์ของศิลปะดีหรือศิลปะเลว, และใช้ความชอบในการตัดสิน เช่น ฉันชอบภาพนี้เพราะมีสุนัข มันเป็นสีโปรดของฉัน เป็นต้น

2. ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) อายุ 10 ปี เน้นเรื่องราวเป็นสำคัญ, จัดระเบียบความคิดที่ผลงานศิลปะนำเสนอออกมา แล้วแสดงอารมณ์ออกมาให้เห็นผ่านทางท่าทางหรือคำอุปมา, เน้นเรื่องความเหมือนจริง, เด็กรู้จักมองเกี่ยวกับตัวศิลปินในเรื่องทักษะ ความอดทน

และความใส่ใจในการสร้างงานศิลปะ, เด็กตัดสินความสวยงาม ความเหมือนจริง และทักษะของศิลปิน, คำพูดที่สังเกตได้ เช่น มันดูเหมือนของจริงเลยนะ มันเร็ว มันน่าเกลียดจริง ๆ เป็นต้น

3. การแสดงออก (Expressiveness) อายุ 11-13 ปี เด็กสนใจคุณภาพของการประสบการณ์, มีการแสดงความรู้สึกหรือความคิดออกมา, การสร้างงานศิลปะจะมีเป้าหมายเพื่อแสดงประสบการณ์ออกมา, ลดความสำคัญของการมองเรื่องความงามลง และมองลักษณะเหมือนจริงลดลง เป็นแสดงออกบางอย่าง, ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดริเริ่ม และความรู้สึกกลุ่มเล็กเป็นความซาบซึ้ง, ตระหนักถึงประสบการณ์ภายในของผู้อื่น และสามารถเข้าใจความคิดและความรู้สึกของผู้อื่นได้, สามารถมองสิ่งที่นอกเหนือจากความงาม ความเหมือน และทักษะของศิลปินได้, และสามารถจัดระเบียบของมโนทัศน์ที่แสดงออกมาและเกิดความรู้สึกร่วมได้ เช่น เห็นไหมว่าศิลปินรู้สึกเศร้ากับเธอจริง ๆ เป็นต้น

4. แบบอย่างและรูปแบบ (Style and form) อายุ 14-17 ปี สังคมค่อนข้างมีผลต่อความสำเร็จรายบุคคล, ทำงานในพื้นที่สาธารณะ ในแง่มุมมองของสื่อ รูปทรง และลักษณะของงานศิลปะ ชี้ให้เห็นถึงแนวทางภายในตัวตน, เน้นเรื่องสื่อที่แสดงออกมามีพื้นผิว สี รูปทรง และที่ว่าง, เด็กตีความศิลปะในมุมมองรูปร่างและลักษณะ(สไตล์), เน้นความคิดส่วนรวมมากกว่าสิ่งที่อยู่ภายในใจ หาความสัมพันธ์ของสื่อ รูปร่าง และลักษณะ และแบ่งแยกระหว่างความดึงดูดทางตัวหนังสือของเนื้อหา ของความรู้สึกนึกคิด และความสำเร็จที่อยู่ภายในงาน, และหาความสำคัญในลักษณะ(สไตล์) และความสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์

5. ความเป็นตัวตน (Autonomy) อายุ 18 ปีขึ้นไป เด็กตัดสินมโนทัศน์และคุณค่าของงานศิลปะ, การตัดสินถูกเติมเต็มทั้งความส่วนตัวและสังคมพื้นฐาน, ขั้นนี้ต้องใช้ผัสสะที่ไว และความเข้าใจส่วนตัว

ในงานวิจัยฉบับนี้ใช้ระดับประสบการณ์สุนทรียะของพาร์สันในการศึกษาแนวทางและออกแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

โดยสามารถวิเคราะห์ศิลปะหรือแนวทางจัดประสบการณ์ศิลปะที่สร้างเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ได้ดังตาราง ดังนี้

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ศิลปะหรือแนวทางจัดประสบการณ์ศิลปะที่สร้างเกิดประสบการณ์สุนทรีย์

ระดับการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ ตามแนวคิดของ Parsons (1987)	ศิลปะหรือแนวทางจัดประสบการณ์ศิลปะที่สร้างเกิด ประสบการณ์สุนทรีย์
1. ความชื่นชอบ	- งานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับความชอบของเด็ก มีสีสัน เด็กรู้จักสิ่งที่อยู่ในงานศิลปะนั้นมาก่อน
2. ความงามและเหมือนจริง	- มีเนื้อหาเรื่องราว - มีความเหมือนจริง และมีความสวยงาม - ศิลปะเรอานาซองส์เข้าใจถึงความจริง เช่น ผลงานของ มาซัคโซ ใช้งานศิลปะในการนำเสนอภาพตัวแทน (Representational Art) (ทักษิณา พิพิธกุล, 2016)
3. การแสดงออก	- ศิลปะที่มีการแสดงออกเชิงเนื้อหา - ศิลปะที่แสดงประสบการณ์ภายในของผู้สร้าง
4. แบบอย่างและรูปแบบ	- ศิลปะสมัยใหม่แสดงความจริงอันบริสุทธิ์ ใช้หลักการ แสดงภาพตัวแทน แสดงความสัมพันธ์ระหว่างโลก ภายในและภายนอกในรูปแบบของรูปทรงนิยม (Formalism) เช่น งานของพีท มองเดรียน 21 (ทักษิณา พิพิธกุล, 2016)
5. ความเป็นตัวตน	- ศิลปะร่วมสมัย ให้ความสำคัญกับแนวความคิด (Concept) และกระบวนการ ไม่เน้นความงาม (ชญานุตม์ ศิลปศาสตร์, 2557, การสื่อสารส่วนบุคคล อ้างถึงใน ทักษิณา พิพิธกุล, 2016)

3.3 องค์ประกอบของประสบการณ์สุนทรียะ

องค์ประกอบของประสบการณ์ทางสุนทรียะมีดังนี้

1. **สุนทรียวัตถุ (Aesthetic Object)** คือ สิ่งของที่เกี่ยวข้องกับความงามหรือความนิยมทำให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะแก่ผู้ชม สุนทรียวัตถุเป็นได้ทั้งผลงานศิลปะ และธรรมชาติ (ประเสริฐ ศีลรัตน์, 2542)

2. **มนุษย์ผู้รับรู้ (Observer)** แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ มนุษย์ผู้สร้างสุนทรียวัตถุ และผู้ชม และสนับสนุน มนุษย์ 2 กลุ่มนี้ต้องมีพื้นฐานประสบการณ์ที่ตรงกัน มีเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรม ชาติ ศาสนา ยุคสมัย ฯลฯ ที่ตรงกันด้วย (ประเสริฐ ศีลรัตน์, 2542)

3. **สุนทรียรส (Aesthetic taste)** เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายหลังที่ได้รับรู้สุนทรียวัตถุ (ประเสริฐ ศีลรัตน์, 2542) กล่าวคือ เมื่อมนุษย์รับสิ่งกระตุ้นที่เป็นสุนทรียวัตถุทางผัสสะต่าง ๆ ทำให้ตอบสนองเป็นการเกิดสุนทรียรส (Ognjenovic, 1991 as cited in Markovic, 2012)

องค์ประกอบสำคัญที่จะก่อให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะ ดังนี้ (กิริติ บุญเจือ, 2522 อ้างถึงใน ปุณณรัตน์ พิชญไพบุลย์, 2561)

1. **เนื้อหา** หมายถึง เนื้อหาที่อยู่ในผลงานศิลปะที่สร้างขึ้น เป็นเนื้อหาที่ผู้สร้างงานศิลปะตั้งใจแสดงออกและสื่อสารผ่านงานศิลปะ

2. **ผู้สร้าง** หมายถึง ศิลปินหรือบุคคลผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

3. **สื่อ** หมายถึง ตัวกลางในการนำเนื้อหาจากผู้สร้างไปสู่ผู้ชม โดยประสบการณ์สุนทรียะนั้นสามารถพบได้จากธรรมชาติและผลงานศิลปะที่มีคุณสมบัติต่อไปนี้

1. เป็นแหล่งที่มโนทัศน์ประกอบกันเป็นรูปร่างที่สามารถเข้าใจได้ด้วยใช้ประสาทสัมผัสและจินตนาการ

2. เป็นแหล่งที่ประสาทสัมผัสแสดงออกกว่าวัตถุที่มีความงาม หรือความน่าเกลียด (Stolnitz, 1967 อ้างถึงใน ไพฑูรย์ พัฒนวิบูลย์, 2541)

4. **สุนทรียธาตุ**

เมื่อกล่าวถึงผลงานศิลปะสาขาที่สามารถสร้างประสบการณ์สุนทรียะได้ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559) จำแนกได้ตามลักษณะของสื่อที่แสดงออกเป็นดังนี้

1. จิตรกรรม แสดงเป็นงาน 2 มิติที่แสดง สี เส้น แสงเงา

2. ประติมากรรม แสดงเป็นงาน 3 มิติที่แสดง รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร
มวล และวัสดุ
3. สถาปัตยกรรม แสดงลักษณะเหมือนงานประติมากรรม แต่เพิ่มโครงสร้าง และ
หน้าที่ใช้สอย
4. วรรณกรรม แสดงเป็นภาษาเขียน หรือภาษาพูด
5. ดนตรี แสดงเป็นเสียง จังหวะ
6. ผสมผสานศิลป์ แสดงได้หลายรูปแบบเพราะเป็นการนำศิลปะหลายสาขามา
ผสมกัน

ศิลปะที่กล่าวมาข้างต้นนักปรัชญาบริสุทธ์ในหลายสำนักแบ่งศิลปะเป็น 3 บริบท
(กิริติ บุญเจือ, 2522 อ้างถึงใน ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2561) ได้แก่

1. ทักษะศิลป์ (Visual Art) ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์สถาปัตยกรรม
และงานศิลปะประยุกต์

2. จินตศิลป์ (Imaginative Art) ได้แก่ ดนตรี และวรรณกรรม

3. ศิลปะผสม (Mix Art) ได้แก่ ศิลปะการละคร การเต้นรำ ภาพยนตร์

สรุปได้ว่าองค์ประกอบที่ทำให้เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ะ ได้แก่ ผู้สร้าง สุนทรียวัตถุ มนุษย์ผู้
รับรู้ และสุนทรียรส โดยสุนทรียวัตถุนี้มาจากธรรมชาติ หรืองานศิลปะก็ได้ สาขาของงานศิลปะที่สร้าง
ประสบการณ์สุนทรีย์ะ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม ดนตรี และ
ผสมผสานศิลป์

3.4 กระบวนการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ะ

มนุษย์ใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้สิ่งต่าง ๆ รวมถึงรับประสบการณ์สุนทรีย์ะด้วย
ประสาทสัมผัสของมนุษย์ ประกอบด้วย

1. จักขุประสาท หรือ ตา
2. โสตประสาท หรือ หู ทำให้เกิดการได้ยิน
3. ฆานประสาท หรือ จมูก ทำให้เกิดการดมกลิ่น
4. ชิวหาประสาท หรือ ลิ้น ทำให้เกิดการลิ้มรส
5. กายประสาท หรือ กาย ทำให้เกิดความรู้สึกจากการสัมผัส

โดยหูและตาเป็นประสาทการรับรู้ที่ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่ละเอียดอ่อนลึกซึ้ง และทำให้เกิดใจที่
เอื้อเพื่อเผื่อแผ่ จึงให้คุณค่าทางสุนทรีย์ะสูงสุด (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559)

เมื่อมนุษย์ใช้ประสาทสัมผัสจึงเกิด การรับรู้ หรือสัญฐาน (Perception) หรือทาง

จิตวิทยาเรียกว่าการรับรู้สิ่งเร้า เป็นการรับรู้ที่ยังไม่ผ่านกระบวนการคิด เพียงแต่รับรู้ผ่านประสาทสัมผัสเท่านั้น

หลังจากที่มนุษย์รับรู้แล้วจึงเกิด อารมณ์ (Emotion) เกิดจากการได้รับการกระตุ้นหรือการรับรู้ อารมณ์มี 2 ประเภท คือ อารมณ์ที่เป็นสุข เช่น รัก ยินดี สมหวัง ฯลฯ และ อารมณ์ที่เป็นทุกข์ เช่น เศร้า เหงา กลัว ฯลฯ อารมณ์เป็นสิ่งสำคัญต่อประสบการณ์สุนทรียะทั้งต่อผู้สร้างในการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านสื่อที่เป็นงานศิลปะไปสู่ผู้ชมเพื่อให้เกิดอารมณ์ร่วม (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559)

นอกจากเกิดอารมณ์หลังจากการรับรู้แล้ว มนุษย์ยังสามารถเกิด จินตนาการ (Imagination) ได้อีกด้วย จินตนาการนั้นเป็นภาพที่ผู้ชมนึก เดา หรือแต่งขึ้นในจิต สามารถเป็นสิ่งที่อยู่จริง เป็นสิ่งที่เคยประสบมาก่อน หรือไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนก็ได้ สาเหตุเกี่ยวข้องกับการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสของผู้ชมเอง นอกจากนี้จินตนาการในทางสุนทรียศาสตร์ยังเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วย (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559)

การเกิดประสบการณ์สุนทรียะแต่ละประสาทสัมผัสของมนุษย์

การเกิดประสบการณ์สุนทรียะแต่ละประสาทสัมผัสของมนุษย์เป็นดังนี้

1. การสัมผัส เป็นการใช้มือในการสำรวจพื้นผิวและลักษณะของวัตถุ การศึกษาของ Etzi (2014) พบว่า การใช้อวัยวะช่วงตั้งแต่ข้อศอกจนถึงปลายนิ้ว (Forearm) สร้างความรู้สึกพึงพอใจมากกว่าการใช้แค่มือ รวมไปถึงผิวหนังที่ถูกกระตุ้น หากเป็นฝ่ามือที่ไม่มีขนจะจำแนกและจะตระหนักรู้ลักษณะพื้นผิวได้ (Johansson & Vallbo; Loken, Evert, & Wessberg, 2011 as cited in Etzi, 2014) ส่วนฝ่ามือที่มีขนจะสนับสนุนการสื่อข้อมูลทางอารมณ์ (Liu et al., 2007; Vallbo et al., 1999 as cited in Etzi, 2014) กล่าวคือ พื้นที่ส่วนที่ถูกกระตุ้น ส่วนที่มีขนปกคลุมจะทำให้เกิดความพึงพอใจมากกว่าการกระตุ้นในพื้นที่ส่วนที่ไม่มีขนปกคลุม (Essick et al., 2010; Guest et al., 2009 as cited in Etzi, 2014) ด้านการกระตุ้นทางวัสดุ วัสดุที่ทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจคือวัสดุที่มีผิวสัมผัสนุ่ม เช่น ผ้าซาติน เป็นต้น ส่วนวัสดุที่มีผิวสัมผัสขรุขระหรือหยาบ เช่น กระดาษทราย เป็นต้นทำให้เกิดความรู้สึกไม่พึงพอใจ (Etzi, 2014)

2. การดมกลิ่น กลิ่นมีผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึก และพฤติกรรมของมนุษย์ เมื่อกลิ่นเข้ามากระทบเซลล์ประสาทรับกลิ่น (Olfactory receptor cell) บนเยื่อจมูก จากนั้นออกแพคทอรีบัลล์ (Olfactory bulb) ส่งสัญญาณไปยังสมองส่วนซีรีบรัม (Cerebrum) เพื่อจำแนกกลิ่น (วิชมนิ ยืนยงพุทธกาล, 2561)

3. การลิ้มรส เกิดเมื่อมีอาหารมากระตุ้นปุ่มรับรสที่ลิ้น ปุ่มรับรสนี้เรียกว่า ปาปิลลา (Papilla) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความต่างศักย์ของเซลล์รับรส จากนั้นส่งกระแสประสาท

ไปยังประสาทสมองคู่ที่ 7 และ 9 และส่งต่อไปยังนิวเคลียสในก้านสมอง จากนั้นส่งต่อไปแปลผลรสชาติที่ทาลามัส และส่วนซีรีบรัมพูด้านข้างกระหม่อม (Parietal cortex) โดยตุ่มรับรสจำแนกได้ตามรสชาติ ดังนี้ รสหวานมีปุ่มรับรสอยู่บริเวณปลายลิ้น เกิดจากการรับสารให้ความหวาน เช่น กรดอะมิโน น้ำตาล ฯลฯ, รสเค็มมีปุ่มรับรสอยู่บริเวณปลายลิ้นและดานล่างของลิ้น เกิดจากการรับประทานเกลือที่มีไอออนเป็นบวก, รสเปรี้ยวมีปุ่มรับรสอยู่บริเวณด้านสองข้างของลิ้น เกิดจากการรับสารที่มีความเป็นกรด, และรสขม มีปุ่มรับรสอยู่บริเวณโคนลิ้น เกิดจากการรับประทานสารอัลคาลอยด์ เช่น กาแฟ ควินิน ฯลฯ (สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2560c)

4. การได้ยิน หูคนปกติสามารถรับเสียงได้ตั้งแต่ 0-120 เดซิเบล และระดับเสียงที่ปลอดภัยต่อมนุษย์คือ 0-75 เดซิเบล กระบวนการได้ยินเกิดจากเมื่อเสียงเดินทางผ่านตัวกลางผ่านเข้ามาที่กลัมนีโอเทนเซอร์ทิมพาโน (ช่วยเพิ่มความถี่ให้เสียงสะท้อนของระบบการนำเสียง) ของหูชั้นกลาง จากนั้นนำไปยังหูชั้นในส่วนรับเสียง (Cochlea portion) (สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2560a)

5. การมองเห็น เกิดขึ้นเมื่อแสงจากวัตถุมากระทบตัวรับภาพที่ตา (Photoreceptor) จากนั้นส่งข้อมูลไปแปลผลที่สมอง สมองส่วนรับภาพจัดเรียง แปลผล และสร้างเป็นภาพ (สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2560b)

ในการเกิดประสบการณ์สุนทรียะอาจใช้ประสาทสัมผัสมากกว่า 1 ชนิดหรือที่เรียกว่าพหุประสาทสัมผัสในการรับรู้ ซึ่งจะทำให้เด็กมีการเรียนรู้และรับรู้ได้ดีกว่าการรับรู้เพียงแค่ประสาทสัมผัสใดสัมผัสหนึ่ง (นวลจันทร์ จุฑาทักติกุล, 2558) การรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสที่กล่าวมาข้างต้นเป็นกระบวนการในขั้นต้นในการเกิดประสบการณ์สุนทรียะ หลังจากเกิดการรับรู้ทางประสาทสัมผัสแล้ว เกิดการประเมินค่าคุณลักษณะพื้นฐานของวัตถุ เช่น ความชอบ ความซับซ้อน ความคล้าย ฯลฯ ถ้าวัตถุนั้นน่าสนใจจะขยายการเร้าอารมณ์และความสนใจ โดยลำดับขั้นทางอารมณ์นี้เรียกว่าความตื่นเต้น (Excitement) ซึ่งอาจจะมากหรือน้อยก็ได้ ในขั้นตอนนี้การเพิ่มความน่าสนใจเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เกิดกระบวนการทางปัญญา และเตรียมความพร้อมในการสำรวจวัตถุ (Markovic, 2012) จากการศึกษาโมเดล Affect Infusion ของ Forgas (1995 as cited in Markovic, 2012) พบว่าหากเกิดอารมณ์เชิงบวกในขั้นต้นของประสบการณ์สุนทรียะจะส่งผลต่อคุณภาพของกระบวนการทางสุนทรียะ แต่ถ้าเป็นอารมณ์เชิงลบจะสร้างข้อจำกัดในกระบวนการดังกล่าว

ในขั้นหลักของการเกิดประสบการณ์สุนทรียะ การประเมินค่าเพิ่มเติมเน้นที่การตรวจสอบความซับซ้อนที่มากขึ้นขององค์ประกอบ และการตีความการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์ที่อยู่ในโครงสร้างวัตถุ การเพิ่มขึ้นของการสนใจในขั้นนี้คือความหลงใหล ความหลงใหลเป็นความเข้มข้น ความยาวนาน และการจดจ่อในระยะยาว และการเฝ้าดูที่ต่อเนื่อง และกระตุ้นทางปัญญา

กระบวนการสุดท้ายเป็นความรู้สึกพิเศษ หรือความสัมพันธ์เฉพาะตัวกับวัตถุที่หลงใหล โดยกระบวนการทั้งหมดนี้ ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจ (Cognitive domain) วัตถุที่ศิลปินสร้าง และสุนทรียวัตถุเป็นอย่างดี เช่น รู้ว่าภาพที่ศิลปินสร้างคืออะไร จึงจะสามารถดำเนินกระบวนการทางสุนทรียะได้ (Markovic, 2012)

กระบวนการเกิดประสบการณ์สุนทรียะนั้นเกิดจากมนุษย์ใช้ประสบการณ์ทางสุนทรียะในการสัมผัสสุนทรียวัตถุแล้วเกิดการรับรู้ หรือสัญฉาน หลังจากนั้นเกิดอารมณ์ และจินตนาการ ดังนั้นแนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะต้องออกแบบมาเพื่อให้ผัสสะของมนุษย์สามารถรับรู้ได้

จากกิจกรรมที่ศึกษาในหน้า 21-24 สามารถวิเคราะห์แนวทางการสร้างกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นที่สอดคล้องกับประสาทสัมผัสของเด็กได้ดังตารางต่อไปนี้



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 4 วิเคราะห์แนวทางการสร้างกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นตามประสาฬหสัมพันธ์ที่ใช้

กิจกรรมศิลปะ	ผู้จัด	กลุ่มเป้าหมาย	ลักษณะกิจกรรม	ประสาฬหสัมพันธ์ที่ใช้					สื่อ/อุปกรณ์
				การมองเห็นที่เหลืออยู่	การได้ยิน	การดมกลิ่น	การสัมผัส	การสัมผัส	
โครงการ The Nose Thailand	The Nose Thailand (2561)	เด็กที่บกพร่องทางการเห็น อาสาสมัครที่สายตาปกติแต่ปิดผ้าปิดตา	ใช้กลิ่น เสียงเพลง อาหาร และการเคลื่อนไหวร่างกายในการสร้างงานจิตรกรรม ประติมากรรม และงานนิทรรศการ	✓	✓	✓	✓	✓	กลิ่นผสมกับดิน ดิน เพลง อาหาร ฯลฯ
ถ่ายภาพ	กลุ่มอาสาสมัคร PICT4ALL (2553)	ครูอาสาสมัคร ผู้บกพร่องทางการเห็นที่สนใจ	อาสาสมัครสอนผู้บกพร่องทางการเห็น ถ่ายภาพ และเขียนคำอธิบายภาพด้วยอักษรเบรลล์	✓					กล้องคอมแพ็ค
ละครเวที 6 มิติ	ธีรเนตร วิโรจน์สกุล (2557)	เด็กที่บกพร่องทางการเห็น	ชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ 6 ด้านได้แก่ ทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ ทางการสัมผัส ทางใจ ทางเวลาและสถานที่	✓	✓	✓	✓	✓	เนื้อเรื่องละครเวที, ขนมปัง, วัสดุสร้างกลิ่น, วัสดุมีผิวสัมผัส

กิจกรรมศิลปะ	ผู้จัด	กลุ่มเป้าหมาย	ลักษณะกิจกรรม	ประสาทสัมผัสผลที่ใช้					สื่อ/อุปกรณ์
				การมองเห็นที่เหลืออยู่	การได้ยิน	การดมกลิ่น	การสัมผัส	การลิ้มรส	
- การสังเกตแบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมศิลปะที่จัดในพิพิธภัณฑ์ - การใช้ศิลปะที่สัมผัสได้จาก TouchBook Makabayan	Martillano (2019)	เด็กที่บกพร่องทางการเห็น ประเทศฟิลิปปินส์	ประสบการณ์สั้นๆหรือในกิจกรรมที่เกิดจากการใช้ประสาทสัมผัสที่แตกต่างกัน	✓				✓	TouchBook Makabayan. ผลงานศิลปะสัมผัสได้ในพิพิธภัณฑ์
การถ่ายภาพ	Watts (2016)	เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในชนบท และในเมือง	ให้เด็กถ่ายภาพ เลือกรูปภาพที่ตนคิดว่าสวย และทำการสัมภาษณ์	✓					กล้องถ่ายรูป
การสัมผัสผลงานศิลปะที่เป็นภาพนั้นมีผิวสัมผัส	Pivac, Runjic, & Prvic (2017)	เด็กที่บกพร่องทางการเห็น	กระบวนการการแสดงผลออกทางศิลปะ และการประเมินตนเอง การวิเคราะห์ข้อมูล เนื้อหา	✓				✓	ภาพผลงานที่มีผิวสัมผัสของศิลปินดัง เช่น งานของแวนโก๊ะ
การจัดแสดงผลงานศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในพิพิธภัณฑ์	Szubielska, et al. (2018)	เด็กที่บกพร่องทางการเห็น, ผู้เข้าชมผลงาน	จัดแสดงผลงานศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในพิพิธภัณฑ์ แล้วให้ผู้ชมร่วมประเมินความพึงพอใจด้านสุนทรียภาพ	✓				✓	งานศิลปะที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ประกอบด้วย ภาพวาดเส้นขนาน, ภาพถ่าย, งานประติมากรรม, และหนังสือภาพผิวสัมผัส

จากตารางข้างต้นสรุปได้ว่าการออกแบบกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นใช้ การสัมผัส และการมองเห็นที่เหลืออยู่เป็นหลัก รองลงมาคือ การได้ยิน การดมกลิ่น และการลิ้มรส นอกจากการคำนึงถึงการใช้ประสาทสัมผัสในแต่ละด้านของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นแล้วยังต้อง คำนึงถึงแนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ด้วย ดังนั้นผู้วิจัยได้รวบรวมการศึกษาแนวทางการ สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ไว้ในหัวข้อถัดไป

3.5 แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์

สุชาติ สุทธิ (สุชาติ สุทธิ, 2529 อ้างถึงใน ประเสริฐ ศีลรัตน, 2542)

ได้จำแนกแนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ผ่านผลงานศิลปะไว้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้คุณค่าทางความงาม (Aesthetic/ Artistic Appreciation) เป็นการรับรู้ด้วยการใช้ประสาทสัมผัส
2. ประสบการณ์โดยการเรียนรู้จากการสร้างสรรค์ (Art Creation) เป็น ประสบการณ์ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
3. ประสบการณ์โดยการเรียนรู้จากการวิเคราะห์ (Art Criticism) เป็น การเรียนรู้ความงามผ่านการวิจารณ์ วิเคราะห์แยกแยะ และจัดอันดับอย่างมีขั้นตอน ถ่ายทอดให้ผู้อื่น การวิจารณ์ผลงานศิลปะแบ่งเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ คุณค่าทางประวัติศาสตร์ คุณค่าทางการสร้างสรรค์ และคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์

จากประสบการณ์ข้างต้น กำจร สุนพงษ์ศรี (2559) ได้ แบ่งประสบการณ์สุนทรีย์ เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1. ประสบการณ์ตรง (Direct Experience) เป็นความรู้เชิงประจักษ์ หรือ เชิงประสบการณ์ที่ผู้ชมได้ร่วม สัมผัส หรือทำกิจกรรมด้วยตนเอง ได้รับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ตนเอง
2. ประสบการณ์ทางอ้อม (Indirect Experience) เป็นประสบการณ์ที่ได้รับผ่านการบอกเล่า ไม่ได้รับรู้ผ่านประสาทสัมผัสตนเองโดยตรงสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษา และพัฒนา สุนทรีย์ภาพควรที่จะรับประสบการณ์สุนทรีย์จากประสบการณ์ตรงมากกว่าทางอ้อม

แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ ได้แก่ จัดประสบการณ์สุนทรีย์ ที่มีผลต่อการรับรู้จนเกิดความซาบซึ้ง โดยจัดประสบการณ์ต่อเนื่องและเป็นขั้นตอน และเป็นไปตามพัฒนาการ ของบุคคล เริ่มจากความสนุก ต่อไปคือความชอบหรือสนใจ (ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์, 2560)

กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ (2556) กล่าวว่าประสบการณ์สุนทรีย์สามารถเกิดได้ โดยตรง หรือจากการสั่งสอน การชี้แนะ หรือการชี้แนะ โดยสามารถพัฒนาได้ทุกช่วงอายุ ทุกเพศ ทุก

วัย และได้เสนอแนวทางการสร้างสุนทรียภาพ ไว้ดังนี้

1. ครอบครัวสามารถใช้เครื่องมือ และอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ของเล่น ภาพยนตร์ ฯลฯ รวมถึงการพาไปทัศนศึกษา หรือการทำกิจกรรมร่วมกัน อีกทั้งการสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นของครอบครัวยังเป็นพื้นฐานทางอารมณ์ที่มีส่วนช่วยในการพัฒนาประสบการณ์สุนทรียะได้อีกด้วย
2. สถานศึกษาสามารถจัดสภาพแวดล้อม การแต่งกาย กิจกรรมที่ส่งเสริมความสวยงาม เจริญตา การจัดกิจกรรมควรมีเป้าหมาย และการวางแผนที่ชัดเจน รวมถึงส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ให้รู้สึกถึงความงามและการชื่นชมความงาม
3. ชุมชนสามารถจัดระเบียบชุมชนให้มีความเรียบร้อย สะอาด สวยงาม ก่อตั้งแหล่งสุนทรียะ เช่น โรงภาพยนตร์ พิพิธภัณฑ์ สวนสาธารณะ ฯลฯ ส่งเสริมให้ตระหนักถึงความงามของชุมชน มีช่องทางและแหล่งข้อมูลทางสุนทรียภาพให้สมาชิกในชุมชนได้เข้าถึงได้อย่างเท่าเทียม
4. รัฐบาลส่งเสริมการเข้าถึงทางสุนทรียะทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น การสร้างละครเวที ละครวิทยุ ฯลฯ และส่งเสริมให้เข้าถึงความงามในธรรมชาติด้วย

แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะผ่านกิจกรรมศิลปะ

Mayesky (2009) กล่าวว่า การเรียนรู้ประสบการณ์สุนทรียะผ่านศิลปะเป็นการเชื่อมโยงระหว่างความคิดกับความรู้สึกของเด็ก มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาความรู้สึกสุนทรียะสำหรับการชื่นชมความงามทางศิลปะ มิใช่ฝึกเพื่อเป็นศิลปิน

แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะผ่านกิจกรรมศิลปะแบ่งแนวทางเป็นด้าน ดังนี้

ด้านวิธีการสอน

1. เปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างสรรค์งานศิลปะ
2. เปิดโอกาสให้เด็กเห็นและพูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะ
3. ช่วย让孩子สามารถตระหนักในศิลปะในชีวิตประจำวัน (Colbert & Tuanton, 1992 as cited in Mayesky, 2009)
4. เชิญผู้สอนศิลปะไปพูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับงานศิลปะ ส่งเสริมให้เด็กแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับงานโดยการใช้อำนาจเปิด
5. พูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะโดยใช้อำนาจพูดคุยเกี่ยวกับทัศนธาตุ การเคลื่อนไหว และองค์ประกอบศิลป์ ช่วยให้เด็กคิด และรู้สึกเกี่ยวกับงานศิลปะ
6. ใช้กระบวนการสอนที่หลากหลาย

ด้านการจัดสภาพแวดล้อม

7. จัดสิ่งแวดล้อมให้มีพื้นที่การอ่านเกี่ยวกับศิลปะ หรือแนะนำเว็บไซต์เกี่ยวกับศิลปะ
8. จัดแสดงภาพศิลปะบนกระดานนิเทศหรือบนผนังในห้อง รวมถึงตกแต่งห้องด้วยวัตถุศิลป์

ด้านสื่อและอุปกรณ์

9. เลือกอุปกรณ์ที่เด็กสนใจ และเสริมสร้างจินตนาการ
10. ใช้อุปกรณ์ไม่เกิน 10 ชิ้น และเป็นอุปกรณ์ที่มีคุณภาพ
11. มีกระบวนการสังเกต สํารวจอุปกรณ์ โดยครูแนะนำวิธีการใช้อุปกรณ์ด้วย
12. ไม่สอนวิธีการใช้อุปกรณ์ในการทำงานศิลปะแบบเดิมหลายครั้ง จะลดจินตนาการเด็กเช่น สอนให้ใช้ดินสอวาดตรงกลางกระดาษหลายชิ้นงาน ทั้งที่ความจริงเด็กสามารถวาดจากขอบกระดาษได้ในงานชิ้นอื่น เป็นต้น

ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ (Mayesky, 2009)

Art Talk จัดแสดงภาพราตรีประดับดาวของแวนโก๊ะ ถามเด็กเกี่ยวกับภาพวาด

- 1) เห็นอะไรในภาพวาด 2) สังเกตเห็นเส้นและสีในภาพเป็นอย่างไรบ้าง 3) บอกส่วนประกอบที่สำคัญในภาพ ทำไมจึงคิดว่าส่วนนั้นสำคัญ 4) ภาพวาดทำให้รู้สึกอย่างไร หรือมีจินตนาการอย่างไร 5) ถ้าเด็ก ๆ อยู่ในภาพวาด เด็ก ๆ จะเป็นอย่างไร 6) ความรู้สึกเป็นอย่างไร 7) เด็ก ๆ จะได้กลิ่นอะไร 8) สัตว์ชนิดใดที่จะอยู่ในภาพนี้ ฯลฯ

Art in Nature ช่วยให้เด็กสังเกตและค้นพบ สี เส้น รูปร่าง รูปแบบ และพื้นผิวในธรรมชาติ สามารถจัดโดยครู หรือผู้ปกครองได้ โดยมีกระบวนการ คือ 1) ทำกระดานที่มีวัตถุธรรมชาติ เช่น เปลือกหอย ดอกไม้ ใบไม้ เมล็ดพืช ฯลฯ 2) พาเด็กเดินสำรวจธรรมชาติในบริเวณใกล้เคียง จากนั้นร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ว่าเด็กค้นพบอะไร 3) ฉายภาพยนตร์ หรืออ่านบทกวีที่พัฒนามโนทัศน์เรื่องนี้ 4) เตรียมชั้นวาง หรือโต๊ะสำหรับวางวัตถุให้เด็กได้ชม

Mystery Textures เตรียมถุงกระดาษสำหรับเด็กทุกคน ถุงกระดาษนั้นใส่วัตถุตามฤดูกาลที่มีพื้นผิวหลากหลายโดยไม่ให้เด็กรู้ และแลกเปลี่ยนกันเดาว่าในถุงนั้นมีอะไร และมีความรู้สึกต่อวัตถุอย่างไร

Fall Memory Book เป็นกิจกรรมสำหรับเด็กประถมศึกษา เด็กสร้างสมุดบันทึกความทรงจำฤดูใบไม้ร่วงโดยการกดใบไม้ ภาพ และการเขียนเกี่ยวกับกิจกรรมในฤดูใบไม้ร่วง และ

เหตุการณ์สำคัญที่เด็กได้เข้าร่วม จากนั้นห่อหนังสือด้วยกระดาษ แล้ววางมันไว้จนถึงฤดูใบไม้ผลิ เมื่อเปิดหนังสือออกอีกครั้ง คุโบะไม และอ่านบันทึก เด็กจะสามารถจำเหตุการณ์ในฤดูใบไม้ร่วงได้ และเปรียบเทียบความแตกต่างของสีในแต่ละฤดู

จากการศึกษาข้างต้นสามารถนำมาสังเคราะห์แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ะ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ะ

ผู้จัด/ ผู้นำเสนอ	แนวทางการจัด	กลุ่มเป้าหมาย
ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์ (2560)	<ul style="list-style-type: none"> - จัดประสบการณ์ต่อเนื่องและเป็นขั้นตอน - สอดคล้องกับพัฒนาการของบุคคล - เริ่มจากความสนุก ต่อไปคือความชอบหรือสนใจ 	ไม่ระบุ
กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ (2556)	<ul style="list-style-type: none"> - ครอบครั้ว: ใช้สื่อและอุปกรณ์ และพาไปทัศนศึกษา - สถานศึกษา: จัดสภาพแวดล้อม วางแผนการสอน และกำหนดเป้าหมายชัดเจน - ชุมชน: สร้างแหล่งการเกิดสุนทรีย์วัตถุ สร้างการเข้าถึงอย่างเท่าเทียม - รัฐบาล: สร้างแหล่งการเกิดสุนทรีย์วัตถุทั้งจากธรรมชาติ และธรรมชาติ 	ทุกเพศ ทุกวัย
Mayesky (2009)	<ul style="list-style-type: none"> - ด้านวิธีสอน: ให้เด็กสร้างสรรค์ ทำงาน พูดคุย แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับงานศิลปะ ใช้กระบวนการที่หลากหลาย - ด้านการจัดสภาพแวดล้อม: แสดงงานศิลปะ - ด้านสื่อและอุปกรณ์: เลือกอุปกรณ์ที่เด็กสนใจ มีคุณภาพ จำนวนไม่เกิน 10 ชิ้น ครูแนะนำวิธีใช้อุปกรณ์ และเทคนิคการใช้ที่หลากหลาย 	เด็กประถมศึกษา

แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ะ ได้แก่ จัดประสบการณ์แบบต่อเนื่องเป็นขั้นตอน, สอดคล้องกับประสบการณ์ของเด็ก, มีเป้าหมาย และกระบวนการชัดเจน, ส่งเสริมให้เด็กได้สร้างสรรค์ พูดคุย แสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับงานศิลปะ, ใช้กระบวนการที่หลากหลาย เช่น การลงมือทำ เดินสำรวจ ชิมขนม เป็นต้น เน้นสร้างประสบการณ์ตรง, ใช้สื่ออุปกรณ์ตามความสนใจมีจำนวนไม่เกิน 10 ชิ้น, และเชื่อมโยงประสบการณ์ภายในและประสบการณ์ภายนอก หลักการดังกล่าว

สามารถนำไปวิเคราะห์ร่วมกับแนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะผ่านกิจกรรมศิลปะที่ศึกษาเพื่อสรุปเป็นแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นได้ ข้อมูลการวิเคราะห์แนวทางการสร้างกิจกรรมศิลปะตามผลงานหรือกิจกรรมเป็นดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์แนวทางการกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะ

ผลงานหรือกิจกรรม (ผู้จัดหรือแหล่งอ้างอิง)	แนวทางการกิจกรรมศิลปะ
กิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับเด็กประถมศึกษา (อนิวัฒน์ ทองสีดา และ วิสูตร โพธิ์เงิน, 2561)	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นการมีส่วนร่วมโดยตรง เกิดประสบการณ์ตรง - บูรณาการเนื้อหาในพิพิธภัณฑ์ - เล่นให้เกิดความสนุก - ใช้วิธีดู ฟัง ทำ และพูด
กิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงของ Randy White เพื่อส่งเสริมสุนทรียภาพของ Michael J. Parsons (สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ และ โสมฉาย บุญญานันต์, 2558)	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้เส้น สี - รูปทรง พื้นผิว มิติ แสงเงา ทั้งในธรรมชาติ งานศิลปะ และสิ่งแวดล้อม - มีการแสดงผลงาน - ทำกิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม - มีการดึงดูดความสนใจ - เด็กมีปฏิสัมพันธ์กัน
การส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะของ Denise L. Stone ที่มีต่อสุนทรียภาพของเด็กประถมศึกษา (ธาริน กลิ่นเกสร, 2554)	<ul style="list-style-type: none"> - จัดประสบการณ์ผ่านวิธีหลากหลาย เช่น สัมผัส พิธีภัณฑ์จริง สัมผัสเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ วาดภาพ - ใช้สื่อ/เครื่องมือช่วยสนับสนุนหลากหลาย - สร้างประสบการณ์สุนทรียะจากภายใน ตั้งแต่ทัศนคติต่องานศิลปะ แรงดึงดูด ความสนใจ, การรับรู้ข้อมูล, การรู้จักคุณค่าของความงาม, การวิเคราะห์ ตีความข้อมูล, และพื้นฐานและประสบการณ์เดิมทางศิลปะ - ใช้อุปกรณ์ประกอบทางประสบการณ์ ดังนี้ การเลือกชม ชื่นชมผลงานศิลปะ, การรับรู้ผลงานศิลปะ, การสืบค้นเนื้อหา ข้อมูล, การใช้ทักษะสัมผัส, การบันทึกความรู้, แรงกระตุ้น และสนับสนุน

ผลงานหรือกิจกรรม (ผู้จัดหรือแหล่งอ้างอิง)	แนวทางการกิจกรรมศิลปะ
<p>กิจกรรมจิตตศิลป์เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ของผู้เรียนอายุ 16-18 ปี (อติญา วงษ์วาท, 2559)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ผ่านการสร้างสรรค์ประกอบด้วยสร้างสรรค์ และวิเคราะห์ - มีการบรรยาย ทบทวน และสะท้อนคิดในสิ่งที่ทำ - กิจกรรมจิตตศิลป์ช่วยให้เด็กเข้าใจตนเองและผู้อื่น เห็นความเชื่อมโยงในตนเองและตนเองกับภายนอก - เชื่อมโยงประสบการณ์ภายในและภายนอกได้
<p>กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติสำหรับเด็กพิการทางสายตา (ธีรเนตร วิโรจน์สกุล, 2557)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้พหุประสาทสัมผัส - เด็กมีส่วนร่วมสม่ำเสมอ - ดึงดูดความสนใจ - เนื้อหาสอดคล้องเชื่อมโยงกับเด็ก - ได้แสดงความรู้สึก/ทัศนคติทำกิจกรรม
<p>กิจกรรมศิลปะ 6 รูปแบบ ได้แก่ Relational art, VDO Documentary art, Activities art, Performance art, Community art และ Conceptual Art (ยุพา มหามาตร, 2559)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เช่น รูปทรง สี ทิศทาง เวลา ออณหภูมิ ขนาด น้ำหนัก ฯลฯ - ใช้พหุประสาทสัมผัส - ใช้งานศิลปะหลายประเภท - ใช้สถานการณ์ สถานที่หลากหลาย - เน้นมีส่วนร่วมสม่ำเสมอ - เน้นประสบการณ์ตรง
<p>โครงการ UOB Please Touch หรือโครงการกรุณาสัมผัส (ธนาคารยูโอบี, 2562)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้เทคนิควิธีการ และวัสดุในการสร้างงานศิลปะหลายรูปแบบ - เน้นการสัมผัส และสายตาที่เหลืออยู่ - งานศิลปะพัฒนาเป็นอาชีพได้
<p>ใช้สื่อเพื่อการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) สำหรับเด็กตาบอดระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (สัญญาชัย สันติเวช และคณะ, 2559)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สื่อ และอุปกรณ์หลากหลาย - เน้นให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นเรียนศิลปะร่วมกับเพื่อนปกติในชั้นเรียนศิลปะได้

ผลงานหรือกิจกรรม (ผู้จัดหรือแหล่งอ้างอิง)	แนวทางการกิจกรรมศิลปะ
การใช้เทคโนโลยีการแทนรหัสสีด้วยระดับเสียง โน้ตดนตรีในการวาดภาพ 2 มิติบนคอมพิวเตอร์ จอสัมผัส (อรอนงค์ ฤทธิฤชัย, 2562)	<ul style="list-style-type: none"> - แทนค่าสีด้วยระดับเสียงดนตรี และการชิมรสชาติ - เน้นสร้างงานศิลปะ 2 มิติจากคอมพิวเตอร์ - ใช้เนื้อหาที่สัมพันธ์กับเด็กทั้งสิ่งที่เรียนในวิชาศิลปะ และประสบการณ์สุนทรีย์ที่เกิดขึ้น
โครงการ Classroom Makeover (แผ่นดินทอง, 2562)	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้พหุประสาทสัมผัสครบทุกประสาทสัมผัส - ใช้วัสดุที่หลากหลาย และมีผิวสัมผัส - เนื้อหาสอนทักษะที่ใช้ในการดำรงชีวิต - เชื่อมโยงกับประสบการณ์ของเด็ก
โครงการ The Nose Thailand (กันตพร สวนศิลป์พงศ์, 2561)	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้กลิ่นจับคู่กับสี - ใช้พหุประสาทสัมผัส - ใช้งานศิลปะหลากหลายรูปแบบ - เน้นการมีส่วนร่วมและประสบการณ์ตรง - จัดแสดงผลงานต่อสาธารณะ
การถ่ายภาพ โดยกลุ่มอาสาสมัคร PIC4ALL (ไทยพีบีเอส, 2558)	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้การมองเห็นที่เหลืออยู่ - เน้นการมีส่วนร่วมและประสบการณ์ตรง - จัดแสดงผลงานต่อสาธารณะ
การรับประสบการณ์สุนทรีย์ในบริบทของ ศิลปะสัมผัสได้สำหรับคนที่บกพร่องทางการเห็น ในฟิลิปปินส์ (Martillano, 2019)	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นการมีส่วนร่วมและประสบการณ์ตรง - ใช้พหุประสาทสัมผัส - ใช้สถานที่ และสื่อที่หลากหลาย - ประเมินประสบการณ์สุนทรีย์ด้วยหลายวิธี
โครงการ Mind's Eye โดย Krantz G. (Urist, 2016)	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้สื่อจริงเพื่อแทนความรู้สึก - เน้นการมีส่วนร่วมและประสบการณ์ตรง - ใช้พหุประสาทสัมผัส - ใช้งานศิลปะหลากหลายรูปแบบ

ผลงานหรือกิจกรรม (ผู้จัดหรือแหล่งอ้างอิง)	แนวทางการกิจกรรมศิลปะ
การใช้เทคโนโลยีในศิลปะ ได้แก่ 3D printing of fine art, การผสมผสานอักษรเบรลล์ในงานทัศนศิลป์, Tactile tours ในพิพิธภัณฑ์	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นการมีส่วนร่วมและประสบการณ์ตรง - ใช้พหุประสาทสัมผัส - ใช้งานศิลปะหลากหลายรูปแบบ - ใช้เทคโนโลยีช่วยให้รับรู้ได้ดีขึ้น
พิพิธภัณฑ์ที่สัมผัสได้ และแอปพลิเคชันที่ช่วยให้เข้าถึงพิพิธภัณฑ์ศิลปะได้ด้วยตนเอง (Anderson, 2019)	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นการมีส่วนร่วมและประสบการณ์ตรง - ใช้พหุประสาทสัมผัส - ใช้งานศิลปะหลากหลายรูปแบบ - ใช้เทคโนโลยีช่วยให้รับรู้ได้ดีขึ้น
การถ่ายภาพ (Watts, 2016)	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้การมองเห็นที่เหลืออยู่ - เน้นการมีส่วนร่วมและประสบการณ์ตรง - ให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นต่อผลงานตนเอง - เชื่อมโยงกับบริบทรอบตัวเด็ก - ประเมินประสบการณ์สุนทรียะด้วยหลายวิธี
การสร้างประสบการณ์ทางศิลปะของผู้ที่บกพร่องทางการเห็นโดยใช้การทำให้ผลงานศิลปะ (Pivac, 2017)	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้งานศิลปะที่มีผิวสัมผัส - ใช้งานศิลปะของศิลปินดัง - ประเมินประสบการณ์สุนทรียะด้วยหลายวิธี - เน้นประสบการณ์เดิมที่เชื่อมโยงกับงานศิลปะ
การจัดแสดงผลงานศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในพิพิธภัณฑ์ (Szubielska, 2018)	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้งานศิลปะหลายประเภท - เน้นการมีส่วนร่วมและประสบการณ์ตรง - ใช้พหุประสาทสัมผัส - จัดแสดงผลงานต่อสาธารณะ - คนสายตาปกติมีส่วนร่วมในการรับชมและประเมินประสบการณ์สุนทรียะจากผลงานของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

ข้อมูลจากตารางข้างต้นนำไปวิเคราะห์ร่วมกับแนวทางการสร้างกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นสามารถสังเคราะห์เป็นแนวทางการสร้างกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นได้ดังนี้ 1. สร้างกิจกรรมบนพื้นฐานของพัฒนาการตามช่วงวัย และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน, 2. กระตุ้นผู้เรียนด้วยสื่อที่มีสัมผัสร่วมกับการใช้ประสาทสัมผัสอื่น ๆ , 3. เชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่กับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน, 4. เชื่อมโยงพื้นฐานและประสบการณ์เดิม, 5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น พูดคุย แสดงความรู้สึก, 6. จัดประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง

3.6 การวัดประสบการณ์สุนทรีย์

การรับรู้ประสบการณ์สุนทรีย์และการวัดประสบการณ์สุนทรีย์ เป็นกระบวนการทางพุทธิพิสัย และเกี่ยวข้องกับความรู้สึก ปัจจุบันมีเครื่องมือสำหรับประสบการณ์สุนทรีย์จากสุนทรีย์วัตถุที่หลากหลายแหล่งไม่ว่าจะเป็น ดนตรี กวี ภาพยนตร์ จิตรกรรม โฆษณา งานออกแบบ และสถาปัตยกรรม (Schindler, 2017)

Schindler (2017) ได้รวบรวมเครื่องมือในการวัดประสบการณ์สุนทรีย์จากผลงานศิลปะไว้ดังนี้

1. **List of emotion adjectives** พัฒนาโดย Israeli ใช้วัดประสบการณ์สุนทรีย์ต่อสุนทรีย์วัตถุ คือ จิตรกรรม
2. **Measure of the affective and cognitive components involved in the perception of visual art** พัฒนาโดย Hagtvedt, Hagtvedt, & Patrick ใช้วัดประสบการณ์สุนทรีย์ต่อสุนทรีย์วัตถุ คือ จิตรกรรม
3. **List of description of the aesthetic experience and emotional content of paintings** พัฒนาโดย Markovic ใช้วัดประสบการณ์สุนทรีย์ต่อสุนทรีย์วัตถุ คือ จิตรกรรม
4. **Art Reception (Parsons)** พัฒนาโดย Hager, Hagemann, Danner, & Schankin ใช้วัดประสบการณ์สุนทรีย์ต่อสุนทรีย์วัตถุ คือ จิตรกรรม
5. **Survey for the Assessment of Aesthetic Perception (SAAP)** พัฒนาโดย Rowold ใช้วัดประสบการณ์สุนทรีย์ต่อสุนทรีย์วัตถุ คือ จิตรกรรมและประติมากรรม
6. **Questionnaire on subjective aesthetic experience** พัฒนาโดย Trondle & Tschacher ใช้วัดประสบการณ์สุนทรีย์ต่อสุนทรีย์วัตถุ คือ พิพิธภัณฑ/นิทรรศการศิลปะ
7. **Aesthetic Experience Scale (AES)** พัฒนาโดย Stamatopoulou
8. **Aesthetic Experiences Scale/ Unusual Aesthetic Emotions Scale** พัฒนาโดย Silvia & Nusbaum

จากการศึกษาภาษาเครื่องมือการวัดประสพการณ์สุนทรียะ สามารถสังเคราะห์เครื่องมือดังกล่าวได้ดังนี้
ตารางที่ 7 วิเคราะห์เครื่องมือการวัดประสพการณ์สุนทรียะ

อารมณ์สุนทรียะ					เครื่องมือและรายละเอียด	สุนทรียวัตถุที่รับรู้
อารมณ์สุนทรียะทั่วไป	อารมณ์พอใจ	อารมณ์ทางญาณวิทยา	อารมณ์ไม่พอใจ	อื่น ๆ		
<ul style="list-style-type: none"> - คุณภาพของงานศิลปะ 	<ul style="list-style-type: none"> - ความงามเชิงบวก 	<ul style="list-style-type: none"> - การกระตุ้นทางปัญญา - ความรู้ความเข้าใจ - การอ้างอิงประสบการณ์ของตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - อารมณ์เชิงลบ 	-	Art Reception (Parsons) มี 29 ข้อ 6 มาตราวัด	จิตรกรรม
<ul style="list-style-type: none"> - ความโรแมนติก - ความกลัว - ความรู้สึกสะท้อนใจ - ความชื่นชม 	<ul style="list-style-type: none"> - ความตื่นเต้น - ความบ้าคลั่ง - ความเร้าร้อนใจอยากท่องเที่ยว - ความสุข - ความเบื่อบิด - ความมีชีวิตชีวา 	<ul style="list-style-type: none"> - ความสงบ - ความประหลาดใจ - ความพิศวง 	<ul style="list-style-type: none"> - ความเศร้า - ความอ้างว้าง - ความเมื่อยล้า - ความกระอักกระอ่วน - ความไร้อารมณ์ - ความไม่สนุก - ความโกรธ - ความเกลียด 	-	List of emotion adjectives ประกอบด้วย 23 มาตราวัด มีศัพท์อธิบายอารมณ์ 1-5	
<ul style="list-style-type: none"> - อารมณ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - อารมณ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ความรู้ความเข้าใจ - ความสอดคล้องของตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - อารมณ์ 	-	Survey for the Assessment of Aesthetic Perception (SAAP) 16 ข้อ 3 มาตราวัด	จิตรกรรม
<ul style="list-style-type: none"> - ความเร้าอารมณ์สูง-ต่ำ - สุนทรียภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> - อารมณ์เชิงบวก 	<ul style="list-style-type: none"> - ความรู้ความเข้าใจ - ความอยากรู้อยากเห็น 	<ul style="list-style-type: none"> - อารมณ์เชิงลบ - ความคิดสร้างสรรค์ - ทักษะ 	<ul style="list-style-type: none"> - ดัชนีการประเมินผล: การประเมินผล 	Measure of the affective and cognitive components involved in the perception of visual art 35 ข้อ 9 ประเด็น แยกตามหัวข้อใหญ่ 3 หัวข้อ ดังนี้ 1) อารมณ์ 2) ความรู้ความเข้าใจ 3) ดัชนีการประเมินผล	

อารมณ์สุนทรีย์				เครื่องมือและรายละเอียด	สุนทรียวัตถุ ที่รับรู้
อารมณ์สุนทรีย์ทั่วไป	อารมณ์พอใจ	อารมณ์ทางญาณวิทยา	อารมณ์ไม่พอใจ		
				List of description of the aesthetic experience and emotional content of paintings มี 31 ข้อ 2 ประเด็น	จิตกรรมและประติมากรรม
	- อารมณ์ชื่น	- ความประหลาด	- อารมณ์เชิงลบ	Questionnaire on subjective aesthetic experience เป็นเครื่องมือวัดประเมินตนเอง 19 ข้อ 5 ประเด็น	พิพิธภัณฑ์/นิทรรศการศิลปะ
	-	- การทำงานร่วมกันของปัญญาและความประณีต		Aesthetic Experience Scale (AES) มี 28 ข้อ 5 ประเด็น	
	-	- การซึมซับ - ความรู้สึกที่ได้จากการสัมผัส	- ความเฉยเมย	Aesthetic Experiences Scale/ Unusual Aesthetic Emotions Scale มี 10 ข้อ 3 ประเด็น	ศิลปะหลายรูปแบบ
- ความรู้สึกสวย/ความชอบ - ครึ่งใจ/หลงใหล - กระตุ้น/ดลใจ/ไร้ใจ - นึกถึง/หวาดหวั่น - มีเสน่ห์ดึงดูด - ความคิดถึง (การครุ่นคิดอยากให้กลับมาซึ่งประสบการณ์)	- สนุกสนาน/ปลอบปลื้ม - ตลกขบขัน - ตึกคัก/มีชีวิตชีวา - มีพลัง - ผ่อนคลาย	- ประหลาดใจ - สนใจ - ทำทททางปัญญา - ความเข้าใจลึกซึ้ง	- ความรู้สึกน่าเกลียด - น่าเบื่อ - สับสน/งงงวย/ใจวิงว - โกรธ - หงุดหงิด/กระวน- กระวาย/กังวลใจ - เศร้า	AESTHEMOS: Aesthetic Emotions Scale มี 42 ข้อ 21 มาตราวัด	

จากการสังเคราะห์เครื่องมือดังกล่าวสามารถใช้ประเมินประสบการณ์สุนทรียะที่ได้รับจากสุนทรียวัตถุทางศิลปะได้หลากหลาย เช่น งานจิตรกรรม งานประติมากรรม นิทรรศการศิลปะ และสามารถวัดได้หลายแนวทาง เช่น การสัมภาษณ์ การประเมินตนเอง เป็นต้น

3.7 การแสดงประสบการณ์สุนทรียะ

ประสบการณ์สุนทรียะ มีความสัมพันธ์กับอารมณ์สุนทรียะ กล่าวคือ เมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสุนทรียวัตถุ เกิดการรับรู้ เข้าสู่กระบวนการทางปัญญา และเกิดอารมณ์สุนทรียะดังกล่าว (Markovic, 2012) กระบวนการเกิดประสบการณ์สุนทรียะสิ้นสุดที่กระบวนการประเมินผลและผลลัพธ์ของประสบการณ์สุนทรียะประกอบด้วย 2 ผลลัพธ์พร้อมกัน ได้แก่ 1. การตัดสินใจทางสุนทรียะ เช่น การตัดสินใจงานศิลปะนี้งามหรือไม่ เป็นต้น, และ 2. อารมณ์สุนทรียะ เช่น อารมณ์พึงพอใจ เป็นต้น (Markovic, 2012) ดังนั้นเมื่อวัดประเมินผลการเกิดประสบการณ์สุนทรียะ จึงวัดประเมินที่อารมณ์สุนทรียะที่สามารถสังเกตได้โดยการแสดงออกทางการกระทำ เช่น การหัวเราะ น้ำตาไหล การเคลื่อนไหวทางร่างกาย การปรบมือหรือการโห่ร้อง และคำพูดชื่นชมหรือบ่น (Menninghaus, 2019)

อารมณ์สุนทรียะเป็นอารมณ์ที่ละเอียดอ่อนอย่างมาก มีการแบ่งอารมณ์สุนทรียะเป็น 2 ประเภท ได้แก่ อารมณ์ประกอบ (Complementing emotions) และอารมณ์ที่ตอบสนอง (Responding emotions) อารมณ์ประกอบคล้ายกับอารมณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เป็นอารมณ์ที่เกิดจากเนื้อหาของงานศิลปะ เช่น รู้สึกเศร้าตามความเจ็บปวดของตัวละคร เป็นต้น ส่วนอารมณ์ที่ตอบสนองเป็นอารมณ์ที่เกิดจากโครงสร้างของงานศิลปะ เช่น มีความสุขและตรึงใจกับรูปทรงที่สมบูรณ์แบบ เป็นต้น (Frijda, 1989 as cited in Markovic, 2012) ส่วน Schindler (2017) กล่าวว่าอารมณ์สุนทรียะเป็นประสบการณ์ส่วนตัวที่ได้รับจากการรับรู้สุนทรียวัตถุประเภทต่าง ๆ ไม่ใช่อารมณ์ของสุนทรียวัตถุที่ถ่ายทอดออกมา Schindler et al. ได้แบ่งประสบการณ์สุนทรียะเป็นอารมณ์สุนทรียะเป็น 4 ประเภท ดังนี้ 1. อารมณ์สุนทรียะทั่วไป, 2. อารมณ์น่าพอใจ, 3. อารมณ์ทางญาณวิทยา, และ 4. อารมณ์ทางลบ โดยอารมณ์สุนทรียะแบ่งเป็นการแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ได้ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 8 อารมณ์สุนทรีย์และอารมณ์สุนทรีย์ย่อย

อารมณ์สุนทรีย์	อารมณ์สุนทรีย์ย่อย
Prototypical aesthetic emotions อารมณ์สุนทรีย์ทั่วไป	1. feeling of beauty/ liking ความรู้สึกสวย/ความชอบ 2. fascination ตรึงใจ/หลงใหล 3. being moved กระตุ้น/คลใจ/เร้าใจ 4. awe น่ากลัว/หวาดหวั่น 5. enchantment มีเสน่ห์ดึงดูด 6. nostalgia ความคิดถึง(การครุ่นคิดอยากให้กลับมาซึ่งประสบการณ์)
Pleasing emotion อารมณ์พอใจ	7. joy สนุกสนาน/ปลาบปลื้ม 8. humor ตลกขบขัน 9. vitality คึกคัก/มีชีวิตชีวา 10. energy มีพลัง 11. relaxation ผ่อนคลาย
Epistemic emotion อารมณ์ทางญาณวิทยา	12. surprise ประหลาดใจ 13. interest สนใจ 14. intellectual challenge ทำทายทางปัญญา 15. insight ความเข้าใจลึกซึ้ง
Negative emotion อารมณ์ไม่พอใจ	16. feeling of ugliness ความรู้สึกน่าเกลียด 17. boredom น่าเบื่อ 18. confusion สับสน/งงงวย/ไขว่เขว 19. anger โกรธ 20. uneasiness หงุดหงิด/กระวนกระวาย/กังวลใจ 21. sadness เศร้า

จากการวิเคราะห์โดยสามารถนำไปปรับใช้ในการสร้างเครื่องมือวัดประสบการณ์สุนทรีย์และออกแบบกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นได้ ลำดับถัดไปคือการวิเคราะห์อารมณ์สุนทรีย์ตามกิจกรรมศิลปะทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ผู้วิจัยได้ศึกษาไปในส่วนต้น ซึ่งจะแสดงผลการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9 วิเคราะห์แนวทางการสร้างกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นตามอารมณ์สุนทรียะ

อารมณ์สุนทรียะ ทั่วไป	อารมณ์สุนทรียะ			กิจกรรมศิลปะ	ผู้จัด
	อารมณ์ พอใจ	อารมณ์ทาง ญาณวิทยา	อารมณ์ไม่พอใจ		
✓	✓	✓		วาดเส้นกับดนตรี	ยุพา มหามาศ (2559)
✓	✓	✓		ปั้นดินจากหัวใจ	
✓	✓	✓		ภาพพิมพ์กลายเป็นหนังสือทำมือ	สัจชัย สันติเวช และคณะ (2559)
✓	✓	✓		ใช้เทคโนโลยีการแทนรหัสสีด้วยระดับเสียงในขั้นตอนการวาดภาพ 2 มิติบนคอมพิวเตอร์จอสัมผัส*	
✓	✓	✓		โครงการ Classroom Makeover	แผ่นดินทอง (2562)
✓	✓	✓		โครงการ UOB Please Touch	ธนาคารยูโอบี (2562)
✓	✓	✓	✓	โครงการ The Nose Thailand	The Nose Thailand (2561)
✓	✓	✓	✓	โครงการ Mind's Eye	Krantz (2016)
✓	✓	✓		ถ่ายภาพ	กลุ่มอาสาสมัคร PICT4ALL (2553)
✓	✓	✓	✓	ละครเวที 6 มิติ	ธีรเนตร วิโรจน์สกุล (2557)
✓	✓	✓		- การบันทึกข้อมูลจากกล้องถ่ายรูป - การสังเกตแบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมศิลปะที่จัดในพิพิธภัณฑ์ - การใช้ศิลปะที่สัมผัสได้จาก TouchBook Makabayan	Martilano, (2019)
✓	✓	✓		การถ่ายภาพ	Watt, R. (2016)
✓	✓	✓		การสัมผัสผลงานศิลปะที่เป็นภาพอนุกรมสัมผัส	Pivac, Runjic, & Pricic (2017)
✓	✓	✓		การจัดแสดงผลงานศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในพิพิธภัณฑ์	Szubielska, et al. (2018)

3.8 การวัดประสบการณ์สุนทรียะสำหรับผู้ที่ใช้บקר่องทางการเห็น

การวัดประสบการณ์สุนทรียะสำหรับผู้ที่ใช้บקר่องทางการเห็นที่ประกอบด้วยตาบอดสนิท และมองเห็นเลือนราง สามารถทำได้หลายวิธี จากการศึกษาการใช้เครื่องมือและการเก็บข้อมูลในงานวิจัยต่าง ๆ ผู้วิจัยสามารถแสดงตัวอย่างการวัดได้ดังนี้

1. การวัดโดยแบบวัด

ในประเทศฟิลิปปินส์มีการจัดประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่ใช้บקר่องทางการเห็นโดยการใช้ TouchBook และใช้พีพีธริกซ์ จากนั้นใช้เครื่องมือ AESTHEMOS (หรือ Aesthetic Emotions scale) วัดประสบการณ์สุนทรียะภายหลังการจัดกิจกรรม โดยแสดงตัวอย่างการบันทึกข้อมูลใน AESTHEMOS (Martillano, 2019) ดังนี้


ตารางที่ 10 การแสดงตัวอย่างการบันทึกข้อมูลใน AESTHEMOS (Martillano (2019))

ความรู้สึกทางสุนทรียะ	สิ่งที่สังเกตได้	ความถี่	แหล่งที่มา
มีแรงจูงใจให้ฉันทำ, เคลื่อนไหว	มันเสนอประสบการณ์ความงามอย่างน่าทึ่ง (Sublime) ของการเดินในพิพิธภัณฑ์ที่กว้างขวาง ขณะที่มีการหยุดเพื่อกลับกรองผลงานศิลปะที่อยู่ต่อหน้าของพวกเขา	ไม่ได้เฉพาะเจาะจง กล่าวถึงในบันทึกเท่านั้น	ภัณฑารักษ์ ผู้ฝึกงานบันทึกสาธารณะ
ฉันพบว่ามันมีอิทธิพล	การออกแบบพื้นที่มีผลต่อผู้ชมทันที	2	ภัณฑารักษ์ ผู้ฝึกงานบันทึกสาธารณะ
ทำให้ฉันขบขัน	"Amorsolo ดีจริงๆ"	2	กิจกรรมศิลปะสำหรับคนตาบอด
ฉันพบว่ามันสวย	"Dalagang Bukid สวย"	1	กิจกรรมศิลปะสำหรับคนตาบอด
มีส่วนร่วมทางจิตใจ	"ฉันคิดว่าทิวทัศน์สวยงามกว่าภาพบุคคล"	1	กิจกรรมศิลปะสำหรับคนตาบอด
มีแรงจูงใจให้ฉันทำ, เคลื่อนไหว	การสัมผัสผลงานของศิลปินทำให้เด็กมีความรู้สึกร่วมและมีความมั่นใจในการมีส่วนร่วมในการพูดคุยเกี่ยวกับศิลปะและชื่นชมความงามเป็นปกติ	ไม่ได้เฉพาะเจาะจง เปรียบเปรยกับผู้ชมทุกคน	กิจกรรมศิลปะสำหรับคนตาบอด
ทำให้ฉันมีความสุข, จูงใจฉันให้ทำ และเคลื่อนไหว	ผู้ชมที่มีความบกพร่องทางการเห็นยิ้มเมื่อได้สัมผัสศิลปะที่สัมผัสได้ และแผนภาพ ขณะกำลังมองไปยังภาพวาดและฟังเสียงไปด้วย		กิจกรรมศิลปะสำหรับคนตาบอด
ทำให้ฉันมีความสุข	เด็กเด็กที่อายุน้อยผู้ตาบอดตั้งแต่เกิดดูมีความสุขมาก และได้ตอบเป็นคำพูดกับครู รวมถึงอภิปรายบางอย่างในศิลปะที่สัมผัสได้เป็นคำพูดอีกด้วย	2	กิจกรรมศิลปะสำหรับคนตาบอด
ทำให้ฉันขบขัน	มีแนวโน้มที่ใช้ทั้งฝ่ามือในการสร้างประสบการณ์ทางศิลปะ ปฏิกริยา "ว้าว" ทันทีเมื่อสัมผัสและทำปฏิกริยาด้วยวาจา	3	เด็กที่ใช้บקר่องทางการเห็นใช้ศิลปะที่สัมผัสได้จาก Touchbook Makabayan

จากตารางข้างต้น แสดงให้เห็นการวัดด้านความรู้สึกด้านสุนทรียะ
 สิ่งที่สามารถได้ ความถี่ และแหล่งที่มาที่ทำให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะ

2. การวัดโดยใช้คำถามปลายเปิด

จากงานวิจัยของ Carpio (2017, pp. 525-542) ใช้คำถาม
 ปลายเปิดกับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น และเด็กสายตาทึบหลังจากที่ได้รับชมและสัมผัสภาพ 3 ชิ้น
 ได้แก่ 'The Knight with his Hand on his Breast' ของ El Greco, Picador ของ Fernando
 Botero, และ Woman in front of the Sun ของ Joan Miró โดยมีการเก็บข้อมูลในเชิงคุณภาพคือ
 นำคำตอบจากคำถาม 3 ข้อด้านล่าง และเชิงปริมาณคือ ค่าสถิติพื้นฐานจากเลขคะแนนด้านล่างโดยมี
 คำถาม และประเด็นการให้คะแนน มีดังนี้

- 
- ภาพวาดนี้บอกอะไรแก่คุณ
- 0 = ไม่มีคำตอบ
 - 1 = คำอธิบายผิวเผิน
 - 2 = ความสัมพันธ์กับประสบการณ์
 - 3 = อารมณ์, ความรู้สึก
 - 4 = มีความเชื่อมโยงกับความคิด
 - 5 = ความคิดเห็น
- อะไรเป็นสิ่งที่你喜欢 และไม่ชอบในภาพวาดนี้
- 0 = ไม่มีคำตอบ
 - 1 = ลักษณะ, รูปร่าง
 - 2 = เทคนิค, สี, คุณค่าสุนทรียะ
 - 3 = เนื้อหา
 - 4 = ความคล้ายคลึง
 - 5 = ศิลปิน, ช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ หรือ

ช่วงเวลาศิลปะ

- คุณมีความคิดเห็นอะไรกับภาพวาดนี้
- 0 = ไม่มีคำตอบ
- 1 = องค์ประกอบภายนอก/ อารมณ์ผิวเผิน
- 2 = วิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ระดับความชอบ
- 3 = วิเคราะห์เหตุผล
- 4 = สะท้อน, ตัดสิน, วิวิจารณ์

5 = ความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจของจิตรกร

อิทธิพลของภาพวาด ความรู้ของศิลปินและงานศิลปะ

จากการศึกษาตัวอย่างการเก็บข้อมูลในงานวิจัยเกี่ยวกับประสบการณ์สุนทรียะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นทั้งตาบอดสนิท และมองเห็นเลือนรางที่ได้รับจากการรับสุนทรียวัตถุที่เป็นงานศิลปะ พบว่า มีการวัดอารมณ์สุนทรียะ เช่น แบบวัด AESTHEMOS และประเด็นการวิเคราะห์เรื่องลักษณะ, รูปร่าง, เทคนิค, สี, คุณค่าสุนทรียะ, เนื้อหา, ความคล้ายคลึง, ศิลปิน, ช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ หรือช่วงเวลาศิลปะสอดคล้องกับการวิเคราะห์ระดับประสบการณ์สุนทรียะของพาร์สัน (1987) นอกจากนี้แนวคำตอบของคำถาม “คุณมีความคิดเห็นอะไรกับภาพวาดนี้” สามารถนำไปวิเคราะห์ที่สอดคล้องกับระดับประสบการณ์สุนทรียะของพาร์สันได้อีกด้วย วิธีการที่ใช้ในการประเมินประสบการณ์สุนทรียะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นทั้งตาบอดสนิท และมองเห็นเลือนรางสามารถทำได้โดยการสัมภาษณ์ การสังเกต และการสอบถาม

การสรุปผลโดยรวมของงานวิจัยที่ได้ศึกษามา คือ สรุปผลภาพรวมเด็กตาบอดสนิท และมองเห็นเลือนรางรวมเป็นเด็กที่บกพร่องทางการเห็นไม่ได้แยกความแตกต่างของระดับการมองเห็น แต่มีการทำความเข้าใจถึงความผิดปกติทางการเห็นไว้ในงานวิจัย และผลการวิจัยที่น่าสนใจของ Carpio (2017) พบว่าเด็กที่บกพร่องทางการเห็นและเด็กสายตาสั้นมีการเรียนรู้เนื้อหาและประสบการณ์สุนทรียะไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยมีเงื่อนไขคือเด็กที่บกพร่องทางการเห็นต้องได้รับการจัดประสบการณ์ที่ทำให้สามารถรับรู้สุนทรียวัตถุได้ และเด็กทั้งสองกลุ่มนี้ต้องรู้จักสุนทรียวัตถุนั้นด้วย จึงเป็นแนวทางสำคัญที่ผู้วิจัยสามารถนำไปปรับใช้กับงานวิจัยนี้ได้

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยในประเทศ

อนิวัฒน์ ทองสีดา และ วิสูตร โพธิ์เงิน (2561) ได้ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษา พบว่ามีการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะในกรุงเทพมหานครจัดประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาร้อยละ 40 ส่วนในต่างประเทศเน้นการมีส่วนร่วมโดยตรงในกิจกรรม ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรม 5 กิจกรรม ดังนี้ 1) กิจกรรมเส้นแสนสวย 2) กิจกรรมสี่สร้างอารมณ์ 3) กิจกรรมรูปบวกร่าง 4) กิจกรรมศิลปะมิติที่ 3 และ 5) กิจกรรมประกอบศิลป์ การออกแบบกิจกรรมศิลปะสอดคล้องกับคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญคือจัดกิจกรรมศิลปะโดยบูรณาการกับเนื้อหาในพิพิธภัณฑ์ โดยใช้การเล่นให้เกิดความสนุกสนานผ่านประสบการณ์ตรง ด้วยวิธี ดู ฟัง ทำ และพูด เมื่อนำกิจกรรมไปใช้กับเด็กมีพัฒนาการทางสุนทรีย์ตามทฤษฎีของพาร์สัน (1987) อยู่ ที่ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness)

สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ และ โสมฉาย บุญญานันต์ (2558) ได้ทำการศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตของ Randy White เพื่อส่งเสริมสุนทรีย์ภาพของ Michael J. Parsons สำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี เป็นเวลา 7 สัปดาห์ มีกิจกรรม ดังนี้ 1) กิจกรรมหน้ากากของฉัน: เน้นสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ และชื่นชมผลงานทัศนศิลป์จากการทำกิจกรรมที่ใช้เส้น ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ 2) กิจกรรมสี่สร้างภาพ: เน้นการใช้สี ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม อารมณ์ของสี 3) กิจกรรมดินแดน Barbapapa: เป็นงานเทคนิคปะติดที่เน้นรูปร่างธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ 4) กิจกรรมปริศนากล่องดำ: เน้นรูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ ผ่านการสัมผัสวัตถุจากในกล่องและนำไปทำกิจกรรม 3 มิติ 5) กิจกรรมภาพพิมพ์สนามเด็กเล่น: เน้นเรียนรู้ลักษณะพื้นผิวในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ 6) กิจกรรมมังกรเต้นระบำ: เน้นเรียนรู้ลักษณะพื้นผิวในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ รวมถึงการแยกแยะลักษณะพื้นผิว กิจกรรมนี้เป็นงานที่ใช้การพับกระดาษและประกอบเป็นมังกร 3 มิติที่จับเคลื่อนไหวได้ 7) กิจกรรมโรงละครของฉัน: ทดลองหาวิธีและวัสดุสร้างหุ่นเงาโดยใช้วัสดุในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยผู้วิจัยแสดงละครหุ่นเงาให้เด็กดู จากนั้นให้เด็กสร้างตัวละครที่ตนชอบ และนำผลงานมาแสดงหน้าโรงละคร สรุปรูปแบบกิจกรรมมีการดำเนินงานเป็นขั้นนำ 5 นาที, ขั้นเสริมประสบการณ์ 10 นาที, ขั้นดำเนินงาน 20 นาที, และขั้นสรุป 10 นาที ในการนำเข้าสู่กิจกรรมใช้การเปิดวิดีโอ หรือการแสดงดนตรี/ ละครดึงดูดความสนใจเด็ก เด็กได้มีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นกิจกรรมมีทั้งทำเดี่ยวและทำกลุ่ม เด็กมีค่าเฉลี่ยสูงสุดของระดับสุนทรีย์ภาพที่มีต่อผลงานศิลปะอยู่ที่ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) หลังการทำกิจกรรมเด็กมีระดับสุนทรีย์ภาพต่อภาพเหมือนจริง ภาพกึ่งนามธรรม

อยู่ในระดับที่ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) และระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism)

ธาริน กลิ่นเกสร (2554) ได้ศึกษาผลของการส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑศิลป์ของ Denise L. Stone ที่มีต่อสุนทรียภาพของเด็กประถมศึกษา ทดลอง 8 สัปดาห์ ดังนี้ 1) เส้นทางสู่พิพิธภัณฑศิลป์ 2) สำรวจพิพิธภัณฑศิลป์ 1 3) สำรวจโลกเว็บไซต์พิพิธภัณฑศิลป์ต่างแดน 4) สำรวจพิพิธภัณฑศิลป์ 2 5) วาดอย่างศิลปิน 6) สำรวจพิพิธภัณฑศิลป์ 3 7) พิพิธภัณฑศิลป์เกาะประตูห้องเรียน และ 8) พิพิธภัณฑศิลป์ในห้องเรียน โดยทั้ง 8 กิจกรรม มีการใช้ทรัพยากรพิพิธภัณฑศิลป์ ได้แก่ งานศิลปะ งานศิลปะที่ถูกรวบรวม, นิทรรศการศิลปะ, กิจกรรมศิลปะ Workshop, Web พิพิธภัณฑศิลป์, เครื่องมือช่วยเรียนรู้, และโปรแกรมสนับสนุนอื่น ๆ ในการสร้างประสบการณ์สุนทรียะภายในตัวผู้เรียนที่เกิดจากทัศนคติต่องานศิลปะ, แรงดึงดูด ความสนใจ, การรับรู้ข้อมูล, การรู้จักคุณค่าของความงาม, การวิเคราะห์ ตีความข้อมูล, และพื้นฐานและประสบการณ์เดิมทางศิลปะ รวมถึงมีองค์ประกอบทางประสบการณ์ ดังนี้ การเลือกชม ชื่นชมผลงานศิลปะ, การรับรู้ผลงานศิลปะ, การสืบค้นเนื้อหา ข้อมูล, การใช้ทักษะสัมผัส, การบันทึกความรู้, แรงกระตุ้น และสนับสนุน จากกระบวนการทั้งหมดนี้เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ดูงานศิลปะ และทำกิจกรรมศิลปะ จนเกิดการพัฒนาประสบการณ์สุนทรียะ ภายหลังจากทำกิจกรรมพบว่า พัฒนาการสุนทรียภาพสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม และมีระดับสุนทรียภาพอยู่ในระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness)

อติญา วงษ์วาท (2559) ได้ศึกษา แนวทางการจัดกิจกรรมจิตศิลป์เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะของผู้เรียนอายุ 16-18 ปี เนื่องจากกิจกรรมจิตศิลป์ช่วยพัฒนาประสาทสัมผัสให้ละเอียดอ่อน ช่วยให้เข้าใจตนเองและผู้อื่น รวมถึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ภายในและภายนอกได้ มีการออกแบบกิจกรรมโดยใช้หลักทฤษฎี 4 ประกอบด้วย กาย ศิล จิต และปัญญา และหลักการสร้างประสบการณ์สุนทรียะผ่านการสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสร้างสรรค์ และวิเคราะห์ การจัดกิจกรรมมีการบรรยาย ทบทวน และสะท้อนคิดในสิ่งที่ทำ กิจกรรมประกอบด้วย 1) สำรวจสมุด 2) พินิจอารมณ์ผ่านสี 3) หน้าที่เพื่อสาธารณะ 4) ศิลปะสร้างปฏิสัมพันธ์ 5) พิพิธภัณฑผลงาน 6) ประสบการณ์สะท้อนความรู้สึก และ 7) ระลึกอารมณ์สุนทรีย์ รวม 7 กิจกรรม และผลจากการจัดกิจกรรมจำนวน 4 ครั้ง พบว่า ผู้เรียนมีระดับประสบการณ์สุนทรียะสูงขึ้น โดยส่วนใหญ่ มีประสบการณ์สุนทรียะขั้นสูงสุด คือ ขั้นความเป็นตัวของตนเอง และบางส่วนอยู่ในขั้นแบบอย่างและรูปแบบ

ธีรเนตร วิโรจน์สกุล (2557) ได้ทำการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติสำหรับเด็กที่

บกพร่องทางการเห็น และประเมินการรับรู้ ทักษะคิด และสุนทรียรสของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น จากการชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ 6 ด้านได้แก่ ทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ ทางการสัมผัส ทางใจ ทางเวลาและสถานที่ โดยดัดแปลงจากเรื่อง Into the Woods วิจัยนี้เป็นวิจัยแบบสหวิทยาการผ่านกระบวนการสร้างสรรค์การแสดง ตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 10-18 ปีที่บกพร่องทางการเห็น จำนวน 75 คน มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้ 1) ชั้นเตรียมการ มีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเชิงลึก การเลือกและดัดแปลงบทละคร การคัดเลือกและฝึกซ้อมนักแสดง และการออกแบบเพื่อการแสดง, 2) ชั้นการแสดง และใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วมขณะเด็กชมละคร, 3) ชั้นหลังการแสดง มีการสัมภาษณ์จากแบบสอบถาม และการพูดคุยหลังการแสดงเพื่อสำรวจทัศนคติผู้ชม ผลการวิจัยพบว่า บทละครต้องดึงดูดความสนใจเด็กที่บกพร่องทางการเห็นตั้งแต่ระดับประถมศึกษา จนถึงระดับมัธยมศึกษา, เนื้อหามีความสอดคล้องเชื่อมโยงกับเด็กได้ คือ การเห็นคุณค่าและบทบาทของตน ความดีและไม่ดีของสังคม, การเพิ่มรายละเอียดที่ช่วยบรรยายทำให้เด็กได้เข้าใจง่าย, การใช้โทนเสียงของนักแสดงที่ถูกต้อง ออกเสียงชัดเจน และใช้เสียงได้หลากหลาย อีกทั้งต้องมีทีมงานที่สามารถสร้างการรับรู้ทางประสาทสัมผัสอื่นจนเกิดสุนทรียรสได้ ผลการรับรู้ ทักษะคิด และสุนทรียรสหลังการชมละครตามลำดับจากมากไปน้อยได้ ดังนี้ 1) การรับรู้ทางเสียง 2) การรับรู้ทางการสัมผัส 3) การรับรู้ทางใจ 4) การรับรู้ทางรสชาติ 5) การรับรู้ทางกลิ่น 6) การรับรู้ทางเวลา และสถานที่ ธีรเนตร วิโรจน์สกุลพบว่าสิ่งสำคัญในการสร้างละครเวที 6 มิติ คือ การมีส่วนร่วมอย่างสม่ำเสมอ และการมีสมาธิในการรับชม การรับรู้สุนทรียภาพโดยใช้เทคนิคเล่าเรื่องผ่านการรับรู้ทั้ง 6 มิติในรูปแบบละครเวทีแบบมีส่วนร่วมของคนพิการทางสายตา จากการจัดสนทนาหลังการชมละคร (Post Talk) พบว่าเทคนิคที่ผู้ชมรับรู้มากที่สุด ได้แก่ เทคนิคการใช้เสียงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น เสียงบรรยายภาพ เสียงของนักแสดง เสียงดนตรี ฯลฯ รองลงมาคือการดัดแปลงบทละครและการรับรู้ 6 มิติ และชอบกิจกรรมทอล์กแบบมีส่วนร่วม และทอล์กสัมผัส จากองค์ประกอบ ดังนี้ องค์ประกอบทางเสียง บทละคร เทคนิคการบรรยายภาพ องค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส ทำให้ผู้ชมเกิดสุนทรียรสหลังจากการรับชมละครเวทีฯ อยู่ในระดับดีมาก และองค์ประกอบที่ทำให้ผู้ชมเกิดสุนทรียรสอยู่ในเกณฑ์ดี ได้แก่ องค์ประกอบการรับรู้รสชาติ องค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม กิจกรรมทอล์กสัมผัส องค์ประกอบการรับรู้ทางเวลา ตามลำดับ

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศไทย พบว่ามีการใช้ทฤษฎีสุนทรียภาพของ Parsons ในการศึกษาใช้กิจกรรมศิลปะในการส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะในระดับชั้นประถมศึกษา กิจกรรมศิลปะที่ใช้ได้แก่ ศิลปะในพิพิธภัณฑ์ กิจกรรมศิลปะแนวบันเทิง และจิตรกรรมจินตศิลป์ โดยทุกงานวิจัยเน้นการสร้างประสบการณ์สุนทรียะผ่านประสบการณ์ตรง คือ ให้ผู้เรียนได้

สัมผัส รับรู้ สร้างผลงานศิลปะ และแสดงความรู้สึกออกมาด้วยตนเอง วิธีการที่ใช้ในการประเมินผลใช้หลายวิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การตอบแบบสอบถาม เป็นต้น

4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Martillano (2019) ได้ศึกษาการรับประสบการณ์สุนทรียะในบริบทของศิลปะสัมผัสได้สำหรับคนที่บกพร่องทางการเห็นในฟิลิปปินส์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับประสบการณ์สุนทรียะในบริบทของศิลปะสัมผัสได้สำหรับคนที่บกพร่องทางการเห็น คำถามวิจัยคือสามารถรับประสบการณ์ทางความงามผ่านการสัมผัสได้อย่างไร โดยการศึกษาสภาพปัจจุบันของศิลปะที่สัมผัสได้ในฟิลิปปินส์ เทคนิคที่ใช้ วัสดุอุปกรณ์ และกระบวนการที่ทำให้เข้าใจความคิดของศิลปิน และการสร้างผลงานศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในประเทศฟิลิปปินส์ กระบวนการวิจัยที่ใช้ประกอบด้วย การบันทึกข้อมูลจากภัณฑารักษ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมศิลปะที่จัดในพิพิธภัณฑ์ การทดลองให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นใช้ศิลปะที่สัมผัสได้จาก TouchBook Makabayan เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ AESTHEMOS (หรือ Aesthetic Emotion scale) และแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า ข้อมูลจาก AESTHEMOS สอดคล้องกับแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม คือ อารมณ์/ความรู้สึกเชิงสุนทรียะ การนำไปสู่ประสบการณ์สุนทรียะ การใช้ประสาทสัมผัสที่แตกต่างกัน ระหว่างแหล่งที่ต่างกันสามารถมองเห็นได้ ซึ่งการรับประสบการณ์สุนทรียะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นสอดคล้องกับอารมณ์เชิงสุนทรียะของเด็กที่สายตาปกติ

Szubielska (2018) ได้ศึกษาอายุของผู้ชมนิทรรศการที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจด้านสุนทรียภาพต่อผลงานศิลปะที่สร้างโดยผู้ที่มีความบกพร่องทางการเห็น งานศิลปะที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ประกอบด้วย ภาพวาดเส้นนูน, ภาพถ่าย, งานประติมากรรม, และหนังสือภาพผิวสัมผัส ประเมินโดยแบบประเมิน 5 ระดับที่เชื่อว่าพวกเขาชอบผลงานใด ตัวอย่างที่ใช้จำนวน 118 คนเป็นเด็ก 80 คน และผู้ใหญ่ 38 คน ผลการศึกษาพบว่าอายุที่แตกต่างกันมีผลต่อการวัดสุนทรียภาพต่างกัน พบในการวาดภาพและหนังสือภาพ งานทัศนศิลป์ที่สร้างโดยคนที่บกพร่องทางการเห็นมีผลการประเมินไปในเชิงบวกมาก รวมถึงกิจกรรมศิลปะอาจช่วยกระตุ้นพัฒนาการทางปัญญา พัฒนาการทางสังคม และพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นได้

Bruno (2006) ได้ศึกษาความบกพร่องทางการเห็นที่ส่งผลกับทบทวนและความหมายสำหรับประสบการณ์สุนทรียะ งานวิจัยนี้ศึกษาว่าคนที่บกพร่องทางการเห็นตีความการนำเข้าทางประสาทสัมผัส งานศิลปะพร้อมกับทำให้เกิดสภาพแวดล้อมเชิงพื้นที่ที่คนที่บกพร่องทางการเห็นมีส่วนร่วม การศึกษาใช้แนวความคิดของสุนทรียภาพที่มีความสัมพันธ์เฉพาะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นร่วมกับกระบวนการและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็น การศึกษาพบว่า การใช้การอธิบาย

ทางวาจาของคนที่บกพร่องทางการเห็น และพัฒนาการความคิดเห็นเชิงตรรกะของคนที่สูงวัยเสียการมองเห็น การมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันของสิ่งที่กระตุ้นความรู้สึกที่ต่างกัน และควบคุมที่คนที่บกพร่องทางการเห็นพยายามอย่างมากที่จะเข้าถึงสิ่งแวดล้อมที่พวกเขาไม่เคยเจอ

Watts (2016) ได้ศึกษาการรับรู้ความงาม สสำรวจประสบการณ์สุนทรียะผ่านการถ่ายภาพ โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการที่เด็กสะท้อนและเรียบเรียงการรับรู้ความงามอย่างไร และศึกษาความสัมพันธ์ของการรับรู้ต่อประสบการณ์สุนทรียะ วิธีการและตัวอย่างที่ใช้วิจัย คือ เด็ก 18 กลุ่ม ประกอบด้วยเด็กอายุ 9-11 ปีจาก 2 โรงเรียน โดยให้เด็กถ่ายภาพ เลือกภาพที่ตนคิดว่าสวย และทำการสัมภาษณ์ ข้อมูลที่เก็บ ได้แก่ ภาพที่เด็กเห็นและถ่าย และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผลการศึกษาพบว่า เด็กมีการรับรู้ความงามที่หลากหลายและพวกเขาสนใจในช่วงของคุณสมบัติที่พวกเขามองเห็น และการแสดงคุณภาพของภาพ เด็กมีแนวโน้มที่จะหาความงามในภาพที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ เด็กในชนบทมักถ่ายภาพทิวทัศน์ ดอกไม้ และสัตว์ แสดงว่าธรรมชาติมีผลต่อการรับรู้ความงาม เด็กในเมืองยังพบความงามทางธรรมชาติ แต่ต้องการรูปแบบที่ดึงดูดผู้ชม ผลจากการสัมภาษณ์พบว่าเด็กมีการเรียบเรียงการตอบสนองต่อความงาม และสะท้อนความคิดต่อรูปภาพของผู้อื่น ซึ่งให้เห็นว่าเด็กรับรู้ประสบการณ์ทางความงามในบริบทที่หลากหลาย พวกเขาเข้าใจว่าเป็นประสบการณ์ที่ถูกต้อง ใช้ร่วมกันได้ หรือแบ่งปันกันได้ เมื่อเข้าสู่การสัมภาษณ์กลุ่มทำให้ผู้วิจัยเข้าใจประสบการณ์ของเด็ก ๆ มากขึ้น นอกจากนี้ ประสบการณ์ทางความงามของเด็กมีคุณค่า และมีความหมายต่อเด็กอย่างมาก ซึ่งให้เห็นว่าเด็กมีแรงจูงใจที่จะอธิบายความคิดเกี่ยวกับความงามของตน

Pivac (2017) ได้วิจัยเรื่องประสบการณ์ทางศิลปะของผู้ที่บกพร่องทางการเห็น โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาประสบการณ์ทางศิลปะสำหรับคนที่บกพร่องทางการเห็นมาตั้งแต่กำเนิดชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้การเข้าถึงทางการศึกษาในการออกแบบวิธีการส่งเสริมประสบการณ์ทางศิลปะ ใช้เครื่องมือประกอบด้วยผลงานที่คัดเลือกและปรับให้เป็นผิวสัมผัส ได้แก่ ภาพวาดของแวนโก๊ะ เช่น ราตรีประดับดาว ห้องนอนของแวนโก๊ะ ทานตะวัน เป็นต้น ใช้เครื่องมือในการวัด คือ การแสดงออกทางศิลปะ และการประเมินตนเอง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้กระบวนการทางสถิติวัดความแตกต่างระหว่างบุคคล ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการดังกล่าวมีผลต่อเวลาของประสบการณ์และการแสดงออกทางศิลปะ ประสบการณ์เดิมที่สำคัญ คือ ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่ปรับไปเป็นภาพที่สัมผัสได้ อย่างไรก็ตามการเลือกภาพผลงานก็มีความสำคัญ นอกจากนี้แรงจูงใจภายใน และการถ่ายทอดที่ตีของครูศิลปะเป็นผลเชิงบวกต่อประสบการณ์ทางศิลปะของเด็ก

Schindler (2017) ศึกษาการวัดอารมณ์สุนทรียะ การทบทวนวรรณกรรมและเครื่องมือวัดประสบการณ์สุนทรียะใหม่ เนื่องจากการศึกษาที่ผ่านมาจึงต้องการแนวคิดและเครื่องมือที่ใช้วัดประสบการณ์สุนทรียะ Schindler และคณะ ได้วิเคราะห์เครื่องมือวัดประสบการณ์สุนทรียะที่ใช้

วัดประสบการณ์ที่ได้รับจาก ดนตรี การแสดง งานศิลปะ พิพิธภัณฑน์ โฆษณา ภูมิทัศน์เมือง ฯลฯ โดยศึกษาจาก 34 เครื่องมือวัด ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้วัดประสบการณ์ทางสุนทรียะจากงานศิลปะ ได้แก่ List of emotion adjective, Survey of the Assessment of Aesthetic Perception (SAAP), Measure of the effective and cognitive components involved in the perception of visual art, List of descriptions of the aesthetic experience and emotional content of painting, Art Reception Survey (Parsons), Questionnaire on subjective aesthetic experiences, Aesthetic Experience Scale (AES), Aesthetic Experience Scale/Unusual Aesthetic Emotions Scale การสร้างเครื่องมือวัดประสบการณ์สุนทรียะชื่อ AESTHEMOS (Aesthetic Emotions Scale) โดยการสร้างชุดคำพูดแสดงอารมณ์จำนวน 122 ข้อ ให้ตัวอย่างจำนวน 77 คนได้ประเมินเป็นสเกล 1-5 (ไม่เคย-บ่อยมากที่สุด) จากนั้นจึงลดข้อประเมินลง จากนั้นนำไปใช้กับตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ขึ้น เป็นจำนวน 500 คน ตัวอย่างอายุ 18 ปีขึ้นไป โดยจัดตัวอย่างให้เข้ารับประสบการณ์สุนทรียะจากเหตุการณ์ต่าง ๆ จำนวน 27 เหตุการณ์ เช่น การวาดภาพ การร้องเพลง การอ่าน การเข้าชมพิพิธภัณฑน์ การชมคอนเสิร์ต เป็นต้น และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ Firmatory factor analysis (CFA) และ Exploratory factor analysis (EFA) ผลการศึกษาพบว่า เครื่องมือวัดประสบการณ์สุนทรียะ AESTHEMOS (หรือ Aesthetic Emotions Scale) วัดความเข้มข้นของอารมณ์สุนทรียะที่เกิดขึ้นตั้งแต่ 1-5 ระดับจากน้อยไปมาก ประกอบด้วย ข้อคำถาม 42 ข้อ ได้แก่ 1) สวย 2) ทำทนายทางปัญญา 3) delight 4) สงบ 5) สงสัย 6) ชอบ 7) หลงใหล 8) มหัศจรรย์/ยอดเยี่ยม 9) ไร่ใจให้มีพลัง 10) ดึงดูดทางใจ 11) งงงวย 12) น่าเกลียด 13) รู้สึกถึงความหมายที่ลึกซึ้ง 14) ตื่นเต้น 15) เศร้าโศก 16) มีพลัง 17) โกรธ 18) เคลิบเคลิ้ม 19) เบื่อ 20) ผ่อนคลาย 21) เข้าใจลึกซึ้งทันที 22) ตลก/เพลิดเพลิน/สนุกสนาน 23) เศร้า 24) สับสน 25) โมโห 26) ซาบซึ้ง 27) กังวล 28) หวนคิดถึง 29) ประหลาดใจ 30) อัดอัดใจ 31) ตีเลิศ/น่าศรัทธา 32) กระตุ่น 33) เฉยเมย 34) ประทับใจ 35) เบื่อหน่าย/รำคาญ/ไม่มีรสชาติ 36) ประทับใจ/ซาบซึ้งใจ/จับใจ 37) ไม่สงบ 38) จุดประกายความสนใจ 39) มีความสุข 40) กลัว 41) จูงใจให้ฉันแสดงออก 42) สนุกสนาน

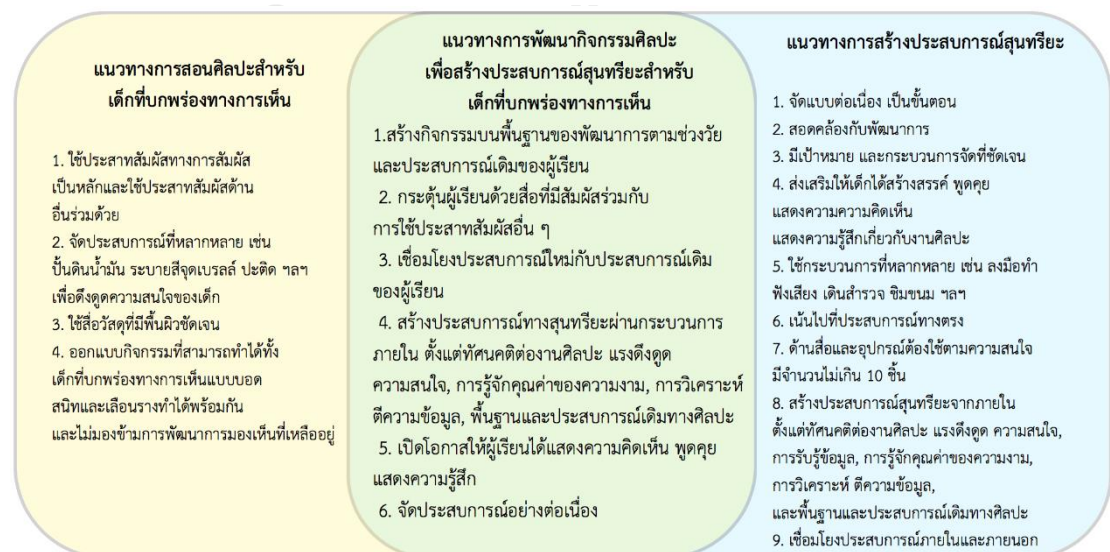
จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ พบว่า ใช้สุนทรียวัตถุหลากหลายรูปแบบในการสร้างประสบการณ์สุนทรียะ ไม่ว่าจะเป็น จิตรกรรม หนังสือสัมผัส ภาพถ่าย ภาพวาด เส้นนูน ประติมากรรม หนังสือภาพ ฯลฯ โดยนำเด็กไปจัดกิจกรรมหลายสถานที่ เช่น ในห้องเรียน พิพิธภัณฑน์ศิลปะ พื้นที่นอกห้องเรียน เป็นต้น มีการดำเนินงานร่วมกับหลายบุคลากร เช่น ครูศิลปะ ภัณฑารักษ์ เป็นต้น ส่วนการวัดประสบการณ์สุนทรียะมีหลายวิธีประกอบกันเช่นเดียวกับงานวิจัยในประเทศไทย และมีเครื่องมือ AESTHEMOS (หรือ Aesthetic Emotions Scale) ที่มีการนำไปใช้สำหรับวัดประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นอีกด้วย

สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในมุมมองของผู้วิจัย

เด็กที่บกพร่องทางการเห็น ประกอบด้วยเด็กที่ตาบอดสนิท และมองเห็นเลือนราง พัฒนาการด้านปัญญาของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นสร้างโมทัศน์จากการรับสัมผัสผ่านประสาทสัมผัสอื่นที่ไม่ใช่การมองเห็น มีข้อจำกัดด้านการเรียกชื่อวัตถุซึ่งขึ้นกับประสบการณ์ที่เคยเรียนรู้มา สภาพการเรียนรู้ของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการในปัจจุบันเด็กเข้าเรียนตามเกณฑ์มากขึ้น พบความพิการซ้อนมากขึ้น ครูจัดห้องเรียน แบบคละเทศ คละการมองเห็น ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการเห็นจึงจัดประสบการณ์ให้เด็กได้ใช้ชีวิตและช่วยเหลือตนเองเหมือนกับเด็กทั่วไปมากที่สุด เด็กกลุ่มนี้ต้องได้รับการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะ เพื่อให้เด็กแสดงความรู้สึกของตนเองออกมา และกระตุ้นพัฒนาการทางปัญญาและสังคม อีกทั้งประสบการณ์สุนทรียะนี้ช่วยกระตุ้นความไวของประสาทสัมผัสในการรับรู้อีกด้วย

ประสบการณ์สุนทรียะนั้นเป็นประสบการณ์ที่ผู้ชมใช้ประสาทสัมผัสของตนในการรับรู้สิ่งที่มากระตุ้นที่เรียกว่าสุนทรียวัตถุ โดยสุนทรียวัตถุนั้นสามารถเกิดขึ้นได้จาก 2 แหล่ง ได้แก่ ธรรมชาติ และงานศิลปะหลายแขนง กิจกรรมศิลปะในไทยและต่างประเทศใช้หลักการ ได้แก่ ความหลากหลายของกิจกรรมศิลปะที่ใช้ เช่น การปั้น การระบายสี ฯลฯ แหล่งกำเนิดสุนทรียวัตถุ และการใช้เครื่องมือในการประเมินประสบการณ์ทางสุนทรียะมากกว่า 1 เครื่องมือและใช้การประเมินหลายวิธี

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นแผนภาพความสัมพันธ์ระหว่างแนวทางการสอนศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นและแนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะที่สามารถนำมาพัฒนาเป็นแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นได้ ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างแนวทางการสอนศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นและแนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์

การนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาไปใช้ในงานวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นจึงกำหนดตัวแปรต้น คือ แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ตัวแปรตาม คือ กิจกรรมศิลปะเพื่อประสบการณ์สุนทรีย์ของเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น นำแนวทางที่ได้จากการวิเคราะห์แนวทางการสอนเด็กที่บกพร่องทางการเห็นและแนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์มาสังเคราะห์เป็นแนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์เด็กที่บกพร่องทางการเห็นตามหลักการ ดังนี้ 1. สร้างกิจกรรมบนพื้นฐานของพัฒนาการตามช่วงวัย และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน, 2. กระตุ้นผู้เรียนด้วยสื่อที่มีสัมผัสร่วมกับการใช้ประสาทสัมผัสอื่น ๆ, 3. เชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่กับ ประสบการณ์เดิมของผู้เรียน, 4. สร้างประสบการณ์สุนทรีย์จากภายใน, 5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น พูดคุย แสดงความรู้สึก, 6. จัดประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง โดยนำหลักการดังกล่าวไปเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมประกอบกับความรู้ที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียศาสตร์และการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นตามเครื่องมือแบบสัมภาษณ์การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ซึ่งสร้างออกมาเป็นแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์จำนวน 4 แผน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยและพัฒนา (Research & Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาแนวทางการสร้างกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น และเพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดย มีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
3. การพัฒนาเครื่องมือวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

6. การสรุป และการอภิปรายผล

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศ และต่างประเทศในประเด็นต่อไปนี้

1.1 เด็กที่บกพร่องทางการเห็น พัฒนาการด้านต่าง ๆ การจัดการเรียนการสอนเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ปัญหาของผู้ที่บกพร่องทางการเห็น และการเรียนการสอนเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในประเทศไทย

1.2 กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ในประเด็นแนวทางการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็น สื่อและกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น และการออกแบบกิจกรรมตาม ADDIE Model

1.3 ประสพการณ์สุนทรียะ ในประเด็นความหมาย ทฤษฎี องค์ประกอบ กระบวนการ แนวทางการสร้างประสพการณ์สุนทรียะ การวัดประสพการณ์สุนทรียะ การแสดงประสพการณ์สุนทรียะ และการวัดประสพการณ์สุนทรียะสำหรับผู้ที่บกพร่องทางการเห็น

1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ

2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสพการณ์สุนทรียะสำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ดังนี้

2.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการสัมภาษณ์ กำหนดโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกระบบโรงเรียน
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียศาสตร์

ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คน กำหนดโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ อย่างน้อย 5 ปี
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกระบบโรงเรียน จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์การจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็น อย่างน้อย 5 ปี
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียศาสตร์ เป็นอาจารย์ผู้สอนรายวิชาเกี่ยวกับสุนทรียะในระดับอุดมศึกษาหรือนักวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับสุนทรียะอย่างน้อย 5 ปี

2.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง

ประชากรที่ใช้ในการทดลอง คือ เด็กประถมศึกษาที่มีความบกพร่องทางการเห็น ทั้งมองเห็นเลือนราง และตาบอดสนิท คณะแพศ กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ จำนวน 6-10 คน ที่มีอายุอยู่ในช่วง 6-12 ปี

เหตุผลที่เลือกใช้ประชากรช่วงอายุ 6-12 ปี คือ กลุ่มเด็กที่อายุน้อยกว่านี้ ประสาทสัมผัสยังพัฒนาไม่เต็มที่ และวัยหลังประถมศึกษาความไวของผัสสะจะลดลง (Poole, 1992) ทั้งนี้ช่วงอายุของเด็กประถมศึกษาคือตั้งแต่ 6-12 ปี (วชิรพร โชติพานัส, ม.ป.ป.) หรืออายุ 5-12 ปี (ศุภญ์ กุมารเวช โรงพยาบาลบำรุงราษฎร์, 2562) ซึ่งแบ่งเป็นวัยเด็กตอนกลางหรือประถมศึกษาตอนต้น อายุ 6-9 ปี และวัยเด็กตอนปลายหรือประถมศึกษาตอนปลาย อายุ 10-12 ปี (กัลญญ เพชรภรณ์, ม.ป.ป.)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง คือ เด็กประถมศึกษาตอนต้นที่มีความบกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะทาง ใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกเป็นชั้นเรียนเด็กชั้นประถมศึกษาจำนวน 6 คน จากโรงเรียนสอนตาบอดกรุงเทพ มาศึกษาผลการทำกิจกรรม เหตุผลที่เลือกเด็กประถมศึกษาตอนต้นเพื่อให้เด็กมีช่วงอายุตามเกณฑ์อายุเด็กประถมศึกษาปกติ คือช่วง 6-12 ปี เนื่องจากในสภาพชั้นเรียนจริง เด็กที่บกพร่องทางการเห็นเข้าถึงระบบการศึกษาทำให้มีอายุเยอะกว่าเกณฑ์เข้าเรียนตามปกติ (Goldenland, 2562)

เกณฑ์การคัดเลือกเข้า เด็กอายุระหว่าง 6-12 ปี กำลังเรียนอยู่ชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ เป็นเพศหญิงหรือเพศชาย จำนวน 6-10 คน

เกณฑ์การคัดออก เด็กมีความพิการซ้อนที่เป็นอุปสรรคต่อการทำกิจกรรม หรือไม่สามารถทำกิจกรรมได้ หากเด็กไม่เต็มใจหรือถ้าผู้ปกครองหรือเด็กไม่ยินยอมให้เด็กทำกิจกรรม

จะนำออกจากกิจกรรมทันที

เกณฑ์การยุติการเข้าร่วมการวิจัย ขาดการเข้าร่วมกิจกรรม 2 ครั้งขึ้นไป หรือเด็กหรือปกครองขอยุติการเข้าร่วมโดยแจ้งกับผู้สอน

การคัดคนเข้ามาแทน ในการทำกิจกรรมครั้งแรกนำเด็กที่มีคุณสมบัติตาม เกณฑ์การคัดเข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 6-10 คน และนำเด็กห้องอื่นมาเสริมให้ได้จำนวนทั้งหมด 12-15 คน เพื่อสำรองในกรณีมีเด็กออกจากการวิจัยกลางคัน

3. การพัฒนาเครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์ สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ประกอบด้วย

ระยะที่ 1

1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรม ศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ซึ่งเป็นแบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง มีประเด็นเกี่ยวกับการทำ กิจกรรมศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ประเด็นการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่ บกพร่องทางการเห็น ประเด็นกิจกรรมศิลปะหรือสถานการณ์ที่ทำให้เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ ตาม ทฤษฎีของพาร์สัน ในระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง และประเด็นอื่น ๆ ผลที่ได้จากการ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่าน ผู้วิจัยนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้าง ประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

ระยะที่ 2

1. แผนการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษา ที่บกพร่องทางการเห็น ซึ่งประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรมฯ 4 แผน โดยแต่ละกิจกรรมมีการส่งเสริม การใช้พหุประสาทสัมผัสในการส่งเสริมให้เด็กเกิดประสบการณ์ตรง และได้แสดงอารมณ์ความรู้สึก ของตนเองออกมา มีเป้าหมายของประสบการณ์สุนทรีย์อยู่ในระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง

2. รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ ซึ่งเป็นรายการตรวจสอบแบบมีโครงสร้าง สิ่งที่อยู่ในเครื่องมือนี้เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะแต่ ละกิจกรรม เพื่อสำรวจว่าเด็กมีประสบการณ์หรือรู้จักสิ่งที่อยู่ในกิจกรรมนั้น ๆ หรือไม่ หากไม่มี ประสบการณ์เดิม หรือไม่รู้จัก ผู้วิจัยจะอธิบาย หรือยกตัวอย่างให้เด็กเข้าใจก่อนการทำกิจกรรมแต่ละ ครั้ง

3. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ซึ่งเป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ประเด็นการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการอธิบายรายละเอียดของผลงานศิลปะ และการบอกความรู้สึกต่อผลงานศิลปะ ซึ่งจะนำผลไปวิเคราะห์ระดับประสบการณ์ที่เด็กแต่ละคนทำได้สูงสุดในแต่ละกิจกรรม

4. แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น เป็นแบบสังเกตแบบมีโครงสร้างเกี่ยวกับพฤติกรรมที่แสดงประสบการณ์สุนทรีย์ที่สังเกตได้ ได้แก่ หัวเราะ ร้องไห้ แสดงออกทางสีหน้า แสดงออกทางร่างกาย ประบมือหรือตบโต๊ะ โห่ร้อง และแสดงออกทางคำพูด พฤติกรรมโดยรวม ข้อสังเกต ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นขณะจัดกิจกรรมฯ

การพัฒนาเครื่องมือวิจัย มีกระบวนการดังนี้

ระยะที่ 1

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างกรอบแนวคิดและทฤษฎี
2. ศึกษาวิธีการสร้างเครื่องมือวิจัย
3. สร้างเครื่องมือวิจัยแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น โดยใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎี
4. นำเสนอเครื่องมือวิจัยต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
5. ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยหาความตรง (Validity)

5.1 หาความตรง (Validity) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องกันของเนื้อหา (Item Objective Congruence: IOC) ที่ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกโรงเรียน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสุนทรีย์ ซึ่งเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิมีดังนี้

1. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ อย่างน้อย 5 ปี
2. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกโรงเรียน มีประสบการณ์การจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็น อย่างน้อย 5 ปี

3. ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียศาสตร์ เป็นอาจารย์ผู้สอนรายวิชาเกี่ยวกับสุนทรียะในระดับอุดมศึกษาหรือนักวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับสุนทรียะ อย่างน้อย 5 ปี

$$\text{IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

ใช้สูตร

IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความถามกับวัตถุประสงค์

R คือ ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

การแปลความหมาย

+1 คือ ข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 คือ ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

1 คือ ข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

กำหนดให้ค่า IOC ที่ยอมรับได้ไม่ต่ำกว่า 0.5

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือระยะที่ 1 คือ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ (IOC เฉลี่ย = 1) (ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ระยะที่ 1 ดังที่แนบในภาคผนวก ค)

6. ปรับปรุงเครื่องมือวิจัยตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

7. นำแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรม

ศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 ท่าน

ระยะที่ 2

8. นำความรู้ที่ได้จากการศึกษาเอกสาร และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาสร้างเครื่องมือวิจัย ซึ่งประกอบด้วยแผนพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นจำนวน 4 กิจกรรม, สร้างเครื่องมือสำหรับวัดประสบการณ์สุนทรียะประกอบด้วย แบบวัดประสบการณ์สุนทรียะ, แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น, แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรม

9. นำเสนอเครื่องมือวิจัยต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

10. นำเครื่องมือไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเพื่อหาดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือตามวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน เครื่องมือที่ใช้การตรวจสอบคุณภาพ ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น, รายการตรวจสอบ

ประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น, แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น, และแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ มีดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ (IOC เฉลี่ย = 0.9)

รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ (IOC เฉลี่ย = 1)

แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ (IOC เฉลี่ย = 1)

แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ (IOC เฉลี่ย = 1)

(ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ระยะที่ 2 ดังที่แนบในภาคผนวก ฉ)

11. ปรับปรุงเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

12. ขอรับพิจารณาจริยธรรมในคนแบบเต็มขั้นตอน (Full-Board) เพราะทำวิจัยกับกลุ่มเปราะบาง ใช้เวลาไม่เกิน 6 สัปดาห์ เครื่องมือที่ขอรับพิจารณาจริยธรรมในครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์, รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม, แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น, และแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

13. นำกิจกรรมศิลปะที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มขนาดเล็กที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง

14. นำเครื่องมือวิจัยไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1

1. ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น โดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น เพื่อเป็นแนวทางการสร้างแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นและการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ จำนวน 3 ท่าน, 2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกโรงเรียน จำนวน 3 ท่าน, และ 3. ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียศาสตร์ จำนวน 3 ท่าน

ระยะที่ 2

1. ผู้วิจัยนำแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ทั้ง 4 กิจกรรมไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กประถมศึกษาตอนต้นที่มีความบกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพฯ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างประมาณ 6-10 คน มาศึกษาผลการทำกิจกรรม

2. ผู้วิจัยหรือครูประจำชั้นใช้รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม กับตัวอย่าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ เพื่อประเมินว่าเด็กมีประสบการณ์ และมโนทัศน์ของความจริงของสิ่งที่อยู่ในกิจกรรมศิลปะ เช่น รู้จักดอกทานตะวัน เป็นต้น

3. ผู้วิจัยดำเนินการวัดตัวแปรตามของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการใช้แผนกิจกรรมเดียวกัน โดยใช้เครื่องมือ ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น และแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

3.1 แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น (อยู่ในส่วนภาคผนวก ฉ เครื่องมือวิจัยระยะที่ 2): โดยผู้วิจัยบันทึกวิดีโอขณะจัดกิจกรรมศิลปะ และนำมาบันทึกผลจากการสังเกตลงในแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น และวิเคราะห์ผลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อประเมินพฤติกรรมที่แสดงถึงประสบการณ์สุนทรีย์ของผู้เรียน

3.2 แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์

สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น (อยู่ในส่วนภาคผนวก ฉ เครื่องมือวิจัยระยะที่ 2): โดยผู้วิจัยบันทึกข้อมูลภายหลังทำกิจกรรมเสร็จสิ้นจากวิดีโอที่บันทึกตอนทำกิจกรรม และวิเคราะห์ผลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อระดับประสบการณ์สุนทรียะของผู้เรียน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยแบ่งตามเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำไปสร้างกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะ โดยกำหนดประเด็นที่จะนำมาวิเคราะห์เนื้อหาตามขอบเขต ดังนี้

1. ด้านประสาทสัมผัส
2. ด้านวิธีการสอน
3. ด้านสื่อและวัสดุอุปกรณ์
4. ด้านการประเมินผล

ซึ่งมีเกณฑ์การนำข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญที่กล่าวถึงประเด็นสอดคล้องกันอย่างน้อย 2 ท่านมาวิเคราะห์ และนำประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญกล่าวสอดคล้องกันอย่างน้อย 5 ท่านมาสรุปเป็นแนวทางการพัฒนา กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น โดยนำเสนอผ่าน ตารางการวิเคราะห์แนวทางการพัฒนา กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

2. รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยสถิติพื้นฐาน ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย และร้อยละ

3. แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

4. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ซึ่งมีการแปลค่าเฉลี่ยของระดับประสบการณ์สุนทรียะของเด็ก ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 0.5-1.4 แปลค่าเป็น ระดับที่ 1 ความชื่นชอบ

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.5-2.4 แปลค่าเป็น ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.5-3.4 แปลค่าเป็น ระดับที่ 3 การแสดงออก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.5-4.4 แปลค่าเป็น ระดับที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.5-5 แปลค่าเป็น ระดับที่ 5 ความเป็นตัวตน

รายละเอียดการพิจารณาดังแนบหลังเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น เป็นตารางการวิเคราะห์แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นตามระดับประสบการณ์สุนทรียะแต่ละระดับ (อยู่ในภาคผนวก ข)

5. การสรุปและการอภิปรายผล

6. การสรุป และการอภิปรายผล

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยในรูปแบบของตาราง แผนภูมิ และความเรียง ตามเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น และแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยในรูปแบบของความเรียง เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น และเพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

ผู้วิจัยนำเสนอข้อเสนอแนะ 2 ประเด็น คือ ข้อเสนอแนะในการวิจัย และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

กระบวนการทำวิจัย





ภาพที่ 3 แผนภูมิกระบวนการทำวิจัย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนา กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น และได้แบ่งการ วิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอนที่สุดอดคล้องกับจุดประสงค์ ดังนี้

ระยะที่ 1 แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ประกอบด้วย ผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และผลการพัฒนา กิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

ระยะที่ 2 การพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่ บกพร่องทางการเห็น

ระยะที่ 1 แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ผู้วิจัยนำไปเป็น แนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่ บกพร่องทางการเห็น

1.1 ผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

สรุปผลการสัมภาษณ์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ตามประเด็น การจัดกิจกรรมศิลปะ ได้แก่ ด้านที่ 1 ประสาทสัมผัส ด้านที่ 2 วิธีการสอน ด้านที่ 3 สื่อและวัสดุ อุปกรณ์ และด้านที่ 4 การวัดและการประเมินผล ดังตารางต่อไปนี้

หมายเหตุ

กำหนดผู้เชี่ยวชาญในตาราง คือ

คนที่ 1-3 ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายในระบบโรงเรียน

คนที่ 4-6 ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายในระบบโรงเรียน

คนที่ 7-9 ด้านสุนทรียศาสตร์

ด้านที่	ประเด็น	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
4. การวัดและประเมินผล	<p>ประเด็น</p> <p>- ตั้งประเด็นที่ต้องการประเมินผลโดยเน้นเป้าหมายที่แท้จริงของกิจกรรมศิลปะ ได้แก่ พัฒนาด้านร่างกาย พัฒนาด้านสังคม พัฒนาด้านอารมณ์ และพัฒนาด้านสติปัญญา แล้วตั้งเกณฑ์การประเมินของกิจกรรมนั้น เช่น ประเมินความงามคืออะไร</p>		✓		✓	✓	✓			
		✓			✓			✓		
		✓			✓			✓		
		✓			✓			✓		
	<p>- การวัดและการประเมินก่อนเรียน</p> <p>ถามสิ่งเกี่ยวกับประสบการณ์เดิมของเด็ก ใช้การสังเกตรายบุคคล ประเมินความเข้าใจจากการสื่อสาร โดยใช้เสียงที่เป็นมิตร ไม่กดดัน</p>									
	<p>- การวัดและการประเมินระหว่างเรียน</p> <p>ประเมินอารมณ์ร่วมกับงานที่ทำ เด็กมีความสุข สนุก มีสมาธิ และความตั้งใจ</p>									
	<p>- การวัดและการประเมินหลังเรียน</p> <p>ประเมินอารมณ์ร่วมกับผลงาน หากเด็กมีความภูมิใจกับผลงาน จะนำเสนอออกมาอย่างมีความสุข ไม่มีการประเมินเป็นคะแนน แต่เป็นการสำรวจเชิงอารมณ์ ความพึงพอใจ</p>									
	<p>- ประเมินจากการสังเกต และการสอบถาม</p>	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

แนวทางพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่ได้จากการทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 12 หลักการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่ได้จากการทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
<ol style="list-style-type: none"> 1. ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย 2. ใช้วิธีการที่หลากหลาย ต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน 3. สร้างประสบการณ์ทางตรง 4. ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีพื้นผิว อุปกรณ์ไม่เกิน 10 ชิ้น 5. ได้แสดงความคิดเห็น พูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะ และแสดงความรู้สึกของตนเอง 6. เชื่อมโยงพื้นฐานและประสบการณ์เดิม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายเน้นการสัมผัส การฟังเสียง การดมกลิ่น และการมองเห็นที่เหลืออยู่ 2. คำนึงถึงความแตกต่าง และศักยภาพรายบุคคล ไม่ว่าจะป็นวิธีสอน การปฏิบัติตน และการทำงาน 3. เน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ไปในทิศทางบวก และหลีกเลี่ยงความรู้สึกลบ 4. ใช้น้ำเสียง ลีลาการพูด หรือเสียงดนตรีร่วมในกิจกรรมด้วย 5. ออกแบบโจทย์ที่เป็นรูปธรรม 6. ใช้สื่อบุคคลที่เป็นมิตร ใจเย็น ถ่ายทอดได้ดี 7. ใช้สื่อที่ปลอดภัย เรียนรู้ได้ง่าย 8. กิจกรรมมีความต่อเนื่อง สม่่าเสมอ ทุกสัปดาห์ 9. อธิบายเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงประวัติ และชื่อเสียงของศิลปิน 10. รับรู้ความเหมือนจริงได้จากการเทียบเคียงกับวัตถุหรือสิ่งที่เคยมีประสบการณ์มาก่อน 11. ประเมินผลจากประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ อารมณ์ร่วม หลีกเลียงการประเมินผลจากคุณภาพของชิ้นงาน 12. ประเมินผลโดยใช้การสอบถาม และสังเกตตลอดกิจกรรม

จากตารางข้างต้น สามารถนำมาสรุปจำแนกแนวทางพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นตามประเด็นการจัดกิจกรรมศิลปะ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 พหุประสาทสัมผัส ด้านที่ 2 วิธีการสอนเชิงสุนทรีย์ ด้านที่ 3 สื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่มีผิวสัมผัส และด้านที่ 4 การวัดและการประเมินผล ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 13 การสรุปจำแนกแนวทางพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นตามประเด็นการจัดกิจกรรมศิลปะ 4 ด้าน

หลักการของกิจกรรมฯ	รายละเอียด	
	การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
พหุประสาทสัมผัส (Multiple Sensories)	- กิจกรรมส่งเสริมให้เด็กได้ใช้พหุประสาทสัมผัส	- กิจกรรมส่งเสริมให้เด็กได้ใช้พหุประสาทสัมผัส โดยเน้นการสัมผัส การฟังเสียง การดมกลิ่น และการมองเห็นที่เหลืออยู่
วิธีการสอนเชิงสุนทรีย์ (Aesthetic Teaching)	- กิจกรรมใช้วิธีการหลากหลาย ต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน - กิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น พูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะ และแสดงความรู้สึกของตนเอง - เชื่อมโยงพื้นฐานและประสบการณ์เดิม	- กิจกรรมเน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายไปในทิศทางบวก และหลีกเลี่ยงความรู้สึกลบ - กิจกรรมใช้วิธีการหลากหลาย ต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน โดยจัดกิจกรรมให้มีความสม่ำเสมอเนื่องทุกสัปดาห์ - ออกแบบกิจกรรมโดยใช้โจทย์ในการจัดกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม เป็นเรื่องที่เข้าใจได้ง่าย สามารถสัมผัสได้หรือเป็นเรื่องที่พบเจอ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ - กิจกรรมสร้างประสบการณ์ทางตรงโดยให้ลงมือปฏิบัติจริง โดยครูมีการเชื่อมโยงพื้นฐานและประสบการณ์เดิมที่เด็กมี กับประสบการณ์ใหม่ในกิจกรรมที่กำลังจัดขึ้น - กิจกรรมสอนให้เด็กรับรู้ความเหมือนจริงได้จากการเทียบเคียงกับวัตถุหรือสิ่งที่เคยมีประสบการณ์มาก่อน โดยการสัมผัสของจริง พาไปสถานที่จริง หรือเปรียบเทียบตัวอย่าง - อธิบายเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงประวัติ และชื่อเสียงของศิลปิน
สื่อ และวัสดุอุปกรณ์ที่มีผิวสัมผัส (T: Tactile Media)	- ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีพื้นผิว อุปกรณ์ไม่เกิน 10 ชิ้น ที่ปลอดภัย และเรียนรู้ได้ง่าย	- ใช้สื่อที่เน้นการสัมผัส การดมกลิ่น และการฟังเสียง
การวัด และประเมินผล (A: Assessment)	- ใช้การวัดประเมินผลจากประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ อารมณ์ร่วม หลีกเลี่ยงการประเมินผลจากคุณภาพ	

	ของชิ้นงานโดยใช้วิธีประเมินผลโดยใช้การสอบถาม และสังเกตตลอดกิจกรรม	
--	--	--

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยนำมาสรุปเป็นองค์ประกอบของกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น (MATA) มีรายละเอียดดังนี้

1. M: Multiple Sensories ประสาทสัมผัส
2. A: Aesthetical Teaching วิธีสอนเชิงสุนทรียะ
3. T: Tactile Media สื่อ และวัสดุอุปกรณ์ที่มีพื้นผิว
4. A: Assessment ด้านการวัดและประเมินผล

1. M: Multiple Sensories ประสาทสัมผัส

1.1 Muti-sensory Using เด็กได้ใช้พหุประสาทสัมผัส โดยเน้นการสัมผัส การฟังเสียง การดมกลิ่น และการมองเห็นที่เหลืออยู่

2. A: Aesthetical Teaching วิธีสอนเชิงสุนทรียะ

2.1 Enjoy ครูสอนโดยเน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ไปในทิศทางบวก และหลีกเลี่ยงความรู้สึกลบ

2.2 Variety, Step, & Continue ครูใช้วิธีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายมากกว่า 1 กิจกรรม มีความเป็นขั้นตอน โดยจัดอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอตั้งทุกสัปดาห์

2.3 Concrete Topic ครูออกแบบโจทย์ในการจัดกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม เป็นเรื่องเข้าใจได้ง่าย สามารถสัมผัสได้หรือเป็นเรื่องที่พบเจอ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2.4 Direct Experience by Doing ครูสร้างประสบการณ์ทางตรงโดยให้ลงมือปฏิบัติจริง โดยครูมีการเชื่อมโยงพื้นฐานและประสบการณ์เดิมที่เด็กมี กับประสบการณ์ใหม่ในกิจกรรมที่กำลังจัดขึ้น

2.5 Discussion ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น พูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะ และแสดงความรู้สึกของตนเอง

2.6 Realism Touching ครูสอนให้เด็กความเหมือนจริงได้จากการเทียบเคียงกับวัตถุหรือสิ่งที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนโดยการสัมผัสของจริง พาไปสถานที่จริง หรือเปรียบเทียบยกตัวอย่าง

2.7 Artist Story & Technique ครูอธิบายเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงประวัติ และชื่อเสียงของศิลปิน

3. T: Tactile Media สัมผัส และวัสดุอุปกรณ์ที่มีผิวสัมผัส

4.1 Touch, Hear, Smell Media ครูใช้สื่อที่เน้นการสัมผัส การดมกลิ่น และการฟังเสียง รวมกันแล้วไม่เกิน 10 ชิ้นต่อกิจกรรม

5. A: Assessment ด้านการวัดและประเมินผล

5.1 Aesthetic Experience & Emotion ครูประเมินผลจากประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ อารมณ์ร่วม หลีกเลียงการประเมินผลจากคุณภาพของชิ้นงาน

5.2 Interrogation & Observation ครูประเมินผลโดยใช้การสอบถาม และสังเกตตลอดกิจกรรม

ระยะที่ 2 การพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

2.1 กิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น มีจุดประสงค์ของกิจกรรมคือ เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรียะระดับขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) ได้แก่

- เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวของศิลปะ และเทคนิคการสร้างสรรค์ของศิลปิน
- เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคของศิลปินแต่ละกิจกรรมได้
- เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของสุนทรียวัตถุในแต่ละกิจกรรม เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน)
- เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรียะ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทางคำพูด เคาะโต๊ะ ส่ายหัวตามจังหวะเพลง ฯลฯ เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ)

ประกอบด้วย 4 กิจกรรม ดังนี้

ผู้วิจัยนำแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นข้างต้นมาพัฒนาเป็นแผนการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ประกอบด้วย 4 แผน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 14 โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

กิจกรรมฯ และ ประสาทสัมผัสที่ใช้	ประสบการณ์สุนทรียะ ระดับที่ได้รับการพัฒนา	วิธีการดำเนินงานกิจกรรม	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล	การสร้างกิจกรรมฯ
1. ละเลงศิลปะบนผนัง ถ้า (กิจกรรมกลุ่ม) ประสาทสัมผัสที่ใช้: การได้ยิน การสัมผัส การมองเห็นที่เหลื่อมอยู่ (การมีมองเห็นเลือกราง)	ระดับที่ 1 มีการใช้สีสัน กระตุ้นความชื่นชอบ (การมีมองเห็นเลือกราง) ระดับที่ 2 มีการใช้วัตถุ จริง และการเทียบเคียง กับของจริง (ผนังถ้า ลอด ใต้โต๊ะจำลองบรรยากาศ ของถ้าแคบ ๆ) และเรียนรู้ ทักษะของศิลปิน โดยการ ฟัง และลงมือทำจริง (ทำ ภาพพิมพ์ผด)	วิธีการดำเนินงานกิจกรรม - เด็กฟังเรื่องราวของถ้าและศิลปะบน ผนังถ้าในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ตลอด ได้ถ้าจำลอง - ครูเปิดดนตรีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ - ครูสอนเทคนิคศิลปะการทำภาพ พิมพ์ผดด้วยฝ่มือ - เด็กเล่าเรื่องผลงานศิลปะบนผนังถ้า ร่วมกัน	ผนังถ้าจำลอง ดนตรีสมัยก่อน ประวัติศาสตร์	1) รายการตรวจสอบ ประสบการณ์เดิมก่อนทำ กิจกรรมฯ เพื่อตรวจสอบและ สร้างมโนทัศน์เกี่ยวกับสิ่งที่ เกี่ยวข้องกับกิจกรรมฯก่อนการ จัดกิจกรรมฯ 2) แบบสังเกต พฤติกรรมขณะทำกิจกรรม ศิลปะฯ และ 3) แบบสัมภาษณ์ ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมฯ และนำไปวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อ สรุปพฤติกรรมที่ แสดง ประสบการณ์สุนทรียะ และ ประสบการณ์สุนทรียะที่ได้กระทำ ได้	สร้างกิจกรรมฯโดยใช้ กระบวนการ ADDIE Model (ภาคผนวก ก) ซึ่ง พัฒนากิจกรรมฯตาม หลักการ MATA

กิจกรรมฯ และ ประสาธน์ผลที่ ใช้	ประสบการณ์ ที่ ระดับที่ ได้รับ พัฒนา	วิธีการ ดำเนินการ	สื่อ ที่ใช้	การ วัด และ การ ประเมิน ผล	การ สร้าง กิจกรรม ฯ
<p>2. นิทานไปไม้ (กิจกรรมกลุ่ม)</p> <p>ประสาธน์ผลที่ ใช้: การได้ยิน การสัมผัส การดมกลิ่น การ มองเห็นที่เหลืออยู่ (กรณีมองเห็นเสียง)</p>	<p>ระดับที่ 1 มีการใช้สื่อ กระตุ้นความสนใจ (กรณีมองเห็นเสียง) ระดับที่ 2 มีการใช้วัตถุ จริง และการเทียบเคียง กับของจริง (พาไปทำ กิจกรรมในสวน พฤกษศาสตร์ สำนวนไปไม้ จริง) และเรียนรู้ทักษะ ของศิลปิน โดยการฟัง และลงมือทำจริง (ประดิ ตัวละครจากไปไม้)</p> <p>ระดับที่ 3 มีสร้างสรรค ผลงานประกอบกับการ เล่าลักษณะนิสัยของตัว ละครตามจินตนาการ และการแต่งนิทานต่อกัน</p>	<p>- ครูพาเด็กสำรวจไปไม้ในสวน พฤกษศาสตร์ - เด็กนำไปไม้และส่วนประกอบของ ไปไม้ และวัสดุอื่น ๆ มาปะติดกันเป็น ตัวละคร - เด็กเล่าเรื่องราวของตัวละครของ ตนเอง และนำมาเล่าให้ท่านต่อกัน</p>	<p>ผลงานตัวอย่าง</p>	<p>1) รายงานตรวจสอบ ประสาธน์ผลเดิมก่อนทำ กิจกรรมฯ เพื่อตรวจสอบและ สร้างโมโนทัศน์เกี่ยวกับสิ่งที่ เกี่ยวข้องกับกิจกรรมฯก่อนการ จัดกิจกรรมฯ 2) แบบสังเกต พฤติกรรมขณะทำกิจกรรม ศิลปะฯ และ 3) แบบสัมภาษณ์ ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมฯ และนำไปวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อ สรุปพฤติกรรมที่ แสดง ประสาธน์ผลสุนทรีย์ และ ประสาธน์ผลสุนทรีย์ที่ได้ทำ ได้</p>	<p>การสร้างกิจกรรมฯ กระบวนการ ADDIE Model (ภาคผนวก ก) ซึ่ง พัฒนากิจกรรมฯตาม หลักการ MATA</p>

กิจกรรมฯ และ ประสาธน์สัมพัทธ์ที่ใช้	ประสบการณ์สู่ทฤษฎี ระดับที่ได้รับการพัฒนา	วิธีการดำเนินกิจกรรม	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล	การสร้างกิจกรรมฯ
<p>3. เขียนเล่นเล่านอารมณ์ (กิจกรรมกลุ่ม)</p> <p>ประสาทสัมพันธ์ที่ใช้: การได้ยิน การสัมผัส การมองเห็นที่เหลืออยู่ (กรณีมองเห็นเลือนราง)</p>	<p>ระดับที่ 1 มีการใช้สีเส้น กระตุ้นความชื่นชอบ (กรณีมองเห็นเลือนราง) ตามจินตนาการ</p> <p>ระดับที่ 2 มีการใช้วัตถุจริง และการเทียบเคียง กับของจริง (ลักษณะของเส้นและอารมณ์ที่เส้น ลักษณะสื่อ) และเรียนรู้ทักษะของศิลปิน โดยการ ฟัง และลงมือทำจริง (เรียนรู้การเขียนเส้นตาม จังหวะดนตรี)</p> <p>ระดับที่ 3 มีขีดเขียนเส้นตามจังหวะดนตรี ซึ่งเป็น การถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกอย่างอิสระ</p>	<p>- ครูนำสื่อเรื่องเส้นแบบต่าง ๆ ให้เด็ก สัมผัสและอธิบายอารมณ์ของเส้น</p> <p>- ครูเปิดดนตรีไม่มีเนื้อร้องและให้เด็ก ขีดเขียนเส้นตามอารมณ์ความรู้สึกที่ ได้จากจังหวะดนตรี</p> <p>- เด็กอธิบายผลงานให้เพื่อนร่วมชั้น ฟัง</p>	<p>สื่อเล่นนิ้วจำนวน 6 แบบ ดนตรีไม่มีเนื้อร้อง</p>	<p>1) รายงานตรวจ สอบ ประสบการณ์ เดิมก่อนทำ กิจกรรมฯ เพื่อตรวจสอบและ สร้างมีโนทัศน์เกี่ยวกับสิ่งที่ เกี่ยวข้องกับกิจกรรมฯก่อนการ จัดกิจกรรมฯ 2) แบบสังเกต พฤติกรรมขณะทำกิจกรรม ศิลปะฯ และ 3) แบบสัมภาษณ์ ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมฯ และนำไปวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อ สรุ ปพฤติกรรมที่ แสดง ประสบการณ์สู่ทฤษฎี และ ประสบการณ์สู่ทฤษฎีที่ได้กระทำ ได้</p>	<p>สร้างกิจกรรมฯโดยใช้ กระบวนการ ADDIE Model (ภาคผนวก ก) ซึ่ง พัฒนากิจกรรมมาตาม หลักการ MATA</p>

กิจกรรมฯ และ ประสาธน์สัมฤทธิ์ที่ใช้	ประสบการณ์สุนทรียะ ระดับที่ได้รับการพัฒนา	วิธีการดำเนินกิจกรรม	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล	การสร้างกิจกรรมฯ
<p>4. สร้างสรรค์ใบหน้า สไตลปิกัสโซ่(กิจกรรม กลุ่ม)</p> <p>ประสาธน์สัมฤทธิ์ที่ใช้: การไต่บัน การสัมผัสมือ การมองเห็นที่หล่ออยู่ (กรณีมองเห็นเลือนราง)</p>	<p>ระดับที่ 1 มีการใช้สไตลปิกัสโซ่ (กรณีมองเห็นเลือนราง)</p> <p>ระดับที่ 2 มีการใช้วัตถุจริง และการเทียบเคียงกับของจริง (สำรวจลักษณะใบหน้าของตนเอง เทียบเคียงกับการสัมผัสผลงานลักษณะใบหน้า ผลงานลักษณะใบหน้า สไตลปิกัสโซ่) และเรียนรู้ทักษะของศิลปิน โดยการฟัง และลงมือทำจริง (การปั้นใบหน้าสไตลปิกัสโซ่)</p> <p>ระดับที่ 3 มีสร้างสรรค์ผลงานใบหน้า ซึ่งอาจมีการแสดงสีหน้าในผลงานของตนเพื่อสื่ออารมณ์ ความรู้สึกของใบหน้านั้น</p>	<p>- ครูเล่าเรื่องราวและผลงานของศิลปินปิกัสโซ่ให้เด็กฟัง</p> <p>- ครูนำผลงานตัวอย่างผลงานเป็นใบหน้าสไตลปิกัสโซ่ให้เด็กสัมผัส</p> <p>- ครูอธิบาย และให้เด็กสัมผัสสไตลปิกัสโซ่</p> <p>- เด็กสร้างสรรค์ผลงานเป็นใบหน้าสไตลปิกัสโซ่</p> <p>- เด็กอธิบายผลงานให้เพื่อนร่วมชั้นฟัง</p>	<p>ผลงานตัวอย่าง สไตลปิกัสโซ่ ชิ้นส่วนของใบหน้า</p>	<p>1) รายงานตรวจ สอบ ประสบการณ์ เดิมก่อนทำกิจกรรมฯ เพื่อตรวจสอบและ สร้างมโนทัศน์เกี่ยวกับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมมาก่อนการ จัดกิจกรรมฯ 2) แบบสังเกต พฤติกรรมขณะทำกิจกรรม ศิลปะฯ และ 3) แบบสัมภาษณ์ ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมฯ และนำไปวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อ สรุ ปพฤติกรรมที่ แสดง ประสบการณ์สุนทรียะ และ ประสบการณ์สุนทรียะที่ได้กระทำ</p>	<p>สร้างกิจกรรมฯโดยใช้ กระบวนการ ADDIE Model (ภาคผนวก ก) ซึ่ง พัฒนากิจกรรมมาตาม หลักการ MATA</p>

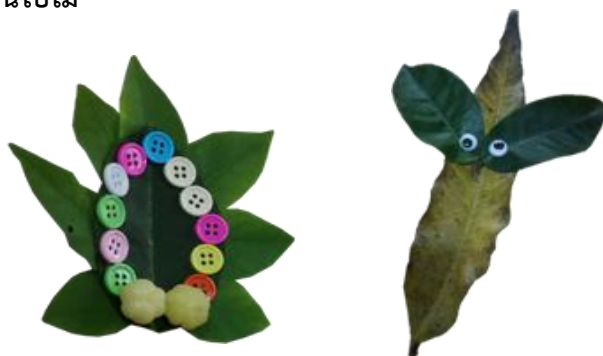
กิจกรรมที่ 1 ละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ



ภาพที่ 4 กิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ

กิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ เป็นกิจกรรมกลุ่ม เด็กจะได้ใช้ประสาทสัมผัสได้แก่ การได้ยิน, การสัมผัส, และการดมกลิ่น เด็กจะได้ฟังเรื่องราวเกี่ยวกับการประทับผนังถ้ำในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ฉลุด้วยฝ่ามือของตนเอง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าศิลปะอยู่กับมนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณกาล เมื่อมีมนุษย์ จึงมีศิลปะ กิจกรรมนี้ได้จำลองการลอดเข้าถ้ำเพื่อไปสร้างงานศิลปะที่ผนัง โดยมีการใช้เสียงเพลงที่สื่อถึงบรรยากาศสมัยก่อนประวัติศาสตร์ รวมถึงการถ่ายทอดเรื่องราวของมนุษย์สมัยโบราณที่ใช้ฝ่ามือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เด็กจะได้เรียนรู้วิธีการ ได้สร้างสรรค์ผลงานการพิมพ์ด้วยฝ่ามือเทคนิคฉลุ และได้เล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ผนังถ้ำของเด็ก ร่วมกัน จึงเป็นกิจกรรมที่เด็กจะแสดงบทบาทสมมติเป็นมนุษย์ถ้ำสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ได้ฝึกทักษะทางศิลปะ ได้รับการกระตุ้นทางปัญญา ได้ใช้จินตนาการ รวมถึงฝึกทักษะการเล่าเรื่องและการฟัง

กิจกรรมที่ 2 นิทานใบไม้



ภาพที่ 5 กิจกรรมนิทานใบไม้

กิจกรรมนิทานใบไม้ เป็นกิจกรรมกลุ่ม เด็กจะได้ใช้ประสาทสัมผัส ได้แก่ การได้ยิน, การดมกลิ่น, และการสัมผัส กิจกรรมนี้ใช้เทคนิคปะติดใบไม้ หรือชิ้นส่วนของต้นไม้กับวัสดุสังเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์เป็นตัวละคร โดยมีการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครและนำมาเล่าร้อยเรียงเป็นนิทาน กิจกรรมนี้จัดขึ้นในสวนพฤกษศาสตร์ โดยเด็กจะได้สำรวจธรรมชาติ สัมผัสรูปร่าง รูปทรง และเลือกสรรใบไม้มาสร้างสรรค์ตัวละครจากใบไม้ตามจินตนาการ รับรู้เรื่องราวของตัวละคร ผ่านการสัมผัสใบไม้และการเล่าเรื่องของเพื่อน เด็กทุกคนจะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน กิจกรรมนี้เป็นการชื่นชมความงามในรูปร่างรูปทรงในธรรมชาติ และนำมาเป็นแรงบันดาลใจสร้างงานศิลปะ

กิจกรรมที่ 3 เขียนเส้นเล่นอารมณ์



ภาพที่ 6 กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์

กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์ เป็นกิจกรรมกลุ่ม เด็กจะได้ใช้ประสาทสัมผัส ได้แก่ การได้ยิน, และการสัมผัส กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์เป็นการวาดเส้นตามบทเรียนที่ฟัง ได้เรียนรู้ถึงลักษณะของเส้นและใช้การเขียนเส้นต่าง ๆ ตามจินตนาการ เช่น เส้นตรง เส้นหยัก เส้นประ ในการถ่ายทอดอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากการฟังเพลง เป็นต้น เมื่อเด็กได้ฟังดนตรีที่บรรเลง จะความรู้สึกที่เชื่อมโยงกับอารมณ์และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เคยเกิดขึ้นในชีวิต จากนั้นได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านการขีดเขียนลายเส้นลักษณะต่าง ๆ ลงบนกระดาษขนาดใหญ่ตามจังหวะเพลง เด็กจึงได้รับการพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็กให้มีความประสานสัมพันธ์กัน ได้ฝึกจินตนาการ และได้เคลื่อนไหวร่างกายไปตามจังหวะเพลง

กิจกรรมที่ 4 สร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ



ภาพที่ 7 กิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ

กิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ เป็นกิจกรรมเดี่ยว เด็กจะได้ใช้ประสาทสัมผัส ได้แก่ การสัมผัส, และการได้ยิน ปิกัสโซเป็นศิลปินลัทธิคิวบิสม์ที่มีชื่อเสียงระดับโลกกิจกรรมนี้ เด็กจะได้เรียนรู้เรื่องราว และสไตล์งานของศิลปินโดยการสัมผัส และสร้างสรรค์ประติมากรรมนูนต่ำ ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ ซึ่งเป็นความโดดเด่นกว่าชั้นเรียนศิลปะที่เพียงให้ผู้เรียนได้สัมผัสสื่อจริง และสร้างสรรค์งานออกมา แต่กิจกรรมนี้เด็กจะได้สัมผัสผลงานประติมากรรมนูนต่ำใบหน้าของคนที่สร้างสรรค์ตามสไตล์ของปิกัสโซ คือมีส่วนประกอบของใบหน้า ปาก คิ้ว จมูก ตา ฯลฯ แบบมนุษย์ แต่มีการใช้เส้น รูปร่าง รูปทรงที่ตัดทอนเป็นเรขาคณิตอย่างง่าย นับเป็นการเรียนรู้สไตล์การสร้างงานศิลปะที่สร้างความตื่นตาตื่นใจให้แก่เด็กเป็นอย่างมาก

2.2 การนำกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นไปใช้

2.2.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 15 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

รหัส	เพศ	อายุ (ปี)	ลักษณะความบกพร่องทางการเห็น	ช่วงเวลาที่เกิดความบกพร่องทางการเห็น
1-M-9-TB-CB	ชาย	9	ตาบอดสนิท	ตั้งแต่เกิด
2-F-9-LV-CB	หญิง	9	มองเห็นเลือนราง	ตั้งแต่เกิด
3-M-9-TB-CB	ชาย	9	ตาบอดสนิท	ตั้งแต่เกิด
4-M-10-TB-CB	ชาย	10	ตาบอดสนิท	ตั้งแต่เกิด
5-M-10-TB-CB	ชาย	12	ตาบอดสนิท	ตั้งแต่เกิด
6-M-12-TB-CB	ชาย	8	ตาบอดสนิท	ตั้งแต่เกิด

หมายเหตุ กำหนดรหัสของกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้ เพศ: M = ชาย, F = หญิง

ลักษณะความบกพร่องทางการเห็น: TB = ตาบอดสนิท (Totally Blind), LV = มองเห็นเลือนราง (Low vision)

ช่วงเวลาที่เกิดความบกพร่องทางการเห็น: CB = ตั้งแต่กำเนิด (Congenitally Blind), LB = ตาบอดภายหลัง (Late Blind)

จากตารางสรุปได้ว่า ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 คน เป็นเพศชาย 5 คน เป็นเพศหญิง 1 คน มีอายุมีอายุตั้งแต่ 8-12 ปี เฉลี่ยมีอายุ 9.5 ปี มองเห็นเลือนรางจำนวน 1 คน ตาบอดสนิทจำนวน 5 คน และทำ คนเกิดความบกพร่องทางการเห็นตั้งแต่เกิด

2.2.2 ข้อมูลจากรายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม

ตารางที่ 16 ข้อมูลจากรายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม

สิ่งที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม	เด็กคนที่						คิดเป็นร้อยละของเด็กที่รู้จักสิ่งนั้น
	1	2	3	4	5	6	
กิจกรรมที่ 1							
- ถ้ำ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
- สมัยก่อนประวัติศาสตร์	-	-	-	-	-	-	0
กิจกรรมที่ 2							
- ใบไม้	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
- การแต่งนิทาน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
กิจกรรมที่ 3							
- เส้น	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
- สีเทียน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
- ดนตรีไม่มีเนื้อร้อง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
กิจกรรมที่ 4							
- ศิลปินปิกัสโซ	-	-	-	-	-	-	0
- ใบหน้า	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100

จากตารางสรุปได้ว่า เด็กทุกคนรู้จักหรือเคยมีประสบการณ์ต่อถ้ำ ใบไม้ การแต่งนิทาน เส้น สีเทียน ดนตรีไม่มีเนื้อร้อง และใบหน้า คิดเป็น 100% มี และไม่รู้จักหรือไม่เคยมีประสบการณ์ต่อ สมัยก่อนประวัติศาสตร์ และปิกัสโซ 100%

การนำข้อมูลจากรายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมไปใช้ในการทำกิจกรรมขั้นต่อไปสำหรับสิ่งที่เด็กไม่รู้จัก ผู้วิจัยมีการเล่าเรื่องราวของสิ่งนั้นให้ละเอียดมากขึ้น ร่วมกับการใช้สื่อการสอนที่เป็นรูปธรรมสามารถสัมผัสและมองเห็นได้ เพื่อให้เด็กมีประสบการณ์เพิ่มขึ้นจากเดิม

2.2.3 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

2.2.3.1 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นรายกิจกรรม

ตารางที่ 17 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ

กิจกรรมศิลปะฯ	สุนทรียวัตถุ	ความถี่สะสมรวมของของพฤติกรรมที่แสดงประสบการณ์สุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่สังเกตได้			
		หัวเราะ	แสดงออกทางสีหน้า	แสดงออกทางร่างกาย	แสดงออกทางคำพูด
1. ละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ	เสียงดนตรี (ที่สื่อถึงสมัยก่อนประวัติศาสตร์)	-	-	-	-
	ศิลปะบนผนังถ้ำ	4	6	-	-

จากตารางข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมที่ 1 ศิลปะบนผนังถ้ำ พบว่า เด็กมีการแสดงที่สังเกตได้โดยเรียงลำดับจากความถี่สะสมจากมากไปน้อย ดังนี้ แสดงออกทางสีหน้า (6 ครั้ง) และหัวเราะ (4 ครั้ง)

สุนทรียวัตถุในกิจกรรมนี้ ได้แก่ เสียงดนตรี (ที่สื่อถึงสมัยก่อนประวัติศาสตร์) และศิลปะบนผนังถ้ำ

ดนตรีที่ครูกระตุ้นขณะทำกิจกรรมฯเป็นดนตรีไม่มีเนื้อร้องให้บรรยากาศถึงสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ครั้งที่มนุษย์ยังอาศัยอยู่ในถ้ำ นักเรียนยังไม่เกิดปฏิภิกิริยาใด ทุกคนนิ่ง และตั้งใจฟังดนตรี

ศิลปะบนผนังถ้ำ ที่นักเรียนได้สร้างสรรค์ขึ้น รวมถึงผลงานที่เพื่อนเล่าให้ฟัง นักเรียนเกิดการแสดงออกทางสีหน้า คือ ยิ้ม และมีการหัวเราะ ซึ่งสัมพันธ์กับเรื่องราวของผนังถ้ำที่แต่ละคนสร้างสรรค์และเล่าออกมาซึ่งเป็นเรื่องราวในเชิงบวก

พฤติกรรมโดยภาพรวมของเด็กขณะทำกิจกรรมนี้ คือ เด็กให้ความสนใจกับกระบวนการทำกิจกรรมมาก ตั้งใจฟังเรื่องราวของถ้ำสมัยก่อนประวัติศาสตร์ และตั้งใจทำงาน เด็กเรียนรู้การสร้างผลงานภาพพิมพ์ฉลุด้วยฝ่ามือของตนเองแล้ว เด็กเริ่มนำสีผสมกันบนมือ มีการนำสีมาสลับใส่ผนังถ้ำ ซึ่งเป็นเทคนิคศิลปะที่ผู้วิจัยไม่ได้สอนในการทำกิจกรรมครั้งนี้ แต่เด็กทั้งหมดนำเทคนิคนี้มาจากการเรียนศิลปะในชั้นเรียนปกติมาใช้ร่วมด้วย เด็กเล่าเรื่องถ้ำของตนเองที่มีความเกี่ยวข้องกับสัตว์

หรือสิ่งที่เด็กรู้จัก เช่น เป็นถ้ำที่มีสิงโต เป็นถ้ำผีเสื้อ ถ้ำรังรถไฟ เป็นต้น และมีการอธิบายที่สอดคล้องกับความเป็นจริง เช่น ถ้ำรถไฟจะมีรถไฟที่เป็นทางยาวไม่มีที่สิ้นสุด เป็นต้น

ข้อสังเกตหลังการทำกิจกรรม พบว่า เด็กทั้งตาบอดสนิทและมองเห็นเลือนรางสามารถถ่ายทอดประสบการณ์จริงออกมาผ่านการทำงานศิลปะและเล่าเรื่องได้

ข้อเสนอแนะสำหรับกิจกรรมนี้ การปรับปรุง และแนวทางการนำไปใช้คือ ผู้สอนควรแจ้งผู้เรียนก่อนการทำกิจกรรมว่ากิจกรรมนี้จะมีสีเลอะมือ ผู้ปกครองที่บ้านจะได้เตรียมอุปกรณ์ทำความสะอาดและช่วยดูแลขณะเด็กทำกิจกรรมแบบออนไลน์



ภาพที่ 8 เด็กขณะทำกิจกรรมศิลปะบนผนังถ้ำ

ตารางที่ 18 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมนิทานใบไม้

กิจกรรมศิลปะฯ	สุนทรียวัตถุ	ความถี่สะสมรวมของของพฤติกรรมที่แสดงประสบการณ์สุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่สังเกตได้			
		หัวเราะ	แสดงออกทางสีหน้า	แสดงออกทางร่างกาย	แสดงออกทางคำพูด
2. นิทานใบไม้	ใบไม้	-	2	1	-
	ตัวละครนิทานใบไม้	6	8	3	6

จากตารางข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมที่ 2 นิทานใบไม้ พบว่า เด็กมีการแสดงที่สังเกตได้โดยเรียงลำดับจากความถี่สะสมจากมากไปน้อย ดังนี้ แสดงออกทางสีหน้า (10 ครั้ง) หัวเราะ (6 ครั้ง) แสดงออกทางคำพูด (6 ครั้ง) และแสดงออกทางร่างกาย (4 ครั้ง)

สุนทรียวัตถุในกิจกรรมนี้ ได้แก่ ใบไม้ และตัวละครนิทานใบไม้

ใบไม้ เป็นสุนทรียวัตถุทางธรรมชาติที่นำมาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานในกิจกรรมนี้ ก่อนการทำงานนักเรียนสำรวจลักษณะของใบไม้ ซึ่งมีการสัมผัสและดมกลิ่น พฤติกรรมที่แสดงประสบการณ์สุนทรียะคือทำสีหน้าเคลิ้ม ยิ้ม และสัมผัสอย่างทะนุถนอม

ตัวละครนิทานใบไม้ เป็นสุนทรียวัตถุที่นักเรียนสร้างสรรค์ขึ้น ส่วนใหญ่จะมีนิสัยเชิงบวก สัมพันธ์กับการแสดงออกทางร่างกาย สีหน้าที่ยิ้มแย้ม และหัวเราะในความน่ารักของตัวละครที่ตนเองและเพื่อนสร้าง

พฤติกรรมโดยภาพรวมของเด็กขณะทำกิจกรรมนี้ คือ เด็กสร้างสรรค์ตัวละครของตนเองอย่างตั้งใจ ลักษณะของตัวละครที่เด็กสร้างส่วนใหญ่มีลักษณะและพฤติกรรมสอดคล้องกับความเป็นจริง โดยสร้างจากความรู้และประสบการณ์เดิมของเด็ก และบางส่วนเป็นตัวละครที่สร้างจากจินตนาการไม่คำนึงถึงความเป็นจริง เด็กเล่านิทานโดยใช้ตัวละครของตนเองและเพื่อนในการดำเนินเรื่อง โดยเล่าเป็นนิทานต่อกันโดยไม่มีเนื้อหาซับซ้อน อาจเพราะเป็นการเล่าสด ไม่ได้มีการวางแผนกันก่อนเล่า

ข้อสังเกตหลังการทำกิจกรรม พบว่า ตัวละครที่เด็กสร้างทุกตัวมีนิสัยดี ใจดี เมื่อนำมาแตงนิทานร่วมกันตัวละครมีการดำเนินเรื่องอย่างง่าย ตัวละครมีความเป็นเพื่อนกัน และไม่ทำร้ายกัน ลักษณะของตัวละครที่สร้างสรรค์ สิ่งที่น่าสนใจในกระบวนการนี้คือ เด็กนำลักษณะนิสัยของตัวละครมาใช้ในการดำเนินเรื่อง ประกอบกับการใช้น้ำเสียงให้สอดคล้องกับบุคลิกของตัวละครด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับกิจกรรมนี้ การปรับปรุง และแนวทางการนำไปใช้คือ ผู้สอนควรแจ้งเด็กล่วงหน้าว่าจะมีการใช้ใบไม้ในการทำกิจกรรม ผู้ปกครองจะได้จัดเตรียมหรือหาวัสดุทดแทนใบไม้ก่อนการร่วมกิจกรรมจริง



ภาพที่ 9 เด็กขณะทำกิจกรรมนิทานใบไม้

ตารางที่ 19 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์

กิจกรรม ศิลปะ	สุนทรียวัตถุ	ความถี่สะสมรวมของของพฤติกรรมที่แสดงประสบการณ์สุนทรียะ ของกลุ่มตัวอย่างที่สังเกตได้			
		หัวเราะ	แสดงออกทางสีหน้า	แสดงออกทาง ร่างกาย	แสดงออกทาง คำพูด
3. เขียน	เสียงดนตรี	-	5	6	13
เส้นเล่น อารมณ์	ภาพเขียน เส้น	2	-	-	-

จากตารางข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมที่ พบว่า เด็กมีการแสดงที่สังเกตได้โดยเรียงลำดับจากความถี่สะสมจากมากไปน้อย ดังนี้ แสดงออกทางคำพูด (13 ครั้ง) แสดงออกทางสีหน้า (5 ครั้ง) แสดงออกทางร่างกาย (5 ครั้ง) และหัวเราะ (2 ครั้ง)

สุนทรียวัตถุในกิจกรรมนี้ ได้แก่ เสียงดนตรี และภาพเขียนเส้น

เสียงดนตรีที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมนี้เป็นดนตรีไม่มีเนื้อร้อง 4 อารมณ์ ดังนี้ ฮึกเหิมกล้าหาญ เศร้าหดหู่ ผ่อนคลายสบายใจ และสนุกสนาน ดนตรีฮึกเหิมกล้าหาญนักเรียนกล่าวว่าจะนึกถึงเหตุการณ์ต่อสู้ในภาพยนตร์ ดนตรีเศร้าหดหู่ นักเรียนจะบอกว่ารู้สึกเศร้า มีสีหน้าค่อนข้างนิ่ง และไม่ได้เปรียบเทียบเปรียบเทียบ หรือเทียบเคียงกับประสบการณ์เดิมใด ๆ เป็นความรู้สึกที่นักเรียนรู้สึกได้ง่ายอย่างรวดเร็ว ผ่อนดนตรีผ่อนคลายสบายใจนักเรียนจะบอกว่ารู้สึกเหมือนอยู่ริมทะเล สบาย ๆ และดนตรีสนุกสนานนักเรียนกล่าวว่าฟังแล้วรู้สึกสนุกประกอบกับแสดงสีหน้ายิ้มและหัวเราะ รวมถึงนักเรียนสายหัวไปมา และเคาะปากกาไปตามจังหวะเพลงที่ผ่อนคลายสบายใจ

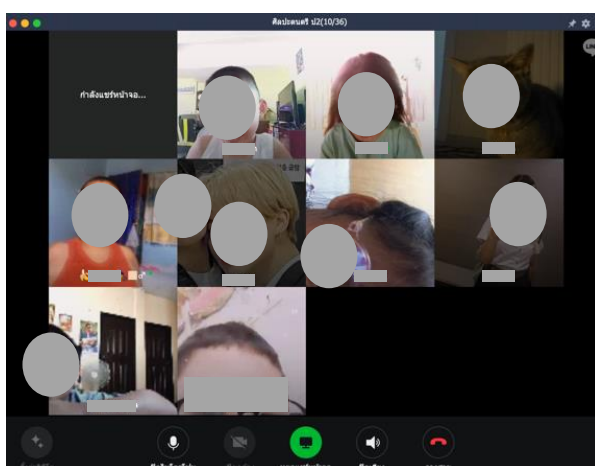
ภาพเขียนเส้น นักเรียนสัมผัสขณะที่อธิบายเส้นหลังจากจบแต่ละดนตรี แต่มีการหัวเราะในเส้นที่มีความซับซ้อน ชัดด้วยความรวดเร็ว สอดคล้องกับดนตรีสนุกสนานจะชัดเจนที่สุด ส่วนภาพเขียนเส้นหลังจากฟังดนตรีอื่น ๆ นักเรียนไม่ได้แสดงประสบการณ์สุนทรียะที่สังเกตได้ชัดเจน

พฤติกรรมโดยภาพรวมของเด็กขณะทำกิจกรรมนี้ คือ เด็กทุกคนตั้งใจเรียนรู้เกี่ยวกับเส้นลักษณะต่าง ๆ เมื่อฟังดนตรี เด็กแสดงออกอย่างอิสระในการเขียนเส้น การเลือกใช้เส้นกับความรู้สึกต่อดนตรีมีความแตกต่างกัน แต่ความเร็วและน้ำหนักในการเขียนเส้นจะสอดคล้องกับจังหวะและอารมณ์ของดนตรีอย่างชัดเจน การแสดงออกทางสีหน้าเด็กค่อนข้างมีสีหน้าที่นิ่ง เมื่อถึงบทเพลงที่สบาย ๆ เด็กจะทำหน้าเคลิ้ม ๆ ยิ้ม ๆ บางคนสายหัวเพลिन ๆ และเคาะปากกาตามจังหวะเพลง

ข้อสังเกตหลังการทำกิจกรรม พบว่า ความรู้สึกหลังจากฟังดนตรีเด็กทุกคนบอกความรู้สึกไปในทิศทางเดียวกัน เช่น เพลงจังหวะบอสซ่า เด็กบอกว่ารู้สึกเพลิดเพลิน สบาย ๆ นึกถึงทะเล เป็นต้น

ส่วนการใช้เส้นมีความแตกต่างกันอย่างมาก เช่น เมื่อฟังดนตรีบอสซาเด็กบางคนใช้เส้นประ ส่วนเพื่อนใจเส้นโค้งแบบคลื่น เป็นต้น

ข้อเสนอแนะสำหรับกิจกรรมนี้ การปรับปรุง และแนวทางการนำไปใช้ คือ ควรเปิดดนตรีที่ละดนตรี แล้วหยุด จากนั้นให้เด็กอธิบายผลงานของตนเอง หากเปิดดนตรียาวจนจบ เด็กจะลืมนำเสนออารมณ์ต่อดนตรีไม่ได้ทั้งหมด และเนื่องจากปรับกิจกรรมแบบออนไลน์อาจมีปัญหาร้องสัญญาณอินเทอร์เน็ต และเสียงดังจากที่บ้านเด็ก ผู้สอนต้องคอยสอบถามตรวจสอบว่าได้ยินชัดเจนไหมตลอดทั้งกิจกรรม



ภาพที่ 10 เด็กขณะทำกิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์

ตารางที่ 20 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ

กิจกรรมศิลปะฯ	สุนทรียวัตถุ	ความถี่สะสมรวมของของพฤติกรรมที่แสดงประสบการณ์สุนทรียะของกลุ่มตัวอย่างที่สังเกตได้			
		หัวเราะ	แสดงออกทางสีหน้า	แสดงออกทางร่างกาย	แสดงออกทางคำพูด
4. สร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ	ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ	-	4	1	6

จากตารางข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมที่ พบว่า เด็กมีการแสดงที่สังเกตได้โดยเรียงลำดับจากความถี่สะสมจากมากไปน้อย ดังนี้ แสดงออกทางคำพูด (6 ครั้ง) แสดงออกทางสีหน้า (4 ครั้ง) และแสดงออกทางร่างกาย (1 ครั้ง)

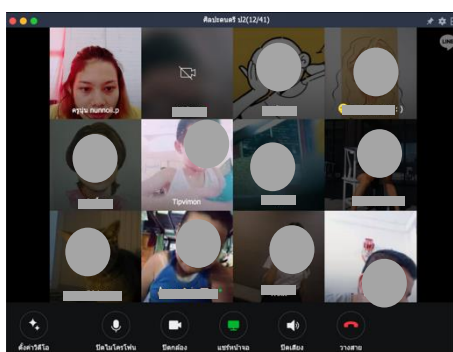
สุนทรียวัตถุในกิจกรรมนี้ ได้แก่ ใบหน้าสไตลป์กัสโซ

ผลงานปั้นใบหน้าสไตลป์กัสโซในช่วงท้าย หลังจากเสร็จการปั้นผลงานนักเรียนจะแสดงพฤติกรรมที่แสดงประสบการณ์สุนทรียะได้อย่างชัดเจน นักเรียนส่วนใหญ่จะปั้นสีหน้าของใบหน้าแสดงอารมณ์ดี และใบหน้าของตนเองตอนสัมผัสผลงานนั้นจะมีการยิ้ม แสดงอารมณ์ดีด้วย การแสดงออกทางร่างกายของเด็กผู้หญิงคนหนึ่งจะสัมผัสเส้นผมของสิ่งที่ปั้นอย่างทะนุถนอม

พฤติกรรมโดยภาพรวมของเด็กขณะทำกิจกรรมนี้ คือ เด็กตั้งใจทำกิจกรรมมาก มีการสัมผัสใบหน้าจริงของตนเองประกอบการปั้นส่วนประกอบของใบหน้าด้วย ใบหน้าที่ปั้นออกมามีความคล้ายกับหน้าคนจริง เด็กมีการปั้นใบหน้าที่สอดคล้องกับเพศของตนเอง เช่น ปั้น ตนเองเป็นผู้ชายจะปั้นหน้าผู้ชายที่มีผมตั้ง เป็นต้น

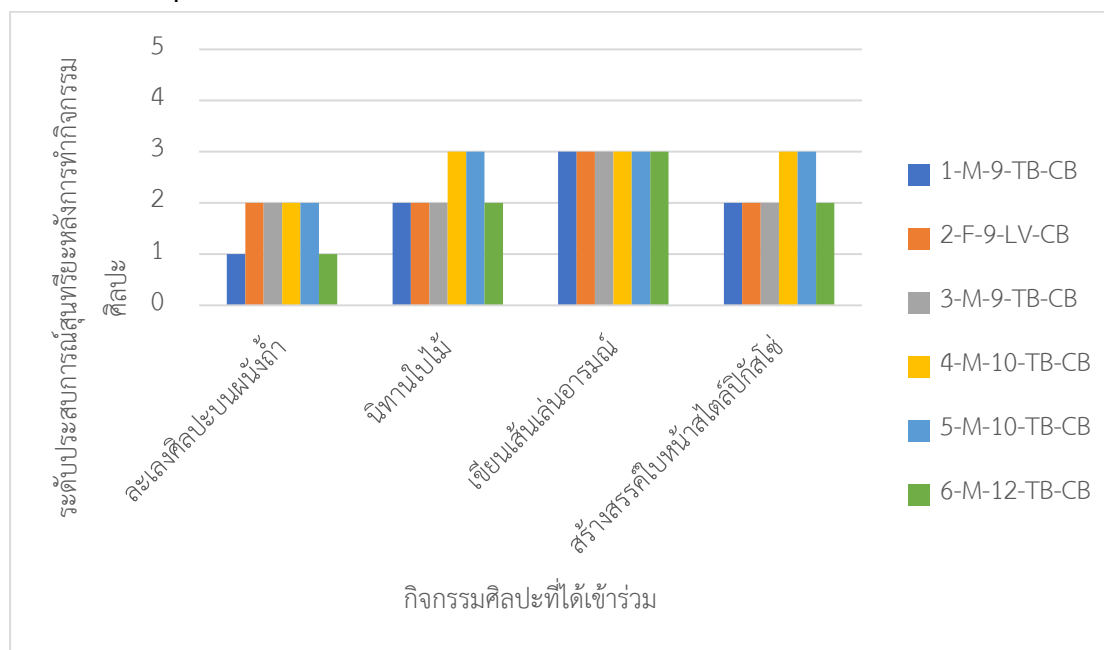
ข้อสังเกตหลังการทำกิจกรรม พบว่า เด็กส่วนใหญ่ปั้นใบหน้าที่คนในลักษณะเหมือนจริง โดยมาจากการสังเกตใบหน้าที่จริงทั้งของตนเองและจากประสบการณ์ที่ผ่านมา รวมถึงมีการปั้นสีหน้าที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกของใบหน้าที่ปั้น เช่น ปั้นยิ้มแสดงอารมณ์ดี เป็นต้น

ข้อเสนอแนะสำหรับกิจกรรมนี้ และแนวทางการนำไปใช้ คือ กิจกรรมนี้เน้นขั้นตอนการทำงานคือการปั้นส่วนประกอบของใบหน้าที่ค่อนข้างเยอะ เมื่อครูแสดงหน้าจอทางออนไลน์ ทำให้ไม่สามารถสังเกตพฤติกรรมของเด็กได้ชัดเจนนัก จึงควรใช้เวลากับการนำเสนอผลงานหลังจากที่เด็กสร้างผลงานเสร็จมากกว่า และแม้ว่ากิจกรรมนี้สอนเด็กเรื่องการสร้างสรรค์ใบหน้าสไตลป์กัสโซ แต่ขณะหลังกิจกรรมเด็กอาจจะปั้นใบหน้าที่ไม่เหมือน หรือไม่สอดคล้องกับหัวข้อของงานผู้สอนจึงควรเปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างผลงานและนำเสนอได้อย่างเต็มที่



ภาพที่ 11 เด็กขณะทำกิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตลป์กัสโซ

2.2.4 ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น



ภาพที่ 12 ระดับประสบการณ์สุนทรียะหลังจากการทำกิจกรรมศิลปะ

จากภาพแผนภูมิสรุปได้ว่า ระดับประสบการณ์สุนทรียะตามกิจกรรมพบว่ากิจกรรมที่ 1 เด็กมีระดับประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 2 จำนวน 4 คน และระดับที่ 1 จำนวน 2 คน กิจกรรมที่ 2 เด็กมีระดับประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 3 จำนวน 2 คน และระดับที่ 2 จำนวน 4 คน กิจกรรมที่ 3 เด็กมีระดับประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 3 จำนวน 6 และกิจกรรมที่ 4 มีระดับประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 3 จำนวน 2 คน และระดับที่ 2 จำนวน 4 คน

ระดับประสบการณ์สุนทรียะขั้นที่สูงที่สุดที่เด็กที่ตาบอดสนิทและมองเห็นเลือนราง ทำได้คือระดับที่ 3 การแสดงออก

3.1 ประสพการณ์สุนทรียะเฉลี่ยหลังการทำกิจกรรม

ตารางที่ 21 ระดับประสพการณ์สุนทรียะเฉลี่ยหลังจากการทำกิจกรรมศิลปะ

กิจกรรมศิลปะ ตามลำดับการจัด กิจกรรมจริง	ร้อยละของจำนวนเด็กที่เกิด ประสพการณ์สุนทรียะ					ค่าเฉลี่ย \bar{X}	ระดับประสพการณ์สุนทรียะ เฉลี่ยที่เด็กทำได้
	ระดับ ที่ 1	ระดับ ที่ 2	ระดับ ที่ 3	ระดับ ที่ 4	ระดับ ที่ 5		
ละเลงศิลปะบนผนัง ถ้ำ	66.7	33.3		-	-	1.7	ระดับที่ 2 ความงามและ เหมือนจริง
นิทานใบไม้	-	66.7	33.3	-	-	2.3	ระดับที่ 2 ความงามและ เหมือนจริง
เขียนเส้นเล่นอารมณ์	-	-	100	-	-	3	ระดับที่ 3 การแสดงออก
สร้างสรรค์ใบหน้า สไตล์ปิกัสโซ	-	66.7	33.3	-	-	2.3	ระดับที่ 2 ความงามและ เหมือนจริง
ค่าเฉลี่ยทั้ง 4 กิจกรรม						2.3	ระดับที่ 2 ความงามและ เหมือนจริง

จากตารางสรุปได้ว่า หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมศิลปะแต่ละกิจกรรมตามลำดับกิจกรรมที่ได้จัดขึ้นจริง เด็กเกิดระดับประสพการณ์สุนทรียะ ดังนี้

กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์ เด็กมีระดับประสพการณ์สุนทรียะ ในระดับที่ 3 (100%) และมีค่าเฉลี่ยของระดับประสพการณ์สุนทรียะอยู่ที่ 3 คิดเป็นประสพการณ์สุนทรียะระดับที่ 3 การแสดงออก

กิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ เด็กมีระดับประสพการณ์สุนทรียะ ในระดับที่ 2 (66.7%) และระดับที่ 3 (33.3%) มีค่าเฉลี่ยของระดับประสพการณ์สุนทรียะอยู่ที่ 2.3 คิดเป็นประสพการณ์สุนทรียะชั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง

กิจกรรมนิทานใบไม้ เด็กมีระดับประสพการณ์สุนทรียะ ในระดับที่ 2 (66.7%) และระดับที่ 3 (33.3%) มีค่าเฉลี่ยของระดับประสพการณ์สุนทรียะอยู่ที่ 2.3 คิดเป็นประสพการณ์สุนทรียะระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง

กิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ เด็กมีระดับประสพการณ์สุนทรียะ ในชั้นที่ 1 (66.7%) และระดับที่ 2 (33.3%) มีค่าเฉลี่ยของระดับประสพการณ์สุนทรียะอยู่ที่ 1.7 คิดเป็นประสพการณ์สุนทรียะระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง

หลังจากนำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นทั้ง 4 กิจกรรมไปใช้กับเด็กทั้ง 6 คน เด็กมีระดับประสบการณ์สุนทรียะเฉลี่ยหลังจากการทำกิจกรรมศิลปะอยู่ในระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (\bar{X} = 2.3) โดยสามารถจำแนกตามระดับประสบการณ์สุนทรียะได้ ดังนี้

ระดับที่ 1 ความชื่นชอบ

พบ 33.3% ของเด็กที่ทำในกิจกรรมละเล่นศิลปะบนผนังถ้ำ ตัวอย่างของคำพูดที่พบได้ “ถ้ำนี้เป็นถ้ำผีเสื่อ เป็นถ้ำที่สวยงาม เพราะมีหลายสี สีสันสดใส” และ “ถ้ำนี้ชื่อถ้ำสิงโต สิ่งที่น่าสนใจในถ้ำนี้คือสิงโตเพราะชอบผมสิงโต มีสิงโตตัวเล็กกำลังกินนมอยู่ในถ้ำ”

ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง

พบ 66.67% ของเด็กที่ทำในกิจกรรมนิทานใบไม้ และกิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตลป์กัสโซ และพบ 50% ของเด็กที่ทำกิจกรรมละเล่นศิลปะบนผนังถ้ำ ตัวอย่างคำพูดที่พบ เช่น

“ปลาตัวนี้น่าสนใจเพราะเป็นปลาแมงคัพช บันเหมือนปลาแมงคัพชซึ่งเป็นปลาตัวสั้น หัวใหญ่มากเอาไว้หากินเหยื่อ มีหางเล็ก”

“ตัวละครตัวนี้น่าสนใจ เพราะเหมือนกระหัง ที่มีปีกยาว ๆ ทั้งสองข้าง”

“เป็นใบหน้าผู้หญิงกำลังยิ้ม สวยเพราะมีผมเปียยาว มีตาโต จมูกโตง ยิ้มเห็นฟันด้วย”

ระดับที่ 3 การแสดงออก

พบ 33.33% ของเด็กที่ทำกิจกรรมนิทานใบไม้ และกิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตลป์กัสโซ และพบ 100% ของเด็กที่ทำกิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์ ตัวอย่างคำพูดที่พบ เช่น

“ผู้ชายคนนี้น่าใหญ่ คิ้วหยัก ผมหยิก เขากำลังโมโห”

“ใบหน้าผู้ชายคนนี้น่ายิ้มอย่างมีความสุข เมื่อผมสัมผัสแล้วผมก็มีความสุข”

“ฟังดนตรีและเขียนเส้นแล้วรู้สึกผ่อนคลาย นึกถึงตอนไปทะเล เหมือนนั่งอยู่ริมทะเล”

“พอเขียนเส้นหยักซิกแซกตอนฟังเพลงที่จังหวะเร็ว ๆ แล้วรู้สึกเหมือนดูหนังที่มันตื่นเต้น ๆ”

“เส้นนอนที่ลากยาว ๆ จากการฟังดนตรีที่เศร้า ๆ เหมือนกำลังจะตาย”

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็ก-ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น เป็นงานวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กประถมศึกษาที่มีความบกพร่องทางการเห็น ทั้งมองเห็น เลื่อนราง และตาบอดสนิท คณะศึกษาค้นคว้าอยู่ในชั้นประถมศึกษา โรงเรียนเฉพาะความพิการ และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กประถมศึกษาตอนต้นที่มีความบกพร่องทางการเห็นใน โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ ใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกเป็นชั้นเรียนเด็กชั้นประถมศึกษาจำนวน 6-10 คน จากโรงเรียนสอนตาบอดกรุงเทพ มาศึกษาผลการทำกิจกรรม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น 2) แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะ 3) รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม 4) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังการทำกิจกรรม 5) แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะ

ผู้วิจัยแบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 2 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ประกอบด้วย ผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และผลการพัฒนา กิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยการเก็บข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายในระบบโรงเรียน และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกโรงเรียน เพื่อได้มาซึ่งแนวทางทางการพัฒนา กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นและระยะที่ 2 การพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ได้แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะ 4 กิจกรรม ได้แก่ 1) ละเลงศิลปะบนผนังถ้า 2) นิทานใบไม้ 3) วาดเส้นเล่นอารมณ์ และ 4) สร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ เก็บข้อมูลกับเด็กที่

บกพร่องทางการเห็นจำนวน 1 ห้องเรียน โดยใช้เครื่องมือตามลำดับดังนี้

- 1) รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม 1 ครั้ง
- 2) แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ 4 ครั้ง
- 3) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรม 4 ครั้ง
- 4) แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะ 4 ครั้ง และนำมาสรุปและอภิปรายผลการวิจัย



การวิจัยระยะที่ 1 และ 2 พัฒนาตามกระบวนการ ADDIE Model รายละเอียดดังตารางต่อไป

ตารางที่ 22 การพัฒนาแนวทางและกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็ก
ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นโดยใช้กระบวนการ ADDIE Model

สิ่งที่พัฒนา กระบวนการ ADDIE Model	การวิจัยระยะที่ 1	การวิจัยระยะที่ 2
	แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น	กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น
A – Analyze: การวิเคราะห์	1. กรอบแนวคิดการวิจัย ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ธรรมชาติของผู้เรียน บริบทการเรียนรู้ เป้าหมายของการเรียนการสอน การจัดเรียนการสอน และวัตถุประสงค์การเรียนรู้	
D – Design: การออกแบบ	2. ออกแบบเครื่องมือ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางการพัฒนา กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น	5. พัฒนา กิจกรรมศิลปะ เพื่อสร้างประสบการณ์ สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยใช้ องค์ประกอบ MATA
D – Develop: การพัฒนา	3. ตรวจสอบภาพเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และตรวจจริยธรรมวิจัยในคน และปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิและคณะกรรมการจริยธรรมวิจัยในคน	6. ตรวจสอบภาพการวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และตรวจจริยธรรมวิจัยในคน และปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ และคณะกรรมการจริยธรรมวิจัยในคน
I – Implement: การนำไปใช้	4. นำเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาแนวทางการพัฒนา กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นไป สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	7. นำกิจกรรมศิลปะฯไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง
E – Evaluation: การประเมินผล	8. ประเมิน Formative กิจกรรมศิลปะฯ ผู้ทรงคุณวุฒิ ประเมิน Summative กิจกรรมศิลปะฯ ด้วยการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อพิสูจน์ว่า กิจกรรมศิลปะฯที่พัฒนาขึ้นนำไปใช้ได้จริง สุดทำนำข้อมูลมาสรุปและอภิปรายผล	

ระยะที่ 1 แนวทางการพัฒนาจิกรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็ก
ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น แสดงดังตารางนี้

ตารางที่ 23 การสรุปแนวทางการพัฒนาจิกรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็ก
ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น (MATA)

MATA	
1. M: Multiple Sensories ประสาทสัมผัส	
1.1 Muti-sensory Using เด็กได้ใช้พหุประสาทสัมผัส โดยเน้นการสัมผัส การฟังเสียง การดมกลิ่น และการมองเห็น ที่เหลืออยู่	
2. A: Aesthetical Teaching วิธีสอนเชิงสุนทรีย์	
2.1 Enjoy ครูสอนโดยเน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ไปในทิศทางบวก และหลีกเลี่ยงความรู้สึก ลบ	2.5 Discussion ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดง ความคิดเห็น พูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะ และแสดง ความรู้สึกของตนเอง
2.2 Variety, Step, & Continue ครูใช้วิธีการจัด กิจกรรมที่หลากหลายมากกว่า 1 กิจกรรม มีความเป็น ขั้นตอน โดยจัดอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอเนื่องทุก สัปดาห์	2.6 Realism Touching ครูสอนให้เด็กรับรู้ความ เหมือนจริงได้จากการเทียบเคียงกับวัตถุหรือสิ่ง ที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนโดยการสัมผัสของจริง พาไปสถานที่จริง หรือเปรียบเทียบขยักตัวอย่าง
2.3 Concrete Topic ครูออกแบบโจทย์ในการจัด กิจกรรมที่เป็นรูปธรรม เป็นเรื่องที่น่าสนใจ สามารถสัมผัสได้หรือเป็นเรื่องราวที่พบเจอ และนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	2.7 Artist Story & Technique ครูอธิบายเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงประวัติ และชื่อเสียง ของศิลปิน
2.4 Direct Experience by Doing ครูสร้าง ประสบการณ์ทางตรงโดยให้ลงมือปฏิบัติจริง โดยครูมี การเชื่อมโยงพื้นฐานและประสบการณ์เดิมที่เด็กมี กับ ประสบการณ์ใหม่ในกิจกรรมที่กำลังจัดขึ้น	
3. T: Media ด้านสื่อ และวัสดุอุปกรณ์	4. A: Assessment ด้านการวัดและประเมินผล
4.1 Touch, Hear, Smell Media ครูใช้สื่อที่เน้น การสัมผัส การดมกลิ่น และการฟังเสียง รวมกันแล้วไม่ เกิน 10 ชิ้นต่อกิจกรรม	5.1 Aesthetic Experience & Emotion ครู ประเมินผลจากประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ อารมณ์ร่วม หลีกเลี่ยงการประเมินผลจากคุณภาพของชิ้นงาน
	5.2 Interrogation & Observation ครูประเมินผล โดยใช้การสอบถาม และสังเกตตลอดกิจกรรม

ระยะที่ 2 การพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

2.1 กิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น พัฒนาเป็น 4 กิจกรรม กิจกรรมละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที ดังนี้

2.1.1 กิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะภาพพิมพ์ฉลุ เด็กจะได้เรียนรู้เรื่องราวของศิลปะที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ โดยจะได้รับประสบการณ์สุนทรีย์จากกระบวนการ ได้แก่ การลวดใต้ถ้ำจำลอง การฟังเพลงสมัยก่อนประวัติศาสตร์ การสัมผัสผนังถ้ำจำลอง การผสมสี การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบนผนังถ้ำ การชื่นชมความงามของผลงานที่ร่วมกันสร้างสรรค์ และการเล่าเรื่องราวของถ้ำร่วมกัน

2.1.2 กิจกรรมนิทานใบไม้ เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะการปะติดใบไม้ เด็กจะได้ชื่นชมความงามจากใบไม้ และตัวละครที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยจะได้รับประสบการณ์สุนทรีย์จากกระบวนการ ได้แก่ การสำรวจใบไม้ การเลือกสรรใบไม้และวัสดุในการปะติด การสร้างสรรค์ตัวละครจากใบไม้ รวมถึงการเล่าและฟังนิทาน

2.1.3 กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์ เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะการวาดเส้น ใช้การตอบสนองอย่างอิสระต่อบทเพลงที่ได้ฟัง นำไปเชื่อมโยงกับอารมณ์และประสบการณ์เดิม และถ่ายทอดออกมาเป็นเส้น โดยจะได้รับประสบการณ์สุนทรีย์จากกระบวนการ ได้แก่ การฟังดนตรีที่ไม่มีเนื้อร้อง และการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านการขีดเขียนเส้นตามจังหวะเพลง

2.1.4 กิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะการปั้น เด็กจะได้ชื่นชมความงามจากผลงานปั้นใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ และผลงานการปั้นใบหน้าของตนเองและเพื่อนสร้างสรรค์ขึ้น โดยจะได้รับประสบการณ์สุนทรีย์จากกระบวนการ ได้แก่ การฟังเรื่องราวของศิลปินระดับโลกปิกัสโซ การสัมผัสผลงานปั้นใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ การสัมผัสลักษณะของส่วนประกอบของใบหน้า การปั้นใบหน้า และการแลกเปลี่ยนกันสัมผัสผลงานเพื่อน

2.2 การนำกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นไปใช้

2.2.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง เป็นเพศชาย 5 คน เป็นเพศหญิง 1 คน มีอายุตั้งแต่ 8-12 ปี อายุเฉลี่ย 9.5 ปี มองเห็นเลือนรางจำนวน 1 คน ตาบอดสนิทจำนวน 5 คน มี 6 และทุกคนเกิดความบกพร่องทางการเห็นตั้งแต่เกิด

2.2.2 ข้อมูลจากรายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม พบว่า เด็กทุกคนรู้จักหรือเคยมีประสบการณ์ต่อถ้า ใบไม้ การแตงนิทาน เส้น สีเทียน ดนตรีไม่มีเนื้อร้อง และใบหน้า คิดเป็น 100% ส่วนสมัยก่อนประวัติศาสตร์ และศิลปินปิกัสโซ 100% ไม่รู้จักมาก่อน

2.2.3 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะ พบว่า

กิจกรรมที่ 1 ละเลงศิลปะบนผนังถ้า เด็กมีการแสดงออกที่สังเกตได้ คือ แสดงออกทางสี และหัวเราะ ข้อสังเกตที่น่าสนใจในกิจกรรมนี้คือ เด็กสามารถถ่ายทอดประสบการณ์เดิม และความคิดออกมาผ่านการทำกิจกรรมศิลปะ และการเล่าเรื่องราวได้ รวมถึงมีการอธิบายที่สอดคล้องกับความเป็นจริง

กิจกรรมที่ 2 นิทานใบไม้ เด็กมีการแสดงออกที่สังเกตได้ คือ แสดงออกทางสีหน้า หัวเราะ แสดงออกทาง และแสดงออกทางร่างกาย ข้อสังเกตที่น่าสนใจในกิจกรรมนี้คือ เด็กสร้างสรรค์ตัวละครมาจากสิ่งที่มีประสบการณ์มาอยู่แล้ว เช่น สัตว์ ตัวละครที่เคยฟังมาจากนิทาน ฯลฯ มีการเลือกวัสดุอุปกรณ์ และลักษณะของใบไม้มาประดับให้สอดคล้องกับลักษณะของตัวละครด้วยตนเอง การสร้างสรรค์ผลงานยังมีส่วนที่เชื่อมโยงความเหมือนจริงที่สัมผัสได้ในชีวิตประจำวัน และบางส่วนมาจากจินตนาการ

กิจกรรมที่ 3 เขียนเส้นเล่นอารมณ์ เด็กมีการแสดงออกที่สังเกตได้ คือ แสดงออกทางคำพูด และแสดงออกทางสี ข้อสังเกตที่น่าสนใจในกิจกรรมนี้คือ เด็กที่ตาบอดสนิท สามารถขีดเส้นโดยใช้อีกมือหนึ่งนำทางและสำรวจเส้นที่ขีดไป สามารถจำได้ และอธิบายงานตนเองได้ เด็กทุกคนเมื่อฟังดนตรีแล้วมีอารมณ์สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน เช่น ฟังดนตรีจังหวะบอสซ่าแล้วรู้สึกผ่อนคลาย แต่การเลือกใช้เส้นมีความแตกต่างกัน

กิจกรรมที่ 4 สร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ เด็กมีการแสดงออกที่สังเกตได้ คือ การหัวเราะ แสดงออกทางคำพูด แสดงออกทางสีหน้า ข้อสังเกตที่น่าสนใจในกิจกรรมนี้คือ เด็กส่วนใหญ่ปั้นใบหน้าคนในลักษณะเหมือนจริง โดยมาจากการสังเกตใบหน้าของจริงทั้งของตนเองและจากประสบการณ์ที่ผ่านมา รวมถึงมีการปั้นสีหน้าที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกของใบหน้าที่ปั้น

2.2.4 ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น พบว่า

กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์ เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรียะ ในระดับที่ 3 (100%) มีค่าเฉลี่ยของประสบการณ์สุนทรียะอยู่ที่ 3 คิดเป็นประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 3 การแสดงออก

กิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตลป์กัสโซ เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรียะ ในระดับที่ 2 (66.7%) และระดับที่ 3 (33.3%) มีค่าเฉลี่ยของประสบการณ์สุนทรียะอยู่ที่ 2.3 คิดเป็นประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง

กิจกรรมนิทานใบไม้ เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรียะ เด็กมีเด็กประถมศึกษาศบการณสุนทรียะ ในระดับที่ 2 (66.7%) และระดับที่ 3 (33.3%) มีค่าเฉลี่ยของประสบการณ์สุนทรียะอยู่ที่ 2.3 คิดเป็นประสบการณ์สุนทรียะขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง

กิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้า เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรียะ ในระดับที่ 1 (66.6%) ระดับที่ 2 (16.7%) และระดับที่ 3 (16.7%) มีค่าเฉลี่ยของประสบการณ์สุนทรียะอยู่ที่ 2.1 คิดเป็นประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง

เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรียะเฉลี่ยหลังจากการทำกิจกรรมศิลปะอยู่ในขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (\bar{X} = 2.1)

อภิปรายผล

ระยะที่ 1 แนวทางการพัฒนาจิตรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษที่บกพร่องทางการเห็น

แนวทางการพัฒนาจิตรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษที่บกพร่องทางการเห็น สำหรับการสร้างประสบการณ์สุนทรียะในระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ผู้วิจัยสรุปเป็นหลักการ MATA ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) พหุประสาทสัมผัส 2) วิธีสอนเชิงสุนทรียะ 3) สื่อ และวัสดุอุปกรณ์ที่มีผิวสัมผัส และ 4) การวัด และประเมินผล

1. พหุประสาทสัมผัส (M: Multiple Sensories)

1.1 Muti-sensory Using การออกแบบกิจกรรมมาให้เด็กได้ใช้พหุประสาทสัมผัส โดยเน้นการสัมผัส การฟังเสียง การดมกลิ่น และการมองเห็นที่เหลืออยู่ รวมถึงการคำนึงถึงความแตกต่างและศักยภาพรายบุคคล ไม่ว่าจะเป็วิธีสอน การปฏิบัติตน และการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับ (Waterford, 2019) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้ผ่านพหุประสาทสัมผัสช่วยให้เด็กพัฒนาความจำได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีการนำพหุประสาทสัมผัสไปใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านอีกด้วย รวมถึงเกี่ยวข้องกับทฤษฎีพหุปัญญาของการ์ดเนอร์ ในแง่ของการพัฒนาการสอนให้มีความหลากหลายให้สอดคล้องกับความฉลาดทางปัญญาของเด็ก การใช้พหุประสาทสัมผัสที่ทำงานร่วมกับสมองของเด็กประถมศึกษที่บกพร่องทางการเห็น และทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้ (Theories of embodied cognition) กล่าวว่าการรับรู้ ภาพทางจิต (Mental imagery) และการประเมินความงาม มีความเกี่ยวข้องกับลักษณะ

ทางกายภาพของร่างกายซึ่งขึ้นอยู่กับผัสสะ และวิธีการที่ร่างกับมีปฏิสัมพันธ์ต่อวัตถุและบุคคล (Aglioti, 2014) ซึ่งการใช้พหุประสาทสัมผัสทำให้มนุษย์ได้มีส่วนร่วมทางร่างกาย สังคม อารมณ์ และปัญญาต่อศิลปะมากขึ้น

2. วิธีการสอนเชิงสุนทรียะ (A: Aesthetical Teaching)

2.1 Enjoy การออกแบบกิจกรรมฯโดยเน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายไปในทิศทางบวก และหลีกเลี่ยงความรู้สึกลบ สอดคล้องกับ การศึกษาของ Denac (2014) ที่กล่าวว่ากิจกรรมที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะควรทำให้เกิดความรู้สึกรื่นเริง สร้างความตื่นเต้น และสนุกสนาน เพื่อกระตุ้นให้เด็กสร้างงานศิลปะด้วยตนเอง และสอดคล้องกับ Shih (2020) ที่กล่าวว่าการสอนศิลปะที่ประสบความสำเร็จสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินได้

2.2 Variety, Step, & Continue การออกแบบกิจกรรมฯโดยใช้วิธีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายมากกว่า 1 กิจกรรม มีความเป็นขั้นตอน โดยจัดอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอเนื่องทุกสัปดาห์ สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะของยูพา มหามาต (2559) ที่จัดให้ผู้ที่บกพร่องทางการเห็นอย่างเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง และมีการจัดกิจกรรมศิลปะร่วมกับการสร้างประสบการณ์จากหลายสถานการณ์ เช่น การฟังดนตรี การไปสวนสัตว์ การจำลองสถานการณ์ เป็นต้น

2.3 Concrete Topic การออกแบบกิจกรรมฯที่มีโจทย์ในการจัดกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม เป็นเรื่องที่น่าสนใจ เข้าใจได้ง่าย สามารถสัมผัสได้หรือเป็นเรื่องที่พบเจอ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับ (Eagan, 2018) ที่มีการใช้สื่อสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่เป็นรูปธรรม พร้อมกับอักษรเบรลล์ประกอบในสื่อ สิ่ง que เด็กเรียนรู้ได้ง่ายจะเป็นสื่อที่มีอยู่จริงรอบตัว เช่น ต้นไม้ ดอกไม้ หล้า ฯลฯ ซึ่งครูสามารถพาเด็กประถมศึกษาไปสำรวจ และสัมผัสสื่อเหล่านั้นได้จริง กิจกรรมมีความต่อเนื่อง สม่ำเสมอ ทุกสัปดาห์ สอดคล้องกับการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในบทที่ 3 นอกจากนี้ (Shih, 2020) ยังมีการเสนอแนะให้เด็กประถมศึกษาได้รับประสบการณ์สุนทรียะที่มีอยู่รอบตัวในชีวิตประจำวันซึ่งจะทำให้เด็กประถมศึกษาเข้าใจโลก เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของสิ่งรอบตัว และเข้าใจความงามมากขึ้น

2.4 Direct Experience by Doing การออกแบบกิจกรรมฯโดยสร้างประสบการณ์ทางตรงโดยให้ลงมือปฏิบัติจริง โดยครูมีการเชื่อมโยงพื้นฐานและประสบการณ์เดิมที่เด็กมี กับประสบการณ์ใหม่ในกิจกรรมที่กำลังจัดขึ้น สอดคล้องกับพิพิธภัณฑ์ที่ MoMA's Department of Education จัดขึ้นโดยให้ผู้ชมทุกวัยและทุกความสามารถได้มีโอกาสสำรวจอุปกรณ์ทางศิลปะและกระบวนการทำงานของศิลปินผ่านการลงมือสร้างงานศิลปะซึ่งสร้างประสบการณ์ตรงและความน่าตื่นเต้นแก่ผู้ชมเป็นอย่างมาก ซึ่งในช่วงปี 1990 ทาง MoMa ได้มีการจัด Touch Tour สำหรับผู้

บกพร่องทางการเห็นทั้งตาบอดสนิทและมองเห็นเลือนราง โดยจัดแผนภาพสัมผัส คำอธิบายภาพ และผลงานศิลปะ ให้ผู้บกพร่องการเห็นเหล่านั้นได้มีส่วนร่วมและสร้างงานศิลปะ ต่อมาในปี 2005 โปรแกรม Art insight ได้มีการปล่อยออกมา กิจกรรมจะเป็นการเวิร์กช็อปการทำงานศิลปะสำหรับผู้บกพร่องทางการเห็น กิจกรรมมีการพิจารณาความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านการสูญเสียการมองเห็น การออกแบบกิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะทางศิลปะ และส่งเสริมให้ทุกคนมีประสบการณ์ในการประสบความสำเร็จ (Francesca Rosenberg, 2020)

2.5 Discussion การออกแบบกิจกรรมฯโดยเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น พูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะ และแสดงความรู้สึกของตนเอง สอดคล้องกับ ยุพมา มหามาต (2559) ที่ออกแบบกระบวนการในกิจกรรมศิลปะให้ผู้บกพร่องทางการเห็นได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึกของตนเองออกมา โดยมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยกัน ซึ่งช่วยส่งเสริมให้เด็กได้ชื่นชมความงามต่อผลงานศิลปะของตน และสิ่งรอบตัวได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูเจดิสลิป สุขุมินท ครูศิลปะโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 กุมภาพันธ์ 2563) ยังช่วยสนับสนุนว่าการให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น แสดงอารมณ์ความรู้สึกของตนเองต่องานศิลปะ และต่อกิจกรรมที่ทำในชั้นเรียนช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม เป็นการเสริมแรงทางบวกให้เด็กได้กล้าแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

2.6 Realism Touching การออกแบบกิจกรรมฯที่สอนให้เด็กรับรู้ความเหมือนจริง ได้จากการเทียบเคียงกับวัตถุหรือสิ่งที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนโดยการสัมผัสของจริง พาไปสถานที่จริง หรือเปรียบเทียบยกตัวอย่าง สอดคล้องกับเจดิสลิป สุขุมินท (การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 กุมภาพันธ์ 2563) ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการสอนวิชาให้เด็กมีโน้ตัมเกี่ยวกับวัตถุ สิ่งที่เป็นรูปธรรม หรือสิ่งที่เป็นนามธรรมโดยเทียบเคียงจากของจริง ที่เด็กเคยมีประสบการณ์ หรือรู้จักมาก่อน เช่น สีแดงให้นึกถึงเลือด เป็นต้น โดยใช้การสัมผัสสื่อจริง หรือการพรรณนารายละเอียดให้มากที่สุด ทั้งนี้ครูอาจให้เพื่อนผู้เคยมีประสบการณ์ช่วยเล่าให้ฟังได้ด้วย

2.7 Artist Story & Technique การออกแบบกิจกรรมฯที่มีการอธิบายเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงประวัติ และชื่อเสียงของศิลปิน สอดคล้องกับ (Denac, 2014) ที่กล่าวว่ามิติของประสบการณ์สุนทรีย์ะ มนุษย์ต้องมีความเข้าใจในเรื่องเนื้อหา รูปร่างรูปทรงของศิลปะ และอารมณ์

4. สื่อ และวัสดุอุปกรณ์ที่มีผิวสัมผัส (T: Tactile Media)

4.1 Touch, Hear, Smell Media การออกแบบกิจกรรมฯโดยใช้สื่อที่เน้นการสัมผัส การดมกลิ่น และการฟังเสียง รวมกันแล้วไม่เกิน 10 ชิ้นต่อกิจกรรม เพื่อไม่ให้เยอะเกินไปจน

เด็กสับสน สอดคล้องกับหลาย ๆ กิจกรรมที่จัดให้เด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ไม่ว่าจะ เป็น โครงการ The Nose Thailand (2561) กิจกรรมถ่ายภาพ กลุ่มอาสาสมัคร PICT4ALL (2553) กิจกรรมการใช้ศิลปะที่สัมผัสได้จาก TouchBook Makabayan (Martillano, 2019) เป็นต้น อีกทั้งยัง สอดคล้องกับ (Macular Society, 2017) ที่แนะนำให้เลือกใช้วัสดุที่ไม่มีส่วนผสมที่เป็นอันตราย เรียนรู้ได้ง่าย และเหมาะสมกับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

5. การประเมินผล (A: Assessment)

5.1 Aesthetic Experience & Emotion การประเมินผลจากประสบการณ์ที่ได้ เรียนรู้ อารมณ์ร่วม หลีกเลี่ยงการประเมินผลจากคุณภาพของชิ้นงาน

5.2 Interrogation & Observation การประเมินผลโดยใช้การสอบถาม และ สังเกตตลอดกิจกรรม สอดคล้องกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในบทที่ 3 ที่เน้นการประเมินจาก ประสบการณ์สุนทรีย์ที่เกิดขึ้น และอารมณ์สุนทรีย์ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ สอดคล้องกับการ ประเมินประสบการณ์สุนทรีย์ของ (Martillano, 2019) ที่ใช้การสังเกต และการสอบถามในการ ประเมิน

ระยะที่ 2 การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่ บกพร่องทางการเห็น

2.1 กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่อง ทางการเห็น ที่พัฒนาโดยหลักการ MATA ตามกระบวนการ ADDIE Model โดยกิจกรรมศิลปะที่ พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 4 กิจกรรม ดังนี้

2.1.1 กิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

- เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวของศิลปะในผนังถ้ำสมัยก่อนประวัติศาสตร์ และเทคนิคการ สร้างสรรค์ผลงานของมนุษย์สมัยนั้น
- เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ฉลุด้วยฝ่ามือของตนเองได้
- เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของ ผนังถ้ำ เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน)
- เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทาง คำพูด เคาะโต๊ะ ส่ายหัวตามจังหวะเพลง ฯลฯ เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ)

กิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะภาพพิมพ์ฉลุ เด็กจะได้เรียนรู้เรื่องราวของศิลปะที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ โดยจะได้รับประสบการณ์สุนทรีย์จากกระบวนการ ได้แก่ การลวดลายได้ถ้าจำลอง การฟังเพลงสมัยก่อนประวัติศาสตร์ การสัมผัสผนังถ้ำจำลอง การผสมสี การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบนผนังถ้ำ การชื่นชมความงามของผลงานที่ร่วมกันสร้างสรรค์ และการเล่าเรื่องราวของถ้ำร่วมกัน กระบวนการของกิจกรรม สอดคล้องกับกิจกรรมศิลปะ Into the Caves! ของ (Phyl, 2010) ที่มีการจัดกิจกรรมศิลปะโดยให้เด็กประถมศึกษาปีที่ 4 สร้างแผ่นหินจำลองด้วยเทคนิคเปเปอร์มาร์เช่ และระบายเป็นลวดลายเกี่ยวกับสัตว์ป่า มีการประทับมือ และใช้เทคนิคภาพพิมพ์ฉลุเป็นรูปมือบนกระดาษกราฟสีน้ำตาล ซึ่งสิ่งที่น่าสนใจในกระบวนการของ Phyl คือการจำลองการเข้าไปในถ้ำโดยการเข้าไปทำงานใต้โต๊ะเรียน และใช้ผ้าคลุม จะทำให้เกิดบรรยากาศแห่งความมืด สลัว และพื้นที่แคบแบบถ้ำ และสอดคล้องกับกิจกรรมของ (Candace, 2014) ซึ่งใช้เทคนิคการระบายสีลงบนกระดาษกราฟต์เช่นเดียวกับ (Phyl, 2010) แต่มีการเพิ่มเติมเทคนิคการใช้หลอดมาเป่าสีบนผนังถ้ำให้สีกระจายออก นอกจากนี้การทำกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะบนผนังถ้ำในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ (Candace, 2014) ยังกล่าวถึงคุณค่าของกิจกรรมซึ่งมีความเชื่อมโยงต่อการศึกษาในด้านประวัติศาสตร์ นิเวศวิทยา และประวัติศาสตร์ศิลปะอีกด้วย

2.1. 2 กิจกรรมนิทานใบไม้

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

- เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวของศิลปะในผนังถ้ำสมัยก่อนประวัติศาสตร์ และเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานของมนุษย์สมัยนั้น
- เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ฉลุด้วยฝ่ามือของตนเองได้
- เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของใบไม้ เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน)
- เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทางคำพูด เคาะโต๊ะ สายหัวตามจังหวะเพลง ฯลฯ เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ)

กิจกรรมนิทานใบไม้ เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะการปะติดใบไม้ เด็กจะได้ชื่นชมความงามจากใบไม้ และตัวละครที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยจะได้รับประสบการณ์สุนทรีย์จากกระบวนการ ได้แก่ การสำรวจใบไม้ การเลือกสรรใบไม้และวัสดุในการปะติด การสร้างสรรค์ตัวละครจากใบไม้ รวมถึงการเล่าและฟังนิทาน กระบวนการหลักของกิจกรรมนี้สอดคล้องกับ Nature-based Learning ที่มีการออกแบบให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติ และได้ทำกิจกรรมท่ามกลางธรรมชาติ ซึ่งมีคุณค่าทาง

ปัญญาของเด็ก คือ ส่งเสริมสำรวจ การค้นพบ ความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา มีคุณค่าทางอารมณ์ ได้แก่ เด็กเกิดความรู้สึกดีที่ได้อยู่ท่ามกลางธรรมชาติ ทำให้เกิดความผ่อนคลาย และลดความเครียด คุณค่าในเชิงสังคม ได้แก่ เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กันเพื่อน แลกเปลี่ยนกัน และร่วมกันแก้ปัญหา ทางร่างกาย เด็กจะได้เคลื่อนไหวร่างกาย สร้างความแข็งแรงทางร่างกาย รับวิตามินดีจากแสงแดด ช่วยสร้างภูมิคุ้มกันทางร่างกาย ประโยชน์ต่อธรรมชาติ ช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกอยากปกป้องและรักษาธรรมชาติ (Bright Horizons Education Team, 2019) นอกจากนี้มีการศึกษาการสร้างประสบการณ์ภายนอกห้องเรียนผ่านธรรมชาติของผู้ที่บกพร่องทางการเห็นของ (Bandukda et al., 2019) พบว่า ผู้ที่บกพร่องทางการเห็นเกิดประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสจากการสัมผัสธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นการสัมผัสพื้นผิว การได้ยินเสียงที่อยู่ในธรรมชาติ ร่างกายได้สัมผัสแสงแดด เกิดความสดชื่นและ ผ่อนคลาย ส่วนคุณค่าของการนำนิทานมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมของเด็กนั้น นายแพทย์อดิศักดิ์ ภัตตาตั้ง ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพเด็กประถมศึกษาแห่งชาติมหาราชินีกว่าว่า กิจกรรมนิทานช่วยส่งเสริมทักษะด้านและความสามารถต่าง ๆ ของเด็ก เช่น ความฉลาดทางอารมณ์ และปัญญา สมาธิ จินตนาการ ความสุข ทักษะทางภาษาและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษา ฯลฯ (ฉัตรชัย นกดี, 2563)

2.1.3 กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

- เด็กได้เรียนรู้ลักษณะของเส้น และเทคนิคการเขียนเส้นลักษณะต่าง ๆ
- เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคการเขียนเส้นไปตามจังหวะดนตรี
- เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของเส้นลักษณะต่าง ๆ เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน)
- เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรียะ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทางคำพูด เคาะโต๊ะ สายหัวตามจังหวะเพลง ฯลฯ เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ)

กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์ เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะการวาดเส้น ใช้การตอบสนองอย่างอิสระต่อดนตรีที่ได้ฟัง นำไปเชื่อมโยงกับอารมณ์และประสบการณ์เดิม และถ่ายทอดออกมาเป็นเส้น โดยจะได้รับประสบการณ์สุนทรียะจากกระบวนการ ได้แก่ การฟังดนตรีที่ไม่มีเนื้อร้อง และการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านการขีดเขียนเส้นตามจังหวะดนตรี สอดคล้องกับกระบวนการที่มีการใช้ในต่างประเทศ เพียงแต่มีการใช้สีชอล์กร่วมกันสั้่นำให้เด็กขีดเขียนเส้นตามดนตรีที่ได้ฟัง (Mjallegra, 2012) ในประเทศไทย มีกระบวนการเช่นเดียวกันนี้ เป็นกิจกรรมการวาดเส้นกับดนตรี: Conceptual Art ของยุพา มหามাত্র (2016) โดยเด็กที่บกพร่องทางการเห็นจะได้ใช้ประสาทสัมผัสที่เหลืออยู่ในการถ่ายทอดเป็นเส้นร่วมกับการฟังดนตรี กิจกรรมสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่มี

การนำดนตรีมาใช้ประกอบกิจกรรม จะช่วยฝึกความซาบซึ้งในการฟังดนตรี ช่วยพัฒนาทักษะการฟัง ช่วยฝึกการทำงานร่วมกันกับจังหวะ และช่วยฝึกการเคลื่อนไหว (Willings, 2014) คุณค่าของกิจกรรม จึงสอดคล้องกับลักษณะของเด็กประถมศึกษาที่บกร่องทางการเห็นในการฝึกทักษะการฟัง และความสัมพันธ์ระหว่างหูกับมือเพื่อเป็นพื้นฐานที่ดีในการเรียนรู้สิ่งรอบตัวต่อไป การคัดเลือกดนตรีจะคัดเลือกโดยเน้นความรู้สึกเชิงบวกมากกว่าความรู้สึกลบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญดังระบุในบทที่ 3 ซึ่งอารมณ์ของเพลงหรือดนตรี สามารถสร้างอารมณ์ให้สมองเราได้ 13 แบบ (Kaewthae, 2563) และในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยคัดเลือกดนตรีที่เหมาะสมกับวัยเพียง 4 อารมณ์ ได้แก่ ฮึกเหิมกล้าหาญ (triumphant, heroic), เศร้าหดหู่ (sad, depressing), ผ่อนคลายสบายใจ (calm, relaxing, serene), และสนุกสนาน (amusing)

2.1.4 กิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

- เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวของการสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ และเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานของปิกัสโซ
- เด็กสร้างสรรค์ผลงานปั้นใบหน้าด้วยเทคนิคการปั้นได้
- เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของใบหน้าตนเองเทียบเคียงกับใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน)
- เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรียะ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทางคำพูด เคาะโต๊ะ สายหัวตามจังหวะเพลง ฯลฯ เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ)

กิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะการปั้น เด็กจะได้ชื่นชมความงามจากผลงานปั้นใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ และผลงานการปั้นใบหน้าของตนเองและเพื่อนสร้างสรรค์ขึ้น โดยจะได้รับประสบการณ์สุนทรียะจากกระบวนการ ได้แก่ การฟังเรื่องราวของศิลปินระดับโลก ปิกัสโซ การสัมผัสผลงานปั้นใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ การสัมผัสลักษณะของส่วนประกอบของใบหน้า การปั้นใบหน้า และการแลกเปลี่ยนกันสัมผัสผลงานเพื่อน สอดคล้องกับกิจกรรมของ (Play Ideas, 2021) ที่นำเสนอกิจกรรมศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินคนสำคัญอย่างปิกัสโซที่มีการใช้วัสดุอุปกรณ์ และลักษณะของงานที่เป็นไปได้หลายชนิด ไม่ว่าจะเป็นงานวาดภาพระบายสี การปะติดกระดาษ นิตยสาร สไตล์ปิกัสโซที่เป็น 2 มิติ และงาน 3 มิติที่มีการใช้วัสดุที่มีพื้นผิวชัดเจนซึ่งสามารถนำไปจัดกิจกรรมสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกร่องทางการเห็นได้ เช่น การใช้กระดาษลึงตัดแปะ การใช้ดินน้ำมันปั้น เป็นต้น ซึ่งการเรียนรู้ผ่านการศึกษาศิลปะสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินไม่ว่าจะเป็นเส้น สี

รูปร่างรูปทรง หรือทัศนธาตุต่าง ๆ จะทำให้เข้าใจความคิดและการแสดงออกของศิลปิน เช่น แบบอย่างเฉพาะของศิลปิน แบบอย่างทางสังคม แบบอย่างทางทัศนคติ ฯลฯ รวมถึงพัฒนาการคิดวิเคราะห์ พัฒนาการใช้อารมณ์ความรู้สึก ฝึกการรับและมีความรู้สึกร่วมกับงานศิลปะ (พิเชษฐ์เปียร์กลีน, 2552)

2.2 การนำกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นไปใช้

ในการอภิปรายการนำกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นไปใช้ ผู้วิจัยจะอภิปรายเป็น 2 ประเด็นหลัก ดังนี้

2.2.1 พฤติกรรมการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์

จากเครื่องมือแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น พบว่า ประสาทสัมผัสที่เด็กทุกคนใช้ ได้แก่ การสัมผัส การได้ยิน และการดมกลิ่นในบางกิจกรรม ส่วนเด็กที่มองเห็นที่มองเห็นเลือน-รางจะใช้การมองเห็นที่เหลืออยู่รับรู้ร่วมด้วย พฤติกรรมการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ที่สังเกตได้อย่างชัดเจน ได้แก่ การแสดงออกทางสีหน้า การหัวเราะ และการแสดงออกทางร่างกาย เช่น เคาะปากกาดตามจังหวะเพลง สายหัวไปมา ทำหน้าเคลิ้ม เป็นต้น สอดคล้องกับ Markovic (2012) ที่กล่าวว่าเมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสุนทรีย์วัตถุจะเกิดการรับรู้ เข้าสู่กระบวนการทางปัญญาและเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ ซึ่งสามารถสังเกตได้จากการแสดงออกทางกระทำที่สามารถสังเกตได้ เช่น การหัวเราะ น้ำตาไหล การเคลื่อนไหวทางร่างกาย การปรบมือหรือการโห่ร้อง คำพูดชื่นชมหรือบ่น เป็นต้น (Menninghaus, 2019)

2.2.2 ประสบการณ์สุนทรีย์

แม้ว่าเป้าหมายของการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นจะมีเป้าหมายการพัฒนาให้เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ในชั้นที่ 2 เป็นหลักแล้ว แต่กระบวนการของกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม ดังแผนการจัดกิจกรรมในภาคผนวก ฉ มี การสอดแทรกการพัฒนาประสบการณ์สุนทรีย์ขั้นที่เป็นพื้นฐาน คือระดับที่ 1 และระดับที่สูงกว่าเป้าหมาย คือ ระดับที่ 3 ในบางกิจกรรมไว้ด้วย เพื่อตอบรับความแตกต่างระหว่างเด็กแต่ละบุคคล เมื่อแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจนครบแล้ว เด็กเกิดประสบการณ์ดังต่อไปนี้

ข้อสังเกตที่น่าสนใจของกิจกรรมศิลปะที่นำดนตรีมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นครั้งนี้ คือ เมื่อเด็กเป็นผู้ฟังดนตรีแล้วเกิดการฟังอย่างเข้าถึงอารมณ์ (Emotional Listening) ซึ่งเป็นระดับการฟังดนตรีขั้นสูงกว่าการฟังแบบผ่านหู (Passive Listening) และการฟังด้วยความตั้งใจ (Sensuous Listening) ในการฟังอย่างเข้าถึงอารมณ์ เกิดจากความสนใจและเกิดอารมณ์ร่วมในที่สุด แต่การฟังดนตรีในกิจกรรมนี้ประกอบกับตัวแปรด้านสิ่งแวดล้อม ความคมชัดของอินเทอร์เน็ต และประสบการณ์ของผู้ฟังในวัยนี้ยังไม่ส่งเสริมให้เกิดสมาธิและอารมณ์ที่สงบนิ่งเพียงพอที่จะก่อให้เกิดการฟังโดยรับรู้ความซาบซึ้ง (Perceptive Listening) ซึ่งเป็นการฟังอย่างมีสุนทรียะ ซึ่งผู้ฟังจะค้นพบความงามในองค์ประกอบต่าง ๆ ของดนตรีได้ (มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, ม.ป.ป.)

2.2.2.4 ประสบการณ์สุนทรียะเฉลี่ยตลอดการทำกิจกรรมที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น เมื่อนำค่าเฉลี่ยของประสบการณ์สุนทรียะของเด็กหลังจากการทำกิจกรรมศิลปะมาตีความพบว่า ประสบการณ์สุนทรียะของเด็กอยู่ในระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง สอดคล้องกับ Parsons (1987, as cited in Wiltshir, 2014) ที่จะเน้นเรื่องความเหมือนจริง และทักษะของศิลปิน คำพูดที่สังเกตได้ เช่น มันดูเหมือนของจริงเลยนะ มันแล้ว มันน่าเกลียดจริง ๆ เป็นต้น เนื่องจากกระบวนการของกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นในครั้งนี้มีการส่งเสริมการรับรู้ความจริงในเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีต สิ่งรอบตัว ได้แก่ ศิลปะในผนังถ้า ใบบน ใบบน และใบบน อีกทั้งส่งเสริมเรื่องเทคนิคทางศิลปะของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคภาพพิมพ์ฉลุ (Stencil) การปะติด การเขียนเส้น และการปั้น ทั้งการฟัง และการมีส่วนร่วมให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงทำให้เข้าใจเทคนิคและความเหมาะสมในการสร้างงานศิลปะของศิลปินมากขึ้น ในการเรียนการสอนเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนมีการเปิดโอกาสให้เด็กประถมศึกษาสัมผัสสื่อของจริง การสร้างงานเลียนแบบเหมือนจริง เด็กประถมศึกษาจึงค่อนข้างยึดติดกับความสมจริง

ภาพรวมของการนำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นในด้านการกระตุ้นพัฒนาการทางปัญญา พัฒนาการทางอารมณ์ และพัฒนาการทางสังคม (Szubielska, 2018) ที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ในกรอบแนวคิดการวิจัยในบทที่ 1 หลังจากที่ทำกิจกรรมทุกกิจกรรมไปใช้พบว่าสามารถกระตุ้นพัฒนาการเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นได้ดังนี้

1. พัฒนาการทางปัญญา ได้แก่ กระบวนการที่让孩子ประถมศึกษาได้ใช้ความคิด ความรู้ ประสบการณ์เดิม ในการสร้างสรรค์ผลงาน เด็กได้ใช้กระบวนการคิดและจินตนาการว่าจะ

สร้างสรรค์งานอะไร สร้างสรรค์อย่างไร มีการวางแผนตลอดการทำกิจกรรม สามารถสังเกตได้ตอนที่เด็กประถมศึกษาพูดออกมาว่าสร้างสรรค์สิ่งนี้จากอะไร มีแนวคิดที่มาอย่างไร เป็นต้น

2. พัฒนาการทางอารมณ์ได้แก่ กระบวนการที่ครูใช้สุนทรียวัตถุในการกระตุ้นพหุประสาทสัมผัสของเด็กประถมศึกษา เช่น ดนตรี ผลงานศิลปะ เป็นต้น เด็กจะมีการแสดงออกทางร่างกายที่สังเกตได้อย่างชัดเจน เช่น สายหัวไปตามจังหวะดนตรี หัวเราะเมื่อสัมผัสผลงานตัวละครนิทานใบไม้ เป็นต้น ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ทำให้เด็กประถมศึกษาเกิดความภาคภูมิใจและมีความสุขในขณะร่วมกิจกรรมฯ ซึ่งเด็กประถมศึกษามีการแสดงออกทางคำพูดและสีหน้าว่ามีความสุข

3. พัฒนาการทางสังคม ได้แก่ กระบวนการทำงานศิลปะ กระบวนการนำเสนอ มีการอธิบายผลงานให้เพื่อนฟัง เล่าความรู้สึกที่เกิดขึ้น ทุกคนในชั้นเรียนตั้งใจฟัง รวมถึงชื่นชมผลงานเพื่อน เป็นการส่งเสริมความภาคภูมิใจในตนเอง และการยอมรับของสังคม ซึ่งกระบวนการเหล่านี้สามารถพัฒนาไปได้พร้อม ๆ กัน และไม่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างสิ้นเชิง และแม้ว่าผู้วิจัยจัดกิจกรรมทั้งออนไซต์และออนไลน์กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่ได้พัฒนาขึ้นนี้ยังคงกระตุ้นพัฒนาการทั้ง 3 ด้านที่ได้กล่าวมาอย่างครบถ้วน

ในสถานการณ์โควิดที่ดำเนินมาอย่างยาวนาน ผู้วิจัยได้ปรับใช้กิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นเป็นแบบออนไลน์ ให้สอดคล้องกับการปรับตัวของโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ ที่มีการจัดการเรียนการสอนทุกวิชาเป็นรูปแบบออนไลน์ผ่านกลุ่มไลน์ รวมถึงมีการส่งอุปกรณ์การเรียน และส่งเอกสารไปให้เด็กด้วย ผู้ปกครองมีบทบาทในการช่วยเหลือเด็กตลอดกระบวนการเรียนออนไลน์ที่บ้าน ขณะเดียวกันยังพบปัญหาเรื่องความพร้อมของอุปกรณ์ และอินเทอร์เน็ตของเด็ก 10% ทำให้เด็กเหล่านั้นไม่ได้เรียนออนไลน์ (กฤษฎา ศุภวรรธนะกุล, 2564)

ผู้วิจัยพบว่าการทำกิจกรรมแบบออนไลน์ในครั้งนี้ พบข้อดี คือ เด็กได้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้ปกครอง ผู้ปกครองมีส่วนช่วยสำคัญในการเติมเต็มประสบการณ์ ช่วยอธิบายขั้นตอนการทำงานให้เด็กเข้าใจมากขึ้น และช่วยจัดหาอุปกรณ์ ส่วนข้อจำกัดในการทำกิจกรรมแบบออนไลน์ คือ เวลาการเรียนออนไลน์ที่ทางโรงเรียนจัดให้แต่ละวิชาเหลือเพียงคาบละ 40 นาที จากเวลาเรียนในห้องเรียนจริง 50 นาที ทำให้ผู้วิจัยต้องปรับลดเวลาในบางกระบวนการ เช่น การนำเข้าสู่บทเรียน เป็นต้น อีกทั้งพบปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ต เสี่ยงรบกวนที่ควบคุมไม่ได้ รวมถึงต้องสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังการทำกิจกรรมต้องนำมาสัมภาษณ์ในคาบเรียน รวมถึงเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นส่วนมากใช้อุปกรณ์มือถือเรียนออนไลน์และใช้งานด้วยตนเองไม่ได้ แอปพลิเคชันมือถือที่เด็กใช้เรียนศิลปะ คือ ไลน์ เนื่องจากเด็กและผู้ปกครองเข้าถึงได้ง่ายที่สุด

จุดแข็งและจุดอ่อนของกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

1. จุดแข็ง

1.1 การนำกระบวนการ ADDIE Model มาใช้ในการพัฒนากิจกรรมศิลปะฯ ทำให้มีความเป็นขั้นตอนสามารถตรวจสอบ สรุปผล และทำความเข้าใจได้

1.2 กิจกรรมศิลปะฯมีการใช้สถานที่ สถานการณ์ วิธีการสอนที่มีความแตกต่างจากชั้นเรียนศิลปะปกติ ทำให้เด็กเกิดความตื่นตัว และมีความสนใจต่อกระบวนการต่าง ๆ ในกิจกรรม

2. จุดอ่อน

การออกแบบกิจกรรมยังไม่สอดคล้องกับเวลาในบริบทชั้นเรียนจริง จึงต้องปรับลดเวลาในบางขั้นตอนของกิจกรรม

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ควรมีการนำแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นไปออกแบบกิจกรรมศิลปะโดยใช้หลักสูตรแกนกลางวิชาศิลปะจนครบทุกตัวชี้วัด เพื่อให้ครูศิลปะสามารถนำไปสอนเด็กที่บกพร่องทางการเห็นได้ตลอดทั้งปี

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นที่มีการใช้ดนตรี เป็นสื่อหลักในการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์

2. ควรมีการพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นในช่วงชั้นอื่น ๆ เช่น ปฐมวัย และมัธยม เพื่อให้เด็กประถมศึกษาได้รับการพัฒนาประสบการณ์สุนทรีย์อย่างต่อเนื่อง

3. ควรมีการพัฒนากิจกรรมศิลปะที่นำไปใช้สำหรับการสอนเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นแบบออนไลน์ เพื่อให้สามารถนำไปปรับใช้กับการศึกษานอกระบบ การเรียนที่บ้าน และสถานการณ์ฉุกเฉินอื่น ๆ และอาจเพิ่มบทบาทของผู้ปกครองในการดำเนินกิจกรรมด้วย



ภาคผนวก ก

การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามกระบวนการ ADDIE MODEL

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ประกอบด้วย

1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น
2. แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์
3. รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม
4. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น
5. แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

กระบวนการพัฒนากิจกรรมเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บพร่องทางการเห็น
จากแผนภูมิกระบวนการทำวิจัย จำแนกตามกระบวนการ ADDIE MODEL

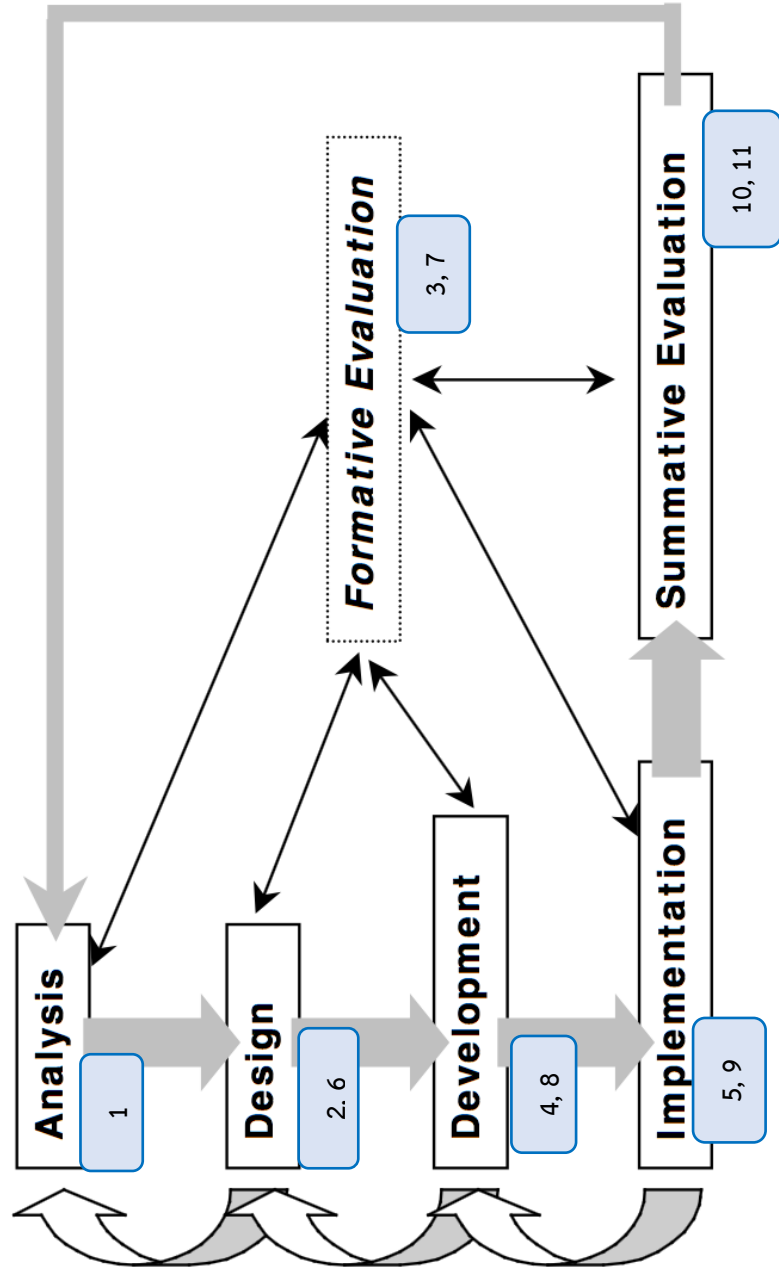
ตารางที่ 19 กระบวนการพัฒนากิจกรรมตาม ADDIE MODEL

กระบวนการ ADDIE MODEL	ลำดับการดำเนินงาน	การดำเนินงาน	ผลลัพธ์
A – Analyze: การวิเคราะห์	1	ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	กรอบแนวคิดการวิจัย 1. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2. ธรรมชาติของผู้เรียน 3. บริบทการเรียนรู้ 4. เป้าหมายของการเรียนการสอน 5. การจัดเรียนการสอน 6. วัตถุประสงค์การเรียนรู้
D – Design: การออกแบบการออกแบบ	2	พัฒนาเครื่องมือวิจัยระยะที่ 1	แบบสัมภาษณ์การสังเกตกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น
	6	พัฒนาเครื่องมือวิจัยระยะที่ 2	1. แผนการจัดการกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะ 2. รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม 3. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น 4. แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

กระบวนกร ADDIE MODEL	ลำดับการดำเนินงาน	การดำเนินงาน	ผลลัพธ์
D – Develop: การพัฒนา	4	ตรวจจรรยาวิสัยในคน ครั้งที่ 1	ผ่านการตรวจจรรยาวิสัยในคน ครั้งที่ 1 แบบลดขั้นตอน 1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น
	8	ตรวจจรรยาวิสัยในคน ครั้งที่ 2	ผ่านการตรวจจรรยาวิสัยในคน ครั้งที่ 2 แบบเต็มขั้นตอน 1. แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ 2. รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม 3. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น 4. แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น
I – Implement: การนำไปใช้	5	สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	แนวทางการสร้างกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์
E – Evaluation: การประเมินผล	3	ประเมิน Formative เครื่องมือวิจัย ครั้งที่ 1	นำกิจกรรมไปใช้กับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น และเก็บข้อมูลประสบการณ์สุนทรีย์ที่เกิดขึ้น คุณภาพเครื่องมือวิจัย ครั้งที่ 1 1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

กระบวนการ ADDIE MODEL	ลำดับการดำเนินงาน	การดำเนินงาน	ผลลัพธ์
E – Evaluation: การประเมินผล (ต่อ)	7	ประเมิน Formative เครื่องมือวิจัย ครั้งที่ 2	<p>คุณภาพเครื่องมือวิจัย ครั้งที่ 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แผนการจัดการกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะ 2. รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม 3. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาก่อนที่บกร่องทางการเห็น 4. แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาก่อนที่บกร่องทางการเห็น
	10	ประเมิน Summative	ประสบการณ์สุนทรียะของเด็กที่ได้รับการจัดการศิลปะที่พัฒนาขึ้น
	11	สรุปและอภิปรายผล	<p>สรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาก่อนที่บกร่องทางการเห็น 2. กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาก่อนที่บกร่องทางการเห็นที่พัฒนาขึ้น

จากตารางข้างต้นสามารถนำหมายเลขลำดับการดำเนินงาน 1-11 จากตาราง 19 มาใส่ตามกระบวนการ ADDIE MODEL ได้เป็นภาพ ดังนี้



ภาพที่ 13 ลำดับการดำเนินงานตามกระบวนการ ADDIE Model

ที่มา: Botturi (2003)

ภาคผนวก ข
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ อย่างน้อย 5 ปี ได้แก่

1.1 ครูภรณ์รัชต์ บุญมาก ครูสอนศิลปะโรงเรียน

2. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกระบบโรงเรียน มีประสบการณ์การจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็น อย่างน้อย 5 ปี

2.1 รองศาสตราจารย์ ดร. ทักษิณา พิพิธกุล อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

3. ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียะ เป็นอาจารย์ผู้สอนรายวิชาเกี่ยวกับสุนทรียะในระดับอุดมศึกษาหรือนักวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับสุนทรียะ อย่างน้อย 5 ปี

3.1 อาจารย์สุชาติ ทองสีมา อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร





ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยจากการประเมินความสอดคล้องความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน กำหนดการแปลผล คือ ข้อที่มีคะแนนคุณภาพ 0.67 ขึ้นไปนับเป็นข้อที่ผ่านเกณฑ์คุณภาพ และสามารถนำไปใช้ได้

เครื่องมือวิจัยระยะที่ 1 คือ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น เครื่องมือฉบับนี้ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ

ส่วนที่ 2 ใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกระบบโรงเรียน

ส่วนที่ 3 ใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียศาสตร์

ส่วนที่ 1 ใช้สัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียน เฉพาะความพิการ จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ อย่างน้อย 5 ปี

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ย IOC	ข้อเสนอแนะ
1. ข้อคำถามเกี่ยวกับการทำกิจกรรมศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น		
1.1 วัตถุประสงค์หลักในการทำกิจกรรมศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น	1	- ควรพิจารณาเรื่องระดับการมองเห็น และประสบการณ์ก่อนการมองไม่เห็นเพิ่มเติม
1.2 หลักการสำคัญที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็น	1	- ควรพิจารณาเรื่องระดับการมองเห็น และประสบการณ์ก่อนการมองไม่เห็นเพิ่มเติม
1.3 วิธีการที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็น	1	- เพิ่มวิธีการและขั้นตอน - เพิ่มสถานที่
1.4 สื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็น	1	- เพิ่มสื่อบุคคล ผู้ที่ร่วมทำกิจกรรมกับเด็กโดยตรง
1.5 เวลา และความถี่ที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมศิลปะแต่ละครั้ง	1	- ระยะเวลา
1.6 วิธีการสร้างประสบการณ์ตรงสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น	1	-
1.7 วิธีการสร้างความสนใจ/ ดึงดูดความสนใจต่อกิจกรรมศิลปะ	1	-
1.8 วิธีการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ที่จะได้รับในกิจกรรมหรือประสบการณ์ใหม่	1	- ควรพิจารณาเรื่องระดับการมองเห็น และประสบการณ์ก่อนการมองไม่เห็นเพิ่มเติม

ข้อความคำถาม	ค่าเฉลี่ย IOC	ข้อเสนอแนะ
2. ข้อคำถามเกี่ยวกับการสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น		
<p>2.1 ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่ใช้ในการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างอารมณ์ต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - อารมณ์สุนทรียะทั่วไป (เช่น ความรู้สึกสวย ชอบ, หลงใหล, รั้าใจ, น่ากลัว, มีเสน่ห์ดึงดูด, คิดถึง) - อารมณ์น่าพอใจ (เช่น สุขใจ, ตลกขบขัน, มีชีวิตชีวา, ผ่อนคลาย) - อารมณ์ทางญาณวิทยา (เช่น ประหลาดใจ, สนใจ, ท้าทายทางปัญญา, เข้าใจลึกซึ้ง) - อารมณ์ทางลบ (เช่น ความรู้สึกน่าเกลียด, น่าเบื่อ, สับสน, โกรธ, ไม่สบายใจ, เศร้า) 	1	<ul style="list-style-type: none"> - เปลี่ยนจากคำว่าอารมณ์สุนทรียะ เป็น ประสบการณ์สุนทรียะ - ย้ายเรื่องอารมณ์สุนทรียะด้านบวก และด้านลบเข้ามาให้ต่อเนื่องกัน - อารมณ์สุนทรียะทั่วไป เช่น ความรู้สึกสวย เด็กที่บกพร่องทางการเห็น (ตาบอดสนิท) จะจินตนาการ หรือมีโนภาพความรู้สึกสวยยาก แต่ถ้าใช้กับความ รู้สึกสวยงามได้ - ผู้สัมภาษณ์ต้องเตรียมอธิบาย และยกตัวอย่างคำเหล่านี้แก่กลุ่มตัวอย่าง
3. ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะหรือสถานการณ์ที่ทำให้เกิดสุนทรียภาพ ตามทฤษฎีของพาร์สัน (1987)		
ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism)		
<p>พัฒนาการระดับ ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) จะเน้นเรื่องราวเป็นสำคัญ, จัดระเบียบความคิดที่ผลงานศิลปะนำเสนอออกมา แล้วแสดงอารมณ์ออกมาให้เห็นผ่านท่าทางหรือคำอุปมา, เน้นเรื่องความเหมือนจริง, เด็กรู้จักมองเกี่ยวกับตัวศิลปินในเรื่องทักษะ ความอดทน และความใส่ใจในการสร้างงานศิลปะ, เด็กตัดสินความสวยงาม ความเหมือนจริง และทักษะของศิลปิน, คำพูดที่สังเกตได้ เช่น มันดูเหมือนของจริงเลยนะ มันน่าเกลียดจริง ๆ เป็นต้น</p>		
3.1 เด็กรับรู้เนื้อหาเรื่องราวในงานศิลปะ	1	- เพิ่มแนวความคิด
3.2 เด็กรับรู้ความเหมือนจริงในงานศิลปะ	1	- นิยามคำว่าเหมือนจริงให้มี ความสัมพันธ์กับธรรมชาติของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น
3.3 เด็กรับรู้ความงามในงานศิลปะ	1	-

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ย IOC	ข้อเสนอแนะ
3.4 เด็กรับรู้ทักษะ ความอดทน และความใส่ใจของศิลปินในง ศิลปะ	1	- ปรับเป็นความเชี่ยวชาญด้าน เทคนิคทางศิลปะของศิลปิน
4. ข้อคำถามอื่น ๆ		
4.1 วิธีการประเมินผลหลังทำกิจกรรมศิลปะ	1	- ปรับเป็นการประเมินผลก่อน และ หลังทำกิจกรรมศิลปะ
4.2 ข้อควรระวังในการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็น	1	- เปลี่ยนคำว่า การสอนศิลปะ เป็น การจัดกิจกรรมศิลปะ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นส่วนมากจะบูรณาการมาจากการเรียนการสอนจากหลักสูตรรายวิชาศิลปะของเด็กปกติ กิจกรรมส่วนมากจะเน้นกิจกรรมการสัมผัส การหยิบจับ ในเด็กที่มีความบกพร่องทางการเห็น(ตาบอดสนิท) และเด็กที่มองเห็นเลือนรางจะใช้กิจกรรมคล้ายกับเด็กปกติ แต่เน้นเรื่องอุปกรณ์ การใช้สี กระดาษ กิจกรรมใช้เส้น สี ของภาพที่ชัดเจน ขึ้นอยู่กับความบกพร่องของเด็ก
- ข้อ 3.2 เด็กที่บกพร่องทางการเห็นต้องเคยสัมผัสวัตถุจริง ที่เป็นต้นแบบของงานศิลปะมาก่อน
- ในข้อคำถามแต่ละหมวด ควรเพิ่มประเด็นเรื่อง ระดับการมองเห็น และประสบการณ์ก่อนการมองไม่เห็นเข้าไปด้วย จะทำให้ การตั้งเป้าหมายและการวัดผลเรื่องการรับรู้ง่ายขึ้น
- ปรับข้อคำถามให้เป็นประโยคคำถาม

ส่วนที่ 2 ใช้สัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอก
ระบบโรงเรียน จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์การจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็น
อย่างน้อย 5 ปี

ข้อความ	ค่าเฉลี่ย IOC	ข้อเสนอแนะ
1. ข้อความเกี่ยวกับการทำกิจกรรมศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น		
1.1 วัตถุประสงค์หลักในการทำกิจกรรมศิลปะของเด็กที่ บกพร่องทางการเห็น	1	- ควรพิจารณาเรื่องระดับการ มองเห็น และประสบการณ์ก่อนการ มองไม่เห็นเพิ่มเติม
1.2 หลักการสำคัญที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะเด็กที่ บกพร่องทางการเห็น	1	- ควรพิจารณาเรื่องระดับการ มองเห็น และประสบการณ์ก่อนการ มองไม่เห็นเพิ่มเติม
1.3 วิธีการที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะเด็กที่บกพร่อง ทางการเห็น	1	- เพิ่มวิธีการและขั้นตอน - เพิ่มสถานที่
1.4 สื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะเด็กที่ บกพร่องทางการเห็น	1	- เพิ่มสื่อบุคคล ผู้ที่ร่วมทำกิจกรรม กับเด็กโดยตรง
1.5 เวลา และความถี่ที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมศิลปะ แต่ละครั้ง	1	-
1.6 วิธีการสร้างประสบการณ์ตรงสำหรับเด็กที่บกพร่อง ทางการเห็น	1	-
1.7 วิธีการสร้างความสนใจ/ ดึงดูดความสนใจต่อกิจกรรม ศิลปะ	1	-
1.8 วิธีการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ที่จะ ได้รับในกิจกรรมหรือประสบการณ์ใหม่	1	- ควรพิจารณาเรื่องระดับการ มองเห็น และประสบการณ์ก่อนการ มองไม่เห็นเพิ่มเติม

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ย IOC	ข้อเสนอแนะ
2. ข้อคำถามเกี่ยวกับการสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น		
<p>2.1 ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่ใช้ในการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างอารมณ์ต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - อารมณ์สุนทรียะทั่วไป (เช่น ความรู้สึกสวย ชอบ, หลงใหล, เร้าใจ, น่ากลัว, มีเสน่ห์ดึงดูด, คิดถึง) - อารมณ์น่าพอใจ (เช่น สุขใจ, ตลกขบขัน, มีชีวิตชีวา, ผ่อนคลาย) - อารมณ์ทางญานวิทยา (เช่น ประหลาดใจ, สนใจ, ทำทหายทางปัญญา, เข้าใจลึกซึ้ง) - อารมณ์ทางลบ (เช่น ความรู้สึกน่าเกลียด, น่าเบื่อ, สับสน, โกรธ, ไม่สบายใจ, เศร้า) 	1	<ul style="list-style-type: none"> - เปลี่ยนจากคำว่าอารมณ์สุนทรียะ เป็น ประสบการณ์สุนทรียะ - ย้ายเรื่องอารมณ์สุนทรียะด้านบวกและด้านลบเข้ามาให้ต่อเนื่องกัน - อารมณ์สุนทรียะทั่วไป เช่น ความรู้สึกสวย เด็กที่บกพร่องทางการเห็น (ตาบอดสนิท) จะจินตนาการ หรือมีโนภาพความรู้สึกสวยยาก แต่ถ้าใช้กับความรู้สึกสวยงามได้
<p>3. ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะหรือสถานการณ์ที่ทำให้เกิดสุนทรียภาพ ตามทฤษฎีของพาร์สัน (1987) ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism)</p> <p>พัฒนาการระดับ ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) จะเน้นเรื่องราวเป็นสำคัญ, จัดระเบียบความคิดที่ผลงานศิลปะนำเสนอออกมา แล้วแสดงอารมณ์ออกมาให้เห็นผ่านท่าทางหรือคำอุปมา, เน้นเรื่องความเหมือนจริง, เด็กรู้จักมองเกี่ยวกับตัวศิลปินในเรื่องทักษะ ความอดทน และความใส่ใจในการสร้างงานศิลปะ, เด็กตัดสินใจความสวยงาม ความเหมือนจริง และทักษะของศิลปิน, คำพูดที่สังเกตได้ เช่น มันดูเหมือนของจริงเลยนะ มันน่าเกลียดจริง ๆ เป็นต้น</p>		
3.1 เด็กรับรู้เนื้อหาเรื่องราวในงานศิลปะ	1	- เพิ่มแนวความคิด
3.2 เด็กรับรู้ความเหมือนจริงในงานศิลปะ	1	- นิยามคำว่าเหมือนจริงให้มีความสัมพันธ์กับธรรมชาติของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น
3.3 เด็กรับรู้ความงามในงานศิลปะ	1	-
3.4 เด็กรับรู้ทักษะ ความอดทน และความใส่ใจของศิลปินในศิลปะ	1	- ปรับเป็นความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคทางศิลปะของศิลปิน

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ย IOC	ข้อเสนอแนะ
4. ข้อคำถามอื่น ๆ		
4.1 วิธีการประเมินผลหลังทำกิจกรรมศิลปะ	1	- ปรับเป็นการประเมินผลก่อน และ หลังทำกิจกรรมศิลปะ
4.2 ข้อควรระวังในการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็น	1	- เปลี่ยนคำว่า การสอนศิลปะ เป็น การจัดกิจกรรมศิลปะ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- ในข้อคำถามแต่ละหมวด ควรเพิ่มประเด็นเรื่อง ระดับการมองเห็น และประสบการณ์ก่อนการมองไม่เห็นเข้าไปด้วย จะทำให้การตั้งเป้าหมายและการวัดผลเรื่องการรับรู้ง่ายขึ้น
- ปรับข้อคำถามให้เป็นประโยคคำถาม



ส่วนที่ 3 ใช้สัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียศาสตร์ เป็นอาจารย์ผู้สอนรายวิชาเกี่ยวกับสุนทรียะในระดับอุดมศึกษาหรือนักวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับสุนทรียะอย่างน้อย 5 ปี

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ย IOC	ข้อเสนอแนะ
1. ข้อคำถามเกี่ยวกับประสบการณ์สุนทรียะ		
1.1 วัตถุประสงค์หลักในการสร้างประสบการณ์สุนทรียะ	1	- ให้ขอคำแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักทฤษฎีแนวคิดที่ควรนำมาใช้เป็นเกณฑ์ หรือแนวทางการประเมินนอกเหนือจากเอกสารที่ผู้วิจัยได้ไปศึกษามาแล้ว
1.2 หลักการสำคัญในการสร้างประสบการณ์สุนทรียะ	1	-
1.3 วิธีการและตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่ใช้ในการสร้างประสบการณ์สุนทรียะในแต่ละประสาทสัมผัส (ตา หู จมูก ลิ้น สัมผัส)	1	- เพิ่มคำถามเรื่องขั้นตอน
1.4 วิธีการสร้างความสนใจ/ ดึงดูดความสนใจต่อกิจกรรมศิลปะ	1	-
1.5 วิธีการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ที่จะได้รับในกิจกรรมหรือประสบการณ์ใหม่	1	-
1.6 วิธีการสร้างการวิเคราะห์ และตีความข้อมูลที่ได้รับจากประสบการณ์ศิลปะเพื่อนำไปสู่ประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี	1	-
2. ข้อคำถามเกี่ยวกับการสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น		
2.1 ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่ใช้ในการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างอารมณ์ต่อไปนี้ - อารมณ์สุนทรียะทั่วไป (เช่น ความรู้สึกสวย ชอบ, หลงใหล, ไร่ใจ, น่ากลัว, มีเสน่ห์ดึงดูด, คิดถึง) - อารมณ์น่าพอใจ (เช่น สุขใจ, ตลกขบขัน, มีชีวิตชีวา, ผ่อนคลาย) - อารมณ์ทางญาณวิทยา (เช่น ประหลาดใจ, สนใจ, ทำทายทางปัญญา, เข้าใจลึกซึ้ง) - อารมณ์ทางลบ (เช่น ความรู้สึกน่าเกลียด, น่าเบื่อ, สับสน, โกรธ, ไม่สบายใจ, เศร้า)	1	- เปลี่ยนจากคำว่าอารมณ์สุนทรียะ เป็น ประสบการณ์สุนทรียะ - ย้ายเรื่องอารมณ์สุนทรียะด้านบวก และด้านลบเข้ามาให้ต่อเนื่องกัน

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ย IOC	ข้อเสนอแนะ
3. ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะหรือสถานการณ์ที่ทำให้เกิดสุนทรียภาพ ตามทฤษฎีของพาร์สัน (1987)		
ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism)		
พัฒนาการระดับ ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) จะเน้นเรื่องราวเป็นสำคัญ, จัดระเบียบความคิดที่ผลงานศิลปะนำเสนอออกมา แล้วแสดงอารมณ์ออกมาให้เห็นผ่านท่าทางหรือคำอุปมา, เน้นเรื่องความเหมือนจริง, เด็กรู้จักมองเกี่ยวกับตัวศิลปินในเรื่องทักษะ ความอดทน และความใส่ใจในการสร้างงานศิลปะ, เด็กตัดสินความสวยงาม ความเหมือนจริง และทักษะของศิลปิน, คำพูดที่สังเกตได้ เช่น มันดูเหมือนของจริงเลยนะ มันน่าเกลียดจริง ๆ เป็นต้น		
3.1 เด็กรับรู้เนื้อหาเรื่องราวในงานศิลปะ	1	- เพิ่มแนวความคิด
3.2 เด็กรับรู้ความเหมือนจริงในงานศิลปะ	1	- นิยามคำว่าเหมือนจริงให้มีความสัมพันธ์กับธรรมชาติของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น
3.3 เด็กรับรู้ความงามในงานศิลปะ	1	-
3.4 เด็กรับรู้ทักษะ ความอดทน และความใส่ใจของศิลปินในงานศิลปะ	1	- ปรับเป็นความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคทางศิลปะของศิลปะ
4. ข้อคำถามเกี่ยวกับการประเมินประสบการณ์ทางสุนทรียะ และอื่น ๆ		
4.1 วิธีการสังเกตการแสดงผลประสบการณ์สุนทรียะเป็นอย่างไร สังเกตได้อย่างไร	1	-
4.2 การประเมินประสบการณ์ทางสุนทรียะใช้วิธี และเครื่องมืออะไร	1	-
4.3 อุปสรรคหรือสิ่งที่ขัดขวางการเกิดประสบการณ์สุนทรียะคืออะไร	1	-

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- ปรับข้อคำถามให้เป็นประโยคคำถาม
- เพิ่มข้อคำถามเกี่ยวกับการใช้สื่อ และวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างประสบการณ์สุนทรียะ จะทำให้ออกแบบกิจกรรมง่ายขึ้น

ภาคผนวก ง

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์
สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

1. ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ
2. ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกระบบโรงเรียน
3. ด้านสุนทรียศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เครื่องมือ
แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

สำหรับสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียน เฉพาะความพิการ จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ อย่างน้อย 5 ปี

จุดประสงค์ของเครื่องมือ

เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น



แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น			
จุดประสงค์	เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น		
วิธีใช้งาน	ผู้วิจัยใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียน เฉพาะความพิการ		
ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ			
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ			
ตำแหน่ง		หน่วยงาน	
ประสบการณ์การทำงานในด้านที่เกี่ยวข้อง (ปี)			
1. ข้อคำถามเกี่ยวกับการทำกิจกรรมศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น			
1.1 วัตถุประสงค์หลักในการทำกิจกรรมศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นแต่ละประเภทคืออะไร			
- เด็กตาบอดสนิท:			
- เด็กมองเห็นเลือนราง:			
- เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด:			
- เด็กที่ตาบอดภายหลัง:			
1.2 หลักการสำคัญที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในแต่ละประเภทเป็นอย่างไร			
- เด็กตาบอดสนิท:			
- เด็กมองเห็นเลือนราง:			
- เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด:			
- เด็กที่ตาบอดภายหลัง:			
1.3 วิธีการที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในแต่ละประเภทเป็นอย่างไร			
- เด็กตาบอดสนิท:			
- เด็กมองเห็นเลือนราง:			
- เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด:			
- เด็กที่ตาบอดภายหลัง:			
1.4 สื่อ วัสดุอุปกรณ์ และสื่อบุคคลที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นควรมีลักษณะอย่างไร			
- เด็กตาบอดสนิท:			
- เด็กมองเห็นเลือนราง:			
- เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด:			
- เด็กที่ตาบอดภายหลัง:			
1.5 ระยะเวลา ความถี่ และสถานที่ ที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมศิลปะแต่ละครั้งควรเป็นอย่างไร			

<p>1.6 วิธีการสร้างประสบการณ์ตรงสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นแต่ละประเภทเป็นอย่างไร</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กตาบอดสนิท: - เด็กมองเห็นเลือนราง: - เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด: - เด็กที่ตาบอดภายหลัง:
<p>1.7 วิธีการสร้างความสนใจ/ ดึงดูดความสนใจต่อกิจกรรมศิลปะสามารถทำได้อย่างไร</p>
<p>1.8 วิธีการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ที่จะได้รับในกิจกรรมหรือประสบการณ์ใหม่</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กตาบอดสนิท: - เด็กมองเห็นเลือนราง: - เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด: - เด็กที่ตาบอดภายหลัง:
<p>1.9 ทักษะทางศิลปะที่เหมาะสมกับวัยของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นที่อยู่ในช่วงประถมศึกษาได้แก่อะไรบ้าง</p>
<p>2. ข้อคำถามเกี่ยวกับการสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น</p>
<p>2.1 ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่ใช้ในการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะต่อไปนี้</p>
<p>อารมณ์สุนทรียะทั่วไป (เช่น ความรู้สึกสวย ชอบ, หลงใหล, เร้าใจ, น่ากลัว, มีเสน่ห์ดึงดูด, คิดถึง)</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กตาบอดสนิท: - เด็กมองเห็นเลือนราง: - เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด: - เด็กที่ตาบอดภายหลัง:
<p>อารมณ์ทางลบ (เช่น ความรู้สึกน่าเกลียด, น่าเบื่อ, สับสน, โกรธ, ไม่สบายใจ, เศร้า)</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กตาบอดสนิท: - เด็กมองเห็นเลือนราง: - เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด: - เด็กที่ตาบอดภายหลัง:
<p>อารมณ์น่าพอใจ (เช่น สุขใจ, ตลกขบขัน, มีชีวิตชีวา, ผ่อนคลาย)</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กตาบอดสนิท: - เด็กมองเห็นเลือนราง: - เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด:

- เด็กที่ตาบอดภายหลัง:
<p>อารมณ์ทางญาณวิทยา (เช่น ประหลาดใจ, สนใจ, ทำทนายทางปัญญา, เข้าใจลึกซึ้ง)</p> <p>- เด็กตาบอดสนิท:</p> <p>- เด็กมองเห็นเลือนราง:</p> <p>- เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด:</p> <p>- เด็กที่ตาบอดภายหลัง:</p>
<p>3. ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะหรือสถานการณ์ที่ทำให้เกิดสุนทรียภาพ ตามทฤษฎีของพาร์สัน (1987)</p> <p>ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism)</p> <p>พัฒนาการระดับ ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) จะเน้นเรื่องราวเป็นสำคัญ, จัดระเบียบความคิดที่ผลงานศิลปะนำเสนอออกมา แล้วแสดงอารมณ์ออกมาให้เห็นผ่านท่าทางหรือคำอุปมา, เน้นเรื่องความเหมือนจริง, เด็กรู้จักมองเกี่ยวกับตัวศิลปินในเรื่องทักษะ ความอดทน และความใส่ใจในการสร้างงานศิลปะ, เด็กตัดสินความสวยงาม ความเหมือนจริง และทักษะของศิลปิน, คำพูดที่สังเกตได้ เช่น มันทูเหมือนของจริงเลยนะ มันน่าเกลียดจริง ๆ เป็นต้น</p>
<p>3.1 วิธีที่ทำให้เด็กรับรู้เนื้อหาเรื่องราว และแนวความคิดในงานศิลปะสามารถทำได้อย่างไร</p>
<p>3.2 วิธีที่ทำให้เด็กรับรู้ความเหมือนจริงในงานศิลปะสามารถทำได้อย่างไร</p> <p>(ความเหมือนจริงของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นเกิดจากประสบการณ์ตรงที่ได้สัมผัสกับวัตถุจริงกับวัตถุปลอม และนำไปเปรียบเทียบกัน)</p>
<p>3.3 วิธีที่ทำให้เด็กรับรู้ความงามในงานศิลปะทำได้อย่างไร</p> <p>(เด็กที่บกพร่องทางการเห็นใช้การรับรู้ความงามจากการสัมผัสเป็นหลัก และการอธิบายของครู และตัดสินว่าสิ่งใดงามไม่งามจากการเชื่อมโยงกับความชื่นชอบ และประสบการณ์เดิมที่มีต่อสิ่งนั้น)</p>
<p>3.4 เด็กรับรู้ได้อย่างไรว่าศิลปินมีความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์งานศิลปะ</p>
<p>4. ข้อคำถามอื่น ๆ</p>
<p>4.1 การวิธีการประเมินผลก่อน ระหว่าง และหลังทำกิจกรรมศิลปะทำได้อย่างไร</p>

4.2 ข้อควรระวังในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีอะไรบ้าง	
ผู้สัมภาษณ์	สัมภาษณ์เมื่อ



เครื่องมือ
แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

สำหรับสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอก
ระบบโรงเรียน จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์การจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทาง
การเห็น อย่างน้อย 5 ปี

จุดประสงค์ของเครื่องมือ

เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่อง
ทางการเห็น



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น			
จุดประสงค์	เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น		
วิธีใช้งาน	ผู้วิจัยใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกโรงเรียนเฉพาะความพิการ		
ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ			
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ			
ตำแหน่ง		หน่วยงาน	
ประสบการณ์การทำงานในด้านที่เกี่ยวข้อง (ปี)			
1. ข้อคำถามเกี่ยวกับการทำกิจกรรมศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น			
1.1 วัตถุประสงค์หลักในการทำกิจกรรมศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นแต่ละประเภทคืออะไร			
- เด็กตาบอดสนิท:			
- เด็กมองเห็นเลือนราง:			
- เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด:			
- เด็กที่ตาบอดภายหลัง:			
1.2 หลักการสำคัญที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในแต่ละประเภทเป็นอย่างไร			
- เด็กตาบอดสนิท:			
- เด็กมองเห็นเลือนราง:			
- เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด:			
- เด็กที่ตาบอดภายหลัง:			
1.3 วิธีการที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในแต่ละประเภทเป็นอย่างไร			
- เด็กตาบอดสนิท:			
- เด็กมองเห็นเลือนราง:			
- เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด:			
- เด็กที่ตาบอดภายหลัง:			
1.4 สื่อ วัสดุอุปกรณ์ และสื่อบุคคลที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นควรมีลักษณะอย่างไร			
- เด็กตาบอดสนิท:			
- เด็กมองเห็นเลือนราง:			
- เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด:			
- เด็กที่ตาบอดภายหลัง:			
1.5 ระยะเวลา ความถี่ และสถานที่ ที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมศิลปะแต่ละครั้งควรเป็นอย่างไร			

<p>1.6 วิธีการสร้างประสบการณ์ตรงสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นแต่ละประเภทเป็นอย่างไร</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กตาบอดสนิท: - เด็กมองเห็นเลือนราง: - เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด: - เด็กที่ตาบอดภายหลัง:
<p>1.7 วิธีการสร้างความสนใจ/ ดึงดูดความสนใจต่อกิจกรรมศิลปะสามารถทำได้อย่างไร</p>
<p>1.8 วิธีการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ที่จะได้รับในกิจกรรมหรือประสบการณ์ใหม่</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กตาบอดสนิท: - เด็กมองเห็นเลือนราง: - เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด: - เด็กที่ตาบอดภายหลัง:
<p>2. ข้อคำถามเกี่ยวกับการสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น</p>
<p>2.1 ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่ใช้ในการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะต่อไปนี้</p> <p>อารมณ์สุนทรียะทั่วไป (เช่น ความรู้สึกสวย ชอบ, หลงใหล, รั้าใจ, น่ากลัว, มีเสน่ห์ดึงดูด, คิดถึง)</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กตาบอดสนิท: - เด็กมองเห็นเลือนราง: - เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด: - เด็กที่ตาบอดภายหลัง:
<p>อารมณ์ทางลบ (เช่น ความรู้สึกน่าเกลียด, น่าเบื่อ, สับสน, โกรธ, ไม่สบายใจ, เศร้า)</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กตาบอดสนิท: - เด็กมองเห็นเลือนราง: - เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด: - เด็กที่ตาบอดภายหลัง:
<p>อารมณ์น่าพอใจ (เช่น สุขใจ, ตลกขบขัน, มีชีวิตชีวา, ผ่อนคลาย)</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กตาบอดสนิท: - เด็กมองเห็นเลือนราง: - เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด: - เด็กที่ตาบอดภายหลัง:
<p>อารมณ์ทางญาณวิทยา (เช่น ประหลาดใจ, สนใจ, ทำทายทางปัญญา, เข้าใจลึกซึ้ง)</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กตาบอดสนิท: - เด็กมองเห็นเลือนราง: - เด็กที่ตาบอดแต่กำเนิด:

- เด็กที่ตาบอดภายหลัง:	
<p>3. ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะหรือสถานการณ์ที่ทำให้เกิดสุนทรียภาพ ตามทฤษฎีของพาร์สัน (1987)</p> <p>ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism)</p> <p>พัฒนาการระดับ ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) จะเน้นเรื่องราวเป็นสำคัญ, จัดระเบียบความคิดที่ผลงานศิลปะนำเสนอออกมา แล้วแสดงอารมณ์ออกมาให้เห็นผ่านท่าทางหรือคำอุปมา, เน้นเรื่องความเหมือนจริง, เด็กรู้จักมองเกี่ยวกับตัวศิลปินในเรื่องทักษะ ความอดทน และความใส่ใจในการสร้างงานศิลปะ, เด็กตัดสินความสวยงาม ความเหมือนจริง และทักษะของศิลปิน, คำพูดที่สังเกตได้ เช่น มันดูเหมือนของจริงเลยนะ มันน่าเกลียดจริง ๆ เป็นต้น</p>	
3.1 วิธีที่ทำให้เด็กรับรู้เนื้อหาเรื่องราว และแนวความคิดในงานศิลปะสามารถทำได้อย่างไร	
<p>3.2 วิธีที่ทำให้เด็กรับรู้ความเหมือนจริงในงานศิลปะสามารถทำได้อย่างไร</p> <p>(ความเหมือนจริงของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นเกิดจากประสบการณ์ตรงที่ได้สัมผัสกับวัตถุจริงกับวัตถุปลอม และนำไปเปรียบเทียบกัน)</p>	
<p>3.3 วิธีที่ทำให้เด็กรับรู้ความงามในงานศิลปะทำได้อย่างไร</p> <p>(เด็กที่บกพร่องทางการเห็นใช้การรับรู้ความงามจากการสัมผัสเป็นหลัก และการอธิบายของครู และตัดสินว่าสิ่งใดงามไม่งามจากการเชื่อมโยงกับความชื่นชอบ และประสบการณ์เดิมที่มีต่อสิ่งนั้น)</p>	
3.4 เด็กรับรู้ได้อย่างไรว่าศิลปินมีความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์งานศิลปะ	
4. ข้อคำถามอื่น ๆ	
4.1 การวิธีการประเมินผลก่อนและหลังทำกิจกรรมศิลปะทำได้อย่างไร	
4.2 ข้อควรระวังในการจัดกิจกรรมศิลปะศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีอะไรบ้าง	
ผู้สัมภาษณ์	สัมภาษณ์เมื่อ

เครื่องมือ
แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

สำหรับสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียศาสตร์ เป็นอาจารย์ผู้สอนรายวิชาเกี่ยวกับสุนทรียะในระดับอุดมศึกษาหรือนักวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับสุนทรียะอย่างน้อย 5 ปี

จุดประสงค์ของเครื่องมือ

เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น



แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น			
จุดประสงค์	เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น		
วิธีใช้งาน	ผู้วิจัยใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียศาสตร์		
ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ			
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ			
ตำแหน่ง		หน่วยงาน	
ประสบการณ์การทำงานในด้านที่เกี่ยวข้อง (ปี)		สัมภาษณ์เมื่อ	
1. ข้อคำถามเกี่ยวกับประสบการณ์สุนทรียะ			
1.1 วัตถุประสงค์หลักในการสร้างประสบการณ์สุนทรียะคืออะไร			
1.2 หลักการสำคัญในการสร้างประสบการณ์สุนทรียะเป็นอย่างไร			
1.3 วิธีการ ขั้นตอน และตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่ใช้ในการสร้างประสบการณ์สุนทรียะในแต่ละประสาทสัมผัสมีลักษณะอย่างไร ตา: หู: จมูก: ลิ้น: สัมผัส:			
1.4 วิธีการสร้างความสนใจ/ ดึงดูดความสนใจต่อกิจกรรมศิลปะเป็นอย่างไร			
1.5 วิธีการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ที่จะได้รับในกิจกรรมหรือประสบการณ์ใหม่สามารถทำได้ อย่างไร			

1.6 วิธีการสร้างการวิเคราะห์ และตีความข้อมูลที่ได้รับจากประสบการณ์ศิลปะเพื่อนำไปสู่ประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี สามารถทำได้อย่างไร
1.7 หลักทฤษฎี แนวคิดที่ควรนำมาใช้เป็น เกณฑ์ หรือแนวทางการประเมินประสบการณ์สุนทรียะที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำเพิ่มเติมนอกเหนือจากทฤษฎีสุนทรียภาพของพาร์สัน คืออะไร และเป็นอย่างไร
2. ข้อคำถามเกี่ยวกับการสร้างอารมณ์สุนทรียะผ่านกิจกรรมศิลปะ
2.1 ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่ใช้ในการสอนศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะต่อไปนี้
อารมณ์สุนทรียะทั่วไป (เช่น ความรู้สึกสวย ชอบ, หลงใหล, รั้าใจ, น่ากลัว, มีเสน่ห์ดึงดูด, คิดถึง)
อารมณ์น่าพอใจ (เช่น สุขใจ, ตลกขบขัน, มีชีวิตชีวา, ผ่อนคลาย)
อารมณ์ทางลบ (เช่น ความรู้สึกน่าเกลียด, น่าเบื่อ, สับสน, โกรธ, ไม่สบายใจ, เศร้า)
อารมณ์ทางญาณวิทยา (เช่น ประหลาดใจ, สนใจ, ทำทนายทางปัญญา, เข้าใจลึกซึ้ง)
3. ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะหรือสถานการณ์ที่ทำให้เกิดสุนทรียภาพ ตามทฤษฎีของพาร์สัน (1987)
ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism)
พัฒนาการระดับ ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) จะเน้นเรื่องราวเป็นสำคัญ, จัดระเบียบความคิดที่ผลงานศิลปะนำเสนอออกมา แล้วแสดงอารมณ์ออกมาให้เห็นผ่านท่าทางหรือคำอุปมา, เน้นเรื่องความเหมือนจริง, เด็กรู้จักมองเกี่ยวกับตัวศิลปินในเรื่องทักษะ ความอดทน และความใส่ใจในการสร้างงานศิลปะ, เด็กตัดสินความสวยงาม ความเหมือนจริง และทักษะของศิลปิน, คำพูดที่สังเกตได้ เช่น มันดูเหมือนของจริงเลยนะ มันเลว มันน่าเกลียดจริง ๆ เป็นต้น
3.1 เด็กรับรู้เนื้อหาเรื่องราวในงานศิลปะในงานศิลปะ
3.2 เด็กรับรู้ความเหมือนจริงในงานศิลปะ

3.3 ได้รู้ความงามในงานศิลปะ	
3.4 ได้รู้ทักษะ ความอดทน และความใส่ใจของศิลปินในงานศิลปะ	
4. ข้อคำถามเกี่ยวกับการประเมินประสบการณ์ทางสุนทรียะ และอื่น ๆ	
4.1 วิธีการสังเกตการแสดงประสบการณ์สุนทรียะเป็นอย่างไร สังเกตได้อย่างไร	
4.2 การประเมินประสบการณ์ทางสุนทรียะใช้วิธี และเครื่องมืออะไร	
4.3 อุปสรรคหรือสิ่งกีดขวางการเกิดประสบการณ์สุนทรียะคืออะไร	
ผู้สัมภาษณ์	สัมภาษณ์เมื่อ

ภาคผนวก จ
รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการสัมภาษณ์เก็บข้อมูล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายนามผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คน ที่ใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ อย่างน้อย 5 ปี ได้แก่

1.1 ครูเจิตศิลป์ สุขุมินท ครูศิลปะโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ

1.2 ครูสิทธิพร นุริตมนต์ ครูศิลปะโรงเรียนสอนโรงเรียนสอนคนตาบอดภาคใต้ จังหวัดสุราษฎร์ธานี

1.3 ครูประทีป ยอดสิงห์ ครูศิลปะโรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่พัทยา

2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกระบบโรงเรียน จำนวน 3 คน ที่มีประสบการณ์การจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็น อย่างน้อย 5 ปี

2.1 รองศาสตราจารย์ยุพา มหามาตร อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

2.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สัณชัย สันติเวส อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยขอนแก่น

2.3 ครูพรไพลิน ต้นเจริญ นักออกแบบกระบวนการศิลปะและนักศิลปะบำบัดในแนวมนุษยปรัชญา

3. ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียะ เป็นอาจารย์ผู้สอนรายวิชาเกี่ยวกับสุนทรียะในระดับอุดมศึกษาหรือนักวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับสุนทรียะอย่างน้อย 5 ปี

3.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทอฝัน หวานชะเอม อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยรามคำแหง

3.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มล.นิพาดา เทวกุล อาจารย์พิเศษจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สิ้นธวัค อาจารย์ประจำสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาคผนวก ฉ
ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ระยะที่ 2

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยจากการประเมินความสอดคล้องความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน กำหนดการแปลผล คือ ข้อที่มีคะแนนคุณภาพ 0.67 ขึ้นไปนับเป็นข้อที่ผ่านเกณฑ์คุณภาพ และสามารถนำไปใช้ได้

เครื่องมือวิจัยระยะที่ 2 ประกอบด้วย

เครื่องมือที่ 1 รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม

เครื่องมือที่ 2 แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

เครื่องมือที่ 3 แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

เครื่องมือที่ 4 แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

เครื่องมือที่ 1

รายการตรวจสอบประสพการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม

รายการตรวจสอบประสพการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม		
วัตถุประสงค์ของเครื่องมือ เพื่อตรวจสอบประสพการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมว่ารู้จักสิ่งที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมมาก่อนหรือไม่		
วิธีใช้งาน	ผู้วิจัยสัมภาษณ์เด็กก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ ทำเครื่องหมายถูก (✓) หน้าสิ่งที่เด็กรู้จักหรือมีประสพการณ์มาก่อน และวิเคราะห์ข้อมูล	
ประเด็นที่ประเมิน	คุณภาพเครื่องมือ	ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง
สิ่งที่อยู่ในกิจกรรมที่ 1 ละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ - ถ้ำ - สมัยก่อนประวัติศาสตร์	1	
สิ่งที่อยู่ในกิจกรรมที่ 2 นิทานใบไม้ ใบไม้ - การแต่งนิทาน	1	
สิ่งที่อยู่ในกิจกรรมที่ 3 เขียนเส้นเล่นอารมณ์ - สีเทียน - ดนตรีไม่มีเนื้อร้อง	1	
สิ่งที่อยู่ในกิจกรรมที่ 4 สร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ ปิกัสโซ - ปิกัสโซ - ใบหน้า	1	- ปรับการใช้คำเป็น ศิลปะปิกัสโซ
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม - ควรเพิ่มคำที่เกี่ยวข้องกับชื่อกิจกรรมให้สอดคล้องกัน		

เครื่องมือที่ 2
แผนการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 1 ละครเวทีประเพณีหนังถ้ำ		
ประเด็นที่ประเมิน	คุณภาพ เครื่องมือ	ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง
1. แนวความคิด	1	
2. วัตถุประสงค์	1	
3. ประชาสัมพันธ์ที่ใช้	1	- การใช้คำ ฟังเสียง เป็นการ ได้ยิน สัมผัสเป็นการสัมผัส ดมกลิ่นเป็นการดมกลิ่น
4. สื่อการสอน	1	- หนังถ้ำสามารถใช้กระดาษ ขยำและแปะกระดาษพรุฬสี ขาวทับเพื่อให้เกิดพื้นผิว
5. วัสดุและอุปกรณ์	1	- ระบุชนิดของกระดาษที่ใช้ เช่น กี่ปอนด์ - สีโปสเตอร์ที่ใช้ก็สี ระบุด้วย
6. สถานที่จัดกิจกรรม	1	- ใช้ก๊อโต้เรียนในการจัดวาง
7. กิจกรรมการเรียนรู้: ขั้นนำ	1	- การใช้คำ “มีความรู้สึก”
8. กิจกรรมการเรียนรู้: ขั้นดำเนินกิจกรรม	1	- การใช้คำ “สถานการณ์ จำลอง”
9. กิจกรรมการเรียนรู้: ขั้นสรุปบทวน และ สะท้อนผล	1	
10. การวัดและประเมินผล	1	
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม - ต้องระมัดระวังในการสร้างสถานการณ์จำลอง ต้องดูแลความปลอดภัย เด็กอาจมีความกลัวในพื้นที่ไม่คุ้นชิน - เพิ่มเติมหัวข้อเกี่ยวกับการเสริมแรง เช่น คำชมเชย การปรบมือ การยกนิ้วมือว่ายอดเยี่ยม (สำหรับเด็กมองเห็นเลือนราง) - เพิ่มเติมหัวข้อ ผลการจัดกิจกรรม (การบรรยายสิ่งที่เห็นจากการจัดกิจกรรม), ข้อเสนอแนะ (ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม และการนำไปใช้ในครั้งถัดไป)		

กิจกรรมที่ 2 นิทานใบไม้		
ประเด็นที่ประเมิน	คุณภาพ เครื่องมือ	ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง
1. แนวความคิด	1	
2. วัตถุประสงค์	1	
3. ประชาสัมพันธ์ที่ใช้	1	- การใช้คำ ฟังเสียง เป็นการ ได้ยิน สัมผัสเป็นการสัมผัส ดมกลิ่นเป็นการดมกลิ่น
4. สื่อการสอน	1	- ตัวอย่างผลงานที่ชัดเจน มีที่ ขึ้น
5. วัสดุและอุปกรณ์	1	- ใช้ใบไม้สดทั้งหมดหรือมี ใบไม้แห้งด้วย เพราะไปเก็บ (เด็กจะหยิบแบบใดมา)
6. สถานที่จัดกิจกรรม	1	
7. กิจกรรมการเรียนรู้: ขั้นนำ	1	
8. กิจกรรมการเรียนรู้: ขั้นดำเนินกิจกรรม	1	
9. กิจกรรมการเรียนรู้: ขั้นสรุปทบทวน และ สะท้อนผล	1	
10. การวัดและประเมินผล	1	
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม - สื่อการสอนที่ชัดเจน ระบุท้ายแผนการจัดกิจกรรม		

กิจกรรมที่ 3 เขียนเส้นเล่นอารมณ์		
ประเด็นที่ประเมิน	คุณภาพเครื่องมือ	ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง
1. แนวความคิด	1	
2. วัตถุประสงค์	1	
3. ประสาทสัมผัสที่ใช้	1	- การใช้คำ ฟังเสียง เป็นการได้ยิน สัมผัส เป็นการสัมผัส ตมกลืนเป็นการดมกลืน
4. สื่อการสอน	1	- สื่อการสอนที่ชัดเจน ใสเป็นรูปภาพทำแผนการจัดกิจกรรม
5. วัสดุและอุปกรณ์	1	- ระบุชนิดของกระดาษที่ใช้ เช่น กี่ปอนด์ - ถ้าเป็นเด็กมองเห็นเลือนรางใช้สีเทียนสีเข้ม เช่น สีดำ สีน้ำเงิน สีแดง - ควรหาวัสดุอุปกรณ์ที่เกิิดพื้นผิวชัดเจนในการเขียนเส้นมากขึ้น เช่น เขียนบนทราย เขียนบนข้าวสาร ปากกาเส้นเส้น กระดาษมั่งลวด ดินน้ำมันปั้นเป็นเส้น ฯลฯ โดยจัดให้มีความหลากหลาย ซึ่งเด็กสามารถเลือกใช้ได้ตามต้องการ เด็กจะสนุกในการทำกิจกรรมด้วย
6. สถานที่จัดกิจกรรม	1	- เพิ่มเติม ระบุสถานที่ให้ชัดเจน หรือทำกับพื้นที่ห้องเรียน หรือที่โต๊ะเรียน ใช้โต๊ะเรียนก็โต๊ะ
7. กิจกรรมการเรียนรู้: ขั้นนำ	1	
8. กิจกรรมการเรียนรู้: ขั้นดำเนินกิจกรรม	1	- อาจให้เด็กช่วยกันคิดว่าจะสร้างเส้นได้อย่างไร หรือใช้อุปกรณ์ใดในการสร้างเส้น
9. กิจกรรมการเรียนรู้: ขั้นสรุป ทบทวน และสะท้อนผล	1	
10. การวัดและประเมินผล	1	
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม		
- สื่อการสอนที่ชัดเจน เส้นนูน ใช้กีสั้น		

กิจกรรมที่ 4 ละครเลงศิลปะบนผนังถ้ำ		
ประเด็นที่ประเมิน	คุณภาพเครื่องมือ	ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง
1. แนวความคิด	1	
2. วัตถุประสงค์	1	
3. ประสาทสัมผัสที่ใช้	1	- การใช้คำ ฟังเสียง เป็นการได้ยิน สัมผัสเป็นการสัมผัส ดมกลิ่นเป็นการ ดมกลิ่น
4. สื่อการสอน	1	- ภาพสื่อการสอนที่ชัดเจนทำแผนการ สอน มีที่ขึ้น
5. วัสดุและอุปกรณ์	1	- การจัดวางตอนสอนวางให้สัมผัส อย่างไร
6. สถานที่จัดกิจกรรม	1	- ทำกับพื้นเรียบ หรือทำบนโต๊ะ (ระบุ ให้ชัดเจน)
7. กิจกรรมการเรียนรู้: ชี้นำ	1	- การใช้คำ “ใบหน้าของเด็กมี ส่วนประกอบอะไรบ้าง” - ใช้คำว่า “ตำแหน่งและลักษณะของ อวัยวะบนใบหน้า”
8. กิจกรรมการเรียนรู้: ชี้นำดำเนิน กิจกรรม	1	- สามารถสอนเด็กปั้นได้หลายแบบ หลายมุมมองของใบหน้า หลายสไตล์ - สามารถสอดแทรกเรื่องอารมณ์ และ การแสดงอารมณ์สุนทรีย์ที่แสดงออก ทางใบหน้า
9. กิจกรรมการเรียนรู้: ชี้นำสรุป ทบทวน และสะท้อนผล	1	
10. การวัดและประเมินผล	1	
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม		
- การจัดวางสื่อการเรียนการสอนให้เด็กสัมผัสผลงาน ควรจัดวางให้เด็กสัมผัสผลงานได้ง่าย (สำหรับเด็กตาบอดสนิท) สำหรับนักเรียนสายตาเลือนราง การใช้สีดินน้ำมันที่ชัดเจนจะทำให้ มองเห็นสีได้ง่ายขึ้น		

เครื่องมือที่ 3

แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

ประเด็นที่ประเมิน	คุณภาพเครื่องมือ	ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง
ตอนที่ 1 การวัดระดับประสบการณ์สุนทรีย์ตามทฤษฎีสุนทรีย์ภาพของพาร์สัน (1987)		
1.1 อธิบายงานนี้	1	- ปรับคำถามเป็น “อธิบายผลงานของตนเองว่ามีแนวคิดและแรงบันดาลใจมาจากอะไร”
1.2 งานนี้เกี่ยวกับอะไร เรื่องราวในภาพนี้ดีหรือไม่	1	- ปรับคำถามเป็น “ผลงานศิลปะนี้เกี่ยวกับอะไร” - นำการตัดสินใจว่าดีหรือไม่ดีออก
1.3 มีความรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นงานนี้	0.67	- (เพิ่มเติม) หรือสัมผัสผลงานนี้
1.4 รูปร่างรูปทรงในงานเป็นอย่างไร พื้นผิวเป็นอย่างไร	1	- ปรับคำพูดเป็นผลงาน
1.5 งานนี้ทำยากหรือไม่ อะไรยากที่สุด	1	- คำถามที่ค่อนข้างนามธรรม และเด็กจะตอบยาก - ปรับคำถามเป็น “อะไรคือสิ่งที่น่าสนใจในงานนี้ เพราะอะไร” และเปิดโอกาสให้เด็กอธิบาย
เกณฑ์การวิเคราะห์ข้อมูลตอนที่ 1		
ระดับที่ 1 ความชื่นชอบ	0.67	- หัวข้อมีความสนใจในสี
ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง	1	
ระดับที่ 3 การแสดงออก	1	
ระดับที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ	0.67	- หลาย ๆ ข้อในระดับที่ 4 ขยายความเพิ่มให้คนอื่นเข้าใจตรงกันมากขึ้น
ระดับที่ 5 ความเป็นตัวตน	1	
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม		
<p>- คำถามในวิชาศิลปะไม่ควรชี้แนะ ควรเป็นคำถามทางเลือก หากทางออกมากกว่า 2 ทาง ซึ่งอาจปลูกฝังให้เด็กไม่มีความคิดสร้างสรรค์ และเป็นคนขี้กลัว</p> <p>- เพิ่มคำถามเรื่องสี (คำถามที่เคยตัดออกในการสร้างเครื่องมือครั้งแรก ใช้ถามสำหรับเด็กที่มองเห็นเลือนราง) ใช้ถามหลังจากข้อ 1.4 เพราะการเรียนรู้เรื่องสีสำคัญต่อเด็กตาบอด เด็กตาบอดแม้ไม่เคยเห็นสีแต่รู้จักสี</p>		

เครื่องมือที่ 4

แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็ก
ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

ประเด็นที่ประเมิน	คุณภาพ เครื่องมือ	ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง
1. สุนทรีย์วัตถุในแต่ละกิจกรรม	1	
2. กริยาการแสดงออกที่สังเกตได้	1	- การแสดงออกทางคำพูดอาจมีนอกเหนือจากที่ระบุไว้ อาจเพิ่มเติมหัวข้ออื่น ๆ เพื่อการประเมิน/ตีความภายหลัง
3. ประสาทสัมผัสที่ใช้	1	
<p>ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การสังเกตพฤติกรรมเด็กในขณะทำกิจกรรม แนะนำให้มีผู้สังเกตเพิ่มอีก 1 คน หรืออาจดูจากวิดีโอที่บันทึกย้อนหลังเพื่อความเที่ยงตรงของข้อมูลที่ประมวลผลออกมา - ระดับประสบการณ์สุนทรีย์ของพาร์สันมีลักษณะร่วมกับทฤษฎีศิลปะวิจารณ์หลายทฤษฎี การศึกษาเนื้อหาด้านศิลปะวิจารณ์จะช่วยทำความเข้าใจทฤษฎีนี้มากขึ้น 		

ภาคผนวก ข
เครื่องมือวิจัยระยะที่ 2

ประกอบด้วย

1. รายการตรวจสอบประสพการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรม
2. แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสพการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่สร้างประสพการณ์สุนทรีย์
3. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสพการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น
4. แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสพการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

เครื่องมือที่ 1 รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

รหัส _____	
รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น	
วัตถุประสงค์ของเครื่องมือ เพื่อตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมว่ารู้จักสิ่งที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม มาก่อนหรือไม่	
วิธีใช้งาน	ผู้วิจัยสัมภาษณ์เด็กก่อนทำกิจกรรมศิลปะ ทำเครื่องหมายถูก (✓) หน้าสิ่งที่ได้รู้จัก หรือมีประสบการณ์มาก่อน และวิเคราะห์ข้อมูล
กิจกรรมที่ 1 ละเลงศิลปะบนผนังถ้า	
_____ ถ้า _____ สมัยก่อนประวัติศาสตร์	
กิจกรรมที่ 2 นิทานใบไม้	
_____ ใบไม้ _____ การแต่งนิทาน	
กิจกรรมที่ 3 เขียนเส้นเล่นอารมณ์	
_____ เส้น _____ สีเทียน _____ ดนตรีไม่มีเนื้อร้อง	
กิจกรรมที่ 4 สร้างสรรค์ใบหน้าสไตลป์กัสโซ	
_____ ศิลปินปีกัสโซ _____ ใบหน้า	

เครื่องมือวิจัยที่ 2 แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็ก
ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

แผนการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์
สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

กิจกรรมที่ 1 ละครศิลปะบนผนังถ้ำ เวลา 50 นาที ประเภทของกิจกรรม: กิจกรรมกลุ่ม



1. วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

- เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวของศิลปะในผนังถ้ำสมัยก่อนประวัติศาสตร์ และเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานของมนุษย์สมัยนั้น
- เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ฉลุด้วยฝ่ามือของตนเองได้
- เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของผนังถ้ำ เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน)
- เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทางคำพูด เคาะโต๊ะ ส่ายหัวตามจังหวะเพลง ฯลฯ เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ)

2. แนวความคิด

กิจกรรมละครศิลปะบนผนังถ้ำเด็กจะได้ฟังเรื่องราวเกี่ยวกับการประทับผนังถ้ำในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ฉลุด้วยฝ่ามือของตนเอง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าศิลปะอยู่กับมนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณกาล เมื่อมีมนุษย์ จึงมีศิลปะ กิจกรรมนี้ได้สร้างสถานการณ์จำลองว่าลอดเข้าถ้ำเพื่อไปสร้างงานศิลปะที่ผนัง โดยมีการใช้เสียงเพลงที่สื่อถึงบรรยากาศสมัยก่อนประวัติศาสตร์ รวมถึงการถ่ายทอดเรื่องราวของมนุษย์สมัยโบราณที่ใช้ฝ่ามือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เด็กจะได้เรียนรู้

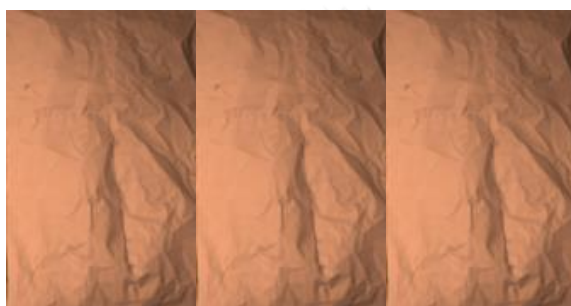
วิธีการ ได้สร้างสรรค์ผลงานการพิมพ์ด้วยฝ่ามือเทคนิคคลุ และได้เล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ผนังถ้ำของเด็กๆร่วมกัน

3. วัสดุสัมผัสที่ใช้

การไต่ยีน, การสัมผัส, การมองเห็นที่เหลืออยู่ (กรณีเด็กมองเห็นเลือนราง)

4. วัสดุและอุปกรณ์

1) ผนังถ้ำจำลอง (ด้านในทำจากกระดาษขยำก้อนจำนวนมากในระดับต่างกันแปะแผ่นไม้อัด จากนั้นแปะทับด้วยกระดาษห่อพัสดุขยำ ขนาดไม้อัด A0 จำนวน 3 แผ่น)



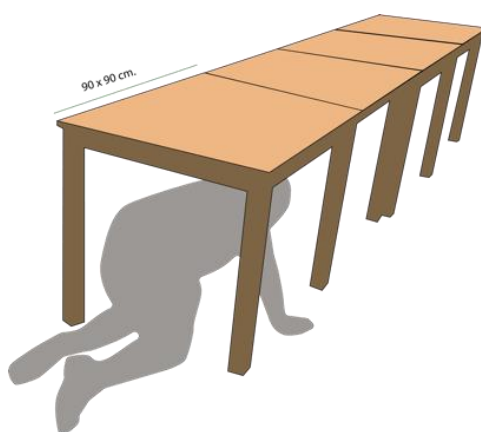
2) สีโปสเตอร์ไร้สารพิษ 5 สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีนํ้าเงิน สีดำ และสีขาว

3) จานสี

4) แปรงสีฟัน

5. สถานที่จัดกิจกรรม

ห้องเรียนศิลปะ, โต๊ะเรียนศิลปะที่ต่อเป็นทางยาวแบบถ้ำที่เด็กสามารถลอดได้ โดยใช้โต๊ะ 4 ตัววางต่อกัน



6. กิจกรรมการเรียนรู้

1) ขั้นนำ

- ครูแจ้งเด็กว่าจะมีการบันทึกวีดิทัศน์ขณะทำกิจกรรมเพื่อครูจะนำไปบันทึกผลการจัดกิจกรรมภายหลัง
- ครูจำลองเป็นผนังถ้ำโดยการแปะกระดาษขาวบนผนัง เพื่อเป็นพื้นที่ให้เด็กได้สร้างสรรค์ผลงาน
- ครูอธิบายกิจกรรม และกระบวนการทำงาน โดยจะมีการเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ เทคนิค และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน
- ครูถามเด็กว่าใครเคยไปเที่ยวในถ้ำบ้าง ถ้ามีลักษณะอย่างไร เข้าไปแล้วมีความรู้สึกอย่างไร ร้อนหรือเย็น มีดหรือสว่าง บรรยากาศเป็นอย่างไร
- ครูเล่าเรื่องภาพพิมพ์ผนังถ้ำสมัยก่อนประวัติศาสตร์ให้เด็กฟัง

2) ขั้นตอนกิจกรรม

- ครูเปิดเพลง Prehistoric Jungle, Cavemen, Stone Age, Cave Paintings คลอเบา ๆ
- ครูชวนเด็กทำกิจกรรมโดยการลอดเข้าถ้ำ โดยการลอดใต้โต๊ะเรียนเป็นสถานการณ์จำลองว่าเข้าถ้ำ
- ครูพาเด็กไปสำรวจกระดาษที่จำลองเป็นขอบเขตของผนังถ้ำ แนะนำวิธีการใช้แปรงสีฟันติด (ซุ่มติดตอนยังไม่จุ่มสี) และบอกตำแหน่งของอุปกรณ์



- ครูอธิบายเทคนิคการพิมพ์ลงบนผนังถ้ำ คือ เทคนิคภาพพิมพ์ฉลุ
- ครูพาเด็กทำเทคนิคภาพพิมพ์ โดยใช้มือในการเป็นแม่พิมพ์ โดยเทคนิคฉลุ ใช้ฝ่ามือวางบนกระดาษ ใช้แปรงสีฟันจุ่มสีโปสเตอร์ และตีกรอบบริเวณง่ามนิ้วมือของเด็ก

3) ชั้นสรุปทบทวนและสะท้อนผล

- ครูถามคำถามว่าเด็กแต่ละคนประทับใจมือไม้ตำแหน่งใดบ้าง
- ครูถามคำถามเด็กว่าประทับใจแล้วมีความรู้สึกรึ้อย่างไร
- เด็กตั้งชื่อถ้าว่า ถ้าแห่งนี้มีเรื่องราว และตั้งอยู่ที่ไหน
- ครูเสริมแรงบวกโดยการชมเชยความตั้งใจและความสวยงามของผลงานเด็ก

7. การวัดและการประเมินผล

1) แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกต

2) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์

* ผู้วิจัยบันทึกวีดีโอขณะทำกิจกรรมและนำมาบันทึกภายหลัง

8. ที่มาเพลงของประกอบกิจกรรม

Fantasy & World Music by the Fiechters. (2017, June 17). *Cool Dinosaur Music*,

Prehistoric Music & Ancient Music - The Land Before Time [Video file].

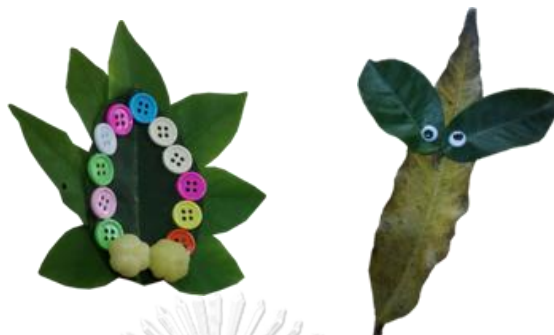
Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=cV-p2DYK7Gc>

**แผนการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์
สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น**

กิจกรรมที่ 2 นิทานใบไม้

เวลา 50 นาที

ประเภทของกิจกรรม: กิจกรรมกลุ่ม



1. วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

- เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวของศิลปะในผนังถ้ำสมัยก่อนประวัติศาสตร์ และเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานของมนุษย์สมัยนั้น
- เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ลวดด้วยฝ่ามือของตนเองได้
- เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของใบไม้ เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน)
- เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทางคำพูด เคาะโต๊ะ สายหัวตามจังหวะเพลง ฯลฯ เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ)

2. แนวความคิด

กิจกรรมนิทานใบไม้ เด็กจะได้ทำกิจกรรมในสวนพฤกษศาสตร์ โดยสำรวจ และเลือกสรรใบไม้มาประกอบการเล่านิทาน โดยกิจกรรมนี้ เด็กจะสร้างสรรค์ รับรู้เรื่องราวของตัวเอง ผ่านการสัมผัสใบไม้และการเล่าเรื่องของเพื่อน เด็กทุกคนจะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน กิจกรรมนี้เป็นการชื่นชมความงามในรูปร่างรูปทรงในธรรมชาติ และนำมาเป็นแรงบันดาลใจสร้างงานศิลปะ

3. ประสาทสัมผัสที่ใช้

การได้ยิน, การดมกลิ่น, การสัมผัส, การมองเห็นที่เหลืออยู่ (กรณีเด็กมองเห็นเลือนราง)

4. สื่อการสอน

ตัวอย่างผลงานจำนวน 4 ชิ้น



5. วัสดุและอุปกรณ์

- 1) ใบไม้สด และใบไม้ (ตามที่ได้เก็บได้)
- 2) ลูกตาพลาสติก
- 3) กาวเอนกประสงค์
- 4) กรรไกร
- 5) กระจุดม
- 6) ลวดเย็บกระดาษ

6. สถานที่จัดกิจกรรม

สวนพฤกษศาสตร์ (หรือบริเวณที่มีต้นไม้ ใบไม้ในโรงเรียน)

7. กิจกรรมการเรียนรู้

1) ช้่นนำ

- ครูแจ้งเด็กว่าจะมีการบันทึกวีดิทัศน์ขณะทำกิจกรรมเพื่อครูจะนำไปบันทึกผลการจัดกิจกรรมภายหลัง
- ครูพาเด็กไปที่สวนพฤกษศาสตร์ (หรือบริเวณที่มีต้นไม้)
- บอกชื่อกิจกรรม และอธิบายกระบวนการทำงาน

2) ขั้นตอนกิจกรรม

- เด็กและครูสำรวจและหาใบไม้ ลูกไม้ หรือดอกไม้ (เดินไปหาใบไม้เป็นคู่)



- เด็กและครูไปนั่งที่เก้าอี้
- ครูแนะนำวิธีใช้อุปกรณ์ เด็กสำรวจอุปกรณ์
- ครูอธิบายวิธีการนำใบไม้มาสร้างสรรค์ตัวละคร โดยนำใบไม้ ดอกไม้ หรือลูกไม้มาทดลองวาง จากนั้นติดเข้าหากันโดยใช้กาวเอนกประสงค์ หรือลวดเย็บกระดาษ และตกแต่งด้วยกระดุม หรือลูกตาพลาสติก



- เด็กคิดและเพื่อนช่วยกันตัวละครของตนเอง (ช่วยกันคิดเป็นคู่ และสร้างตัวละครของตนเอง)
- เด็กแนะนำตัวละครของตนเอง
- เด็กเล่นนิทานต่อกันจนจบ

3) ขั้นสรุปบททวนและสะท้อนผล

- เด็กแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน ตัวละครที่ชอบ และอธิบายความรู้สึกที่ได้จากการฟังนิทาน
- ครูเสริมแรงบวกโดยการชมเชยความตั้งใจและความสวยงามของผลงานเด็ก
- ครูและเด็กร่วมกันสรุปบทเรียน

8. การวัดและการประเมินผล

1) แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกต

2) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์

* ผู้วิจัยบันทึกวีดีโอขณะทำกิจกรรมและนำมาบันทึกภายหลัง



**แผนการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์
สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น**

กิจกรรมที่ 3 เขียนเส้นเล่นอารมณ์

เวลา 50 นาที ประเภทของกิจกรรม: กิจกรรมกลุ่ม



1. วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

- เด็กได้เรียนรู้ลักษณะของเส้น และเทคนิคการเขียนเส้นลักษณะต่าง ๆ
- เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคการเขียนเส้นไปตามจังหวะดนตรี
- เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของเส้นลักษณะต่าง ๆ เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน)
- เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทางคำพูด เคาะโต๊ะ สายหัวตามจังหวะเพลง ฯลฯ เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ)

2. แนวความคิด

กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์ เป็นกิจกรรมที่เด็กจะได้ฟังดนตรีที่บรรเลง และเกิดความรู้สึกที่เชื่อมโยงกับอารมณ์และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เคยเกิดขึ้นในชีวิต จากนั้นได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านการขีดเขียนลายเส้นลักษณะต่าง ๆ ลงบนกระดาษขนาดใหญ่

3. วัสดุสัมผัสที่ใช้

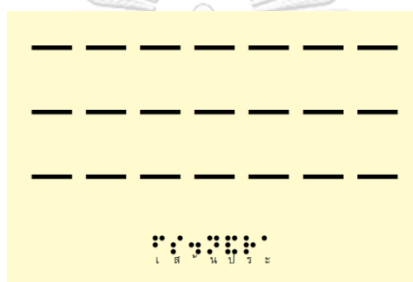
การได้ยิน, การสัมผัส, การมองเห็นที่เหลืออยู่ (กรณีเด็กมองเห็นเลือนราง)

4. สื่อการสอน

1) ตัวอย่างเส้นนูนจำนวน 6 เส้น ได้แก่

- เส้นตั้งหรือเส้นดิ่ง
- เส้นนอน
- เส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม
- เส้นโค้งแบบคลื่น
- เส้นโค้งแบบก้นหอย
- เส้นประ

(ตัวอย่างสื่อ โดยจัดทำมาจากเส้นไหมพรม แปะลงบนกระดาษแข็งขนาด A4 และมีอักษรเบรลล์ประกอบด้านล่าง)



2) ดนตรีประกอบในขั้นนำ

- ค้างคาวกินกล้วย
- Kiss the Rain

3) ดนตรีประกอบในขั้นดำเนินกิจกรรม (ความยาวรวมทั้งหมด 5.55 นาที)

- Epic Instrumental Music
- WHEN THE LAST HOPE RUNS OUT - Sad Emotional Music Mix
- Elegant Bossa Nova JAZZ
- Happy Guitar Music Vol.1

5. วัสดุและอุปกรณ์

- 1) กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A1
- 2) สีเทียนสีเข้ม เช่น สีดำ สีน้ำเงิน สีแดง เป็น
- 3) ดินน้ำมัน
- 4) เช้ตปากกาเส้นเส้น กรรไกร และไหมพรม



- 5) เช้ตกระดาษมุ้งลวด (กระดาษ A4 80 แกรม และดินสอ)



6. สถานที่จัดกิจกรรม

ห้องเรียนศิลปะที่มีพื้นที่โล่งกว้าง เด็กสามารถเลือกทำงานบนพื้น หรือบนโต๊ะเรียน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

7. กิจกรรมการเรียนรู้

1) ขั้นนำ

- ครูแจ้งเด็กว่าจะมีการบันทึกวีดิทัศน์ขณะทำกิจกรรมเพื่อครูจะนำไปบันทึกผลการจัดกิจกรรมภายหลัง

- ครูบอกชื่อกิจกรรม และอธิบายกระบวนการทำงาน

2) ขั้นดำเนินกิจกรรม

- ครูอธิบายว่าเส้นมีหลายลักษณะ และสามารถเป็นตัวแทนของความรู้สึกได้

- ครูให้เด็กลองสัมผัสหรือดูเส้นและบอกความรู้สึกว่าสัมผัสเส้นลักษณะต่าง ๆ

แล้วรู้สึกอย่างไร

- ครูตั้งคำถามว่าเด็กว่าจะเลือกสร้างสรรค์เส้นตามความรู้สึกได้โดยใช้อุปกรณ์ใด
- เด็กเลือกอุปกรณ์ในการสร้างผลงาน
- ครูทดลองเปิดเพลง คังควากินกล้วย และเด็กลองลากเส้นตามความรู้สึกที่ได้ยิน

จากเพลงที่ครูเปิด

- ครูถามความรู้สึกว่าเด็กฟังเพลงนี้แล้วรู้สึกอย่างไร และใช้เส้นอะไรในการแทน

ความรู้สึกบ้าง

- ครูทดลองเปิดเพลง Kiss the Rain และเด็กลองลากเส้นตามความรู้สึกที่ได้ยินจาก

เพลงที่ครูเปิด

- ครูถามความรู้สึกว่าเด็กฟังเพลงนี้แล้วรู้สึกอย่างไร และใช้เส้นอะไรในการแทน

ความรู้สึกบ้าง

- ครูเปิดเพลงที่มีจังหวะ และทำนองต่าง ๆ กันซึ่งให้ความรู้สึกที่มีความแตกต่างกัน

ได้แก่ Epic Instrumental Music, WHEN THE LAST HOPE RUNS OUT - Sad Emotional Music Mix, Elegant Bossa Nova JAZZ, และ Happy Guitar Music Vol.1

- เด็กใช้สีเทียน(หรืออุปกรณ์ที่เลือก)ลากเส้นตามจังหวะเพลงลงบนกระดาษขณะได้ยินเสียงเพลง

ยีนเสียงเพลง

3) ขั้นสรุปบทวนและสะท้อนผล

- ครูถามเด็กแต่ละคนว่าเพลงที่ฟังทำให้นึกถึงอะไรบ้าง และมีความรู้สึกอย่างไร โดยเด็กเลือกตอบในช่วงจังหวะเพลงที่เด็กคิดว่าโดดเด่น และเด็กจดจำได้
- ครูเสริมแรงบวกโดยการชมเชยความตั้งใจและความสวยงามของผลงานเด็ก

CHULALONGKORN UNIVERSITY

8. การวัดและการประเมินผล

1) แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกต

2) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์

* ผู้วิจัยบันทึกวีดิโอขณะทำกิจกรรมและนำมาบันทึกภายหลัง

10. ที่มาเพลงของประกอบกิจกรรม

1) ค้างคาวกินกล้วย

MultiDhamma. (2013, May 17). เพลงบรรเลง ค้างคาวกินกล้วย โดย MultiThamma [Video file] Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=_uGTib3psq4

2) Kiss the Rain

YIRUMA place / 이루마 official. (2012. February 10). Yiruma, (이루마) - Kiss the Rain [Video file] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=imGaOIm5HOk>

3) Epic Instrumental Music

Fred Bouchal. (2019, June 22). Epic Instrumental Music - Powerful and Dramatic | Fantasy, Inspiring, Movie Soundtracks [Video file] Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=GVqE_OPzN6c

4) WHEN THE LAST HOPE RUNS OUT - Sad Emotional Music Mix

Premium Music HQ. (2020, July 6). WHEN THE LAST HOPE RUNS OUT - Sad Emotional Music Mix | Powerful Emotive Instrumental Music [Video file] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=UWGVYloBxGs>

5) Elegant Bossa Nova JAZZ

Relax Music. *Elegant Bossa Nova JAZZ - Relaxing Instrumental Bossa Nova Music For Work, Study and Dreaming* [Video file] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ctc3kF8CVs4>

6) Happy Guitar Music Vol.1

Gregory Rains. (2016, December 14). *Happy Guitar Music Vol.1 ดนตรีบรรเลงกีตาร์อารมณ์ สุขสนุกสนาน* [Video file] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=JJGtNJq4L8A>

แผนการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์
สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

กิจกรรมที่ 4 สร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ เวลา 50 นาที ประเภทของกิจกรรม: กิจกรรมเดี่ยว



1. วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

- เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวของการสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ และเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานของปิกัสโซ
- เด็กสร้างสรรค์ผลงานปั้นใบหน้าด้วยเทคนิคการปั้นได้
- เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของใบหน้าตนเองเทียบเคียงกับใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน)
- เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทางคำพูด เคาะโต๊ะ ส่ายหัวตามจังหวะเพลง ฯลฯ เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ)

2. แนวความคิด

กิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซเด็กจะได้สัมผัสผลงานประติมากรรมนูนต่ำใบหน้าของคนที่สร้างสรรค์ตามสไตล์ของปิกัสโซคือมีส่วนประกอบของใบหน้า ปาก คิ้ว จมูก ตา ฯลฯ แบบมนุษย์ แต่มีการใช้เส้น รูปร่าง รูปทรงที่ตัดทอนเป็นเรขาคณิตอย่างง่าย เด็กจะได้เรียนรู้เรื่องราว และสไตล์งานของศิลปินโดยการสัมผัส และสร้างสรรค์ประติมากรรมนูนต่ำใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ

3. ประสาทสัมผัสที่ใช้

การได้ยิน, การสัมผัส, การมองเห็นที่เหลืออยู่ (กรณีมองเห็นเลือนราง)

4. สื่อการสอน

1) ตัวอย่างผลงานประติมากรรมนูนต่ำใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ (ใส่งาน 1 งานต่อ 1 ผลงาน ให้เด็กสัมผัสได้ง่าย)



2) ลักษณะชิ้นส่วนของใบหน้าโดยประกอบด้วย ใบหน้า ตา(รวมคิ้วและขนตา) หู จมูก ปาก เส้นผม และใบหน้า อย่างละ 3 รูปแบบ ซึ่งมีอักษรเบรลล์เป็นคำบอกให้ชิ้นงาน



5. วัสดุและอุปกรณ์

- 1) ดินน้ำมันหลากสี
- 2) ดินสอแทลาแหลม (สำหรับสร้างพื้นผิว)

6. สถานที่จัดกิจกรรม

ห้องเรียนศิลปะโดยทำกิจกรรมบนโต๊ะเรียน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ชี้นำ

- ครูแจ้งเด็กว่าจะมีการบันทึกวีดิทัศน์ขณะทำกิจกรรมเพื่อครูจะนำไปบันทึกผลการจัดกิจกรรมภายหลัง

- ครูอธิบายกิจกรรม และกระบวนการทำงาน

- ครูตั้งคำถามว่าใบหน้าของเด็กมีส่วนประกอบอะไรบ้าง

2. ขั้นตอนกิจกรรม

- ครูให้เด็กสัมผัสประติมากรรมนูนต่ำ ใบหน้าสไตลปิกัสโซเพื่อให้เด็กได้สังเกตลักษณะของผิวสัมผัส และสไตลการทำงานของศิลปิน (นำงานใส่ผลงานให้เด็กสัมผัสทีละคน)

- ครูอธิบายลักษณะของผลงาน

- ครูถามเด็กว่าสัมผัสมีเจอลักษณะอย่างไรบ้าง

- ครูเล่าเรื่องราวของศิลปินปิกัสโซ ครูอธิบายว่าศิลปินแต่ละคนมีพื้นเพเรื่องราวประสบการณ์ที่ต่างกัน จึงสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะแตกต่างกัน

- ครูสอนเด็กสร้างสรรค์ประติมากรรมนูนต่ำใบหน้าสไตลปิกัสโซ โดยสอนปั้นทีละชิ้นส่วน โดยมีลำดับดังนี้

1. ใบหน้า

2. ตา(รวมคิ้วและขนตา)

3. หู

3. จมูก

4. ปาก

5. เส้นผม

(ก่อนสอนปั้นให้สัมผัสส่วนประกอบของใบหน้าทีละส่วน)

- เด็กสร้างสรรค์ผลงาน โดยผลงานสามารถยืดหยุ่นได้ตามจินตนาการของเด็ก ซึ่งตำแหน่งของอวัยวะบนใบหน้าของเด็กแต่ละคนไม่เหมือนกันก็ได้ (ครูสอดแทรกว่าเด็กสามารถปั้นงานของตนเองให้มีการแสดงออกทางสีหน้าได้)

3) ชั้นสรุปบทวนและสะท้อนผล

- เด็กแลกเปลี่ยนกันสัมผัสผลงาน และอธิบายว่าส่วนประกอบของใบหน้าของตนอยู่ตำแหน่งใดบ้าง
- ครูเสริมแรงบวกโดยการชมเชยความตั้งใจและความสวยงามของผลงานเด็ก
- ครูและเด็กร่วมกันสรุปบทเรียน

8. การวัดและการประเมินผล

- 1) แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกต
 - 2) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์
- * ผู้วิจัยบันทึกวีดีโอขณะทำกิจกรรมและนำมาบันทึกภายหลัง



3. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็ก
ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

รหัส _____	
แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น	
วิธีใช้งาน	ผู้วิจัยสัมภาษณ์เด็กหลังจากทำกิจกรรมศิลปะ กรอกข้อมูลตามแบบฟอร์ม และวิเคราะห์ข้อมูล
ตอนที่ 1 การวัดระดับประสบการณ์สุนทรียะตามทฤษฎีสุนทรียภาพของพาร์สัน (1987)	
1.1 อธิบายผลงานของตนเองว่ามีแนวคิดและแรงบันดาลใจมาจากอะไร	
1.2 ผลงานศิลปะนี้เกี่ยวกับอะไร	
1.3 มีความรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นหรือสัมผัสผลงานนี้	
1.4 รูปร่างรูปทรงในงานเป็นอย่างไร พื้นผิวเป็นอย่างไร	
1.5 สีในผลงานชิ้นนี้เป็นอย่างไร ทำไมจึงเลือกใช้สีนี้	
1.6 อะไรคือสิ่งที่น่าสนใจในงานชิ้นนี้ เพราะอะไร	

4. แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็ก
ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

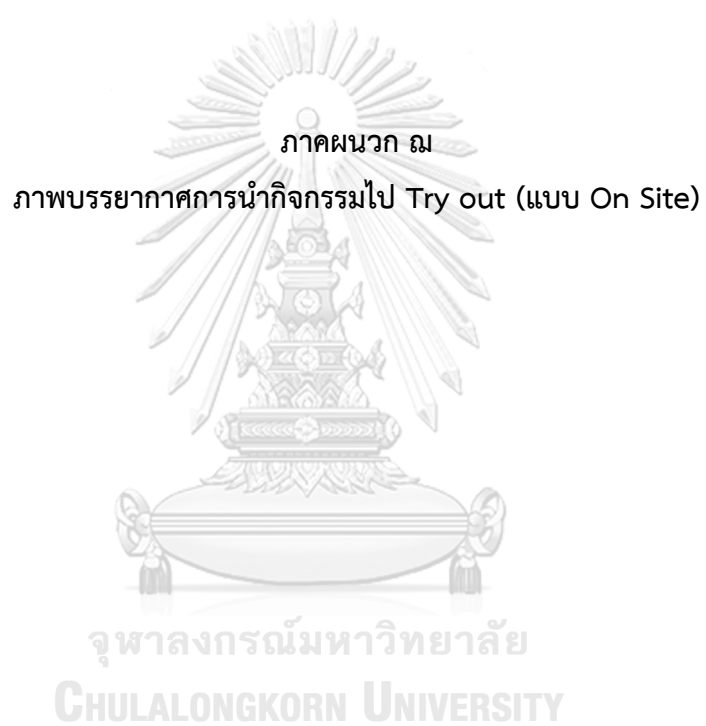
รหัส _____			
แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็ก ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น			
จุดประสงค์	เพื่อสังเกตพฤติกรรมเด็กขณะทำกิจกรรมศิลปะนำไปสู่การสรุปอารมณ์สุนทรีย์ และระดับประสบการณ์สุนทรีย์ โดยเน้นสุนทรีย์วัตถุเป็นตัวตั้ง		
วิธีใช้งาน	ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมเด็กขณะทำกิจกรรมศิลปะ หรือจากวีดีโอบันทึกภาพขณะทำกิจกรรม โดยทำเครื่องหมาย <input checked="" type="checkbox"/> (ถูก) หน้าช่อง <input type="checkbox"/> ที่ตรงกับการแสดงออกที่สังเกตได้		
กิจกรรมที่.....	การแสดงออกที่สังเกตได้	ความถี่ (ครั้ง)	ประสาทสัมผัสที่ใช้
สุนทรีย์วัตถุ คือ	<input type="checkbox"/> หัวเราะ		<input type="checkbox"/> ตา <input type="checkbox"/> หู <input type="checkbox"/> จมูก <input type="checkbox"/> ลิ้น <input type="checkbox"/> สัมผัส
	<input type="checkbox"/> ร้องไห้		
	<input type="checkbox"/> แสดงออกทางสีหน้า		
	<input type="checkbox"/> แสดงออกทางร่างกาย		
	<input type="checkbox"/> ประหม่อ หรือตบโต๊ะ		
	<input type="checkbox"/> โห่ร้อง		
	<input type="checkbox"/> แสดงออกทางคำพูด		
	<input type="radio"/> มันสวยดีนะ, ฉันชอบมัน		
	<input type="radio"/> สวยบาดใจฉันจริงๆ, มันสุดยอดมากเลย		
	<input type="radio"/> มันให้แรงบันดาลใจฉัน		
	<input type="radio"/> น่าสนใจ, มันน่ากลัวจังเลย		
	<input type="radio"/> มันมีเสน่ห์จริงๆ, มันทำฉันเคลิ้มไป		
	<input type="radio"/> มันทำให้ฉันคิดถึงบางอย่าง		
	<input type="radio"/> ฉันดีใจกับคนในภาพด้วย, ฉันมีความสุข		
	<input type="radio"/> น่าสนุกนะ, ชำมาก ตลกจริง ๆ		
	<input type="radio"/> ฉันประทับใจ		
	<input type="radio"/> สงบดีจริง, ฉันรู้สึกผ่อนคลาย		
	<input type="radio"/> มันแปลกประหลาดมาก		
	<input type="radio"/> อยากรู้จักเลย, น่าสนใจ		
	<input type="radio"/> มันทำฉันสะเทือนใจ		
<input type="radio"/> ฉันรู้สึกถึงความหมายลึกซึ้งของงานนี้			
<input type="radio"/> อี น่าแขยง, น่าเกลียดสุด ๆ			
<input type="radio"/> น่าเบื่อ, มันไม่เห็นน่าสนใจเลย			
<input type="radio"/> มันทำให้ฉันงง, ฉันสับสนมาก			
<input type="radio"/> เป็นกังวล, ฉันเป็นห่วงสุนัขในภาพจัง			
<input type="radio"/> ทำให้ฉันรู้สึกเศร้า, หดหู่, เสียใจ			
<input type="radio"/> อื่น			
ข้อสังเกต			

ข้อเสนอแนะ การปรับปรุง และ แนวทางการนำไปใช้	
---	--

กำหนดสุนทรียวัตถุตามกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรม	สุนทรียวัตถุ
กิจกรรมที่ 1 ละครเพลงศิลปะบนผนังถ้ำ	เสียงดนตรี, ศิลปะบนผนังถ้ำ
กิจกรรมที่ 2 นิทานใบไม้	ใบไม้, ตัวละครนิทานใบไม้
กิจกรรมที่ 3 เขียนเส้นเล่นอารมณ์	เสียงดนตรี, ภาพเขียนเส้น
กิจกรรมที่ 4 ปั้นใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ	ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ





1. กิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ

ข้อเสนอแนะสำหรับกิจกรรมนี้ คือ เด็กจำเป็นต้องใส่หน้ากากอนามัยทำให้การสังเกตการแสดงออกทางสีหน้าค่อนข้างยาก บริเวณผนังถ้ำจำลองอาจมีขนาดเล็กไปสำหรับเด็ก 1 ห้องเรียน คนที่มีความบกพร่องทางการเห็น ทำให้บางครั้งเด็กมือเปื้อนสีแล้วจะเดินชนกันตอนทำกิจกรรม การปรับปรุง และแนวทางการนำไปใช้คือ ครูต้องช่วยพาเด็กทำงานโดยนำเด็กไม่ให้ชนกัน



ภาพเด็กขณะทำกิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ

2. กิจกรรมนิทานใบไม้

ข้อเสนอแนะสำหรับกิจกรรมนี้ การปรับปรุง และแนวทางการนำไปใช้คือ กระบวนการในการทำกิจกรรมช่วงแรกค่อนข้างนาน ตั้งแต่การพาเด็กเดินลงมาจากห้องศิลปะไปยังสวนพฤกษศาสตร์ ซึ่งเด็กที่บกพร่องทางการเห็นใช้เวลานานกว่าเด็กทั่วไปในหลายกระบวนการ ควรขยายเวลาในการทำกิจกรรมเนื่องจากกระบวนการใช้เวลานานกว่าเวลาที่วางแผนไว้ (50 นาที) หรืออาจแบ่งกิจกรรมเป็น 2 ครั้ง แต่ควรหาวิธีในการรักษาใบไม้สดหากไม่จัดกิจกรรมให้เสร็จภายในวันเดียว



ภาพเด็กขณะทำกิจกรรมนิทานใบไม้

3. กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์

ข้อเสนอแนะสำหรับกิจกรรมนี้ การปรับปรุง และแนวทางการนำไปใช้ คือ ควรควบคุมสภาพห้องเรียนไม่ให้มีใครเข้ามารบกวนขณะทำกิจกรรม และตัดเสียงรบกวนจากภายนอก เพื่อลดการรบกวนสมาธิและการเกิดอารมณ์สุนทรีย์ของกลุ่มตัวอย่าง



ภาพเด็กขณะทำกิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์

4. กิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ

ข้อเสนอแนะสำหรับกิจกรรมนี้ และแนวทางการนำไปใช้ คือ ควรมีดินน้ำมันที่สีหลากหลายมากขึ้น รวมถึงอาจให้คำแนะนำเรื่องการผสมสีดินน้ำมันเพิ่มเติมด้วย แม้ว่ากิจกรรมนี้สอนเด็กเรื่องการสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ แต่ขณะหลังกิจกรรมเด็กอาจจะปั้นใบหน้าที่ไม่เหมือน หรือไม่สอดคล้องกับหัวข้อของงาน ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานตามสไตล์ของตนเองได้ด้วย



ภาพเด็กขณะทำกิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

Goldenland. (2562). เด็กตาบอดจะเรียนไปทำไม #ClassroomMakeover.

<https://www.youtube.com/watch?v=Mwj6HJulz48>

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2563). รายงานข้อมูลสถานการณ์ด้านคนพิการในประเทศไทย

[http://dep.go.th/uploads/Docutents/61ccc2d9-8e3f-4f75-a361-](http://dep.go.th/uploads/Docutents/61ccc2d9-8e3f-4f75-a361-368f5c6a4b80%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B8%B9%E0%B8%A5%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B8%9E%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%20%E0%B8%A1%E0%B8%B5%E0%B8%8463.pdf?fbclid=IwAR1a6zlvYrM17Ew3pEuzb4SbTleezHlyacKdsbYU3XZkCaml2l3wqhgpoBY)

[368f5c6a4b80%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B8%B9%E0%B8%A5%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B8%9E%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%20%E0%B8%A1%E0%B8%B5%E0%B8%8463.pdf?fbclid=IwAR1a6zlvYrM17Ew3pEuzb4SbTleezHlyacKdsbYU3XZkCaml2l3wqhgpoBY](http://dep.go.th/uploads/Docutents/61ccc2d9-8e3f-4f75-a361-368f5c6a4b80%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B8%B9%E0%B8%A5%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B8%9E%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%20%E0%B8%A1%E0%B8%B5%E0%B8%8463.pdf?fbclid=IwAR1a6zlvYrM17Ew3pEuzb4SbTleezHlyacKdsbYU3XZkCaml2l3wqhgpoBY)

กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กำหนดประเภทและหลักเกณฑ์ของคนพิการทางการศึกษา พ.ศ. 2552

<http://www.mua.go.th/users/he-commission/doc/law/ministry%20law/1-42%20handicap%20MoE.pdf>

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). แผนการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการ ฉบับที่ 3 (พ.ศ.2560-2564)

<http://special.obec.go.th/doc/กลุ่มแผน/เล่มแผนการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการฉบับที่3พ.ศ.2560-2564.pdf>

กฤษฎา ศุภวรรธนะกุล. (2564). ปีแห่งการเรียนรู้ที่สูญหายของเด็กพิการในช่วงโควิด-19

<https://thisable.me/content/2021/02/690>

กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2556). การพัฒนาสุนทรียภาพ (Aesthetic)

<https://www.thairath.co.th/content/341567>

กัลัญญา เพชรารณณ์. (ม.ป.ป.). เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตวิทยาครูสำหรับการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ENN3202)

http://www.eledu.ssru.ac.th/kalanyoo_pe/file.php/4/_2_.pdf

กันตพร สวนศิลป์พงศ์. (2561). *The Nose Project*: พลังของ “กลิ่น” ที่ปลดล็อกศักยภาพศิลปะของคนตาบอดและคนตาดี.

<https://adaymagazine.com/the-nose-project/>

กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2559). *สุนทรียศาสตร์: หลักปรัชญา ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์* (3 ed.). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉัตรชัย นกดี. (2563). เด็กได้ 9 คุณค่าจากการฟังนิทาน

<https://www.thaihealth.or.th/Content/51199-%E0%B9%80%E0%B8%94%E0%B9%87%E0%B8%81%E0%B9%84%E0%B8%94%E0%B9%89%20%20%E0%B8%84%E0%B8%B8%E0%B8%93%E0%B8%84%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%88%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9F%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%B2%E0%B8%99.html>

ไชยเดช แก้วสง่า. (2556). เข้าใจสุนทรียศาสตร์ เข้าถึงคุณค่าความงามศิลปะ. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา, 7(3), 1-8.

ทักษิณา พิพิธกุล. (2016). สุนทรียศาสตร์กับศิลปะ : จากการเสนอภาพตัวแทนถึงสุนทรียะเชิงสัมพันธ์สถานและวัฒนธรรมศิลปะ มศว, 17(2), 18-24.

ไทยพีบีเอส. (2558). หัวใจแทนดวงตา เมื่อผู้พิการทางสายตาทายภาพด้วยใจ

<https://news.thaipbs.or.th/content/6795>

ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์. (2560). *ทฤษฎีความงาม* (2 ed.). แอปโพร์พรีนธ์.

ธนาคารยูโอบี. (2562). ศิลปะจากผู้พิการทางสายตา สร้างคุณค่าส่งต่อเพื่อสังคม

<https://www.uob.co.th/investor/news/press-news/2019/news-18Mar2019.page>

ธาริน กลิ่นเกสร. (2554). ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

ธีรเนตร วิโรจน์สกุล. (2557). กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

นวลจันทร์ จุฑาทักติกุล. (2558). การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส. สารานุกรมศึกษาศาสตร์, 50.

ประเสริฐ ศิลรัตน์. (2542). *สุนทรียะทางทัศนศิลป์*. (1 ed.). โอเดียนสโตร์.

- ปริญญา ชาวสมุน. (2562). เรียนศิลปะด้วยฝ่ามือ <http://www.judprakai.com/life/835>
- ปยุณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2561). จิตวิทยาศิลปะ: สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์ (2 ed.). โรงพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แผ่นดินทอง. (2562). *Classroom Makeover* (1 ed.). อมรินทร์พริ้นติ้งแอนพับลิชชิ่ง.
- พรรณวิภา บรรณเกียรติ. (2014). คู่มือการให้การปรึกษาปัญหาสุขภาพจิตนักเรียนที่มีความบกพร่อง
ทางการเห็น (1 ed.). สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- พิเชษฐ์ เปียร์กลีน. (2552). การวิเคราะห์รูปแบบ ในงานศิลปะ และบุคลิกลักษณะ (Style) ของศิลปิน.
RUSAMILAE JOURNAL, 30(3), 87-95. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/rusamelae/article/view/70868>
- ไพฑูรย์ พัฒน์ใหญ่ยิ่ง. (2541). สุนทรียศาสตร์: แนวความคิด ทฤษฎี และการพัฒนา (1 ed.). สำนักพิมพ์
เสมาธรรม.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, ค. (ม.ป.ป.). ระดับการฟังดนตรี
<http://human.tru.ac.th/elearning/aesthetic/sound04.html>
- มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. (ม.ป.ป.). การจัดการศึกษาพิเศษในประเทศไทยและในต่างประเทศ
<http://elearning.psu.ac.th/courses/232/L3.pdf>
- ยุพา มหามาตร. (2559). จากความมืดมนสู่แสงสว่างในมือเรา: การสร้างกระบวนการทางศิลปะกับ
จิตวิทยาเพื่อกระตุ้นและสนับสนุนการแสดงออกอย่างอิสระของเด็กผู้พิการทางสายตา
วารสารวิจิตรศิลป์, 7(2).
- วชิรพร โชติพานัส. (ม.ป.ป.). บทที่ 4 พัฒนาการมนุษย์
http://www.elnurse.ssru.ac.th/wachiraporn_ch/pluginfile.php/112/block_html/content/เอกสารประกอบการสอน%20%20%20พัฒนาการเด็กตอนปลาย%20%20mail%20%2019มีย%2055.pdf
- วิษณีย์ ยืนยงพุทธกาล. (2561). ประสบสัมพัศการไต้กัลินของมนุษย์
http://www.uniserv.buu.ac.th/forum2/topic.asp?TOPIC_ID=7341
- ศูนย์กุมารเวช โรงพยาบาลบำรุงราษฎร์. (2562). เข้าใจพัฒนาการลูก จากทารกสู่วัยรุ่น
<https://www.bumrungrad.com/th/health-blog/may-2019/child-growth-and-development>

- สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2560a). การได้ยิน https://il.mahidol.ac.th/e-media/nervous/3_3.htm
- สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2560b). การมองเห็น <https://il.mahidol.ac.th/e-media/nervous/chapter3.htm>
- สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2560c). การรับรส https://il.mahidol.ac.th/e-media/nervous/3_9.htm
- สัญญาชัย สันติเวช และคณะ. (2559). การออกแบบสื่อเพื่อการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนตาบอดระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
https://home.kku.ac.th/tnitiwadee/download/Sanchai_Santiwes_RDG5740011.pdf
- สุขุมินท, เ. (2563). In จ. พนมสวาย (Ed.).
- สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2558). ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 10(2), 471-483.
- อติญา วงษ์วาท. (2559). แนวทางการจัดกิจกรรมจินตศิลป์เพื่อสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้เรียนอายุ 16-18 ปี
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- อนิวัฒน์ ทองสีดา และ วิสูตร โพธิ์เงิน. (2561). แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย
10(1), 187-200. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อรอนงค์ ฤทธิฤกษ์ชัย, ส. ส., นิธิวดี ทองป่อง. (2562). จิตกรรม: ความงามในโลกที่มองไม่เห็น
วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 42(3), 9-22.
- ภาษาอังกฤษ
- Aglioti, B., & Candidi. (2014). Multisensory Mental Simulation and Aesthetic Perception. In L. Leone (Ed.), *Multisensory museum : cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory, and space* (pp. 301).
https://www.academia.edu/11406938/The_Multisensory_Museum
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68-72.
http://www.aijcrnet.com/journals/Vol_5_No_6_December_2015/10.pdf

- Algozzine, B., & Ysseldyke, J. (2006). *Teaching Students With Sensory Disabilities: A Practical Guide for Every Teacher* (1 ed.). Corwin Press.
- Anderson, C. (2019). *10 Accessible Art and Museum Experiences for People who are Blind or have Low Vision*
<https://www.bemyeyes.com/blog/10-accessible-art-and-museum-experiences>
- Asakawa, S., et al. . (2019). An Independent and Interactive Museum Experience for Blind People
 WA4'1. <https://doi.org/10.1145/3315002.33175579>
- Bandukda et al. (2019). *Understanding Experiences of Blind Individuals in Outdoor Nature* <https://doi.org/10.1145/3290607.3313008>
- Botturi, L. (2003). *INSTRUCTIONAL DESIGN & LEARNING TECHNOLOGY STANDARDS: AN OVERVIEW* https://doc.rero.ch/record/5154/files/1_icefq09.pdf
- Bright Horizons Education Team. (2019). *Benefits of Nature for Kids*
<https://www.brighthorizons.com/family-resources/children-and-nature#:~:text=Nature%20provides%20countless%20opportunities%20for,hypoteses%20%E2%80%94%20thereby%20developing%20inquisitive%20minds>
- Bruno, D. (2006). *Visual impairment: its impact upon and implications for aesthetic experience* [Middlesex University].
- Bueb, H. (2019). *Focus on Five: Teaching Art to Students with Visual Impairments*
<https://theautismhelper.com/focus-on-five-teaching-art-to-students-with-visual-impairments/>
- Candace. (2014). *Cave Painting with Kids – Prehistoric Art*.
<http://www.naturallyeducational.com/2014/02/cave-painting-with-kids-prehistoric-art/>
- Carpio, C., Amerigo, M., Duran, M. . (2017). Study of an inclusive intervention programme in pictorial perception with blind and sighted students
European Journal of Special Needs Education
 32(4), 525-542. <https://doi.org/10.1080/08856257.2017.1297567>

- Denac. (2014). The Significance and Role of Aesthetic Education in Schooling. *Creative Education*. 05(19). https://file.scirp.org/Html/2-6302236_51211.htm
- Eagan, L. (2018). *Supporting Tactile Images with Real Experience and Concrete Materials* <https://www.pathstoliteracy.org/strategies/supporting-tactile-images-real-experience-and-concrete-materials>
- Etzi, R., Spence, C., Gallace, A. (2014). Textures that we like to touch: An experimental study of aesthetic preferences for tactile stimuli
Consciousness and Cognition
29, 178-188.
- Feeney, D. (2007). *Toward an Aesthetic of Blindness: an interdisciplinary response to Synge, Yeats, and Friel*.
(Vol. 38). Peter Lang.
- Francesca Rosenberg, C. M., Annie Leist. (2020). *Disability, Equality, and Museums It's time to think beyond wheelchair ramps and touch tours*.
https://www.moma.org/magazine/articles/389?fbclid=IwAR3T6-W79m_1vpwQmQ8o97aZYJeye8_4CS2DXQcPtIY3ybqaAcu16JY47_k
- Johnson, J. (2018). Sensory: Please Touch the Art. *Art Education*, 7(1), 12-15.
- Kaewthae, P. (2563). สุข เศร้า เหงา ตกหลุมรัก ให้ฟังเพลง เสียงดนตรีดีถึงอารมณ์ 13 แบบที่ซ่อนอยู่
สมองของเราออกมาได้ <https://www.fungjaizine.com/article/guru/music-rised-13-emotions>
- Lopes, A. (2015). *Aesthetics, Aesthetic Theories*
https://www.researchgate.net/publication/283348334_Aesthetics_Aesthetic_Theories/citations
- Lowenfeld, V. (1951). Psycho-Aesthetic Implications of the Art of the Blind. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 10(1), 1-9.
- Macular Society. (2017). *Tips for teaching Art to visually impaired students*
<https://www.macularsociety.org/sites/default/files/resource/Macular%20Society%20tips%20for%20teaching%20Art%20to%20visually%20impaired%20students.pdf>

- Markovic, S. (2012). Component of aesthetic experience: aesthetic fascination, aesthetic appraisal, and aesthetic emotion. *i-Perception*, 3, 1-7.
- Martillano, D. (2019). *The Perceived Aesthetic Experience in the Context of Tactile Art among Visually Impaired Individuals in The Philippines*
<https://rsucon.rsu.ac.th/files/proceedings/inter2019/IN19-118.pdf>
- Mayesky, M. (2009). *Creative Activities for Young Children* (9 ed.). Delmar.
- Menninghaus, W., et al. . (2019). What are aesthetic emotions? . *Psychological Review*, 126(2), 171-195. <https://doi.org/10.1037/rev0000135>
- Mjallegra. (2012). *Expressing Emotions through Color and Line* https://art-engine.org/2012/02/26/expressing-emotions-through-color-and-line/?fbclid=IwAR23v6WpZPM5ZfUK-VsOK_iPWtXTuT53NZQCbot9Wlrd9Gm8pl8skW_wB08
- Parsons, M., Johnston, M., Durham, R. . (1978). Development Stages in Children's Aesthetic Responses. *The Journal of Aesthetic Education*, 12(1), 83-104.
- Royal National Institute of Blind People, (2017). *A whole new way for blind and partially sighted people to create.*
<https://www.rnib.org.uk/rnibconnect/3doodler-helping-blind-create>
- Phyl. (2010). *Into the Caves! by 4th grade.* <http://plbrown.blogspot.com/2010/05/into-caves-by-4th-grade.html>
- Pivac, D., Runjic, T., Prcic, A. . (2017). The Art Experience of a Blind People. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istrazivanja*, 53, 127-140.
- Play Ideas. (2021). *25 PICASSO INSPIRED ART PROJECTS FOR KIDS.*
https://www.playideas.com/25-picasso-inspired-art-projects-for-kids/?fbclid=IwAR1fNplRw9pYlqfiVpfJ_qiwK4uFdeXeC_Fo2WFD5XofmgtPjEp3YMuNLFE
- Poole, J. (1992). Age Related Changes in Sensory System Dynamics Related to Balance
Physical & Occupational Therapy In Geriatrics, 10(2), 55-66.
https://doi.org/10.1080/J148v10n02_04
- Schindler, I., et al. (2017). *Measuring aesthetic emotion: A review of the literature and a new assessment tool*

- <https://www.researchgate.net/publication/317632835>
- Shea, T., & Bauer, M. (1997). *An introduction to special education : a social systems perspective* (2 ed.). Times Mirror Higher Education Group, Inc.
- Shih, Y. (2020). TEACHING PRINCIPLES FOR AESTHETIC EDUCATION: CULTIVATING TAIWANESE CHILDREN'S AESTHETIC LITERACY. 8(3), 568-576
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1268045.pdf>
- Szubielska, M., et al. . (2018). *Evaluation of art of visually impaired people by children and adults*
<https://www.researchgate.net/publication/330422916>
- Urist, J. (2016). *A New Way to See Art: Museum programs for the blind challenge notions of how people connect with great works*
<https://www.theatlantic.com/health/archive/2016/06/multisensory-art/486200/>
- Waterford. (2019). *Why Multisensory Learning is an Effective Strategy for Teaching Students How To Read* in <https://www.waterford.org/education/why-multisensory-learning-is-an-effective-strategy-for-teaching-students-how-to-read/>
- Watts, R. (2016). *Children's Perceptions of Beauty : Exploring Aesthetic Experience through Photography.*
[https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsble&AN=edsble.714476&site=eds-live.](https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsble&AN=edsble.714476&site=eds-live)
- Wickiser, R. L. (1947). *An Introduction to art activities.* Henry Holt and Company
- Willings, C. (2014). *Concept Development and Spatial Awareness for Students who are Blind or Visually Impaired* <http://www.teachingvisuallyimpaired.com/concept-development.html>
- Wiltshir, C. (2014). *Michael J. Parsons* <https://prezi.com/vrtxmroeusao/michael-j-parsons/>



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวจิราพร พนมสวย
วัน เดือน ปี เกิด	25 มิถุนายน 2539
สถานที่เกิด	นครสวรรค์
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2561 สำเร็จการศึกษาปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชา ศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	79/2 หมู่ 4 ตำบลตากฟ้า อำเภอดตากฟ้า จังหวัดนครสวรรค์ 60190



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY