



การพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง
ของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

DEVELOPMENT OF AN ART ACTIVITIES' PROGRAM WITH TEAM-BASED LEARNING TO ENCOURAGE
THE SELF-ESTEEM OF CHILDREN IN FOSTER CARE

นางสาวณิชชาบูล ลำพูน *

Nichabun Lamphun

ผศ.ดร.ชนบพร แสงวณิช **

Asst. Prof. Khanobbhorn Sangvanich, Ph.D.

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ 2. ศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง คือ เด็กหญิงอายุในช่วง 11-15 ปี ในบ้านอุปถัมภ์ มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก จำนวน 16 คน ทำการทดลองสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน ประกอบด้วย แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แผนการจัดกิจกรรม แบบประเมินความรู้ แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของทีม แบบประเมินตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม 2) แบบประเมินความพึงพอใจ 3) แบบสอบถามความคิดเห็น 4) แบบสัมภาษณ์ผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ลักษณะโปรแกรมเน้นการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านการศึกษาความรู้และทักษะการทำงานศิลปะ โดยใช้ กลยุทธ์ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านมีความสำคัญ ด้านมีความเป็นผู้นำ ด้านความมีคุณธรรม และด้านมีความสามารถ องค์ประกอบโปรแกรมประกอบด้วย 1) วัตถุประสงค์: เน้นการเห็นคุณค่าในตนเอง 2) เนื้อหาการเรียนรู้: เน้นการทำงานศิลปะ การทำงานประดิษฐ์ การออกแบบที่สอดแทรกคุณธรรม 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้: เน้นการศึกษาความรู้ด้วยตนเอง ทำแบบทดสอบ 4) การวัดและประเมินผล: เน้นการสังเกตพฤติกรรมและประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งผลการทดลองโดยใช้โปรแกรมพบว่าเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

* นิสิตมหาบัณฑิตสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail Address: Nichabun.La@student.chula.ac.th

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail Address: khanobbhorn.w@chula.ac.th

ISSN1905-4491

Abstract

The purposes of this research were: 1. To develop a program of art activities with team-based learning to encourage the self-esteem of children in foster care. 2. To study the results of the program of art activities with team-based learning to encourage the self-esteem of children in foster care. This was documentary research. The sample used in the study comprised 11-15-year-old girls in foster homes. The experimental group consisted of 16 adolescents. The experiment was conducted once a week for 2 times, totalling 8 times. The instruments used in the study were the expert interviews and program prototype. The tools used in data collection are the general information questionnaire, lesson plan, knowledge assessment, self-esteem evaluation, personal behavior observation, observation of team behavior, self-esteem assessment after participation, children in foster care's satisfaction towards the program and interviews with child care providers regarding the program. The program focused on the development of self-esteem through the study of knowledge and skills in the art using team-based learning. There are 8 activities that promote self-esteem in all four areas: significance, power, virtue and competence. The program comprised: 1) Objective: self-esteem; 2) Learning content: Art, invention, design, and insertion of virtue; 3) Learning process: Focus on self-study, and testing; 4) Measurement and evaluation: Observe Behavior and Self-Assessment. The results showed that the self-esteem of the children in foster care was higher than before the program at the .05 level of significance.

คำสำคัญ: โปรแกรมกิจกรรมศิลปะ / การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน / การเห็นคุณค่าในตนเอง / เยาวชนในสถานสงเคราะห์

KEYWORDS: ART ACTIVITIES PROGRAM / TEAM-BASED LEARNING / SELF-ESTEEM / CHILDREN IN FOSTER CARE

บทนำ

สภาพปัญหาสังคมไทยในปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงสู่ทิศทางที่ซับซ้อนมากขึ้น โดยเฉพาะปัญหาครอบครัว จากข้อมูลจากกรมกิจการเด็กและเยาวชน (2560) พบว่า ปัญหาของเด็กและเยาวชนที่ต้องเข้ามาอยู่ในสถานสงเคราะห์ เนื่องจากผู้ปกครองไม่สามารถเลี้ยงดูได้ มีจำนวน 8,373 คน เป็นเด็กกำพร้า ร่ำร้อน มีจำนวน 5,321 คน เด็กที่ครอบครัวยากจน มีจำนวน 24,959 คน เด็กที่มีปัญหาด้านความประพฤติ มีจำนวน 5,813 คน และเด็กที่ถูกกระทำความรุนแรง มีจำนวน 5,684 คน สอดคล้องกับคณะกรรมการการพัฒนาสังคมและกิจการเด็ก เยาวชน สตรีผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส (2556) ที่กล่าวว่า ปัญหาและปัจจัยเสี่ยงที่เกิดขึ้นกับเด็กไทยมีด้วยกันหลายสาเหตุ เช่น ความแตกแยกใน ครอบครัว การหย่าร้าง การขาดความอบอุ่น การอาศัยอยู่ในครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว และการขาดการดูแลจากคนในครอบครัว รวมถึงระบบการศึกษาที่ไม่เท่าเทียมกัน ไม่เหมาะสมกับสภาพชีวิตเด็กแต่ละพื้นที่ จากการสำรวจของ Coholic, Lougheed, and Lebreton (2009) พบว่าเด็กในสถานสงเคราะห์ส่วนใหญ่มักจะถูกข่มขู่หรือถูกละเลยและบาดเจ็บก่อนที่จะเข้ามาอยู่

ในสถานสงเคราะห์ เด็กบางคนมีการดำเนินตนเองที่ตกเป็นเหยื่อ ทำให้เด็กรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับต่ำ หรือเกลียดชังตนเอง เด็กกลุ่มนี้จึงต้องเผชิญกับความเสี่ยงในการฆ่าตัวตายและความผิดปกติทางสุขภาพจิตในระยะยาว ปัญหาดังกล่าวส่งผลสำคัญต่อความพร้อมในการเปลี่ยนแปลงตนเอง โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น การจัดการศึกษาจึงควรเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะการเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความมั่นใจของการเห็นคุณค่าในตนเอง และพร้อมที่จะเผชิญกับสังคมภายนอก (กลุ่มงานปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2543) สถานสงเคราะห์จึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมช่วยเหลือ พัฒนาเด็กที่ประสบปัญหาการถูกทอดทิ้งและด้อยโอกาส ให้เติบโตขึ้นอย่างสมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้สามารถพึ่งพาตนเองได้เมื่อพ้นเกณฑ์การสงเคราะห์ และต้องออกจากสถานสงเคราะห์ ดังนั้นกรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ (2559) จึงมีมาตรฐานส่งเสริมการจัดสวัสดิการสำหรับเยาวชน 8 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการเลี้ยงดู 2) ด้านการรักษาพยาบาล 3) ด้านการศึกษา 4) ด้านการฝึกอาชีพ 5) ด้านสังคมสงเคราะห์ 6) ด้านนันทนาการ 7) ด้านการจัดหางาน 8) ด้านการติดตามผลหลังจากเด็กออกจากสถานสงเคราะห์แล้ว เพื่อให้เกิดการพัฒนาเด็กได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

ปัจจุบันแม้ว่าเยาวชนในสถานสงเคราะห์จะได้รับการดูแล และส่งเสริมในด้านต่าง ๆ อย่างครบถ้วนทุกด้านแล้ว แต่เด็กกลุ่มนี้ยังคงขาดความรักความอบอุ่น เนื่องจากผู้ที่มาเยี่ยม มีการหมุนเวียนเปลี่ยนไป ตามสถานการณ์ของผู้มาเยี่ยม ทำให้ความรู้สึกจากการที่เด็กได้รับความรักและความเมตตาไม่คงที่ หรือเปลี่ยนแปลงไปตามบุคคลซึ่ง ทิชา ณ นคร (2555) กล่าวถึงความรักที่ได้จากสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนว่าอาจนำมาซึ่งการขาดความมั่นคงทางจิตใจ ทั้งนี้จากการสำรวจพบว่า การจัดกิจกรรมในสถานสงเคราะห์ ยังไม่มีการนำกิจกรรมศิลปะไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ขณะที่กิจกรรมศิลปะเป็นช่องทางหนึ่งที่จะช่วยบำบัดและกล่อมเกลาคใจของเด็กและเยาวชนให้อ่อนโยนได้ เพราะ Cames (1979) กล่าวว่าศิลปะช่วยให้เด็กสามารถแสดงออกถึงตัวตนของตนเองผ่านงานศิลปะได้อย่างอิสระและได้รับการยอมรับ อันเป็นแนวทางสำคัญสำหรับส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง รวมถึงช่วยให้เด็กรับรู้เกี่ยวกับตนเองในทางที่ดีขึ้นด้วย สอดคล้องกับ ทิศนา แฉมณี (2551) ที่กล่าวถึงการพัฒนาคอนให้มีความพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และจิตใจว่าถ้าตนเองมีความมั่นคงในจิตใจแล้ว จะสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ต้องมีทักษะการทำงานร่วมกัน

จากงานวิจัยของ Tedesco (1999) กล่าวว่าผู้เรียนที่ทำงานร่วมกันจะได้พัฒนาทักษะทางสังคมและมีความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่หลากหลาย และการพัฒนาแบบกลุ่มและองค์กร ผู้เรียนได้เรียนรู้ที่จะแก้ไขปัญหาได้ชื่นชมยกย่องกันและกัน ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มที่ให้การยอมรับความแตกต่าง โดยทุกสมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองและมีความมุ่งมั่นต่อการทำความดี นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลด้วยตนเอง ซึ่งการประเมินดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนมีการเห็นคุณค่าในตนเองและเป็นผู้แสดงความคิดเห็นที่มีประสิทธิภาพในการทำงานของกลุ่ม ทั้งในโรงเรียน ที่ทำงาน และที่บ้าน การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน คือ กลยุทธ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เป็นกลยุทธ์ที่กำหนด

หลักฐานการเรียนรู้ร่วมกัน โดยการจัดการเรียนการสอนนั้นจะออกแบบการเรียนรู้เป็นหน่วย โดยมีหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้สามขั้นตอน ได้แก่ การเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน การทดสอบความพร้อม และการประยุกต์ใช้ความรู้ (team based learning Collaborative, 2013) โดย Sweet (2010) ได้เสนอความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานไว้ว่า เป็นการเรียนรู้พิเศษแบบกลุ่มเล็ก โดยใช้ลำดับเฉพาะของงานแต่ละงาน ทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม และได้รับข้อเสนอแนะทันที ซึ่งสามารถช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในการเตรียมตัวก่อนเข้าชั้นเรียน ร่วมอภิปราย ซึ่งการจัดการเรียนรู้นี้มีลักษณะเด่นคือ การสร้างความผูกพันอย่างสูงของทีม โดยมีหลักการ 4 ประการ ได้แก่ 1) มีวิธีจัดแบ่งและบริหารจัดการทีม แต่ละทีมมีสมาชิกที่หลากหลายเท่าเทียมกัน ควรมีประมาณ 5-7 คน ต้องทำงานร่วมกันเป็นระยะเวลาเพียงพอเพื่อให้ทีมมีโอกาสพัฒนาเป็นทีมที่ดี 2) ผู้เรียนทุกคนต้องรับผิดชอบทั้งงานที่เป็นของรายบุคคลและงานของทีม สำหรับการเตรียมตนเองของผู้เรียน จะใช้วิธีทดสอบที่เรียกว่า Readiness Assessment Test (RAT) โดยผู้เรียนทุกคนจะต้องศึกษาทำความเข้าใจในเนื้อหาของหัวข้อสำคัญต่างๆที่ผู้สอนกำหนดก่อนเข้าชั้นเรียน และทำแบบทดสอบซึ่งเป็นแบบปรนัย หลังจากผู้เรียนส่งกระดาษคำตอบแล้ว ผู้เรียนจะทำแบบทดสอบเดียวกันนี้ซ้ำอีกครั้งหนึ่งกับทีม ซึ่งเป็นโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงความเข้าใจ ความคิดเห็น และอภิปรายร่วมกัน 3) งานที่มอบหมายต้องสร้างการเรียนรู้และพัฒนาความเป็นทีม เป็นงานที่ต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์จากสมาชิกภายในทีม มีการตัดสินใจร่วมกัน สามารถรายงานผลงานได้ไม่ซับซ้อน 4) ผู้เรียนต้องได้รับการติดตาม การประเมินจากผู้สอนอย่างสม่ำเสมอและรวดเร็ว สามารถประเมิน ได้ 2 ลักษณะ คือ การประเมินผลทดสอบความพร้อม หรือ RAT และการประเมินงานประยุกต์ใช้เนื้อหาความรู้ (Application-focused team assignments) เพื่อติดตามผลการเรียนรู้ และการพัฒนาความเป็นทีม (Michealsen, 2007) ผลการวิจัยของ Balan, Clark and Resstall (2015) พบว่า จากการประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถระบุประเด็นสำคัญของการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับความประสบความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียน

ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงต้องการศึกษาวิธีบูรณาการการจัดกิจกรรมศิลปะกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานสำหรับเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ให้มีการเห็นคุณค่าในตนเอง เพื่อสร้างบุคคลที่มีคุณค่าต่อสังคม ก่อนกลับคืนสู่ครอบครัวและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์

1. พัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์
2. ศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experiment Research) โดยพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ จากการสร้างต้นแบบโปรแกรม แล้วให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่ตัวอย่าง แล้วปรับปรุงโปรแกรมเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบศึกษากลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (One group Pre-Test Post-Test Design) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติทดสอบค่าที (independent samples t - test) ค่าเฉลี่ย และร้อยละ

ประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็ก และเยาวชนที่มีอายุในช่วง 11-15 ปี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย เป็นการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การเลือกดังนี้ เป็นเด็กหญิงในบ้านอุปถัมภ์ มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก อายุในช่วง 11-15 ปี จำนวน 16 คน โดยการศึกษาครั้งนี้ใช้เวลาทำการทดลองสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1) โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ประกอบไปด้วย แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แผนการจัดกิจกรรม แบบประเมินความรู้ แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง แบบสังเกตพฤติกรรม ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล และแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของทีม แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม 2) แบบประเมินความพึงพอใจของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมกิจกรรม 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมกิจกรรม 4) แบบสัมภาษณ์ผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ หลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยพิจารณาคุณภาพในด้านความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับวัตถุประสงค์ (item object congruence: IOC) ในข้อที่มีคุณภาพค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการนำโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยเริ่มกิจกรรมโดยชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรม และให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง (Pre-Test) นำโปรแกรมกิจกรรมศิลปะไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บข้อมูลจากแบบประเมินความรู้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะในแต่ละกิจกรรม ผู้วิจัยบันทึกข้อมูลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล และพฤติกรรมการทำงานของทีม เมื่อทำกิจกรรมครบทั้ง 8 กิจกรรมแล้ว ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองหลังเรียน (Post-Test) จากนั้นนำข้อมูลที่เก็บได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นหลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ โดยการสัมภาษณ์ครู ผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ นำโปรแกรมไปทดลองใช้ แล้วใช้กับกลุ่มตัวอย่าง พบว่ากิจกรรมควรมีความสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก เน้นความสนุกสนาน เป็นกิจกรรมที่让孩子ได้รู้จักตนเอง มีอิสระด้านความคิดและพฤติกรรม เน้นกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่ไม่มีคำตอบหรือรูปแบบตายตัว ควรให้เด็กได้มีโอกาสสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ได้ตัดสินใจ และยอมรับผลการตัดสินใจของตนเอง ให้เห็นข้อดีของตนเอง รู้จักชื่นชมตนเอง ชื่นชมผู้อื่น และให้อภัยตนเอง เมื่อเกิดข้อผิดพลาด และเรียนรู้ที่จะนำมาเป็นบทเรียนแก้ไขพัฒนาตนเอง โดยแบ่งกิจกรรมเป็น 3 ชั้น ตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน คือ ชั้นเตรียมความพร้อม ชั้นทดสอบความรู้ และชั้นประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งรายละเอียดของกิจกรรมทั้ง 8 กิจกรรม มีดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่ 1 รู้จักฉันสิ วัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเรียนบอกลักษณะนิสัย ค่านิยมของตนเองและเรียนรู้ลักษณะนิสัย ค่านิยมของผู้อื่น จัดการเรียนรู้โดยเรียนรู้ที่สนทนาผ่านผลงานศิลปะของศิลปินที่มีชื่อเสียง และสร้างผลงานออกแบบตัวละครที่ประกอบด้วยจุดเด่นของสมาชิกในทีม ประโยชน์คือ ผู้เรียนได้ออกแบบและแสดงความคิดเห็น เพื่อยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

กิจกรรมที่ 2 โอริกามิสร้างสรรค์ วัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น จัดการเรียนรู้โดยการพับโอริกามิเพื่อนำมาประกอบกันเป็นชิ้นงาน ประโยชน์คือผู้เรียนเห็นความสำคัญของสมาชิกเพื่อที่จะทำชิ้นงานให้สำเร็จโดยจะขาดใครคนใดคนหนึ่งไปไม่ได้

กิจกรรมที่ 3 ปั้นเค้ก สร้างมิตร วัตถุประสงค์เพื่อฝึกภาวะผู้นำ และการทำงานเป็นทีม จัดการเรียนรู้โดยให้สมาชิกในทีมแต่ละคนผลัดกันออกมาสอนปั้นส่วนประกอบที่จะแต่งหน้าเค้ก แล้วค่อยนำมาประกอบเป็นเค้กของทีม ประโยชน์คือได้ฝึกภาวะผู้นำ การทำงานเป็นทีม ฝึกทักษะการถ่ายทอดความรู้ในการปั้น

กิจกรรมที่ 4 ปะติดคุณธรรม วัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี จัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนแต่ละทีมสร้างภาพด้วยเทคนิคปะติด(Collage)ในกระดาษแผ่นเดียวกัน จากโจทย์ที่เกี่ยวกับคุณธรรม ประโยชน์คือผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะการทำงานปะติด(Collage)

กิจกรรมที่ 5 สร้างสรรค์กล่องขนม วัตถุประสงค์เพื่อฝึกทักษะ การสื่อสาร และด้านการแก้ปัญหาจากโจทย์ที่ได้รับ จัดการเรียนรู้โดยเรียนรู้หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อนำมาออกแบบบรรจุภัณฑ์ขนม ให้มีรูปลักษณ์สวยงามน่าสนใจ แปลกใหม่ ประโยชน์เพื่อฝึกทักษะการออกแบบ

กิจกรรมที่ 6 ชุดในจินตนาการ วัตถุประสงค์เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม จัดการเรียนรู้โดยเรียนรู้หลักการออกแบบเสื้อผ้า แล้วให้แต่ละทีมช่วยกันออกแบบเสื้อผ้า ประโยชน์ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์เพื่อออกแบบชุดให้มีความเหมาะสมกับงานและผู้สวมใส่

กิจกรรมที่ 7 หน้าร้านในฝัน วัตถุประสงค์เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม จัดการเรียนรู้โดยเรียนรู้หลักการออกแบบร้าน แล้วให้ออกแบบวางผังร้านของตนเอง ประโยชน์เพื่อฝึกทักษะการออกแบบ การวางผังร้าน และทักษะการทำงานเป็นทีม

กิจกรรมที่ 8 นิทรรศการรวมใจ วัตถุประสงค์เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม จัดการเรียนรู้โดยเรียนรู้การจัดนิทรรศการ และจัดแสดงผลงานของทีมตนเอง ประโยชน์เพื่อฝึกทักษะการออกแบบ และจัดแสดงผลงาน และทักษะการทำงานเป็นทีม

ส่วนที่ 2 ผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

2.1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ โดยใช้สถิติ Independent T-Test พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์หลังการทดลองมีคะแนนค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ดังตาราง 1

ตาราง 1

การเห็นคุณค่า ในตนเอง	n	\bar{X}	S.D	t	df	P
ก่อนการทดลอง	16	45.56	8.51			
หลังการทดลอง	16	51.75	8.61	4.636	15	.000*

*P < .05

2.3 ผลการวิเคราะห์การสังเกตพฤติกรรมกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ พบว่า พฤติกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ด้านความสำคัญ มีค่าความถี่ของข้อย่อยในข้อ *การเป็นที่ยอมรับมากที่สุด* ด้านความเป็นผู้นำ มีค่าความถี่ของข้อย่อยในข้อ *เริ่มต้นแสดงความคิดเห็น* *ประสานความคิดกลุ่ม* *ติดตามการปฏิบัติงานของสมาชิก* และในข้อ *นำกลุ่มบรรลุเป้าหมายมากที่สุด* ด้านความมีคุณธรรม มีค่าความถี่ของข้อย่อยเท่ากันทั้งหมด ด้านความสามารถ มีค่าความถี่ของข้อย่อยในข้อ *นำความรู้ทางศิลปะมาประยุกต์ใช้สร้างผลงาน* และมีทักษะการเล่าเรื่อง *การวาดภาพและการเขียนบรรยายมากที่สุด*

2.4 ผลการวิเคราะห์การสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ พบว่า พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมในภาพรวมของทั้ง 4 ทีม มีความถี่พฤติกรรมสูงที่สุดในหัวข้อ *การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่น่าสนใจ* และหัวข้อ *เมื่อเกิดข้อผิดพลาด มีการหาทางแก้ไขปัญหา* คือร้อยละ 100 เท่ากันตามลำดับ รองลงมาคือ หัวข้อ *มีการพูดคุยตกลงกันว่าจะทำอะไรบ้าง* หัวข้อ *มีการพูดคุยตกลงกันว่าจะทำงานอย่างไร* และหัวข้อ *มีการพูดคุยตกลงกันว่าใครจะทำอะไร* ได้ร้อยละ 96.88 เท่ากันตามลำดับ รองลงมาคือ หัวข้อ *ทำงานตามแผนที่วางไว้* ได้ร้อยละ 93.75 และเมื่อพิจารณารายทีมจะพบว่า ทีม Alien(เอเลียน) มีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมสูงที่สุด คือ ร้อยละ 89.17 รองลงมาคือ ทีม316 (ทรี-วัน-ซิกซ์) ได้ร้อยละ 84.17 ทีมเด็ก ๆ ไม่มีปัญหา ได้ร้อยละ 80 และทีมปลาน้ำรัก ได้ร้อยละ 67.5 ตามลำดับ

2.5 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความรู้ (RAT) ทั้ง 8 กิจกรรม พบว่า ในแต่ละกิจกรรม เมื่อทำแบบประเมินความรู้กับทีม จะมีคะแนนสูงกว่าเมื่อทำแบบประเมินความรู้รายบุคคล

2.6 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินตนเองในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับกิจกรรม พบว่า การประเมินตนเองในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทั้ง 4 ทีม หลังจากเข้าร่วมโปรแกรม

ศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน ได้คะแนนอยู่ในระดับมาก โดยด้านความสามารถ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านความสำคัญ และด้านคุณธรรมมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด

2.7 ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรม พบว่า ด้านที่มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ได้ประโยชน์จากกิจกรรมนี้และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 75 รองลงมาได้แก่ ได้รับความรู้เกี่ยวกับศิลปะมากขึ้น เป็นกิจกรรมที่ สนุกสนาน และเป็นกิจกรรมที่ทำให้ฉันเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น มีจำนวน 11 คน เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 68.75 ตามลำดับ โดยกิจกรรมที่ชื่นชอบที่สุดได้แก่ *ปะติดคุณธรรม* เพราะช่วยระบายอารมณ์ ความรู้สึกผ่าน ผลงานได้ชัดเจนที่สุด รองลงมาคือ *ปั้นเค้ก สร้างมิตร* เพราะรู้สึกสนุก และได้ฝึกความสามัคคีของทีม และ กิจกรรม *หน้าร้านในฝัน* เพราะรู้สึกสนุก ทำออกมาได้ดี ได้ร่วมมือร่วมแรงกันและได้ออกแบบร้านเป็นของ ตนเอง ระหว่างที่เข้าร่วมกิจกรรมนั้นสิ่งที่ประทับใจ คือ การที่สมาชิกซึ่งมีความคิดที่แตกต่าง แต่สามารถ ยอมรับซึ่งกันและกัน และทำงานร่วมกันได้จนงานสำเร็จ แต่สิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่ชอบ อึดอัดใจอยู่บ้าง คือ บางครั้ง เพื่อน ๆ ก็ไม่ค่อยช่วยทำงาน และมีบางคนที่มีทัศนคติอึดอัดใจเช่นกัน เนื่องจากถูกเพื่อน ๆ นิ่ง ๆ ว่า เวลาที่ ตนเองไม่ยอมทำงาน หลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถทำงานร่วมกันได้ดีมากขึ้น ทุกคนเคารพกฎกติกา ยอมรับฟังซึ่งกันและกัน รู้สึกมีความสุข และได้ใกล้ชิดกับสมาชิกในทีมมากขึ้น ส่วนใหญ่มีความมั่นใจ และรู้สึก กล้าแสดงออกมากขึ้น เพราะกิจกรรมเปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น และ ช่วยกันตัดสินใจ และทำให้รู้ว่ามีความสามารถด้านการวาดรูป ด้านการประดิษฐ์ และออกแบบ

2.8 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ พบว่า รูปแบบ กิจกรรมมีความเหมาะสมและกับความสนใจของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ อายุ 11-15 ปี ลักษณะ โปรแกรมกิจกรรมศิลปะที่สร้างขึ้น สามารถส่งเสริมการเห็นคุณค่าตนเองของเด็กและเยาวชนในสถาน สงเคราะห์ได้มากขึ้น เนื่องจากหลังเข้าร่วมกิจกรรม เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มีพฤติกรรมที่แสดงถึง การเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้นและมีทักษะการทำงานเป็นทีม สังเกตได้ว่ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้น โดยกล้าแสดงความคิดเห็น และโต้ตอบกับครูมากขึ้น โดยเฉพาะผลงาน *ปะติดคุณธรรม (collage)* ที่เด็ก กล้าแสดงออกซึ่งความรู้สึกของตนเองออกมาโดยใช้พื้นหลังเป็นสีดำทั้งหมด จากคำพูดของเด็กที่ว่า “เพราะเหมือนกับโลกอยู่ภายใต้ความมืดมนเช่นเดียวกับสีของกระดาษ ถึงแม้จะทำความดีเท่าไร คนภายนอก ก็ยังมองตนเองในแง่ที่ไม่ดี” อีกทั้งยังมีการทะเลาะกันน้อยลง เพราะมีการเข้าใจกันยอมรับซึ่งกันและกัน รวมถึงมีเหตุผลมากขึ้น ในด้านการประยุกต์ใช้เนื้อหาศิลปะ กับรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน มีความ เหมาะสมดี เพราะช่วยสร้างทักษะทางสังคมและการทำงานเป็นทีม รวมถึงทักษะการสื่อสารผ่านผลงานศิลปะ เช่น

จะให้สมาชิกในทีมระดมความคิดออกแบบกล่องขนมอย่างไรให้ถูกใจผู้บริโภค ทั้งยังช่วยพัฒนาในด้านสติปัญญา ในส่วนของผลตอบรับจากเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมกิจกรรม มีผลตอบรับที่ดี เพราะเด็ก ๆ ชอบ รู้สึกมีความสุขและสนุกสนานที่ได้คิด ได้ออกแบบผลงานของตนเอง เช่น ผลงาน *สร้างสรรค์กล่องขนม (Packaging)* ผลงาน *หน้าร้านในฝัน* และผลงาน *ชุดในจินตนาการ* หากมีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ขึ้นอีก อยากรให้เป็นลักษณะของศิลปะที่สามารถต่อยอดเป็น อาชีพ หรือสร้างรายได้ให้กับเด็กได้ เช่น ปั้นของจิ๋ว ทำพวงกุญแจ เพนท์กระเป๋ ตัดเย็บชุดตุ๊กตา เพราะเด็ก นอกจากจะภูมิใจกับผลงานของตนเองแล้ว ยังรู้สึกภูมิใจที่สามารถหารายได้พึ่งพาตนเองได้อีกด้วย

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ คือ ผลการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ และผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ดังนี้

ผลการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดองค์ประกอบโปรแกรมที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าจากกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง กิจกรรมศิลปะบำบัด กิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่นนมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ พัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะและรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานของ Michealson (2007) เป็นหลักในการจัดโปรแกรม โดยอภิปรายประเด็นได้ดังนี้

1. การกำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรม

โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มีการกำหนดวัตถุประสงค์ในกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง และส่งเสริมการทำงานเป็นทีม

2. การกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้

หลังจากที่กำหนดวัตถุประสงค์ของการศึกษาแล้ว ในลำดับต่อไปคือ การเลือกเนื้อหาการเรียนรู้ที่สามารถนำกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานไปบูรณาการประยุกต์ใช้กับกิจกรรมกรรมศิลปะได้ โดยมีเกณฑ์ในการเลือกเนื้อหา ดังนี้ เนื้อหาควรมีความเหมาะสมกับช่วงวัยและคำนึงถึงพัฒนาการวัยเด็กและวัยรุ่น และเนื้อหาควรมีความหลากหลายที่ช่วยให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันได้มีโอกาสแสดงความสามารถ

จากการใช้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะพบว่า เนื้อหาการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย เป็นศิลปะด้านทัศนศิลป์ ประติมากรรม และออกแบบ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความสนใจของเด็กและเยาวชนในสถาน

สงเคราะห์ เพราะช่วยส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่มีความสามารถทางศิลปะแตกต่างกัน ได้พบรูปแบบงานศิลปะที่ตนถนัดและสามารถสร้างผลงานออกมาได้ดี โดยเฉพาะในงานออกแบบ เด็กให้ความสนใจเป็นอย่างมาก สอดคล้องกับ Liebmann (2004) ที่กล่าวว่าวัยรุ่นต้องการโอกาสในการแสดงความคิดของตนเอง เช่น กิจกรรมออกแบบสถานที่ เป็นกิจกรรมออกแบบสถานที่ต่างๆตามอุดมคติของตน เช่น ร้านกาแฟ ร้านอาหาร กิจกรรมวาดภาพตามหัวข้อ เป็นกิจกรรมมีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ส่วนตัว หรือให้มีความแตกต่างในการแสดงออกจากคนอื่นในหัวข้อต่าง ๆ ซึ่งผลงานดังกล่าวทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง รวมทั้งช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองทั้ง 4 ด้าน คือ ความสำคัญ ความเป็นผู้นำ ความมีคุณธรรม และความสามารถ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมด้วย

ดังนั้น รูปแบบของเนื้อหาการเรียนรู้ศิลปะด้านทัศนศิลป์ ประดิษฐ์ และออกแบบ จึงมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความสนใจของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง และทักษะการทำงานเป็นทีมควบคู่กันไป

3. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มาจากการศึกษาลักษณะกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง กิจกรรมศิลปะบำบัด และกิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่น โดยรูปแบบกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ควรเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความไว้วางใจ มีการแสดงออกถึงความรู้สึก มีการให้ผลสะท้อนกลับทางบวก มีการให้เด็กได้เผชิญกับปัญหา มีการแก้ปัญหาและมีการตัดสินใจ (Lawrence,1988) ซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน โดยมีขั้นการวิเคราะห์คำตอบจากโจทย์ที่เป็นการอ่านแล้วเลือกตอบแบบปรนัยที่ต้องอาศัยการตัดสินใจของทีม และขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อสร้างงานของทีม (Michealson,2007) จากการสังเกตการจัดกิจกรรมจะเห็นได้ว่าเด็กชอบและมีความสุขที่ได้ทำงานที่ใช้ดินน้ำมันในกิจกรรม “ปั้นเค้กสร้างมิตร” และ “หนักร้านในฝัน” เพราะใช้ดินน้ำมันเป็นหลักในการสร้างงาน ซึ่งสอดคล้องทวิตักดี สิริรัตนเรขา (2550) ที่กล่าวถึงสื่อที่ยืดหยุ่นได้ (loose media) เช่น สีน้ำ, ดินน้ำมัน ช่วยลดความตึงเครียดผ่อนคลายอารมณ์และระบายความรู้สึกนึกคิดออกมาอย่างอิสระ และลักษณะกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับวัยรุ่น ควรเป็นรูปแบบที่เกี่ยวกับละคร บทบาทสมมติ ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของวัยรุ่น และเป็นการหารูปแบบในการแสดงออกของวัยรุ่น และควรเน้นงานที่เป็นการออกแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา (Liebmann, 2004)

จากแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ข้างต้นจึงได้พัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ใน 4 ด้านของ Coopersmith (1981) ได้แก่ ความสำคัญ ความเป็นผู้นำ ความมีคุณธรรม และความสามารถ ที่บูรณาการกับกลยุทธ์ทางการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานของ Michealson (2007) ได้เป็นหลักการดังนี้ 1) การจัดแบ่งทีม โดยคละอายุ 2) มอบหมายให้สมาชิกแต่ละคนในทีมอ่านใบความรู้เกี่ยวกับศิลปะ เพื่อทำแบบทดสอบเป็นรายบุคคลก่อน แล้วค่อยทำแบบทดสอบอีกครั้งกับทีม โดยในระหว่างที่ทำแบบทดสอบกับทีม ให้ผู้สอนช่วยกระตุ้นในการถามถึงเหตุผลในการเลือกตอบแต่ละข้อของสมาชิก และให้

สมาชิกในทีมช่วยกันแสดงความคิดเห็น 3) เริ่มปฏิบัติงานศิลปะด้วยกันกับทีมจากโจทย์ที่ได้รับ โดยให้ตัวแทนของทีมออกมานำเสนอแนวคิด แนวทางในการแก้ปัญหา อุปสรรค จนสามารถทำผลงานสำเร็จ 4) ผู้สอนสรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรม

จากการใช้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะ พบว่า กิจกรรมศิลปะมีความเหมาะสมกับช่วงวัยและความสนใจของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับ เกษร ธิตะจारी (2543) ที่กล่าวไว้ว่าการกำหนดกิจกรรมศิลปะจะต้องสอดคล้องกับวุฒิภาวะและความสนใจของผู้เรียน โดยกิจกรรมที่ผู้เรียนชอบมากที่สุดจะเป็นลักษณะของงานศิลปะที่ให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมและบทบาทในงานชิ้นนั้นอย่างชัดเจน เช่น กิจกรรม “สร้างสรรค์กล่องขนม” ที่ให้มีการกำหนดแนวคิดขนมของแต่ละทีม โดยให้สมาชิกแต่ละคนไปออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับรสชาติของขนมที่เลือก โดยจะต้องอยู่ภายใต้แบรนด์สินค้าขนมเดียวกัน เด็กรู้สึกภาคภูมิใจที่สามารถสร้างงานได้ด้วยตนเองในขณะที่เดียวกันก็รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของทีมด้วย ศิลปะสามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ทั้ง ร่างกาย สติปัญญาได้ โดยเฉพาะพัฒนาการด้านสังคม เพราะศิลปะช่วยตอบสนองความต้องการที่จะแสดงออกและสร้างสรรค์ ช่วยพัฒนาทางด้านบุคลิกภาพให้เป็นบุคคลที่มีความมั่นใจ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่จะเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ รู้จักแก้ปัญหา พึ่งพาตนเอง ได้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น นำไปสู่พฤติกรรมเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน มีทักษะทางสังคม และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี ศิลปะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ เพราะช่วยให้มีความมั่นใจในตนเอง เนื่องจากเด็กได้รับอิสระในด้านการแสดงออกทางอารมณ์ ทำให้รู้สึกมั่นคงปลอดภัยและมีความรู้สึกมั่นใจ ทำให้เป็นบุคคลที่มีความยืดหยุ่น และเป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตสมบูรณ์ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2539) นอกจากนี้ Rubin (2005) กล่าวถึงคุณค่าของศิลปะไว้ว่ากิจกรรมศิลปะ ช่วยให้เด็กมีความตระหนักรู้ในตนเอง ได้สำรวจและแสดงออกถึงตัวตนของตนเองผ่านงานศิลปะ ดังนั้นรูปแบบกิจกรรมศิลปะจึงควรเป็นรูปแบบกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนได้มีพื้นที่หรือส่วนในงานที่ยังคงความเป็นอัตลักษณ์หรือความเป็นตัวตนของตนเองอยู่ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ Erikson (1959) ที่กล่าวไว้ว่า ช่วงอายุ 12-20 ปี อยู่ในขั้นการมีเอกลักษณ์ของตนเอง รู้ว่าตนเองเป็นใครมีความสามารถและความถนัดด้านใด

4. การวัดและประเมินผล

เป็นการประเมินผลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ว่ามีการเปลี่ยนแปลงของระดับการเห็นคุณค่าในตนเองหรือพฤติกรรมที่บ่งชี้ที่แสดงถึงการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นหรือไม่อย่างไร โดยในขั้นตอนการวัดและประเมินผล มีดังนี้ กำหนดกลุ่มเป้าหมาย กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม สร้างเครื่องมือเพื่อสังเกตพฤติกรรม การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

จากการใช้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะ พบว่า เครื่องมือที่สร้างขึ้นนั้นจะมีการประเมินความรู้ (RAT) และการทำงานเป็นทีมโดยประเมินจากการมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่ม สอดคล้องกับ วิทย์ และอรทัย มูลคำ (2545) ที่กล่าวถึงการประเมินผลว่าเป็นการประเมินผู้เรียนว่าบรรลุผลตามวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใด โดยจะประเมินทางด้านเนื้อหาวิชาและด้านกลุ่มสัมพันธ์ ได้แก่ ประเมินด้านมนุษยสัมพันธ์ และผลสัมฤทธิ์ของกลุ่ม นอกจากนี้การวัดและประเมินผลมี 2 ลักษณะ คือ ทั้งรายบุคคลและทีม โดยให้เด็กและเยาวชนในสถาน

สงเคราะห์ที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะเป็นผู้ประเมินตนเอง แสดงความคิดเห็นต่อการทำกิจกรรมของตนเอง โดยในการประเมินทีมเป็นแบบบันทึกประสิทธิภาพการทำงานของทีม รวมถึงเปิดโอกาสให้เพื่อน ๆ ช่วย ประเมินผลงานของแต่ละทีม ว่าผลงานชิ้นใดมีความสมบูรณ์ จัดองค์ประกอบได้น่าสนใจ และมีผู้สอนเป็นผู้ ประเมินจากการสังเกตและจดบันทึกพฤติกรรม ทำให้ทราบถึงความคิดและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนใน สถานสงเคราะห์เด่นชัดมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทศนา แหมมณี (2545) ที่กล่าวถึงการใช้แบบบันทึกและ ประเมินทักษะการทำงานกลุ่มไว้ว่า ทำได้โดยจดบันทึกพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของสมาชิกกลุ่มตาม สถานการณ์ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ ก่อนบันทึกควรให้หมายเลขสมาชิกกลุ่มทุกคนไว้และใส่หมายเลขสมาชิกกลุ่ม ที่แสดงพฤติกรรมที่จดบันทึก

ดังนั้น รูปแบบการวัดและประเมินผลโดยภาพรวมมีความเหมาะสมดี แต่จะมีการพัฒนาเฉพาะในส่วน เครื่องมือแบบประเมินความรู้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานให้เป็นลักษณะโจทย์ของงานออกแบบ ที่สามารถช่วยอธิบายและสะท้อนความคิดในทีม เพื่อนำไปต่อยอดในขั้นตอนการสร้างงานศิลปะต่อไปมาก ยิ่งขึ้น

ผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและ เยาวชนในสถานสงเคราะห์ สามารถอธิบายได้ว่า โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเป็นโปรแกรม หนึ่งที่มีส่วนช่วยในการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ได้ เพราะว่า โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานนี้จะดำเนินอย่างมีกระบวนการเป็นขั้นตอนซึ่งมีการเรียนรู้ด้วย ตนเองเป็นรายบุคคลก่อน โดยการทำแบบทดสอบรายบุคคล เพื่อประเมินตนเอง จากนั้นจึงให้เด็กทำ แบบทดสอบอีกครั้งกับทีม ในขั้นตอนนี้จะส่งเสริมให้สมาชิกในทีมได้อธิบาย แสดงความคิดเห็นร่วมกัน แล้ว จึงนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการทำโครงการของทีม กระบวนการดังกล่าว ทำให้ได้ฝึกการทำงานร่วมกัน และ เกิดการยอมรับความคิดเห็นจากสมาชิกในทีม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง สอดคล้องกับ Thoits (1994) ที่ได้เสนอแนวคิดในการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยการสนับสนุนทาง สังคม เนื่องจากพฤติกรรมของบุคคลตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรืออิทธิพลทางสังคม ซึ่งเป็นตัวกำหนดขอบข่ายของการเห็นคุณค่าในตัวเองของแต่ละคน

นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานนั้นมีหลักการและขั้นตอนที่ชัดเจน ตั้งแต่การแบ่งกลุ่ม การมอบหมายงาน และการประเมินผลโดยเฉพาะในเรื่องของความรู้ จึงสามารถที่จะนำไปประยุกต์ใช้ใน โปรแกรมศิลปะในครั้งนี้ได้ ซึ่งกระบวนการกลุ่มในลักษณะนี้ช่วยให้เพิ่มประสิทธิภาพทั้งเด็กและเยาวชนใน สถานสงเคราะห์ทั้งรายบุคคล และรายกลุ่มให้มีการทำงานร่วมกับสมาชิกของทีม ทำให้เกิดการยอมรับ ความคิดและการกระทำโดยไม่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เมื่อเด็กปฏิบัติตามโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีม เป็นฐานแล้วจะเกิดข้อค้นพบความรู้ด้วยตนเองทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในตนเองและคิดว่าตนเองมี ความสำคัญต่อกลุ่ม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ball and Kilroy (2014) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการเรียนรู้ แบบทีมเป็นฐานสำหรับนักประวัติศาสตร์ศิลป์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการใช้การเรียนรู้แบบทีมเป็นฐาน

ในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ มีวิธีการเรียนรู้ดังนี้ ผู้เรียนศึกษาประเด็นหรือบทความที่ครูจัดทำให้ ผู้เรียนทำการวิเคราะห์สรุปข้อมูลลงในตารางหรือทำแบบทดสอบ นำเสนอผลงานของทีม ประเมินและให้ข้อเสนอแนะทีมอื่น อภิปรายและสรุปร่วมกัน จุดเด่นของการเรียนรู้คือ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น นักเรียนได้ฝึกการคิด วิเคราะห์และการให้เหตุผล นักเรียนได้ฝึกกระบวนการศึกษาทางประวัติศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนให้ความสนใจบทเรียนมากขึ้นและมีผลตอบรับ หลังจบบทเรียน เกิดคำถามจากนักเรียนสืบเนื่องจากบทเรียน และเกิดการอภิปรายผลระหว่างทีม ผลจากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้พบว่าโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน มีการเรียนรู้ทั้งรายบุคคลและเป็นทีม ซึ่งทำในรูปแบบของสมาชิกของทีม ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ในการทำงานเป็นทีม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sawal and Irshad (2012) ได้ทำการเปรียบเทียบการเรียนรู้แบบเดี่ยวและแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมและการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษา พบว่า ผู้เรียนที่ได้รับการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีการพัฒนาทักษะทางสังคม การเห็นคุณค่าในตนเองได้มีประสิทธิภาพที่สุด นอกจากนี้พบว่าหลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน ทุกทีมมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองเพิ่มสูงขึ้น โดยทีม Alien มีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองสูงที่สุด เนื่องจากมีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสูงที่สุด และมีคะแนนการทำงานเป็นทีมสูงที่สุดด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการผลวิจัยของ David, Roger and Babara (1993) ที่พบว่า กลุ่มที่มีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันสูง จะมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นด้วยเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

จากการทดลองโปรแกรม มีข้อเสนอแนะสำหรับนำไปใช้ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป จากการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองในด้านคุณธรรมน้อยกว่าด้านอื่น จึงควรสอดแทรกในด้านคุณธรรมในทุกกิจกรรม และผู้วิจัยควรทำความเข้าใจกับเด็กก่อนการทำกิจกรรม นอกจากนี้ผู้วิจัยควรสอบถามเจ้าหน้าที่หรือครูผู้ดูแลว่ามีเด็กคนใดที่ปัญหาในการอ่านบ้าง เพราะกิจกรรมที่จัด เน้นการอ่านด้วยตนเองก่อนที่จะไปวิเคราะห์ สังเคราะห์กับการทำงานเป็นทีม

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการทำวิจัยโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง กับเด็กกลุ่มอื่น เช่น เด็กและเยาวชนในสถานพินิจ และควรทิ้งระยะเวลาเพื่อสัมภาษณ์เด็ก หรือติดตามผลอีกระยะของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2560). สถิติข้อมูลและสถานการณ์ด้านเด็กและเยาวชน ประจำปี 2560.

สืบค้นจาก www.dcy.go.th/w3c/senate.

กรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ. (2559). มาตรฐานส่งเสริมการจัดสวัสดิการสำหรับเด็กและเยาวชน.

สืบค้นจาก <http://www.dsdw2016.dsdw.go.th>

กลุ่มงานปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). การจัดการศึกษา

ทางเลือก โดยศูนย์การเรียนรู้ในสถานสงเคราะห์ และในสถานพินิจ แลคุ้มครองเด็กและเยาวชน.

กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

เกษร อิตะจारी. (2543). กิจกรรมสำหรับครู. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คณะกรรมการพัฒนาสังคมและกิจการเด็ก เยาวชน สตรีผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส. (2556).

ปัญหาเด็กและเยาวชน. สืบค้นจาก www.senate.go.th.

ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2550). ศิลปะบำบัด ศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด.

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา.

ทิตา ณ นคร. (2555). เด็กน้อยโตเข้าหาแสง. กรุงเทพมหานคร: สวนเงินมีมา.

ทิตนา เขมมณี. (2551). รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิตนา เขมมณี. (2545). กลุ่มสัมพันธ์ เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน. .

กรุงเทพมหานคร: แอดเวอร์ไทซิงกรุ๊ป.

วิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 19วิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). ศิลปศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

ภาษาอังกฤษ

Balan, P., Clark, M., & Resstall, G. (2015). Preparing student for Flipped or Team-Based Learning methods. *Education + Training*, 57(6), 639-657.

Ball, J., & Kilroy, L. G. (2014). *Team based learning for Art Historians*. Retrieved from arthistoryteachingresource.org/2014/team-based-learning-for-art-hitrians.

Carnes, J. J. (1979). Toward a cognitive theory of art therapy. *Elsevier*, 6(2), 69-75.

Coholic, D., Lougheed, S., & Lebreton, J. (2009). The Helpfulness of Holistic Arts-Based Group Work with Children Living in Foster Care. *Social Work with Group*, 32(1-2), 29-46.

- Coopersmith, S. (1981). *The Antecedents of Self-esteem*. Palo Alto: Consulting Psychologist.
- Erikson, H. E. (1959). *Identity and the life cycle*. New York: International Universities.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Taylor, B. (1993). Impact of Cooperative and Individualistic Learning on High - Ability Students' Achievement, Self-Esteem, and Social Acceptance. *the journal of social psychology* , 133(6), 839-844.
- Lawrence, D (2006). *Enhancing Self-esteem in the Classroom*. London: SAGE.
- Liebmann, M (2004). *Art Therapy for Groups : A handbook of theme a exercises*. New York: Bruner-Routledge.
- Michealsen, L. K. (2007). *Getting Started With Team Based Learning*. Retrieved from [www.med.uluc.edu/FacultyDev/Classroom/InteractiveMethods/ Michealsen.pdf](http://www.med.uluc.edu/FacultyDev/Classroom/InteractiveMethods/Michealsen.pdf).
- Rubin, J. A. (2005). *Child art therapy*. New Jersey: Wiley.
- Sawal, S., & Irshad, H. (2012). Comparison between Individual and Collaborative Competent 21st Century Administrators. *Journal of Affairs Education*, 21(21), 143-164.
- Sweet, M. (2010). *Discussion posting subject: Definition*. Retrieved from <http://list.olt.ubc.ca/cgi-bin/wa?A0=TEAMLEARNING-L>
- Team-Based Learning Collaborative. (2013). *Definition of Team Based Learning*. Retrieved from www.teambasedlearning.org/definition.
- Tedesco, L. M. (1999). *The Effects of Cooperative Learning on Self-Esteem*. (Master), Dominican College of San Rafael.
- Thoits, P. A. (1994). Stressors and Problem-Solving : The Individual As Psychological Activist. *Journal of health and behavior*, 35(2), 143-160.