



วารสารอิเล็กทรอนิกส์
ทางการศึกษา

OJED, Vol.10, No.2, 2015, pp.471-483

OJED

An Online Journal
of Education

<http://www.edu.chula.ac.th/ojed>

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

น.ส.สุภลักษณ์ วงศ์น้อย **

Supaluck Wongnor

อาจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์ ***

Soamshine Boonyananta, Ph.D.

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของเด็กอายุ 7-9 ปี 2) ศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอายุ 7-9 ปี โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 39 คน โดยไม่จำแนกเพศ ใช้ระยะเวลาดำเนินการทดลอง 7 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยจากแนวทางการศึกษابันเทิงของ Randy White และทฤษฎีพัฒนาการสุนทรียภาพของ Michael J. Parsons ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยสูงสุดของระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะอยู่ที่ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) ($\bar{x} = 2.02$) 3) พฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ปรากฏมากที่สุด คือ สนใจต่อเนื้อหา 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง คือ นักเรียนพึงพอใจกิจกรรมดินแดน BABAPAPA และนักเรียนใฝ่ฝันที่จะแสดงผลงานศิลปะของตนเองมากที่สุด และ 5) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นมากที่สุดในแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง คือ ชื่นนำเกิดพฤติกรรมการสังเกต พิจารณา และริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง ชื่นกิจกรรมเสริมประสบการณ์เกิดพฤติกรรมความร่วมมือและการทดลอง ชื่นดำเนินงานเกิดพฤติกรรมทดลองและทำซ้ำ และชื่นสรุปเกิดพฤติกรรมการวิเคราะห์

* งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต จากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

** นิสิตมหาบัณฑิตสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ที่อยู่ 245 หมู่ 7 ต.ร้องเข็ม อ.ร้องกวาง จ.แพร่ 54140

E-mail Address: Supaluck.W@studentchula.ac.th

*** อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail Address: soamshine.b@chula.ac.th

ISSN1905-449

Abstract

The objectives of this research were to 1) Study effects of aesthetic experiences enhancement through Edutainment art activities on aesthetic of children aged 7-9 years old and 2) Study and develop Edutainment art activities model suitable for children aged 7-9 years old. The sample group composed of 39 children aged 7-9 years old at Chulalongkorn University Demonstration School, regardless to genders. The durations of the experiment were 7 weeks. The research instruments were developed by the researcher based on Randy White's approach in using the Edutainment and Michael J. Parsons' Cognitive and Development Account of Aesthetic Experience. The data were analyzed by using frequencies, means, standard deviation, and t-test. The findings revealed that 1) The level of aesthetic development of students were higher than before learning through Edutainment art activities at the significant difference level of .05, 2) The highest mean of the level of aesthetic development of students on the works of art were at level 3 (expressiveness) ($\bar{x} = 2.02$), 3) The most of aesthetic experience behaviors shown by the students was interest in content, 4) The students' satisfaction in Edutainment art activities, at highest level of agreement were they satisfied "BABAPAPA territory" and wish to exhibit their works of art, and 5) The most of behaviors shown at each step of the Edutainment art activities lesson plans were introduction had observation and consideration, activities experience had cooperation and experiment, operation had experiment and repetition and conclusion had an analysis.

คำสำคัญ: กิจกรรมศิลปะ / ศึกษาบันเทิง / สุนทรียภาพ / เด็กอายุ 7-9 ปี

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

บทนำ

ในปัจจุบันโลกแห่งการเรียนรู้มีแหล่งศึกษามากมาย การหลั่งไหลทางวัฒนธรรมทางความคิด ทำให้เกิดการสร้างอารยะด้วยความมั่งคั่งทางการศึกษาเพื่อเป็นต้นทุนในการพัฒนาประเทศ รวมถึงประเทศไทยที่ได้ปฏิรูประบบการศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ก็ยังเกิดปัญหาหลายด้านที่ส่งผลกระทบต่อผู้เรียนโดยตรง ดังนั้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการแสวงหาความรู้ในรูปแบบกิจกรรมที่ยืดหยุ่น ดังกลยุทธ์ศึกษาบันเทิง (Edutainment) หมายถึง การเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ที่นำความโดดเด่นของการศึกษาและความบันเทิง ทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งจากงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการเด็กและพัฒนาการสมอง ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ศึกษาบันเทิงทำให้เกิดการพัฒนาทั้งกายภาพ อารมณ์ และสังคม ที่พร้อมกันแบบ 100% (White, 2003) เมื่อเด็กได้รับความรู้จากประสบการณ์ตรงตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในบุคคลและสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสมอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา (Singer and Revenson, 1978) จะทำให้เด็กได้เริ่มต้นประสบการณ์แปลกใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในช่วงอายุ 6-8 ปี ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะลดลงในระยะของการเรียนชั้นประถม แต่เด็กวัยนี้จะรักเรียน อยากรู้ อยากเห็นมากขึ้น เอาแต่ใจตนเอง ใช้ตนเองเป็นศูนย์กลาง ระยะนี้เป็นช่วงเวลาที่จะใช้ความคิดสร้างสรรค์ผ่านบทเรียน นิทาน หรือการอภิปราย (Torrance, 1962) ซึ่ง Gardner and Winner (1982) ได้เสนอความสัมพันธ์ระหว่างการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะกับพัฒนาการทางศิลปะ ที่เรียกว่า เส้นโค้งตัวยูของพัฒนาการศิลปะ (U - curve of Graphic Development) ระบุว่า เด็กในวัย 5 ขวบจะมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการสูง ซึ่งจะลดลงมาเรื่อยๆ ตามลำดับอายุ จนอายุ 8 ขวบ จะเริ่มคงที่ จนกระทั่งอายุ 11 ปี หากไม่มีแรงกระตุ้นใดๆ ความคิด

สร้างสรรค์และจินตนาการ ก็คงที่เหมือนคนปกติธรรมดาทั่วไป ดังนั้นเด็กในวัยนี้ควรมีช่วงเวลาความสนุกที่เกิดการเรียนรู้ไปพร้อมๆกัน ศิลปะเป็นศาสตร์หนึ่งที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุลตามหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา โดยทำให้เกิดความรู้และทักษะในด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการ มีสุนทรียภาพ ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา, 2551) ช่วยในการพัฒนาเด็กทั้งอารมณ์ สติปัญญา ร่างกาย การรับรู้ สังคม สุนทรียภาพและการสร้างสรรค์ (Lowenfeld and Brittain, 1982) ซึ่งการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการและความต้องการของเด็ก โดยผู้สอนมีบทบาทสำคัญในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ (Scaffolding Teacher) ด้วยกระบวนการ Scaffolding คือ การเรียนรู้ที่ถูกสร้างขึ้นจากองค์ประกอบย่อยแล้วใช้โครงสร้างหรือรูปแบบที่ผู้สอนได้ช่วยแนะแนวทางจนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (Edutopia, 2011) เมื่อเด็กเกิดความพึงพอใจและเพลิดเพลิน ย่อมเกิดประสบการณ์รับรู้ตามพัฒนาการทางสุนทรียภาพที่มี 5 ระดับ คือ ขั้นที่ 1 ความชื่นชอบ (Favoritism), ขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism), ขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness), ขั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) และขั้นที่ 5 ความเป็นตัวของตนเอง (Autonomy) ตามลำดับ (Parson, 1987)

จากปัญหาและความสำคัญของการศึกษา จะเห็นได้ว่ากระบวนการและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในยุคปัจจุบัน จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับนักเรียน ภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนานพร้อมกับการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข ที่เกิดจากความต้องการ และความสนใจจากตัวนักเรียนเอง ผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะศึกษาและพัฒนาารูปแบบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษานันทนาการ ที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี และเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษานันทนาการ ที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน โดยมีสื่อและกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ในวัยเด็กอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษานันทนาการที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของเด็กอายุ 7-9 ปี
2. ศึกษาและพัฒนาารูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษานันทนาการที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการขั้นที่ 1 ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบทดสอบสุนทรียภาพ ก่อนเรียน (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอายุ 7-9 ปี โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ที่เรียนวิชาเลือกเสรี ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2557 จำนวน 39 คน โดยไม่จำแนกเพศ

วิธีดำเนินการขั้นที่ 2 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้แนวศึกษานันทนาการจำนวน 7 แผน ใช้จัดกิจกรรมวิชาศิลปะ เพลิดเพลิน ในระยะเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที ซึ่งในแต่ละสัปดาห์ ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบกิจกรรมที่แตกต่างกันไปตามมาตรฐานการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล สื่อและแหล่งการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษานันทนาการ สำหรับให้นักเรียนใช้บันทึกความชื่นชอบหลังจากทำกิจกรรม โดยนักเรียนวาดภาพแสดงความคิดเห็นลงบนสติ๊กเกอร์ และนำมาติดบนแบบบันทึกประสบการณ์ศึกษานันทนาการในท้ายชั่วโมง และประเมินความถี่ของพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน ในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษานันทนาการใน 7 สัปดาห์ ทุกกิจกรรมผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลสังเกตพฤติกรรม

ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ โดยมีผู้ช่วยวิจัยในการสังเกตพฤติกรรม 2 คน ทำการนับความถี่ของพฤติกรรมของนักเรียน และผู้ช่วยวิจัยอีก 1 คน ทำหน้าที่บันทึกภาพระหว่างการทำกิจกรรม 7 สัปดาห์

วิธีดำเนินการขั้นที่ 3 ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลทั่วไปของนักเรียน และข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ที่ใช้สำหรับสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมใน 7 สัปดาห์ แบบสอบถามนี้เป็นในรูปแบบมาตราส่วนการประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 10 ข้อ และผู้วิจัยทำการทดสอบแบบทดสอบสุนทรียภาพ หลังเรียน (Post-test) แล้วจึงนำผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์คำตอบ เพื่อหาค่าระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนแต่ละคน โดยผู้วิจัยใช้คู่มือสำหรับวิเคราะห์การแสดงออกทางสุนทรียภาพ สำหรับวิเคราะห์การตอบสนองของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นการตรวจสอบประสบการณ์สุนทรียภาพที่มีต่อการรับรู้ทางประสาทสัมผัสที่สามารถบอกถึงอารมณ์ ความรู้สึก ที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ

วิธีดำเนินการขั้นที่ 4 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง แบบบันทึกประสบการณ์ศึกษابันเทิง แบบทดสอบสุนทรียภาพ แบบสังเกตพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง และแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติด้วยการหาค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัย

การศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี พบว่า

1. ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพจากแบบทดสอบสุนทรียภาพ

1.1 ค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ จำนวน 3 ภาพ หลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนก่อนเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย

1.2 ค่าเฉลี่ยสูงสุดของระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะจำนวน 3 ภาพ อยู่ในระดับขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) ($\bar{x} = 2.03$)

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

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

1.5 ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพนามธรรม ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 1.16$) และหลังเรียนค่าเฉลี่ยสูงสูงขึ้น ($\bar{x} = 1.97$) อยู่ในระดับขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Beauty and Realism) ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับผลงานศิลปะทั้ง 3 ภาพ

2. พฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน

2.1 ค่าความถี่ของพฤติกรรมประสพการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบันเทิง รวม 8 สัปดาห์ มีความแตกต่างกันไปตามพฤติกรรมที่กำหนด ซึ่งพบว่านักเรียนมีพฤติกรรมความถี่สูงสุด 5 อันดับแรก คือ ความสนใจต่อเนื้อหา (ความถี่ 248 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 30.77 รองลงมาคือ เชื่อมโยงความคิดส่วนตัว (ความถี่ 157 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 19.48 คำนึงถึงสิ่งที่ปรากฏแก่สายตา (ความถี่ 120 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 14.89 ความสนใจต่อสี (ความถี่ 117 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 14.52 และความต้องการในเรื่องความจริง (ความถี่ 81 ครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 10.04

2.2 ค่าความถี่จำแนกตามกิจกรรมใน 7 สัปดาห์ พบว่า ปริศนากล่องดำ (152 ครั้ง) มีความถี่มากที่สุด รองลงมาคือ โรงละครของฉันทัน (146 ครั้ง) ดินแดน BABAPAPA (113 ครั้ง) สีสร้างภาพ (112 ครั้ง) มังกรเต็นระบำ (99 ครั้ง) ภาพพิมพ์สนามเด็กเล่น (97 ครั้ง) และหน้ากากของฉันทัน (87 ครั้ง) มีความถี่น้อยที่สุด

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบันเทิง

3.1 ความพึงพอใจของนักเรียนจากแบบบันทึกประสพการณ์ศึกษำบันเทิง พบว่าในทุกกิจกรรมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ซึ่งกิจกรรมที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ กิจกรรมที่ 3 ดินแดน BABAPAPA ($\bar{x} = 4.00$) รองลงมาคือ กิจกรรมที่ 7 โรงละครของฉันทัน ($\bar{x} = 3.85$) และกิจกรรมที่ 4 ปริศนากล่องดำ ($\bar{x} = 3.79$) กิจกรรมที่มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ กิจกรรมที่ 5 ภาพพิมพ์สนามเด็กเล่น ($\bar{x} = 3.33$)

3.2 ความพึงพอใจของนักเรียนจากแบบสอบถาม พบว่า ในทุกกิจกรรมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ข้อที่นักเรียนมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ นักเรียนใฝ่ฝันที่จะแสดงผลงานศิลปะของตนเอง ($\bar{x} = 3.97$) รองลงมาคือ นักเรียนชอบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบันเทิง ($\bar{x} = 3.92$) และความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ การทำงานศิลปะแนวศึกษำบันเทิงทำให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งในความงามต่องานศิลปะ ($\bar{x} = 3.54$)

4. การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบันเทิง

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้แนวทางศึกษำบันเทิง มีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 4 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นกิจกรรมเสริมประสพการณ์ ขั้นดำเนินงาน และขั้นสรุป ทั้ง 7 กิจกรรมมีพฤติกรรมที่เกิดขึ้นมากที่สุดในแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้แนวทางศึกษำบันเทิง คือ 1) ขั้นนำ สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ท้าทายความสามารถ สร้างความพึงพอใจมากที่สุด นักเรียนต้องการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในทุกขั้นตอนทำให้เกิดพฤติกรรมการสังเกต พิจารณา และริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง 2) ขั้นกิจกรรมเสริมประสพการณ์ เป็นขั้นตอนที่อยู่ระหว่างขั้นนำและขั้นดำเนินงาน เป็นกิจกรรมสั้นๆ หรือเกมต่อเนื่องมาจากกิจกรรมขั้นนำ โดยกิจกรรมมีความท้าทายมากขึ้น ทำให้เกิดพฤติกรรมความร่วมมือและการทดลอง 3) ขั้นดำเนินงาน นักเรียนสามารถสร้างผลงานตามอิสระโดยนำเทคนิคต่างๆ ตั้งแต่ต้นกิจกรรมนำมาปรับใช้เองตามความเหมาะสม ทำให้เกิดพฤติกรรมการทดลองและทำซ้ำ 4) ขั้นสรุป มีการแสดงความคิดเห็นจากผลงานที่น่าสนใจ ทำให้เกิดพฤติกรรมการวิเคราะห์ โดยกิจกรรมที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด 3 กิจกรรม คือ ดินแดน PAPABABA, โรงละครของฉันทัน และ ปริศนากล่องดำ พบว่า ในขั้นนำมีสื่อการเรียนรู้ที่นักเรียนชื่นชอบและน่าตื่นเต้น เช่น คลิปการ์ตูน (5 นาที) การเล่นเกมดนตรีสดและแสดงละครเงา (6 นาที) และเล่นเกมกล่องปริศนา (5 นาที) ในขั้นกิจกรรมเสริมประสพการณ์เป็นกิจกรรมที่มีเกมหรือกิจกรรมสั้นๆ โดยทั้ง 3 กิจกรรม พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมประสพการณ์ทางสุนทรียะที่สูงมากกว่ากิจกรรมอื่นๆ

4.2 แผนการจัดการเรียนรู้แนวทางศึกษابันเทิง หลักในการวิเคราะห์ 5 ด้าน คือ ด้านศึกษابันเทิง แนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปศึกษา ด้านพัฒนาการทางศิลปะ ด้านพัฒนาการทางสุนทรียภาพ ด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ โดย 1) ด้านศึกษابันเทิง นักเรียนมีการปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมกับผู้อื่น โดยกิจกรรมมีโครงสร้างที่เป็นระบบแบบแผน ในแหล่งเรียนรู้ที่เป็นโปรแกรมตามอัธยาศัย และมีสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เช่น เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นต้น 2) แนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปศึกษา เป็นการสอนศิลปะแบบปฏิบัติที่นักเรียนเป็นศูนย์กลางในการศึกษาแบบแนวหลัก มีหลักคอนสตรัคติวิสต์ที่ทำให้เกิดความสนใจก่อนที่จะให้นักเรียนได้เกิดการทดลองด้วยตนเอง และเกิดความร่วมมือหรือมีส่วนร่วมกับผู้อื่นในการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง 3) ด้านพัฒนาการทางศิลปะ การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงทำให้เกิด อารมณ์สุนทรีย์ การรับรู้ สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ ไปพร้อมกัน 4) ด้านพัฒนาการทางสุนทรียภาพ รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงพบ กิจกรรมที่สนับสนุนพัฒนาการทางสุนทรียภาพในขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) มากที่สุด 5) ด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ พบมาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันมากที่สุด

5. ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

นักเรียนทั้งหมด 39 คน เป็นเพศชาย (ร้อยละ 61.53) เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 38.47) ผู้ปกครองประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด (ร้อยละ 33.33) นักเรียนส่วนมากคิดว่าตนเองมีความสามารถทางศิลปะอยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 74.36) นักเรียนส่วนมากรู้สึกชอบการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง (ร้อยละ 79.48) เพราะ สนุกสนาน ชอบ อาจารย์สอนดี ชอบและรักศิลปะ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่ง และเรียนบ้างเล่นบ้าง ผู้ปกครองส่วนมากให้การสนับสนุนการทำกิจกรรมศิลปะ (ร้อยละ 87.17) นักเรียนชอบกิจกรรมแนวศึกษابันเทิงมากที่สุด คือ กิจกรรมโรงละครของฉันทน์ (ร้อยละ 38.46) นักเรียนเคยร่วมทำกิจกรรมในแหล่งการเรียนรู้ใดมากที่สุด กิจกรรมตามอัธยาศัย (ร้อยละ 58.97) นักเรียนเคยร่วมทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงในแหล่งการเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ร้อยละ 84.61) และนักเรียนคิดว่าการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงควรมีกิจกรรมเพิ่มเติมมากที่สุด คือ มีการเล่นเกม หรือการแข่งขัน ก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ (ร้อยละ 69.23)

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี มีประเด็นในการอภิปราย 2 ประเด็น คือ

1. ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของเด็กอายุ 7-9 ปี

1.1 ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียน

1.1.1 ผลการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงตามแนวทางพัฒนาการสุนทรียภาพของ Parsons (1987) พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพอยู่ที่ระดับ 3 การแสดงออก (Expressiveness) ซึ่งมีพัฒนาการสูงขึ้นจากการทดสอบสุนทรียภาพก่อนเรียนและหลังเรียนกับภาพผลงานศิลปะจำนวน 3 ภาพ คือ ภาพเหมือนจริง ภาพกึ่งนามธรรม และภาพนามธรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธาริน กลิ่นเกสร (2554) ที่พบว่า ผลของการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมสุนทรียภาพของ Parson ผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะมีระดับพัฒนาการสุนทรียภาพที่สูงขึ้น รูปแบบการ

เรียนการสอนสามารถพัฒนาการรับรู้อย่างเป็นระบบ ตามขั้นพัฒนาการสุนทรียภาพ โดยระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ นักเรียนสามารถแสดงความคิดทางอารมณ์ ความรู้สึกถึงความพึงพอใจส่วนตัวที่มีต่อรูปภาพ สนใจต่อสี ชื่นชมในความงามทักษะความชำนาญด้านเทคนิค สามารถเชื่อมโยงตอบสนองความคิดของตนเองไปสู่เรื่องราว และเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และสามารถตัดสินคุณค่าทางความงามจากความรู้สึกของตนเองได้อย่างเชื่อมั่น ซึ่งสอดคล้องกับ อารี สุทธิพันธุ์ (2551) ที่กล่าวว่า การศึกษาสุนทรียศาสตร์จะช่วยให้เป็นคนช่างสังเกต เพิ่มรสนิยมที่ดี เป็นนักคิด เป็นนักค้นคว้า หาเหตุผลจากประสบการณ์ต่างๆ ในธรรมชาติแวดล้อม

1.1.2 ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพจากแบบทดสอบที่มีต่อภาพเหมือนจริง และภาพกึ่ง

นามธรรม พบว่า นักเรียนสามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนเองต่อผลงานศิลปะ พิจารณาถึงเนื้อหาเรื่องราวในผลงาน ซึ่งอาจเป็นการแสดงความคิด ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากตนเอง หรือของศิลปิน และมีความคิดเห็นในลักษณะการสร้างสรรค์ แปลกใหม่ อาจมีความรู้สึกที่ลึกซึ้งเกิดข้อสงสัย และสามารถตัดสินความคิดความรู้สึกได้ด้วยตนเอง ตัวอย่างการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน เช่น “ภาพนี้สวยเพราะมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับพระเยซู ภาพเหมือนคนจริงๆ น่ากลัว”, “เป็นภาพผู้หญิงในอดีต ยืนอยู่หนึ่งๆ ดูไม่มีอะไร วาดแบบคนเหมือนจริง ภาพดูไม่สวย เพราะดูมืดๆ ควรเปลี่ยนให้ดูสว่างขึ้น”, “ภาพนี้ดูน่ากลัว เป็นช่วงตอนกลางคืนดูสวย มีมิติ ซึ่งภาพวาดมืดๆ ดูเหมือนกำลังเศร้า” และ“ภาพนี้เป็นภาพที่สบายตา มีความสวยอยู่ในตัว ด้วยความงาม เป็นศิลปะที่สร้างสรรค์” เป็นต้น ซึ่งนักเรียนบางคนสามารถแสดงออกทางประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียนอยู่ในระดับพัฒนาการสุนทรียภาพในระดับที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) ตัวอย่างการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน เช่น “เป็นผู้หญิงที่สวย ที่กำลังมองดู เป็นภาพที่สวยเพราะเป็นภาพวาดเหมือน เป็นคนที่ไม่มีความเป็นสิ่งที่แปลก ส่วนล่างของภาพควรจะสว่างขึ้น”, “ภาพนี้สวย เพราะ มีเทคนิคตรงแสง โดยไล่สี (แบบค่อยเลือนราง) ดวงจันทร์เป็นจุดเด่น มีแสงสว่างมากที่สุด หมู่บ้านอยู่ท่ามกลางความมืด (เหมือนมีความกังวล เครียด) แต่มีแสงสว่างมาช่วยเราส่องแสง (ผู้รู้ หรือ มีคนมาช่วย) อยากให้ติดดำๆ มองได้ชัด โดยใช้เส้นขาวตัด” เป็นต้น

1.1.3 ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพนามธรรม พบว่า นักเรียนสามารถพูดถึงเรื่องราวความงามที่ปรากฏในผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นความงามจริงที่ปรากฏขึ้นในภาพผลงานศิลปะ เช่น การแสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกที่แสดงออกมา มีการชื่นชมในความงาม หรือทักษะความชำนาญที่ปรากฏในผลงานศิลปะที่ถ่ายทอดโดยศิลปิน ตัวอย่างการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน เช่น “ภาพสวย เป็นรูปดวงอาทิตย์ อาจเป็นเรื่องกาลเวลา หรือ นาฬิกาเสีย” และ“ภาพนี้สวยเพราะมีความซับซ้อน ผู้วาดมีความคิดเป็นของตัวเอง” เป็นต้น

ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพที่นักเรียนแสดงออกเป็นผลจากการส่งเสริมประสบการณ์ผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาบันเทิงอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้และรับรู้ถึงความงามที่เชื่อมโยงกับความรู้เดิมกับประสบการณ์ใหม่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Edgens, Nickel and Morey (2000) ที่พบว่า การศึกษาบันเทิงมีประสิทธิภาพที่ทำให้ชั้นเรียนเป็นที่น่าสนใจและสนุก ด้วยหลักสูตรที่มีความยืดหยุ่นทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนเกิดทักษะการการคิดเชิงวิพากษ์ และ อำไพ ตรีณสาร (2536) ที่พบว่า การเรียนศิลปะที่มีคุณภาพมาจากการรับรู้ที่มีคุณภาพ ซึ่งเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างโลกภายนอก สู่โลกภายในของมนุษย์โดยผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ สู่กระบวนการคิด ที่เป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้เดิมกับสิ่งที่ปรากฏ หรือประสบการณ์ใหม่ที่กำลังเผชิญอยู่ในขณะนั้น กลายเป็นคลังประสบการณ์ของแต่ละบุคคล เกิดการเรียนรู้ที่เจริญเติบโตอย่างไม่หยุดยั้ง

1.2 พฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะของนักเรียน

1.2.1 นักเรียนแสดงออกทางพฤติกรรม ประสบการณ์ทางสุนทรียะ ต่อความสนใจต่อเนื้อหา มากที่สุด เนื่องจากกิจกรรมมีรูปแบบที่น่าสนใจ มีหัวข้อกิจกรรมที่สร้างแรงดึงดูดตั้งแต่เริ่มทำกิจกรรม มีผลทำให้นักเรียนเอาใจใส่ในเนื้อหาสาระอย่างมาก ประกอบกับผู้สอนใช้สื่อในการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีเกมหรือการเล่นที่ทำทาบกับนักเรียนก่อนทำผลงาน ที่ทำให้เกิดการรับรู้ต่อเนื้อหาที่สอนในด้านอื่นๆ ตามมา เช่น ทางด้านการเชื่อมโยงความคิดส่วนตัว ที่มาพร้อมกับพฤติกรรมการคำนึงถึงสิ่งที่ปรากฏแก่สายตา และความสนใจต่อสื่อเมื่อนักเรียนเกิดความสนใจแล้ว นักเรียนจะตอบสนองต่อสื่อและบรรยายหยาบๆ จากผลงานหรือสื่อการสอนที่นักเรียนมองเห็นทันที โดยจะแสดงความคิดเห็นที่น่าสนใจ ทั้งจากประสบการณ์เดิมของตนเอง และประสบการณ์ใหม่ที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนั้นๆ เมื่อได้รับกระตุ้นจากการตั้งคำถามที่ทำทาบจากผู้สอนหรือจากนักเรียนในห้อง นักเรียนจะมีความต้องการในเรื่องความจริง โดยการหาคำตอบด้วยตนเอง หรือจากกระบวนการทำงานกลุ่มทันที สอดคล้องตามแนวทางพัฒนาการสุนทรียภาพของ Parsons (1987) ที่กล่าวว่า นักเรียนมีการแสดงออกทางพฤติกรรมในขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) คือ แสดงความรู้สึกนึกคิดของตนมากขึ้น ทั้งจากผลงานของตนเอง ผลงานของนักเรียนคนอื่น และการแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกต่างๆ ในการทำกิจกรรมที่เป็นสิ่งที่ตนเองเข้าใจ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดแหวกแนว และ มีความรู้สึกที่ลึกซึ้งต่อข้อสงสัย และใช้เกณฑ์การตัดสินที่เป็นไปได้ด้วยตนเอง

1.2.2 นักเรียนแสดงออกทางพฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะ ต่อกิจกรรม ปริศนากล่องดำมากที่สุด ซึ่งมีความถี่พฤติกรรมประสบการณ์ทางสุนทรียะใกล้เคียงกับกิจกรรมโรงละครของฉันทน์ ที่มีความถี่รองลงมา พบว่าเป็นรูปแบบกิจกรรมที่เด็กมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมด้วยตนเองมากที่สุด นักเรียนได้สังเกตใช้ปฏิภาณไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ที่ทำให้เกิดความสนุกสนานไปพร้อมกับความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับ Singer and Revenson (1978) ที่กล่าวว่า เด็กเป็นผู้สร้างความรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เด็กไม่ใช่ผู้รอรับความรู้ แต่เป็นผู้มีความสามารถในการจัดการกับประสบการณ์ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น โดยค้นหาลู่ทางมีสื่อการสอนที่น่าสนใจ ท้าทาย และลึกลับ จนสร้างความสนใจต่อเนื้อหาที่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับความคิดของนักเรียนได้ฉับพลัน การสร้างการเรียนรู้สนุกสนานไปด้วย ทำให้นักเรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่สร้างมิติสัมพันธ์ออกมาเป็นผลงานพร้อมกับจินตนาการไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ Broudy (1972) ที่กล่าวว่า ประสบการณ์สุนทรียภาพอันเกิดจากการผสมผสานกันระหว่างจินตนาการและการรับรู้ปรากฏการณ์ในชีวิตประจำวัน ก็มีผลต่อประสบการณ์สุนทรียภาพของนักเรียนที่แสดงพฤติกรรมออกมา ส่วนกิจกรรมอื่นๆ ช่วยส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะให้กับนักเรียนตามลักษณะรูปแบบกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งสร้างความสนใจต่อเนื้อหาได้มากเช่นกัน โดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่เป็น เพลง คลิปการ์ตูน และภาพการ์ตูน ที่มีเนื้อหาที่สนุก ตื่นเต้น กระชับ และไม่ยืดเยื้อ

1.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาค้นคว้า

1.3.1 ความพึงพอใจของนักเรียน จากแบบบันทึกประสบการณ์ศึกษาค้นคว้า พบว่า ในทุกกิจกรรมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ซึ่งกิจกรรมที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ กิจกรรมที่ 3 ดินแดน BABAPAPA พบว่า เป็นรูปแบบกิจกรรมได้ใช้แหล่งการเรียนรู้หรือสื่อที่เด็กชื่นชอบมากที่สุด คือ คลิปการ์ตูน BABAPAPA (5 นาที) ซึ่งใช้เปิดก่อนทำกิจกรรมกลุ่ม เด็กมีความสนใจต่อเนื้อหา ด้วยการเชื่อมโยงความคิดส่วนตัวและคำนึงสิ่งที่ได้ดูมา สอดคล้องกับเนื้อหาที่สอน พร้อมตอบคำถามครูหลังดูคลิปได้ทันที สอดคล้องกับ จี ศรีนิวาสน์ (2545) กล่าวว่า ลักษณะทั่วไปของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ คือ การทำให้กิจกรรมในชีวิต

จริงหยุดพักชั่วคราว เช่น การดูละคร ซึ่งสร้างความเพลิดเพลิน มีอารมณ์ร่วม ดึงดูดใจให้ห่างจากความความจริง หรือ ช่องว่างทางจิต

1.3.2 ความพึงพอใจของนักเรียน จากแบบสอบถาม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ มีความคิดเห็นต่อกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่เห็นด้วยมาก ซึ่งนักเรียนใฝ่ฝันที่จะแสดงผลงานศิลปะของตนเองและชอบกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ทำให้นักเรียนรู้จักศิลปินและงานศิลปะมากขึ้น นักเรียนให้ความสำคัญกับเนื้อหา และเรื่องราวก่อนที่จะทำผลงานศิลปะของตนเอง ที่ทำให้ใส่ใจกับความสวยงามมากขึ้น ซึ่งจากประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงน่าสนใจว่ากิจกรรมศิลปะในห้องเรียน และเรียนรู้ความเปลี่ยนแปลงของศิลปะในสังคม ช่วยฝึกทักษะการตีความหมายและเห็นคุณค่าของงานศิลปะ โดยเกิดความซาบซึ้งในความงามต่องานศิลปะอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ อารีย์ สุทธิพันธุ์ (2551) ที่กล่าวว่า การรับรู้ตามความรู้สึกของแต่ละบุคคลที่เป็นผลมาจากสิ่งเร้าตามธรรมชาติแวดล้อม ถ้าได้รับการพัฒนาและส่งเสริมและสนับสนุนตามลำดับขั้นอย่างเหมาะสมแล้ว ก็จะสามารถช่วยพัฒนารสนิยมของบุคคลนั้นและจะช่วยให้มีทัศนคติความงามต่างๆ เกิดขึ้น

1.4 แผนการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง มีขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ขั้นดำเนินงาน และขั้นสรุป มีกระบวนการที่สำคัญ คือ 1) ขั้นนำที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำท่ายความสามารถ สร้างความพึงพอใจมากที่สุด ทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการสังเกตและพิจารณา นักเรียนต้องการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในทุกขั้นตอนและริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งตรงกับ Broudy (1972) ที่ได้กล่าวว่า การรับรู้อันกระตือรือร้นในครั้งแรก คือประสบการณ์สุนทรีย์ที่ดึงดูดจินตนาการจากคลังประสบการณ์ที่หลากหลาย สามารถปรับแต่งหรือสร้างความรู้ใหม่ได้ 2) ขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมความร่วมมือ ทดลองเทคนิคใหม่ๆ จากเกมหรือกิจกรรมสั้นๆ ที่ท้าทายมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Nemec and Trna (2007) ที่ได้กล่าว รูปแบบของความบันเทิงที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติด้วยตนเอง 3) ขั้นดำเนินงานที่นักเรียนเกิดพฤติกรรมการทดลองและทำซ้ำ จากการสร้างผลงานตามอิสระโดยนำเทคนิคต่างๆ ตั้งแต่ต้นกิจกรรมนำมาปรับใช้เองตามความเหมาะสม ตามหลักคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ของ Singer and Revenson (1978) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในบุคคลและสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม ในประสบการณ์อย่างต่อเนื่องตลอดเวลา และสอดคล้องกับ White (2003) ที่เสนอว่า กิจกรรมต้องมีความพึงพอใจสูง มุ่งเน้นกระบวนการ ผู้เรียนริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเองที่เกิดจากความต้องการจากใจหรือจินตนาการ มีอิสระในการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และต้องเปิดกว้างในการทำงาน และ 4) ขั้นสรุปการแสดงความคิดเห็นจากผลงานที่น่าสนใจ นักเรียนเลือกผลงานด้วยเอง ทำให้เกิดพฤติกรรมกระบวนการวิเคราะห์ สอดคล้องกับ Edgens, Nickel and Morey (2000) พิสูจน์แล้วว่า ศึกษابันเทิงทำให้นักเรียนเกิดความสนใจด้วยความสนุกและการคิดวิพากษ์

1.5 แผนการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง มีหลักในการวิเคราะห์ 5 ด้าน คือ ด้านศึกษابันเทิง แนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปศึกษา ด้านพัฒนาการทางศิลปะ ด้านพัฒนาการทางสุนทรียภาพ และด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ โดย 1) ด้านศึกษابันเทิง ในโครงสร้างกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง นักเรียนมีการปฏิสัมพันธ์หรือการตอบโต้ และมีส่วนร่วมกับผู้อื่นในการทำกิจกรรมที่ครูผู้สอนได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้หรือโครงสร้างที่เป็นระบบก่อน โดยกิจกรรมจะยืดหยุ่นขึ้นหลังจากที่นักเรียนได้เริ่มต้นทำกิจกรรมด้วยตนเองได้ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการทำกิจกรรม เช่น การเปิดเสรีและไร้กฎเกณฑ์ในการเล่น การแสดงออกด้วยความสนุกสนานในหัวข้อที่นักเรียนได้คิดขึ้นมาเอง ซึ่งตรงกับ White (2003) ที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้แบบศึกษابันเทิงสำหรับเด็กนั้นคือ การเล่น ซึ่งเป็นวิถีทางธรรมชาติ สร้างความพึงพอใจในรูปแบบกิจกรรม ที่

ทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งด้านศึกษาและด้านบันเทิงแบบ 100 % ไปพร้อมกัน โดยแหล่งเรียนรู้แนวศึกษابันเทิงที่ใช้ในกิจกรรมมากที่สุดคือ โปรแกรมตามอัธยาศัยหรือกระบวนการที่ยืดหยุ่นมากที่สุด โดยมีสื่อการเรียนรู้ด้านอื่นๆ มาสนับสนุนให้เหมาะสมในแต่ละกิจกรรม เช่น สื่อMultimedia (เพลง คลิปการ์ตูน และภาพยนตร์) เป็นต้น 2) แนวคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปะศึกษา ในแผนการเรียนรู้ทั้งหมด 7 แผน ทุกกิจกรรมมีการวางแผนให้นักเรียนได้สัมผัสกระบวนการทำงานศิลปะแบบปฏิบัติ นักเรียนเป็นศูนย์กลางในการศึกษาที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการพิจารณา สังเกตการเรียนรู้ และทดลองด้วยตนเอง โดยครูมีการแนะนำและสร้างแรงผลักดันไปสู่การเรียนรู้ที่เหมาะสม สอดคล้องกับ Paterakis (1976) ที่ว่า แนวการสอนแบบมีนักเรียนเป็นศูนย์กลางแบบแนวลึก เป็นการสอนที่ให้ความสำคัญต่อศักยภาพทางศิลปะของนักเรียน ครูมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิด ตั้งแต่การเสนอขั้นตอน และการแนะนำให้นักเรียนสามารถดำเนินการ และวิเคราะห์ ประเมินผลการทำงานในแต่ละขั้นตอน โดยมีการสอนที่มีผลงานของศิลปินเป็นแบบอย่างและการสอนศิลปะปฏิบัติแบบผสมผสานในบางกิจกรรม ซึ่งทำให้เกิดความร่วมมือหรือมีส่วนร่วมกับผู้อื่นในการทำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ของเพียเจต์ Jean Piaget ที่กล่าวว่า เด็กเป็นผู้สร้างความรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมเพื่อหาความสมดุลที่ทำให้เกิดกระบวนการซึมซับความรู้ ปรับปรุงประสบการณ์ใหม่ ทำให้เกิดพัฒนาการและสร้างสรรค์ความไม่สมดุลให้เพียงพอ ซึ่งครูมีบทบาทในฐานะผู้จัดการเรียนรู้มากที่สุด ครูมีบทบาทในการเตรียมการในขั้นต้นเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ แนวทางจนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง 3) ด้านพัฒนาการทางศิลปะ การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงทำให้เกิด อารมณ์ สนุกสนาน การรับรู้สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ ไปพร้อมกัน ดังนั้นศิลปะศึกษาจึงมีความสำคัญ เป็นกระบวนการที่สามารถพัฒนาความรู้และทักษะของเด็กได้รอบด้าน โดยเฉพาะด้านสุนทรียภาพ การสร้างสรรค์ที่ยืดหยุ่น และการแสดงออกอย่างเชื่อมั่น สอดคล้องกับ Lowenfeld และ Brittain (1982) ที่ว่า ศิลปะช่วยในการพัฒนาเด็กทั้งอารมณ์ สติปัญญา ร่างกาย การรับรู้ สังคม สุนทรียภาพ และความคิดสร้างสรรค์ 4) ด้านพัฒนาการทางสุนทรียภาพ รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิง พบกิจกรรมที่สนับสนุนให้นักเรียนมีพัฒนาการในขั้นที่ 3 การแสดงออก (Expressiveness) คือ เด็กแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนมากขึ้น แต่ยังคงมีความสนใจต่อประสบการณ์ของตนเองมากกว่าภาพวาดที่เห็น ความรู้สึกและความคิดที่เกิดขึ้นและแสดงออกมาอาจจะ เป็นของตนเอง หรือ ของผู้อื่น หรือ ทั้ง 2 อย่าง ซึ่งเป็นสิ่งที่ตนเองเข้าใจ ความงามเป็นรองอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งสอดคล้องกับ พัฒนาการทางศิลปะเด็กในแต่ละช่วงวัยของ Lowenfeld และ Brittain (1964) ซึ่งเด็กอายุประมาณ 7-9 ปี อยู่ในขั้นที่ 3 ขั้นเขียนภาพอย่างมีความหมาย (The Schematic Stage) เด็กโดยทั่วไปมีความเข้าใจในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง และสิ่งแวดล้อมมากขึ้น โดยจะมีความสัมพันธ์ระหว่างความคิด อารมณ์ ความรู้สึก เด็กยังคงวาดเฉพาะสิ่งที่มีความสำคัญต่อตนเองอยู่ ซึ่งผลงานที่ได้วาดจะละเอียดมาก หรือน้อย จะมีความแตกต่างตามประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน เนื่องจากการรับรู้ของเด็กวัยนี้ยังไม่สมบูรณ์มาก เด็กจึงไม่คำนึงองค์ประกอบ และมุมมองในการวาด โดยจะมีความต้องการในการแสดงออกทางอารมณ์มากกว่าความต้องการในการวาดเลียนแบบธรรมชาติ โดยยังพบกิจกรรมที่สนับสนุนให้นักเรียนให้เกิดพัฒนาการที่สูงขึ้น คือ ในขั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ (Style and Form) ที่พบรองลงมา 5) ด้านสาระและมาตรฐานศิลปะ พบมาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันมากที่สุด

2. การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี

รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษานันทนาการที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี เป็นการเรียนรู้ตาม อรรถาธิบายที่มีการออกแบบกิจกรรมที่สนุกสนานที่ทำให้เด็กพึงพอใจสูงสุด เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็กตาม ช่วงวัย เด็กมีอิสระในการตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ภายใต้การดูแลของครู มีสื่อที่แปลกใหม่และน่าสนใจที่ สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Lowenfeld และ Brittain (1964) กล่าวถึง พัฒนาการทางศิลปะ เด็กในช่วงวัย 7-9 ปี ซึ่งอยู่ในขั้นที่ 3 เขียนภาพอย่างมีความหมาย (The Schematic Stage) เด็กมีความ เข้าใจในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง และสิ่งแวดล้อมมากขึ้น จะวาดสิ่งต่างๆ โดยใช้รูปทรงเรขาคณิต เข้ามาประกอบลักษณะของการวาด จะปรากฏเห็นเป็นรูปเป็นร่างที่แน่นอน และมีลักษณะเฉพาะของตนเอง โดยจะมีความสัมพันธ์ ระหว่างความคิด อารมณ์ ความรู้สึก เด็กยังวาดเฉพาะในสิ่งที่มีความสำคัญต่อตนเอง อยู่ มีการใช้รูปทรงเรขาคณิต วาดลักษณะของคน และรายละเอียดต่างๆของคนเพิ่มมากขึ้น เช่น จมูก ตา ปาก เป็นต้น เด็กแสดงออกในลักษณะของการวาดภาพที่ไม่คำนึงองค์ประกอบ และมุมมองในการวาด โดยจะมีความต้องการในการแสดงออกทางอารมณ์มากกว่าความต้องการในการวาดเลียนแบบธรรมชาติ ซึ่งกิจกรรมที่ สร้างการเรียนรู้ในสิ่งแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดบรรยากาศที่สนุกสนาน มีสถานที่ให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่าง เต็มที่ และมีอุปกรณ์ที่เตรียมพร้อมในทุกกิจกรรม นักเรียนจะมีความพึงพอใจมากและเกิดพฤติกรรมอันพึง ประสงค์ คือ การสังเกต การพิจารณา การริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง ความร่วมมือ การทดลอง และการวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิตา ปิณฑะสุภะ (2554) ที่พบว่า การจัดห้องเรียนศิลปะในโรงเรียน ประถมศึกษานั้น ห้องเรียนควรเป็นห้องที่โล่งโปร่ง มีการระบายอากาศได้ดี แสงสว่างเพียงพอ มีการจัดพื้นที่ใช้ สอยให้มีมุมสำหรับเก็บวัสดุอุปกรณ์และมีพื้นที่ปฏิบัติงานแยกส่วนไว้ชัดเจน พร้อมมีโต๊ะนักเรียนสำหรับปฏิบัติ กิจกรรมเป็นกลุ่มที่สามารถเคลื่อนย้ายหรือปรับเปลี่ยนได้เหมาะสมตามแต่ละกิจกรรม ทั้งนี้ควรมีอ่างล้างมือใน ห้องเรียนศิลปะเพื่อสะดวกต่อการปฏิบัติกิจกรรมและการชำระล้าง

รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษานันทนาการ มีขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำ มีการใช้สื่อ ในหลายรูปแบบทั้งสื่อMultimedia, สื่อสิ่งประดิษฐ์, การแสดงละคร และการเล่นดนตรี ที่เด็กชื่นชอบ เช่น การ์ตูน เพลง เป็นต้น ดังนั้นควรจัดกิจกรรมกระตุ้นความสนใจ ความอยากรู้ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำ ทายความสามารถ ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจมากที่สุด เพื่อให้นักเรียนเกิดการสังเกตและพิจารณาอย่าง ละเอียด ริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งตรงกับ Torrance (1962) เด็กวัยนี้จะรักเรียน อยากรู้ อยากเห็นมากขึ้น เอาแต่ใจตนเอง ใช้ตนเองเป็นศูนย์กลาง ระยะนี้เป็นช่วงเวลาที่จะใช้ความคิดสร้างสรรค์ผ่านบทเรียน นิทาน หรือการอภิปราย 2) ขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เป็นกิจกรรมที่มีเกมหรือกิจกรรมสั้นๆ มีสื่อที่มีช่วงเวลา ที่เหมาะสมในแต่ละกิจกรรม เพื่อกระตุ้นความสนใจอีกครั้ง ดังนั้นควรจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดความพึง พอใจมากที่สุดอีกครั้งในกิจกรรมที่ทำทายมากขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้เกิดความร่วมมือและการทดลอง ซึ่งตรง กับ Gardner and Winner (1982) ได้เสนอความสัมพันธ์ระหว่างการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะกับพัฒนาการ ทางศิลปะ ที่เรียกว่า เส้นโค้งตัวของพัฒนาการศิลปะ (U-curve of Graphic Development) ระบุว่า เด็กใน วัย 5 ขวบจะมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการสูง ซึ่งจะลดลงมาเรื่อยๆ ตามลำดับอายุ จนอายุ 8 ขวบ จะ เริ่มคงที่ จนกระทั่งอายุ 11 ปี หากไม่มีแรงกระตุ้นใดๆ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ก็จะคงที่เหมือนคน ปกติธรรมดาทั่วไป แต่หากมีการกระตุ้นขึ้นในช่วงวัยรุ่น ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเขาจะสามารถ พัฒนาต่อเนื่องไป จนสามารถเป็นศิลปินตัวน้อยๆ ได้ ไปจนถึงเป็นศิลปินมืออาชีพในอนาคต 3) ขั้นดำเนินงาน มีการตั้งหัวข้อที่น่าสนใจ โดยนักเรียนมีอิสระในการเปลี่ยนหัวข้อหรือผลงานได้เองตามความเหมาะสม ทำให้ เกิดการทดลองและทำซ้ำ และ 4) ขั้นสรุปมีการแสดงความคิดเห็นในผลงานที่น่าสนใจในทุกกิจกรรม โดยให้ นักเรียนช่วยกันเลือกผลงานอย่างอิสระ ทำให้เกิดการวิเคราะห์



ข้อเสนอแนะ

1. ครูหรือผู้จัดการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญมากในการจัดกิจกรรมให้มีความลื่นไหลไปตามลำดับการจัดกิจกรรม ยิ่งมีขั้นตอนมากและมีความหลากหลาย ยิ่งเพิ่มความน่าสนใจให้กับนักเรียน ดังนั้นการจัดลำดับความสำคัญและความน่าสนใจของกิจกรรม ให้เหมาะสมกับเวลาและช่วงวัยของนักเรียน จะทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานและนักเรียนมีความต้องการที่จะเรียนรู้มากขึ้นด้วย
2. การจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษาศิลปะ ควรมีระยะเวลาในการทำงานที่มากกว่า 50 นาที หรือ มีกิจกรรมตามอัธยาศัยให้มากที่สุด เพื่อส่งเสริมสุนทรียภาพในการสัมผัสความงามให้มากขึ้น
3. การสร้างสิ่งแวดล้อมให้มีบรรยากาศที่แปลกใหม่หรือเข้ากับเนื้อหาที่จะสอน เช่น การเปลี่ยนผนังแต่ละด้านด้วยกระดาษสีต่างๆ ครูแต่งตัวให้เข้ากับเรื่องที่สอน การเชิญวิทยากรที่มีความสามารถเฉพาะด้านในเนื้อที่นักเรียนสนใจ สร้างความน่าสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมาก

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

จี ศรีนิวาสน. (2545). *สุนทรียศาสตร์ปัญหาและทฤษฎีเกี่ยวกับความงามและศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: มหามกุฏราชวิทยาลัย.

ชนิดา ปั่นณะสถุญ. (2554). การนำเสนอแนวทางการจัดห้องเรียนศิลปะในโรงเรียนประถมศึกษา. *วารสาร OJED*, 7(1), 1538-1554.

ธาริน กลิ่นเกษร. (2554). ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา. *วารสาร OJED*, 7(1), 2003-2016.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.

อารีย์ สุทธิพันธุ์. (2551). *ผลึกความคิดศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อำไพ ธีรณสาร. (2536). ขยายมุมมองการเรียนรู้ศิลปะ. *วารสารครุศาสตร์*, 22(1), 64-76.

ภาษาอังกฤษ

Edutoopia. (2011). *Six Scaffolding Strategies to Use with Your Students*. Retrieved from www.edutoopia.org/blog/scaffolding-lessons-six-strategies-rebecca-alber

- Broudy, Harry.S. (1972). *Enlightened Cherishing: An Essay on Aesthetic Education*. Illionios: University of Illionois Press.
- Edgens, J., Nickel, P. and Morey, E. (2000). *Edutainment: Critical Inquiry, Reading, Writing, and Speaking in Large Environment and Natural Resource October Survey Courses*. Retrieved from <http://www.cnr.usu.edu/quinney/files/uploads/UENR3.pdf>
- Gardner, H. and Winner, E. (1982). *U-Shaped Behavioral Growth. First intimations of artistry*. In S. Strauss (ed.), New York: Academic Press.
- Nemec, J. and Trna, J. (2007). *Edutainment or Entertainment: Education Possibilities of Didactic Games in Science Education*. Paper presented at International Council for Children's play, Brno Conference, Czech Republic, September.
- Lowenfeld, V. and Brittain, W.L. (1964). *Creative and Mental Growth (4th edn)*. New York, NJ : Macmillan.
- Lowenfeld, V. and Brittain, W.L. (1982). *Creative and Mental Growth (7th edn)*. New York : Macmillan.
- Paterakis, A.G. (1976). *Art Education: Senior High School*. The National Art Education Association.
- Parson, M.J. (1987). *How We Understand Art: A Cognitive Developmental Account of Aesthetic Experience*. New York: Cambridge University Press.
- Singer, D.G. and Ravenson, T.A. (1978). *A Piaget Primer: How a Child Thinks*. New York: New American Library.
- Torrance, E.P. (1962). *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- White, R. (2003). *That's Edutainment*. Current & Previous Issues. Retrieved from <http://www.whitehutchinson.com/leisure/articles/edutainment.shtml>