



การศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กป่วยเรื้อรังที่เป็นผู้ป่วยใน
A STUDY OF EFFECT OF ORGANIZING ART ACTIVITIES TO ENHANCE SELF-ESTEEM OF
CHRONICALLY ILL IN-PATIENT CHILDREN

นางสาวอรรทัย ชวนนิยมตระกูล

Oratai Chuanniyomtrakul

รองศาสตราจารย์ ดร.ปณณรัตน์ พิชญไพบูลย์

Assoc. Prof. Dr. Poonarat Pichayapaiboon, Ed.D.

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กป่วยเรื้อรังที่เป็นผู้ป่วยใน กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง อายุ 8-12 ปี จำนวน 10 คน ที่รักษาตัวอยู่ในหอพักผู้ป่วยสถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ เกมกระดานศิลปะซึ่งพัฒนามาจากทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ ทฤษฎีการเห็นคุณค่าในตนเอง แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองของคูเปอร์สมิธ แบบสำรวจภูมิหลัง แบบสังเกตพฤติกรรม และแบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ Wilcoxon Signed Rank-Test

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังหลังการทดลองกิจกรรมเกมกระดานศิลปะมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ผู้วิจัยตั้งไว้

ข้อค้นพบจากการวิจัย กิจกรรมศิลปะจากเกมกระดานสามารถช่วยตอบสนองต่อลำดับขั้นความต้องการขั้นพื้นฐาน โดยการจัดให้ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังได้ใช้ความสามารถและมีโอกาสช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งสามารถส่งเสริมให้เกิดความตระหนักในคุณค่าของตนเอง กิจกรรมศิลปะที่มีความเหมาะสม และผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังมีความพึงพอใจ คือ การระบายสี การปั้นดินน้ำมัน และวาดภาพ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่คุ้นเคย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน และไม่เป็นอันตรายต่อร่างกายและจิตใจของเด็ก

* หน่วยงานสังกัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม

ที่อยู่ 80/38 ม. 6 ต.นาดี อ.เมือง จ.สมุทรสาคร 74000

E-mail Address: burinae@hotmail.com

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail Address: poonarat.p@chula.ac.th

ISSN1905-4491

Abstract

The purpose of this research was to study the result of art activities to enhance self-esteem of the chronically ill children. The sample of the study was 10 chronically ill in-patient children at Queen Sirikit National Institute of Child Health. The research instruments were board game referring to Maslow's hierarchy of needs theory and Coopersmith's self-esteem theory, background and type of art satisfied inventory, Self-Esteem Inventory, the observation inventory, and the questionnaires. The obtained data were analyzed into frequency distribution, percentage, mean, standard deviations compare means and Wilcoxon Signed Rank-Test.

The research found that the self-esteem of chronically ill in-patient children after participating in the board game art activities were increase at the .05 level of significance which conform to hypothesis of research.

The research of art activities board game could help chronically ill children to fulfill the hierarchy of needs. Providing them an opportunity to use ability and help others could raise awareness of their self-value. The art activities that were found suitable to be used with chronically ill children were painting, clay modeling, and drawing. The patients were satisfied with these activities because they were familiar, not complicated, and not harmful to their physical and mental

คำสำคัญ: กิจกรรมศิลปะ/ การเห็นคุณค่าในตนเอง/ โรคเรื้อรัง/เด็ก

KEYWORDS: ART ACTIVITIES/ SELF-ESTEEM/ CHRONICALLY ILL/ CHILDREN

บทนำ

สังคมได้ให้ความสำคัญต่อความเท่าเทียมกันทางการศึกษาของเด็กดั่งที่ระบุในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 10 ที่รัฐบาลได้กำหนดว่าการจัดการศึกษาต้องจัดให้บุคคลมีสิทธิและโอกาสเสมอกันในการรับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไม่น้อยกว่าสิบสองปีที่รัฐต้องจัดให้อย่างทั่วถึงและมีคุณภาพโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย และให้มีการจัดการศึกษาสำหรับบุคคลซึ่งมีความบกพร่องทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม การสื่อสารและการเรียนรู้ ร่างกายพิการ ทูพพลภาพ หรือบุคคลซึ่งไม่สามารถพึ่งตนเองได้ หรือไม่มีผู้ดูแลหรือด้อยโอกาส ต้องจัดให้บุคคลดังกล่าวมีสิทธิและโอกาสได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นพิเศษ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542)

เด็กที่ป่วยด้วยโรคเรื้อรังนั้นถูกจัดให้เป็นบุคคลที่อยู่ในกลุ่มของเด็กพิการหรือเด็กที่ด้อยโอกาส เนื่องจากเด็กมีภาวะความเจ็บป่วย ต้องได้รับการรักษาด้วยยาหรือเข้าโรงพยาบาลเป็นระยะเวลายาวนาน (หุชูเมย์, 2536) อาการป่วยที่รักษาไม่หายขาดและต้องเข้ารับการดูแลรักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาลเป็นระยะเวลานานนั้นส่งผลกระทบต่อให้กับผู้ป่วยเกิดความทุกข์ใจจากอาการเจ็บป่วยทางกาย เกิดความเบื่อหน่ายในการรักษาตัว ความรู้สึกโดดเดี่ยวถูกทอดทิ้ง (โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ สภากาชาดไทย, 2543) การที่เด็กจะต้องถูกให้พักรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลเป็นระยะเวลานานนั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมของเด็กให้มาใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นที่ไม่คุ้นเคย อันมีความแตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรมซึ่งส่งผลกระทบต่อชีวิตของเด็ก (Warren, 2008) และยังพบกับปัญหาและอุปสรรคที่ส่งผลต่อการพัฒนาตนเอง ทำให้เด็กถูกจำกัดการเคลื่อนไหว การสัมผัสและการเรียนรู้จากโลกภายนอก ทำให้เด็กเหล่านี้มีแรงจูงใจในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ต่ำกว่าเด็กทั่วไป เด็กเจ็บป่วยเรื้อรังที่ต้องพักรักษาตัวในโรงพยาบาลต้องประสบปัญหานานาประการที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาตัวเด็กเอง อาจมีผลทำให้ความสามารถในการทำกิจกรรมการเคลื่อนไหว รวมทั้งโอกาสที่เด็กจะได้สัมผัสและเรียนรู้จากโลกภายนอกถูกจำกัด สิ่งเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้โลกภายนอกของเด็กจะ

ถูกจำกัดให้แคบลง นอกจากนี้ในด้านสติปัญญา เด็กที่เจ็บป่วยเรื้อรังจะมีแรงจูงใจในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ต่ำกว่าเด็กปกติทั่วไป ความอยากรู้อยากเห็นตามธรรมชาติของเด็กอาจจะลดลงได้ เนื่องจากภาวะที่ต้องประสบนั้นอาจก่อให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ประกอบกับความจำเจจากสิ่งแวดล้อมภายในโรงพยาบาล ทางโรงพยาบาลได้ตระหนักถึงการดูแลและพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้ป่วยเรื้อรังที่ต้องพักรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลเป็นระยะเวลานานซึ่งเป็นสิ่งจำเป็น จึงได้มีการจัดตั้งโครงการสอนเด็กเจ็บป่วยเรื้อรังขึ้น โดยได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานต่าง ๆ (พรพิมล จงเป็นสุขเลิศ, 2543) โครงการดังกล่าวช่วยให้เด็กป่วยเรื้อรังใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ได้รับความรู้ในทางวิชาการที่ตนเองต้องขาดเรียนในโรงเรียนตามปกติ และมีความสุข เพลิดเพลิน ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายท้อแท้ในระหว่างที่รักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลที่ผู้ป่วยเด็กจะมีเวลาว่างหลังจากการรักษาพยาบาล ซึ่งเป็นเวลาว่างเชิงบังคับที่ถูกจำกัดไม่ให้ทำสิ่งต่าง ๆ ได้ตามใจ ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่ต้องการ (วรตน์ จีระเดชากุล, 2551)

การเห็นคุณค่าในตนเองคือสถานะของจิตใจที่รับรู้ ความเชื่อภายใน และคิดเกี่ยวกับตนเองและที่ผู้อื่นมีต่อตน (Palladino, 1990) ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดชีวิตของบุคคล ไม่คงที่ และสามารถสังเกตและวัดได้ (Lindenfield, 2000) โดยการเห็นคุณค่าในตนเองจะทำให้บุคคลมีความเชื่อมั่นและเห็นว่าตนเองมีคุณค่า มีความเข้มแข็ง มีความสามารถ ความเชี่ยวชาญในการทำสิ่งต่าง ๆ ที่จะนำไปสู่การพัฒนาตนให้ดียิ่งขึ้นกว่าปัจจุบันไปจนบรรลุถึงศักยภาพสูงสุดแห่งตนอันเกิดจากแรงจูงใจใฝ่ดีของมนุษย์ (Maslow, 1987) ซึ่งการเห็นคุณค่าในตนเองมีกลไกเกิดจากอัตมโนทัศน์ (Self-concept) เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการแสดงออกพฤติกรรมของบุคคล เป็นการรับรู้ ตระหนักและประเมินตนเองจากความสามารถของตนเองและผู้อื่น และมีความสัมพันธ์ต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง (Hamachek, 1995) อันพัฒนามาจากลักษณะการมองตนของบุคคล โดยส่งผลต่อบุคลิกภาพของบุคคลอันเกิดมาจากจิตใจ ความคิดและแสดงออกมาในรูปแบบของพฤติกรรม เป็นความสัมพันธ์ระหว่างปัญญาและอารมณ์ โดยการพัฒนาบุคลิกภาพของมนุษย์เกิดจากความรู้และ พัฒนาการทางสังคมของบุคคลตั้งแต่วัยต้นของชีวิตที่จะสร้างเสริมเอกลักษณ์ของบุคคลโดยประสบการณ์ วัฒนธรรม และการลอกเลียนแบบที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้และพฤติกรรมทางสังคม (Lawrence, 1988) เด็กในช่วงวัยเรียนนั้นเป็นช่วงวัยที่เด็กจะมีการเรียนรู้จากทางโรงเรียนเพิ่มขึ้นนอกเหนือจากที่ได้รับจากครอบครัว ได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ เรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อน เรียนรู้กติกาในอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม และต้องการการยอมรับนับถือจากตนเองและผู้อื่น อันส่งผลให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเอง หากเด็กในวัยเรียนพบกับปัญหาที่ส่งผลให้ไม่สามารถใช้ชีวิตได้ตามพัฒนาการย่อมจะส่งผลกระทบต่อ การเห็นคุณค่าในตนเองเนื่องจากความต้องการอันเนื่องมาจากการต้องการตามพัฒนาการ ในเด็กที่ประสบกับปัญหาการเจ็บป่วยเรื้อรังต้องเข้ารับการรักษายาบาลในโรงพยาบาลเป็นระยะเวลานานย่อมส่งผลให้มีข้อจำกัดในการใช้ชีวิตประจำวัน ไม่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้เหมือนกับเด็กวัยเดียวกัน มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจและทัศนคติที่มีต่อตนเองและผู้อื่น

ศิลปะนั้นเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการแสดงออกและเพื่อการติดต่อสื่อสารสำหรับมนุษย์ ที่ไม่ต้องใช้คำพูดและไม่มีข้อจำกัดในด้านความรู้ ซึ่งมีคุณค่าสำหรับเด็กในด้านพัฒนาการ การพัฒนาทักษะความสามารถ พัฒนาการด้านสังคม การติดต่อสื่อสาร ด้านอารมณ์ และด้านสติปัญญา (Goldberg, 2012; Kear & Callway, 2000) กิจกรรมศิลปะยังสามารถตอบสนองต่อความต้องการของเด็กในด้านความรัก ความอบอุ่น ความต้องการความสำเร็จ และความยอมรับนับถือ เนื่องจากพื้นฐานของศิลปะเป็นกิจกรรมที่มีความยืดหยุ่น และกว้างขวางทำให้เด็กได้เรียนรู้ สำรวจ และได้มีความคิดที่เป็นอิสระ (Kear & Callway, 2000; Wendy, 2000) โดยกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กประถมศึกษาสามารถแบ่งได้หลายประเภท ได้แก่ 1) การวาดภาพระบาย

สี่ 2) การปั้นและแกะสลัก 3) การพิมพ์ 4) การจัดออกแบบและสร้างสรรค์จากวัสดุต่าง ๆ 5) งานสาน ถักทอ และ 6) การรู้คุณค่าทางศิลปะและความผสมกลมกลืนระหว่างศิลปะ (Douglas & Jaquith, 2009) 7) งานปะติด 8) งานโครงสร้าง (Beal & Miller, 2001)

กิจกรรมอีกประเภทหนึ่งที่มีประโยชน์สำหรับเด็กทั่วไปและเด็กที่มีความต้องการเป็นพิเศษนั้นคือเกม ซึ่งเป็นกิจกรรมนันทนาการที่ผู้เล่นต้องมีความสนใจในการเล่น โดยมีความมุ่งหวังให้ผู้เล่นเกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน สามารถสร้างเสริมทักษะทางร่างกาย สังคม อารมณ์ และจิตใจ และตอบสนองต่อความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ทั้งยังส่งเสริมให้ครอบครัวมีความสุขจากการทำกิจกรรมนันทนาการ ร่วมกัน อันเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว และเป็นการส่งเสริมความเป็นพลเมืองที่ดี เนื่องจากผู้ร่วมกิจกรรมได้มีการเรียนรู้การปรับตัวเองให้เข้ากับผู้อื่น กฎกติกา และมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ส่งผลให้เกิดความเชื่อมั่นและการเห็นคุณค่าในตนเอง (คณิต เขียววิชัย, 2530; สมบัติ กาญจนกิจ, 2535; สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการแห่งชาติ ว่าด้วยการศึกษาฯ สหประชาชาติ, 2525) และยังเป็นกิจกรรมที่สามารถประยุกต์นำไปใช้ได้หลากหลายรูปแบบโดยการปรับเปลี่ยนกฎกติกาในการเล่น ในส่วนของการจัดกิจกรรมเกมให้กับเด็กที่มีความต้องการเป็นพิเศษต้องมีการคำนึงถึงปัญหา ศักยภาพที่แตกต่างกันของเด็กแต่ละคน เพื่อให้กิจกรรมนั้นเกิดประโยชน์ได้มากที่สุด ซึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกับการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กป่วยเรื้อรังที่ต้องพักรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลเป็นระยะเวลานานที่ต้องคำนึงถึงการพัฒนาทางด้านความรู้ ทักษะการทำงาน การแสดงออก และควรออกแบบให้มีความเหมาะสมต่ออารมณ์ ความสนใจ ความต้องการและสมรรถภาพทางร่างกาย เพราะเด็กเหล่านี้มีข้อจำกัดในการขาดประสบการณ์การเรียนรู้จากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมที่ต้องพักอยู่ในโรงพยาบาลเป็นเวลานาน (ศรียา นิยมธรรม, 2550) ทำให้มีอารมณ์เบื่อหน่าย โมโหฉุนเฉียวจากการทำสิ่งต่าง ๆ ตามปกติไม่ได้ นอกจากนี้ยังควรคำนึงถึงการเรียนรู้ในด้านความแตกต่างทางวัฒนธรรมของเด็กแต่ละบุคคล เนื่องจากผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่มาพักรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลต้องมาพบกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป (Warren, 2008) ต้องพบกับบุคคลที่มาจากหลากหลายวัฒนธรรม ที่มีพื้นเพ ความเชื่อ ทัศนคติ และสิ่งแวดล้อมการเลี้ยงดูที่ไม่เหมือนกับตนเอง เมื่อต้องมาทำกิจกรรมศิลปะร่วมกันย่อมส่งผลให้รูปแบบของการแสดงออกทางด้านศิลปะมีความขัดแย้งแตกต่างกัน ซึ่งเด็กสามารถเรียนรู้และยอมรับในคุณค่า วัฒนธรรมที่มีความต่างของตนเองและของผู้อื่นผ่านทางการรับรู้ทางสุนทรียภาพในตัวผลงานศิลปะ อันจะส่งผลให้เด็กได้ตระหนักถึงคุณค่าที่มีอยู่ในตนเอง

เกมและกิจกรรมศิลปะนั้นมีประโยชน์ที่สามารถนำไปใช้ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่ต้องได้รับการรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลเป็นระยะเวลานาน จนส่งผลให้ไม่ได้ไปโรงเรียนและไม่สามารถใช้ชีวิตประจำวันได้เช่นเดียวกับเพื่อนวัยเดียวกัน ทำให้ผู้ป่วยเด็กเกิดภาวะซึมเศร้า เบื่อหน่ายต่อการรักษา ไร้ซึ่งความหวัง และสูญเสียการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยการสูญเสียการเห็นคุณค่าในตนเองนั้นเกิดจากการที่เด็กมีความคาดหวังต่อตนเองสูงกว่าตัวตนที่เป็นจริง ซึ่งกิจกรรมศิลปะนั้นเป็นกิจกรรมที่ใช้เวลาว่างอันเกิดจากการพักรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลนั้นให้เกิดประโยชน์ และยังใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสื่อสารกับเด็ก และเป็นการให้เด็กได้มีการแสดงออกของตามธรรมชาติ ซึ่งจะส่งผลต่ออารมณ์ ทำให้เด็กมีความสุข เพลิดเพลิน คลายความกังวลและความเศร้าไปได้ เป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้อย่างครบถ้วน ทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา ความสามารถ และการเข้าสังคม ทำให้เด็กได้เรียนรู้ถึงวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายในสังคมส่งผลให้เกิดความตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรมของตนเองและเกิดการเรียนรู้ยอมรับในวัฒนธรรมที่แตกต่างของผู้อื่น อันจะเชื่อมโยงไปสู่การเห็นคุณค่าในตนเองของบุคคล และกระบวนการในการ

ทำงานศิลปะทำให้เด็กได้ใช้เวลาในการสำรวจตนเองในทั้งภายในจิตใจและภายนอก เกิดความตระหนักถึงคุณค่าและความสามารถที่ตนมีแก่ตนเองและมีต่อผู้อื่น และเห็นถึงความสำเร็จในการทำงานของตนเอง

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการเคยเข้าร่วมเป็นอาสาสมัครกิจกรรมศิลปะบำบัดในโรงพยาบาล พบว่าถึงแม้ทางโรงพยาบาลจะเห็นความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้ป่วยเรื้อรังโดยการมีโครงการและกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ความรู้และความเพลิดเพลินแก่ผู้ป่วย แต่ยังไม่มีการจัดกิจกรรมที่เน้นการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง ซึ่งผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่ากิจกรรมศิลปะประเภทเกมเน้นหนักการนั้นมีประโยชน์ในการสร้างความสนุกสนาน เป็นสื่อที่สามารถสร้างเสริมความมั่นใจและการเห็นคุณค่าในตนเองได้ จึงมีความสนใจที่จะศึกษาความเหมาะสมของประเภทกิจกรรมศิลปะแต่ละประเภทที่ตอบสนองต่อความต้องการและสามารถเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่ต้องรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลเป็นระยะเวลานาน โดยหวังว่าการสำรวจและการพัฒนากิจกรรมในลักษณะของกิจกรรมเกมกระดานศิลปะจะสามารถตอบสนองต่อความต้องการและการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมเกมกระดานศิลปะที่พัฒนาขึ้นเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กป่วยเรื้อรังในโรงพยาบาล

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่เป็นผู้ป่วยใน กลุ่มตัวอย่างคือผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่มีอายุ 8-12 ปี จำนวน 10 คน แพทย์รักษาตัวอยู่ที่สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ เกมกระดานที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจากทฤษฎีการเห็นคุณค่าในตนเองและทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ รวมทั้งทฤษฎีกิจกรรมศิลปะ ออกมาเป็นเกมกระดานที่มีภารกิจเกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ เพื่อให้ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังได้เรียนรู้การใช้ทักษะความสามารถของตนเองทางศิลปะในการสื่อสารกับผู้อื่น เกิดการเรียนรู้ยอมรับความสามารถของตนเองรวมทั้งความสามารถและความคิดเห็นของผู้อื่น แบบสอบถามข้อมูลภูมิหลัง แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองที่พัฒนามาจากแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองฉบับนักเรียน ของคูเปอร์สมิธ และแบบสัมภาษณ์ วิธีการเก็บข้อมูลวิจัย ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ข้อมูลภูมิหลังและให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนเข้าร่วมกิจกรรมเกมกระดานแสนสนุก (Pre-test) เก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างขณะเข้าร่วมกิจกรรม หลังจากจบกิจกรรมเกมกระดานผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองฉบับเดิมอีกครั้ง (Post-test) และให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสัมภาษณ์ เพื่อวัดระดับการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังหลังเข้าร่วมกิจกรรม แล้วจึงนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ผล ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ Wilcoxon Signed Rank-Test

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังในวัยเรียน	การเห็นคุณค่าในตนเอง
- มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ได้แก่ เพศ วัย เชื้อชาติ ศาสนา และการเลี้ยงดู - เกิดภาวะซึมเศร้า เบื่อหน่าย วิตกกังวลต่อการรักษา ขาดสังคมกลุ่มเพื่อน ขาดความเชื่อมั่น และสูญเสียการเห็นคุณค่าในตนเองซึ่งขัดต่อการพัฒนาการตามช่วงวัย - มีความต้องการในด้าน 1) ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ความสามารถในการทำงานของอวัยวะ 2) มีสุขภาพที่ดี มีที่พักปลอดภัย 3) ได้รับความรัก ความเข้าใจ มีสังคมกับกลุ่มเพื่อน 4) ยอมรับนับถือตนเอง มีความมั่นใจในตนเอง 5) รู้ถึงความสามารถ พฤติกรรม และการเปลี่ยนแปลงของร่างกายของตน	- เป็นการประเมินตนเองซึ่งแสดงออกในรูปของทัศนคติ - เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างอัตมโนทัศน์ที่พัฒนามาจากลักษณะการมองตนของบุคคลใน 3 ลักษณะ คือ 1) ตัวตนที่แท้จริง 2) ตัวตนในความคาดหวัง และ 3) คุณค่าในตัวเอง - หากตัวตนที่แท้จริงดีกว่าตัวตนที่คาดหวังจะส่งผลให้สูญเสียการเห็นคุณค่าในตนเอง



กิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กป่วยเรื้อรัง ประกอบด้วย		
1) รูปแบบกิจกรรมศิลปะ - พัฒนาทักษะทางร่างกาย สังคม อารมณ์ และสติปัญญา - ระบายอารมณ์ ความเครียด ความวิตกกังวล จัดความด้อย - ตอบสนองความต้องการ ความรัก ความอบอุ่น ความสำเร็จ - สร้างความเชื่อมั่นและความยอมรับนับถือของเด็ก - มีลำดับขั้นตอนกิจกรรมชัดเจน - มีการทำงานร่วมกับผู้อื่น - สถานที่จัดกิจกรรมมีความสะดวก ปลอดภัย สามารถปรับให้ใช้งานได้หลายรูปแบบ - มีการวัดและประเมินผล ข้อจำกัด - ความแตกต่างของบุคคล ได้แก่ ทัศนคติ ความสามารถในการทำงาน ความต้องการ - บรรยากาศสถานที่และสิ่งรบกวนภายนอก	2) เนื้อหากิจกรรม - เรียนรู้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างบุคคลและสังคม - เรียนรู้ความสามารถในการทำงานของตนเองและผู้อื่น - การยอมรับนับถือตนเองและผู้อื่น - แสดงออกความสามารถทางศิลปะของตน - เกิดความสนุกสนานใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ข้อจำกัด - ลำดับเนื้อหา ความยากง่าย และความสนใจของแต่ละบุคคล	
3) ผู้จัดกิจกรรม - มีความรู้ ความเชี่ยวชาญทางด้านศิลปะที่หลากหลาย - เข้าใจความต้องการ ลักษณะ ความแตกต่าง และข้อจำกัด ของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง - มีประสบการณ์ในการทำงานศิลปะและการจัดกิจกรรม ข้อจำกัด - ความเชี่ยวชาญ และความสนใจเฉพาะของผู้จัดกิจกรรม	4) ผู้ร่วมกิจกรรม - ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่พักรักษาอยู่ในโรงพยาบาลเป็นระยะเวลานาน - สูญเสียการเห็นคุณค่าในตนเอง - สามารถเคลื่อนไหวร่างกาย และใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ได้ ข้อจำกัด - ความพร้อมทางด้านร่างกาย สภาวะอารมณ์ และจิตใจ - ประสบการณ์ของแต่ละบุคคล	5) กลวิธีเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง - ค้นหา รับรู้และยอมรับศักยภาพของตนเอง - ยอมรับถึงความแตกต่างของตนเองและผู้อื่น - ให้ความสำคัญและสร้างคุณค่าเฉพาะของแต่ละบุคคล - ค้นพบความสำเร็จจากการทำงานแต่ละขั้นตอน



ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังมีการเห็นคุณค่าในตนเอง

ตารางการสังเคราะห์รูปแบบกิจกรรมจากทฤษฎีความต้องการลำดับขั้นของ Maslow และทฤษฎีการเห็นคุณค่าในตนเองของ Coopersmith

ความต้องการ ของมนุษย์ (Maslow)	ความแตกต่างของ ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง	การเห็นคุณค่าในตนเอง (Coopersmith)										
		ความสามารถ				ความสำคัญ			ความสำเร็จ		การมีคุณค่า	
		การทำงาน ของอวัยวะ	สติปัญญา	สังคม	อารมณ์/ จิตใจ	มีส่วนร่วม	ให้ความ ช่วยเหลือ	มีบทบาท หน้าที่	ขั้นตอนการ ทำงาน	ผลงาน สำเร็จ	ความดี	ความ รับผิดชอบ
ด้านร่างกาย - ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน - ความสามารถในการ ทำงานของอวัยวะ	- ร้าย - เพศ - ศักยภาพทาง ร่างกาย - ความเข้มแข็งของ จิตใจ	/	/						/	/		
ด้านความมั่นคงปลอดภัย - การมีสุขภาพที่ดี - การมีที่พักปลอดภัย	- ภูมิสำเนา - ชนิดอาการของโรค - ผลกระทบจากการ รักษา			/	/							
ด้านความรักและการ ยอมรับ - ได้รับความรักจาก - ได้รับความเข้าใจ - ได้รับการยอมรับ	- ศาสนา - แนวคิด ความเชื่อ และวัฒนธรรม - ความต้องการความ รักและการดูแล			/	/	/	/	/			/	/
ด้านการเห็นคุณค่าใน ตนเอง - มีความยอมรับนับถือ ตนเอง - มีความมั่นใจในตนเอง	- ความถนัดและ ความสามารถ - การแสดงออกต่อสิ่ง รอบตัว	/		/	/	/		/	/	/	/	/
ด้านตัวตนที่เป็นอยู่ - รับรู้ความสามารถของ ตน - รับรู้พฤติกรรมของตน - รับรู้การเปลี่ยนแปลง ทางร่างกาย	- ความรับรู้ เข้าใจต่อ พยาธิสภาพของตน - การรับรู้เอกลักษณ์ ที่ตนมี - การควบคุมอารมณ์	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
วัตถุประสงค์กิจกรรม	เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองในแต่ละด้านโดยการตอบสนองต่อความต้องการและความแตกต่างของผู้ป่วยแต่ละบุคคล											
ลักษณะกิจกรรม	เกมกระดานในลักษณะกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมร่วม ที่ให้ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังได้ใช้ความสามารถและทักษะ ของตนเองในการทำงาน การช่วยเหลือและการยอมรับความสามารถและความแตกต่างของผู้อื่น											

ตารางลักษณะภารกิจในเกมกระดานศิลปะ

ภารกิจ	ลักษณะเกม	วิธีการ	ชนิด		ทักษะ					
			กิจกรรมเดี่ยว	กิจกรรมร่วม	การมอง	การคิด	การสัมผัส	การเคลื่อนไหว	ความจำ/ การเลียนแบบ	การสื่อสาร
Tan gram	ต่อภาพ	ให้ผู้เล่นต่อภาพจากอุปกรณ์ Tan gram ให้ได้ภายในเวลาที่กำหนด	/		/	/			/	
Photo Hunt	จับผิดภาพ	ให้ผู้เล่นหาความแตกต่างของภาพที่สุ่มได้ 3 จุดภายในเวลาที่กำหนด	/		/					
ฉันวาดอะไร	วาดภาพใบคำ	ให้ผู้เล่นวาดภาพจากบัตรคำส่งให้เพื่อนทายให้ถูกต้องภายในระยะเวลาที่กำหนด		/	/	/			/	/
ฉันคืออะไร	ทายคำตอบจากท่าทาง	ให้ผู้เล่นแสดงท่าทางใบคำที่ได้จากบัตรคำส่งให้เพื่อนทายให้ถูกต้องภายในระยะเวลาที่กำหนด		/	/	/		/	/	/
ฉันเป็นอะไร	ปั้นดินใบคำ	ให้ผู้เล่นปั้นดินเพื่อใบให้เพื่อนทายคำตอบที่ได้จากบัตรคำส่งให้ถูกต้องภายในระยะเวลาที่กำหนด		/	/	/			/	/
อะไรในถุง	ใบคำจากการคลำของ	ให้ผู้เล่นคลำสิ่งของที่อยู่ในถุงและบอกคำใบให้เพื่อนทายให้ถูกต้องภายในระยะเวลาที่กำหนด		/	/	/	/		/	/
ลักษณะกิจกรรมที่สอดคล้องต่อการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง		เป็นกิจกรรมภารกิจที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมศักยภาพของบุคคล ใช้การแสดงออก การสื่อสาร มีการเรียนรู้กฎกติกา การยอมรับความสามารถของตนเองและผู้อื่น เป็นกิจกรรมแข่งขันที่สร้างตื่นเต้น ความท้าทาย เพื่อสร้างความเชื่อมั่น และให้เด็กได้เรียนรู้การปรับตัวเข้ากับสังคม								

ตารางการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนและหลังการทดลองกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กป่วยโรคเรื้อรัง

การทดลอง	$\bar{x}$ (n=10)	S.D	Z	P-Value
ก่อนการทดลอง	11.70	4.42	-1.825	.034*
หลังการทดลอง	13.50	2.95		

*p<.05

ผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการศึกษาผลการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กป่วยเรื้อรังที่เป็นผู้ป่วยในพบว่าหลังการทดลองกิจกรรมเกมกระดานศิลปะผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ว่าภายหลังการทดสอบกิจกรรมเกมกระดานศิลปะ ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าก่อนการทดสอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การศึกษาผลของกิจกรรมเกมกระดานศิลปะพบว่าผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังมีค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองหลังการเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าคะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม โดยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนเข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองส่วนใหญ่อยู่ในระดับสูง และเมื่อนำข้อมูลคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่เก็บรวบรวมได้มาทดสอบสมมติฐานด้วยการทดสอบค่าสถิติ Wilcoxon Signed Rank-Test พบว่าผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากแบบสำรวจข้อมูลภูมิหลังสามารถสรุปได้ว่ากิจกรรมศิลปะมีความเหมาะสมในการนำไปใช้จัดกิจกรรมเพื่อสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง โดยกิจกรรมที่ควรนำไปใช้คือกิจกรรมการระบายสี การปั้น และการวาดภาพ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังมีความชื่นชอบ มีความคุ้นเคยในการทำกิจกรรม และเป็นกิจกรรมที่ไม่มีความยุ่งยากซับซ้อน หรือเป็นอันตรายต่อสุขภาพเด็กทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่ได้ ในข้อมูลพฤติกรรมของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังในขณะเข้าร่วมกิจกรรม ข้อมูลพฤติกรรมผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่ผู้วิจัยได้จากการสังเกตและบันทึกข้อมูลลงในแบบสังเกตสามารถสรุปได้ว่าในขณะทำกิจกรรมเกมกระดานศิลปะ ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังส่วนใหญ่มีพฤติกรรมในด้านความกระตือรือร้น สนใจกิจกรรม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การช่วยเหลือผู้อื่น และสนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัวในระดับกลาง และมีความสามารถในการทำงานที่ได้รับมอบหมายอยู่ในระดับสูง และจากแบบสัมภาษณ์ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังสามารถสรุปข้อมูลความรู้สึกและความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานศิลปะของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังได้ว่ากิจกรรมเกมกระดานศิลปะสามารถนำไปใช้เพื่อให้ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังเกิดความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน จากกิจกรรมที่ได้ทำเพิ่มเติมในระหว่างการรักษาตัวที่โรงพยาบาล ซึ่งทำให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ถึงการใช้องค์ความรู้ของตนเองในการทำงานให้ประสบความสำเร็จ การได้ใช้องค์ความรู้ของตนเองในการช่วยเหลือผู้อื่น การเรียนรู้การเป็นผู้ดำเนินกิจกรรม ได้แสดงออกความคิดและความรู้สึกต่าง ๆ ผ่านกิจกรรม ซึ่งส่งผลต่อการตระหนักถึงคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง

สามารถสรุปได้ว่ากิจกรรมเกมกระดานศิลปะเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสม ทำให้ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังเกิดความพึงพอใจและสามารถนำไปใช้เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง เนื่องจากกิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่เด็กส่วนใหญ่มีความชื่นชอบ สามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นกิจกรรมที่ใช้หลักการการให้ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังได้เรียนรู้การมีส่วนร่วม ได้ค้นพบความสำเร็จ การมีคุณค่าและความสำคัญจากการใช้ทักษะความสามารถของตนเองในการทำกิจกรรมศิลปะและใช้ความสามารถของตนเองในการช่วยเหลือผู้อื่น จึงส่งผลให้ระดับการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังหลังการเข้าร่วมกิจกรรมมีระดับสูงขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องการศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กป่วยเรื้อรังที่เป็นผู้ป่วยใน สามารถอภิปรายได้ว่าภายหลังจากการใช้กิจกรรมเกมกระดานศิลปะระดับการเห็นคุณค่าของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ว่าภายหลังจากผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังเข้าร่วมกิจกรรมเกมกระดานศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองจะมีระดับคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองซึ่งวัดจากแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภารดี กำภู ณ อยุธยา (2550) ที่ได้ศึกษาในเรื่องที่เกี่ยวกับการนำ

กิจกรรมศิลปะไปใช้บำบัดเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กอายุ 9-11 ปี พบว่าหลังการทดลอง โปรแกรมศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มในกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง และสอดคล้องกับแนวคิดของ Goldberg (2012) ที่กล่าวว่า ศิลปะเป็นการจัดเตรียมเวทีในการสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยเป็นส่วนขยายการ แสดงออกอย่างอิสระและเตรียมขอบเขตของรูปแบบความสามารถในการเรียน เปิดพื้นที่สำหรับการศึกษาที่ ครอบคลุมและนำไปสู่การยอมรับของผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่สนับสนุนให้มีการทำงานร่วมกันและเกิดความ กลมกลืนกันระหว่างกลุ่ม ทำให้ตระหนักถึงความสามารถของเด็กและจัดเตรียมวิธีการในการประเมิน และเพิ่ม ความซับซ้อนในการสอนและการเรียนรู้

จากการสำรวจภูมิหลังพบว่า ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังส่วนใหญ่มีความชอบในวิชาศิลปะมากที่สุดซึ่งมีความ สอดคล้องกับ Wendy (2000) ที่กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการด้าน ความรัก ความอบอุ่น ความสำเร็จ ความยอมรับนับถือ และลักษณะของกิจกรรมศิลปะที่ความยืดหยุ่น สนุกสนาน สอดคล้องกับ เลิศ อานันตะ (2549) ที่กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะสามารถนำไปใช้เพื่อการระบาย อารมณ์ที่เคร่งเครียด ความวิตกกังวล และความกลัว ศิลปะสามารถช่วยจัดความด้อย สามารถสร้างเสริม ความมั่นใจให้กับเด็ก และกิจกรรมศิลปะเป็นสื่อที่สามารถทำให้เกิดความเข้าใจในปัญหาและความต้องการของ เด็กได้นอกเหนือจากให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยกิจกรรมที่ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังมีอันดับความชอบและ พึงพอใจมากเป็นอันดับที่หนึ่งคือกิจกรรมระบายสีเป็นอันดับหนึ่ง กิจกรรมปั้นเป็นอันดับที่สอง กิจกรรมวาด ภาพเป็นอันดับที่สาม กิจกรรมงานประดิษฐ์เป็นอันดับที่สี่ และกิจกรรมภาพพิมพ์เป็นอันดับห้า ซึ่งมีความ สอดคล้องกับการศึกษาเรื่องสภาพและความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะของเด็กป่วยในโรงพยาบาล กรุงเทพมหานคร ของยุวดี สุพรหมงคลเลิศ (2539) ที่กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ ให้กับเด็กป่วยในโรงพยาบาลส่วนใหญ่คือกิจกรรมวาดภาพ ระบายสี และประดิษฐ์เศษวัสดุ และเรื่องการศึกษา การจัดโครงการสอนเด็กเจ็บป่วยเรื้อรังในโรงพยาบาลของพรพิมล จงเป็นสุขเลิศ (2543) ที่กล่าวว่าหลักสูตร การสอนในโรงพยาบาลที่นำมาใช้กับเด็กเล็กนั้นจะเน้นกิจกรรมการวาดภาพ ระบายสี และ Wexler (2002) ที่ ได้นำเอากิจกรรมระบายสีมาใช้ในการบำบัดและเป็นสื่อแสดงออกของผู้ป่วยในโรงพยาบาล เห็นได้ว่ากิจกรรม ระบายสี กิจกรรมปั้น กิจกรรมวาดภาพ และกิจกรรมงานประดิษฐ์นั้นเป็นกิจกรรมที่เด็กมีความคุ้นเคย เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่นิยมนำไปใช้อย่างแพร่หลายทั้งในเด็กทั่วไปและเด็กที่มีอาการเจ็บป่วย สะท้อนให้เห็น ว่ากิจกรรมที่มีรูปแบบที่ง่ายต่อการทำงานและความเข้าใจ ไม่ยุ่งยากซับซ้อน และเป็นกิจกรรมทั่วไปที่เด็กรู้จัก และคุ้นเคย เช่น กิจกรรมระบาย กิจกรรมวาดภาพ กิจกรรมปั้น และกิจกรรมงานประดิษฐ์ จะส่งผลต่ออันดับ ความพึงพอใจ ในส่วนของกิจกรรมภาพพิมพ์ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีความซับซ้อน ไม่นิยมจัดในโรงพยาบาลหรือใช้ กับเด็กเล็ก จึงอาจส่งผลให้ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังไม่คุ้นเคยกับกิจกรรม และทำให้มีความชอบและพึงพอใจใน กิจกรรมภาพพิมพ์เป็นอันดับสุดท้าย

จากการนำข้อมูลภูมิหลังที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์กับผลการทำแบบทดสอบสอวดีระดับ การวัดเห็นคุณค่าในตนเองของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง อายุ 12 ปี จำนวน 2 คน ที่ผู้ปกครอง ทำอาชีพเกษตรกร มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับสูงทั้งก่อนการทดลองและหลังการทดลอง และผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่มีผู้ปกครองทำอาชีพพนักงานบริษัท มีการเห็นคุณค่าในระดับกลาง ทั้งก่อนและหลัง การทดลอง คะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง เพศชาย อายุ 10 ปี ที่มีภูมิลำเนาอยู่ ภาคเหนือ และเข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลเป็นเวลาระยะเฉลี่ย 2 สัปดาห์ ก่อนทดลองอยู่ในระดับต่ำแต่ หลังการทดลองมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองในระดับสูง ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่มีภูมิลำเนาอยู่ภาค ตะวันออกเฉียงเหนือมีระดับการเห็นคุณค่าหลังทดลองอยู่ในระดับเดียวกับก่อนการทดลอง ระดับการเห็น

คุณค่าในตนเองหลังทดลองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่เข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลมากกว่า 2 เดือน อยู่ในระดับเดียวกับก่อนทดลอง และระดับการเห็นคุณค่าในตนเองหลังทดลองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่ได้รับการรักษาจากโรงพยาบาลอื่นมาก่อน อยู่ในระดับเดียวกันกับการก่อนทดลอง เห็นได้ว่าอายุ อาชีพของผู้ปกครอง ภูมิฐานะ และระยะเวลาในการรักษาพยาบาลอาจเป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงระดับการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง

นอกจากผลการวิจัยข้างต้น กิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้พัฒนามาจากทฤษฎีกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมศิลปะ ความต้องการของมนุษย์ และการเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นกิจกรรมเกมกระดานที่มีการปฏิบัติภารกิจที่ใช้ทักษะความสามารถทางศิลปะ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังซึ่งมีรายละเอียดในด้านลักษณะ กิจกรรมศิลปะ พฤติกรรม และความคิดเห็นของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังดังต่อไปนี้

1. ลักษณะกิจกรรมศิลปะ

กิจกรรมศิลปะที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนามาจากแนวความคิดให้มีความสอดคล้องกับกิจกรรมนันทนาการที่คณิต เชียววิชัย (2530) กล่าวว่ากิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่มุ่งให้บุคคลเกิดความพึงพอใจจากความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่ประกอบด้วย ความต้องการความสำเร็จ ความต้องการความมั่นคงในฐานทางเศรษฐกิจ ความต้องการความรัก ความต้องการเคารพนับถือและเห็นคุณค่าในตนเอง และความต้องการความปลอดภัย และยังใช้แนวคิดของวิวัฒน์ไชย วรบรร (2555) ที่กล่าวว่าเกมกระดานจัดเป็นกิจกรรมเกมนันทนาการที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องสมัครใจในการเข้าร่วม สร้างความผ่อนคลาย เพลิดเพลิน จากการเล่นที่มีกฎกติกาไม่ยุ่งยากซับซ้อน ซึ่งจะส่งผลให้ที่ดีให้แก่ผู้เล่นทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และผู้เล่นจะได้มีการแสดงออก มีการเรียนรู้กฎกติกา การปรับตัวเข้ากับสังคม การยอมรับความสามารถของตนเอง และผู้อื่น และเรียนรู้การมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ และรู้ถ้อย สำหรับในการออกแบบภารกิจในกิจกรรมเกมกระดานสำหรับผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังยังจัดให้มีความสอดคล้องกับแนวคิดของ สำนักงานเลขาธิการ คณะกรรมการแห่งชาติ ว่าด้วยการศึกษาฯ สหประชาชาติ (2525) ที่กล่าวว่าความมุ่งหมายของการเล่นเกมสำหรับเด็กที่มีความต้องการเป็นพิเศษนั้นมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เสริมสร้างสมรรถภาพทางร่างกาย จิตใจ และสังคม เป็นการแสดงออกตามศักยภาพแต่ละบุคคลและสร้างความรู้สึที่ดี โดยในการจัดเกมควรคำนึงถึงความสามารถและสภาพของเด็กแต่ละคน กฎกติกาในการเล่นไม่ควรยุ่งยาก และคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น

ลักษณะของรูปแบบภารกิจกิจกรรมศิลปะในเกมกระดานนั้นมีความสอดคล้องกับแนวคิด Guy (1982) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมศิลปะสามารถใช้รูปแบบที่หลากหลาย เช่น การใช้การเคลื่อนไหวร่วมกับกิจกรรมทางทัศนศิลป์ การแสดงบทบาทสมมติและการเล่นเกม มีการใช้กิจกรรมการวาดภาพ การปั้น และใช้การฝึกทักษะทางด้านการสังเกต และการลอกเลียนแบบ ตามแนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะของ ประเทิน มหาพันธ์ (2531) และสอดคล้องกับแนวคิดของชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2549) ที่กล่าวว่า การทำกิจกรรมศิลปะสามารถจัดความต้อย สร้างความเพลิดเพลิน และแก้ปัญหาให้กับผู้ที่มีความต้องการเป็นพิเศษได้ โดยรูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมนั้นมีการคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังในด้านวัย เพศ ความสนใจ ความถนัด ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความเหมาะสมกับผู้จัดกิจกรรม ความเหมาะสมด้านสถานที่คือห้องกิจกรรมในหอพักผู้ป่วย ตามแนวคิดของ Warren (2008)

นอกจากนี้ เกมกระดานที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมยังมีความสอดคล้องกับข้อมูลอันดับความชอบประเภทกิจกรรมศิลปะของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่ได้จากการสำรวจภูมิหลัง คือ ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังส่วนใหญ่ขึ้น

ขอบกิจกรรมระบายสี กิจกรรมวาดภาพ และกิจกรรมปั้น และในการกิจของกิจกรรมเกมกระดานนั้นไม่มีกิจกรรมงานประดิษฐ์และภาพพิมพ์ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังชื่นชอบน้อย

2. พฤติกรรมของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง

จากการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างการจัดกิจกรรมเห็นได้ว่าพฤติกรรมของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังมีความสอดคล้องกับแนวคิดของกิจกรรมศิลปะของ Lowenfield and Brittain (1982) Wendy (2000) และ เลิศ อานันตะ (2549) ที่กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ให้กับเด็ก ทำให้ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังมีความเพลิดเพลิน ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้ทำความรู้จักกับเพื่อนในหอพักผู้ป่วยเดียวกันจากก่อนหน้าที่ผู้ป่วยแต่ละคนจะอยู่แต่บนเตียงพักของตน และสอดคล้องกับแนวคิดของวิรุณ ตั้งเจริญ (2526) ที่กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีให้แก่เด็ก ซึ่งผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่ร่วมกิจกรรมได้ใช้การแสดงออกทาง ความรู้สึก อารมณ์ผ่านทางภารกิจต่าง ๆ ในเกมกระดานศิลปะ

การสังเกตพฤติกรรมของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังก่อนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองนั้นจะมีลักษณะซึมเศร้า เบื่อหน่าย และไม่มีปฏิสัมพันธ์ในระหว่างกลุ่มเพื่อนผู้ป่วยเด็กด้วยกัน จากการเก็บข้อมูลในระหว่างจัดกิจกรรมและหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว ผู้วิจัยสังเกตเห็นได้ว่าผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะมีพฤติกรรมในเชิงบวกคือมีพฤติกรรมกระตือรือร้น มีความสนใจในกิจกรรม และสิ่งแวดล้อม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การให้ความช่วยเหลือและความร่วมมือในการทำงาน ทำให้การปฏิบัติการกิจที่ได้รับมอบหมายจากเกมกระดานนั้นประสบความสำเร็จ และพบว่าผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีปฏิสัมพันธ์กันหลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรม

3. ความคิดเห็นของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง

จากแบบสัมภาษณ์พบว่าผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังความคิดเห็นต่อตนเองและกิจกรรมเกมกระดานศิลปะที่ได้เข้าร่วมว่าเป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน สร้างความเพลิดเพลิน และเป็นกิจกรรมที่ทำให้ได้ใช้ทักษะความสามารถของตนเองในการปฏิบัติการกิจกรรมเกมกระดานได้อย่างเต็มความสามารถ ซึ่งบางกิจกรรมนั้นเป็นกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติบ่อย ทำให้เกิดความรู้สึกกระตือรือร้น สนใจในการปฏิบัติกิจกรรม และได้ใช้ความสามารถในการช่วยเหลือผู้อื่นเป็นอย่างดี มีการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน ทำให้เกิดการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม ส่งผลให้เด็กมีความคิดเห็นที่ตนเองมีความสามารถและเห็นว่าตนเองมีคุณค่า ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในด้านประโยชน์และความมุ่งหวังในการจัดกิจกรรมเกมกระดานของ วิวัฒน์ไชย วรบรร (2555) ที่กล่าวว่ากิจกรรมเกมจะส่งเสริมให้เกิดทักษะทางด้านการเคลื่อนไหว สร้างความสนุกสนาน การเรียนรู้การทำงานร่วมกัน เกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน ส่งเสริมให้มีความรักใคร่ และส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง และแนวคิดประโยชน์ของกิจกรรมศิลปะของ วิรุณ ตั้งเจริญ (2526) ที่กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมศิลปะที่สร้างความเพลิดเพลิน ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม และทักษะความสามารถในการทำงาน ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

แม้ปัจจุบันผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังจะมีอุปกรณ์เทคโนโลยีเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน เช่น โทรศัพท์ โทรทัศน์ โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์แบบพกพา และแท็บเล็ต ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังยังคงมีความเบื่อหน่ายในการที่จะต้องพักรักษาตัวในโรงพยาบาล และหลายรายมีความวิตกกังวล และหงุดหงิดง่าย จากการที่ไม่สามารถใช้ชีวิตได้ปกติ ดังนั้นผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังจึงควรส่งเสริมให้มีการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับสภาพร่างกายเพื่อลดความเครียด ความวิตกกังวลให้ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง และควรคำนึงถึงเรื่องพัฒนาการทางต่าง ๆ นอกเหนือจากความสุขสนุกสนาน จากการวิจัยพบว่าผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กในวัยเรียนต้องหยุดพักการศึกษาไปเนื่องจากปัญหาทางสุขภาพ กลุ่มตัวอย่างหลายรายมี

ปัญหาเรื่องทักษะการอ่าน ซึ่งในการเข้าร่วมกิจกรรมผู้วิจัยต้องเป็นผู้ช่วยอ่านบัตรคำสั่งให้ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังที่มีปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง เช่น ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่โครงการสอนโรงพยาบาลควรส่งเสริมให้มีการเสริมสร้างการสอนเนื้อหาวิชาการให้กับผู้ป่วยเด็กอย่างทั่วถึง นอกเหนือจากการจัดการสอนเด็กป่วยที่สามารถเดินไปเรียนที่ศูนย์การเรียนรู้เพื่อเด็กป่วยในโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ ตามพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้ด้วยตนเอง สถานที่ในการจัดกิจกรรมมีลักษณะเป็นห้องปิดที่ประกอบไปด้วยอุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมต่าง ๆ จึงอาจส่งผลต่อความสนใจของเด็กป่วยที่มีต่อสิ่งรอบตัวมากกว่ากิจกรรมศิลปะ ดังนั้นในการทำวิจัยครั้งต่อไปควรควบคุมตัวแปรเรื่องสถานที่ให้มีความเหมาะสมในด้านบรรยากาศ ความรู้สึกวิตกกังวลของผู้ปกครองมีผลต่อการแสดงออกทั้งทางพฤติกรรม ความคิดและความรู้สึกของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง เนื่องจากผู้ปกครองที่มีความวิตกกังวลมาก ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างบางรายมีความวิตกกังวลเพิ่มมากขึ้น และบางรายมีอาการต่อต้าน หงุดหงิด ฉุนเฉียวง่าย เนื่องจากการพฤติกรรมห้าม หรือการใช้คำสั่งของผู้ปกครอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงควรชี้แจงและอธิบายให้ผู้ปกครองเกิดความเข้าใจเพื่อไม่ให้เกิดความวิตกกังวลจากการเข้าร่วมกิจกรรม ผู้จัดกิจกรรมควรใช้คำพูด น้ำเสียง และลักษณะท่าทาง ให้บรรยากาศในการจัดกิจกรรมเกิดความผ่อนคลาย สนุกสนาน เพื่อกระตุ้นในให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกตื่นเต้น สนใจกิจกรรม และมีความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมและเกิดความกล้าแสดงออก

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการทำการศึกษาวิจัยซ้ำเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง โดยจัดทำกับกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ขึ้น และเพิ่มกลุ่มควบคุมเพื่อให้เห็นผลของการจัดกิจกรรมชัดเจนยิ่งขึ้น ทำการศึกษาเพิ่มเติมเรื่องระยะเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อศึกษาระหว่างระยะเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะกับแนวโน้มการเพิ่มระดับเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง ควรมีการศึกษาเรื่องปัจจัยตัวแปรอื่น ๆ ที่อาจมีผลต่อการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง เช่น การเลี้ยงดู ทักษะคิดของผู้ป่วยที่มีต่อตนเอง ทักษะคิดของผู้ปกครองที่มีต่ออาการเจ็บป่วยของบุตรหลาน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- คณิต เขียววิชัย. (2530). *หลักนันทนาการ*. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2549). *ศิลปะกับการพัฒนาคนพิการ*. กรุงเทพมหานคร: สแควร์ปริ้นซ์ 93.
- ประเทิน มหาชนธ์. (2531). *ศิลปะในโรงเรียนประถม (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพมหานคร: โอ. เอส.พรินต์ติ้ง เฮาส์.
- พรพิมล จงเป็นสุขเลิศ. (2543). *การศึกษาการจัดโครงการสอนเด็กเจ็บป่วยเรื้อรังในโรงพยาบาล (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภาวดี กำภู ณ อยุธยา. (2550). *ผลของโปรแกรมศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กอายุ 9-11 ปี (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยุวดี สุพรมงคลเลิศ. (2539). *สภาพและความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะของเด็กป่วยในโรงพยาบาล กรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ สภากาชาดไทย. (2543). *หนังสือที่ระลึกครบรอบ 25 ปี โครงการสอนเด็กเจ็บป่วยเรื้อรังในโรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ สภากาชาดไทย 18-22 ธันวาคม 2543*.
- เลิศ อานันท์. (2549). *แนวคิดเกี่ยวกับศิลปศึกษา (1 ed.)*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรณู จีระเดชากุล. (2551). *นันทนาการสำหรับเด็ก (พิมพ์ครั้งที่ 5)*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2526). *ศิลปศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพมหานคร: วิมวอลอาร์ต.
- วิวัฒน์ไชย วรบรร. (2555). *เกมเบ็ดเตล็ด (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ศรียา นิยมธรรม. (2550). *ทัศนศิลป์เพื่อการศึกษาพิเศษ (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพมหานคร: แวนแก้ว.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2535). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการแห่งชาติ ว่าด้วยการศึกษาฯ สหประชาชาติ. (2525). *คู่มือเรื่องกีฬาและนันทนาการสำหรับคนพิการ*. ม.ป.ท.: ม.ป.พ.
- หุชูเมย์. (2536). *หากลูกรักเป็นโรครักษาไม่หาย (อภิชัย ชัยตรุณ และ ประไพ ชัยตรุณ, ผู้แปล)*. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์.

ภาษาอังกฤษ

- Beal, N. & Miller, B. G. (2001). *The art of teaching art to children in school and at home*. New York: Farrar, Straus and Giroux
- Douglas, M. K. & Jaquith, B. D. (2009). *Engaging learners through artmaking: Choice-based art education in the classroom*. New York: Teachers College Press.
- Goldberg, M. (2012). *Art and learning: An integrated approach to teaching and learning in multicultural and multilingual settings (4 ed.)*. New York: Longman.

- Guy, H. (1982). *Art of elementary classroom*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Hamachek, D. (1995). *Psychology in teaching, learning and growth*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kear, M. & Callway, G. (2000). *Improving teaching and learning in the arts*. New York: Falmer Pressa
- Lawrence, D. (1988). *Enhancing self-esteem in the classroom*. London: Paul Chapman.
- Lindenfield, G. (2000). *Self esteem*. London: Thursons.
- Lowenfield, V. & Brittain, L. W. (1982). *Creative and mental growth* (8 ed.). New York: Macmillan.
- Maslow, A. H. (1987). *Motivation and personality* (3 ed.). Cambridge: Harper&Row.
- Palladino, D. C. (1990). *Developing self-esteem* (1 ed.). London Konom page.
- Warren, B. (2008). *Using the creative arts in therapy and healthcare: a practical introduction* (3 ed.). London: Routledge.
- Wendy, M. L. (2000). *Using art to make art: Creative activities using masterpieces*. USA: Delmar.
- Wexler, A. (2002). Painting their way out: Profiles of adolescent art practice at the harlem hospital horizon art studio. *Studies in Art Education*, 43(4), 339-353.