

Received: 30 October 2019

Revised: 13 April 2020

Accepted: 21 April 2020

ศิลปะเพื่อจูงใจการเรียนรู้ของเด็ก ART TO MOTIVATE CHILDREN'S LEARNING

ณชนก หล่อสมบูรณ์¹ และอภิชาติ พลประเสริฐ²Nachanok Lohsomboon¹ and Apichart Pholprasert²

บทคัดย่อ

บทความนี้ต้องการชี้ให้เห็นว่า ศิลปะเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญต่อการพัฒนาอารยธรรมของมนุษย์ ซึ่งมนุษย์มีความสัมพันธ์กับศิลปะตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน ส่งผลต่อความเจริญทั้งทางด้านวัตถุและด้านจิตใจของมนุษย์ โดยมนุษย์เป็นผู้สร้างศิลปะจากพฤติกรรมและพัฒนาการตามธรรมชาติ ซึ่งยากที่จะปฏิเสธได้ว่าศิลปะมีความสำคัญและต้องส่งเสริมในระบบการศึกษา โดยการออกแบบการเรียนการสอนที่คำนึงถึงพัฒนาการทางศิลปะในแต่ละช่วงวัยของมนุษย์บูรณาการเข้ากับศาสตร์อื่น ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เมื่อผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ ก็จะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น รวมถึงตอบสนองต่อความต้องการในการแสดงออกทางความรู้สึก ความคิดของผู้เรียน และพัฒนาผู้เรียนในทุกมิติ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา

คำสำคัญ: ศิลปะ; ศิลปะเพื่อจูงใจการเรียนรู้; ศิลปะกับการศึกษา; พัฒนาการทางศิลปะ

¹ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Graduate Student, Faculty of Education, Chulalongkorn University

² คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Faculty of Education, Chulalongkorn University

Abstract

This article aims to reveal that arts have a strong influence on the development of human civilization. It is regarded that the connection between humans and arts has been occurred since the pre-history era. That is arts have impacted on the development of human in term of both mentality and physicality. In this regard, humans function as an art creator through the application of their behaviors and natural development. It is, therefore, undeniable that arts play an important role and need to be promoted in the educational system. In other words, the stages of artistic development should be implemented in the design of teaching and learning methods. Moreover, arts should be integrated with other subjects in order to increase learners' motivation. As a result, the motivation will lead to learners' good educational performances including emotional responses, thinking skills, and eventually every dimension.

Keywords: Art; Art to motivate; Art with education; Artistic development

1. บทนำ

ศิลปะเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญต่อการพัฒนาอารยธรรมของมนุษย์ในทุกมิติ โดยในอดีตมนุษย์เรียนรู้ที่จะแสดงออกทางความคิดและความเชื่อผ่านการขีดเขียนและการวาด โดยการใช้แร่ธาตุตามธรรมชาติ ซึ่งปรากฏออกมาเป็นงานจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำรูปสัตว์และสัญลักษณ์ลวดลายต่าง ๆ เช่น ไบซัน (Bison) กวาง และม้าในถ้ำอัลตามิรา (Altamira) ประเทศสเปน ถือเป็นผลงานชิ้นเอกของมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์เมื่อประมาณ 30,000 ปี และกลายมาเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของมวลมนุษยชาติในปัจจุบัน (Lasheras, 2010) อีกทั้งมนุษย์ยังใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสื่อสารผ่านตัวอักษรอย่างอักษรภาพ สมัยอียิปต์โบราณที่ถูกเรียกโดยคนอียิปต์ยุคนั้นว่า “คำพูดของเทพเจ้า (Divine Word)” เพราะพวกเขาเชื่อว่า “ธอธ (Thoth)” เทพเจ้าแห่งภูมิปัญญาได้ให้ความรู้เกี่ยวกับวิธีการเขียนอักษรภาพ และถูกเรียกภายหลังจากคนกรีกโบราณว่า “เฮียโรกลิฟิค (Hieroglyphs)” มักพบตามหลุมฝังศพและกำแพงในวิหารต่าง ๆ มีความหมายว่า “การแกะสลักอันศักดิ์สิทธิ์ (Sacred Carvings)” โดยเป็นอักษรภาพที่มีมากกว่า 700 สัญลักษณ์ อายุประมาณ 3,000 ปี ก่อนคริสตกาล อย่างไรก็ตามอักษรภาพเฮียโรกลิฟิค (Hieroglyphs) ยังบอกเล่าเรื่องราวถึงพิธีกรรมและความเชื่อของคนยุคนั้น (British Museum & Andrew, 2017; The British Museum, 2017) รวมไปถึงมนุษย์ยังให้ความสำคัญกับความงามนอกเหนือจากหน้าที่การใช้งานของวัตถุ ซึ่งยืนยันได้จากลวดลายเขียนสีของภาชนะดินเผาบ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี อายุประมาณ 5,600 ปี (วิไลภา กาศวิเศษ, 2554) และงานเครื่องปั้นดินเผาของศิลปะกรีก ยุคจีโอเมตริก (Geometric Period) เมื่อประมาณ 800 ปี ก่อนคริสตกาลที่นิยมเขียนสีและวาดลวดลายเรขาคณิตลงบนเครื่องปั้น ยิ่งไปกว่านั้นในยุคฟื้นฟูศิลปะและวิทยาการ หรือรู้จักกันในชื่อ “เรอเนสซองส์ (Renaissance)” ซึ่งเป็นยุคที่นำศิลปะและวิทยาการของกรีกโรมันกลับมาเป็นแรงบันดาลใจ ภายหลังจากการใช้ศิลปะเพื่อเป็นเครื่องมือในการรับใช้ศาสนาตั้งแต่ยุคไบแซนไทน์ (Byzantine) จนถึงยุคโกธิค (Gothic) (ถนอม ช่างกัณฑ์ และสุชาติ ทองสีมา, 2552) ในยุคเรอเนสซองส์ (Renaissance) ปรากฏศิลปินเอกของโลกอย่าง เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ที่นำความรู้ความสามารถทางด้านศิลปะมาใช้กับวิทยาศาสตร์ได้อย่างลงตัวและยอดเยี่ยม โดยเริ่มจากการสังเกต การตั้งคำถาม และค้นคว้าหาคำตอบด้วยการลงมือปฏิบัติจริง พร้อมทั้งจดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรและวาดภาพแสดงแนวคิดอย่างละเอียด จนพัฒนาการศึกษาค้นคว้าครอบคลุมในหลากหลายสาขาวิชา (The Metropolitan Museum of Art, 1983) ได้แก่ กายวิภาคศาสตร์ สรีรวิทยา สัตววิทยา พฤกษศาสตร์ ธรณีวิทยา ทัศนศาสตร์ ดาราศาสตร์ และอากาศพลศาสตร์ ซึ่งล้วนแล้วแต่นำศิลปะเข้าไปร่วมกับสาขาวิชาอื่นทั้งสิ้น ก่อเกิดประโยชน์อย่างมากต่อมวลมนุษยชาติในปัจจุบันได้นำแนวคิดมาศึกษาและพัฒนาต่อยอดจนเกิดเป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า (The Metropolitan Museum of Art, 2003) แสดงให้เห็นว่าศิลปะอยู่คู่กับมนุษย์มาอย่างยาวนานตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน และมีความสำคัญต่อความเจริญทั้งทางด้านวัตถุและด้านจิตใจของมนุษย์ โดยมนุษย์เป็นผู้สร้างศิลปะขึ้นเพื่อสนองต่อวัตถุประสงค์ของตนเอง

2. พัฒนาการทางศิลปะของมนุษย์

วิกเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Victor Lowenfeld) นักจิตวิทยาการศึกษาได้ทำการศึกษาพัฒนาการทางศิลปะเด็กในแต่ละช่วงวัย โดยมุ่งนำเสนอถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับศิลปะของเด็ก ทั้งนี้ สามารถสรุปเป็นตารางพัฒนาการทางศิลปะของมนุษย์ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 พัฒนาการทางศิลปะของมนุษย์

ช่วงอายุ	ลักษณะของการวาด	การใช้เนื้อที่ในการวาด	การแสดงออกด้านรูปคน
2-4 ปี (Scribbling Stage)	- ใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ และเริ่มพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก - หยิบจับเครื่องมือแบบเต็มมือ - ลอกรูปวงกลม - ขีดเขียนเส้นหลายรูปแบบ	- ขีดเขียนอย่างไม่มีทิศทาง จนพัฒนาสู่การควบคุมทิศทาง - ไม่คำนึงถึงเนื้อที่ จนพัฒนาไปสู่การคำนึงถึงสิ่งที่วาด - การวาดไม่สัมพันธ์กัน	- วาดรูปวงกลมหรือวาดเส้นอื่น ๆ - บอกหรือระบุการขีดเขียนว่าเป็นคน
4-7 ปี (Pre-schematic Stage)	- ใช้รูปร่างเรขาคณิตสื่อความหมายสิ่งที่รับรู้ - จัดวางวัตถุและใส่ใจขนาดของวัตถุ - ลอกรูปสี่เหลี่ยมหรือรูปสามเหลี่ยม	- ภาพวาดลอยอยู่รอบ ๆ กระดาษ - ขนาดของวัตถุไม่ได้สัดส่วน	- เริ่มวาดคนเป็นรูปร่างหัวเป็นวงกลมและมีเส้นขีดเป็นแขนกับขา - หน้าคนมีลักษณะยิ้มแย้ม - ในตอนท้ายของขั้นตอนมีการใส่รายละเอียดเสื้อผ้า
7-9 ปี (Schematic Stage)	- แสดงออกถึงพัฒนาการทางความคิด - วาดรูปอย่างตรงไปตรงมาและแบน - แสดงถึงความรู้เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว	- แสดงเส้นฐาน แบ่งระหว่างพื้นดินกับท้องฟ้า - วาดภาพ 2 มิติ - แสดงลักษณะโป่งแสงหรือ Bird's Eye View - ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงสิ่งแวดล้อม	- รูปร่างคนแบบเรขาคณิตส่วนแขนกับขาเริ่มมีรายละเอียด - จุดเด่นหรือจุดที่ทำให้ความสำคัญจะมีขนาดใหญ่ - วาดเกิดความจริง หรือตัดทอน

ตารางที่ 1 พัฒนาการทางศิลปะของมนุษย์ (ต่อ)

ช่วงอายุ	ลักษณะของการวาด	การใช้เนื้อที่ในการวาด	การแสดงออกด้านรูปคน
9-11 ปี (Gang Age)	- ใส่ใจรายละเอียดมากขึ้น - ใส่ใจสิ่งแวดล้อมในภาพ - ตกแต่งรูปภาพ - ไม่มีความเข้าใจเรื่องแสงและเงา	- เส้นฐานแสดงพื้นดินหายไป เปลี่ยนเป็นเนื้อที่แทน - ถ่ายทอดมิติด้วยวิธีทับซ้อน - วัตถุในภาพมีความสัมพันธ์กัน - มีการจัดวางภาพที่แสดงมิติ ความลึก วัตถุที่อยู่ข้างหน้าใหญ่กว่าด้านหลัง	- วาดคนหลายอากัปกิริยา - วาดรายละเอียดของคนเพิ่มมากขึ้น - ลดการวาดเกินจริงหรือตัดทอน
11-13 ปี (Pseudo-Naturalistic Stage)	- เริ่มมีความตระหนักถึงความสามารถทางศิลปะของตน - สนใจรายละเอียด	- ตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมและรายละเอียดในภาพ - ตระหนักถึงมิติ ความลึก ตื้นในภาพ โดยวาดรูปแสดงถึงทัศนียภาพในลักษณะคล้ายตนเองเป็นผู้สังเกต หรือตนมีส่วนร่วม	- เริ่มวาดถูกสัดส่วนกับความเป็นจริง - เริ่มตระหนักถึงความถูกต้องของข้อต่อต่าง ๆ ของร่างกาย - แสดงความรู้สึกในใบหน้าแตกต่างกันตามอารมณ์ความรู้สึก - ชอบวาดรูปการ์ตูนยอดนิยม - เน้นคุณลักษณะที่สื่อแสดงเพศเกินความเป็นจริง
13 ปีขึ้นไป (Decision Stage)	- ตระหนักถึงพัฒนาการทางทักษะศิลปะ - แสดงรายละเอียดของแสงและเงา - วาดภาพอย่างมีเรื่องราว - ใช้วัสดุอุปกรณ์ได้ชำนาญ	- ตระหนักถึงทัศนียภาพ - วาดภาพแสดงอารมณ์	- วาดคนถูกต้องตามหลักกายวิภาค - เน้นรายละเอียด - มีจินตนาการในการวาดภาพล้อเลียน เสียดสี

(บุญรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2560; มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2545; Matt, 2011)

สอดคล้องกับการศึกษาของเพวี ประสาท นักศิลปศึกษาชาวอินเดีย ที่ทำการศึกษาพัฒนาการศิลปะเด็กในประเทศอินเดียและพบว่ามัลักษณะคล้ายคลึงกัน โดยยังได้ระบุว่าพัฒนาการศิลปะเด็กในช่วงแรกเป็นไปเพื่อการเคลื่อนไหวและทำความเข้าใจกับวัสดุที่จับต้องได้ จนวนกระทั่งเริ่มเริ่มเชื่อมโยงรูปที่วาดกับวัตถุที่อยู่รอบตัว โดยสื่อสารผ่านสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ค่อย ๆ เปลี่ยนไปจากการได้รับประสบการณ์ใหม่ จนพัฒนาราวเป็นแบบเสมือนจริงจากการสังเกตแง่มุมใหม่ ๆ ของวัตถุ จนเข้าสู่ขั้นเหมือนจริงและพัฒนาเข้าสู่ช่วงท้ายของพัฒนาการศิลปะเด็ก คือ ช่วงวัยรุ่นตอนต้น เนื่องจากปัจจัยทางด้านจิตใจที่ต้องการทำงานศิลปะให้เหมือนกับผู้ใหญ่ หมายความว่า เด็กเริ่มเน้นความสมจริงมาก มีการคิดแบบวิเคราะห์และสนใจรายละเอียดมากขึ้นจนพัฒนาเป็นงานศิลปะผู้ใหญ่ต่อไป (อนิตรา พวงสุวรรณ, 2546)

จากพัฒนาการทางศิลปะของเด็กแต่ละช่วงวัย แสดงให้เห็นว่ามนุษย์กับศิลปะมีความเชื่อมโยงกัน โดยมนุษย์เริ่มแสดงพฤติกรรมขีดเขียน จนถึงพฤติกรรมการแสดงออกเพื่อสื่อสารด้วยการวาดภาพ เมื่อพัฒนาการทางร่างกายมีความพร้อมและยังมีความซับซ้อนในการแสดงออกมากยิ่งขึ้น เมื่อมีกระบวนการทางความคิดเชิงเหตุผลที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญา สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นพฤติกรรมและพัฒนาการตามธรรมชาติของมนุษย์ซึ่งยากที่จะปฏิเสธได้ ดังนั้น ศิลปะจึงความสำคัญที่จะต้องส่งเสริมในการเรียนการสอน โดยการออกแบบการเรียนการสอนต้องคำนึงถึงพัฒนาการทางศิลปะในแต่ละช่วงวัยของมนุษย์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญต่อการเรียนรู้ทางศิลปะของผู้เรียน เนื่องจากหากกิจกรรมศิลปะไม่เหมาะสมกับพัฒนาการหรือทักษะความสามารถของผู้เรียนก็อาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน เกิดความท้อแท้ และผิดหวัง นำไปสู่การไม่เชื่อมั่นในตนเอง และหมดแรงจูงใจในการเรียนรู้ในทางกลับกันหากออกแบบกิจกรรมโดยคำนึงถึงพัฒนาการหรือทักษะความสามารถของผู้เรียน ก็ยังส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะไปสู่ขั้นต่อไป รวมถึงผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน เนื่องจากสามารถปฏิบัติกิจกรรมสำเร็จ เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง รวมถึงเกิดสุนทรีภาพ นำไปสู่การใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมและจูงใจผู้เรียนในวิชาอื่นด้วยวิธีการบูรณาการเพื่อให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา

3. การเรียนการสอนศิลปะในประเทศไทย

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2553) ได้กำหนดการจัดแนวการศึกษาตามหมวดที่ 1 มาตรา 6 ไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจและสติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข” และหมวดที่ 4 มาตรา 22 บัญญัติว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ”

และมาตรา 24 กำหนดว่า “การจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติ ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และประยุกต์ความรู้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาควบคู่กับการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์” สอดคล้องกับหลักสูตร การศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา อย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560) และเป็นไปในทิศทางเดียวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มุ่งพัฒนา ผู้เรียนทุกให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

ดังนั้น การจัดเรียนการสอนศิลปะจึงต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งจะต้องพัฒนาส่งเสริมผู้เรียน ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจและสติปัญญา ควบคู่กับคุณธรรม จริยธรรม โดยกระบวนการจัดการ การศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ สอดคล้องกับความถนัด และความสนใจของผู้เรียน ผู้เรียนมีอิสรภาพในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้มีความสุข ฝึกการปฏิบัติจริง ฝึกทักษะกระบวนการคิด สามารถเผชิญสถานการณ์ และประยุกต์ความรู้เพื่อป้องกันและ แก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นความท้าทายอย่างมากในการจัดการเรียนรู้ศิลปะในปัจจุบัน

4. ศิลปะกับการจัดการศึกษาปฐมวัย

การจัดการศึกษาปฐมวัยเกี่ยวกับศิลปะ แบ่งหลักสูตรออกเป็น 2 ช่วงวัย คือ 1) ช่วงอายุต่ำกว่า 3 ปี เป็นการฝึกประสาทการรับรู้ (ตา หู จมูก ลิ้น) รวมถึงฝึกให้เด็กแสดงออกทางความคิดตามจินตนาการ ของตนเอง เช่น ชีตเขียนวาดรูปอย่างอิสระ การเล่นบล็อกขนาดใหญ่ เล่นของเล่นสร้างสรรค์ พุดเล่าเรื่อง ตามจินตนาการ เล่นสมมติ เป็นต้น และ 2) ช่วงอายุ 3 – 6 ปี ระบุไว้ในมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มาตรฐานที่ 11 เกี่ยวกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ที่เด็กสามารถสร้างงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองโดยมีการดัดแปลงให้แปลกใหม่จากเดิม รวมถึงสามารถเคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสาร ความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายและแปลกใหม่ โดยเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและเห็นความสวยงามของสิ่งต่าง ๆ โดยจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ดนตรี การเคลื่อนไหว และจังหวะตามจินตนาการ ประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ อย่างอิสระ เล่นบทบาทสมมติ เล่นน้ำ

เล่นทราย เล่นบล็อก และเล่นก่อสร้าง อีกทั้งสาระการเรียนรู้เป็นสื่อกลางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านตามจุดหมายของหลักสูตร ซึ่งศิลปะถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาเด็กทุกมิติ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญา (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560)

ในปัจจุบันมีการจัดการศึกษาปฐมวัยตามแนวคิดเรกจิโอ เอมีเลีย (Reggio Emilia) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากความเชื่อว่าการเรียนการสอนนั้นไม่ใช่การถ่ายโอนข้อมูลความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน (Passive Learning) ดังนั้นการเรียนรู้ควรมีประสิทธิภาพจะเกิดขึ้นเมื่อเด็กได้เรียนรู้สิ่งที่ตนสนใจหรือน่าสนใจสำหรับเด็ก และบทบาทของครูจะต้องส่งเสริม สนับสนุนให้เด็กได้เรียนรู้อย่างเต็มตามศักยภาพ จัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ยึดเด็กเป็นศูนย์กลางเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา กล้ามเนื้อ ความคิดสร้างสรรค์ ระบบประสาทสัมผัส อารมณ์ สังคม การเล่นละคร ดนตรีและการเคลื่อนไหว รวมไปถึงคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ซึ่งหัวใจสำคัญอยู่ที่ศิลปะเป็นหนทางสำคัญที่เด็กสามารถสื่อความหมายให้กับผู้อื่นให้เข้าใจถึงกระบวนการคิด รวมถึงจินตนาการที่ได้รับรู้มา โดยในหนึ่งห้องเรียนจะมีครูศิลปะที่มีความสามารถทำงานควบคู่กับครูปฐมวัย ครูศิลปะจะจัดเตรียมสื่อ วัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะในการทำกิจกรรมที่สร้างทักษะการสร้างงานศิลปะ อย่างการลากเส้น การระบายสี การปั้น การประดิษฐ์ ฯลฯ เพื่อให้เด็กนำทักษะเหล่านี้สื่อออกมาถึงการเรียนรู้ ความเข้าใจ และการรับรู้ต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว อย่างไรก็ตามการแสดงออกทางศิลปะของเด็กผ่านสื่อกลางที่หลากหลายเป็นความสามารถในการสื่อสาร ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สะท้อนกระบวนการคิด การแก้ปัญหา ความเข้าใจตลอดจนการตีความของสิ่งที่ได้กรับรู้และเรียนรู้ (สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์ และธิดา พิทักษ์สินสุข, 2543)

5. ศิลปะกับการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552) ซึ่งวิสัยทัศน์ดังกล่าวเป็นกรอบในการจัดการศึกษาสำหรับผู้สอนที่จะต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ที่กำหนด รวมถึงความเหมาะสมของช่วงวัยหรือทักษะความสามารถของผู้เรียน

อย่างไรก็ตามในปัจจุบันการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานวิชาศิลปะ จำเป็นต้องจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning อย่างการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice Based Art Education Learning) ที่มีความเชื่อว่าผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนมีทางเลือกอย่างหลากหลายเพื่อตอบสนองความสนใจและความถนัดของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ สร้างโอกาสในการ

เรียนรู้และทำความเข้าใจขั้นตอนการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งบทบาทของครูจะทำหน้าที่สาธิต ถ่ายทอดความรู้ ให้คำปรึกษา และคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งการจัดสภาพแวดล้อมห้องเรียน การสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนรู้สึกมีอิสระ จัดทำป้ายนิเทศความรู้ จัดเตรียมสื่อและวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และมีการประเมินผลอย่างหลากหลายวิธี โดยผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการประเมินผลและจัดแสดงผลงาน โดยกระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน อันได้แก่

5.1 ขั้นสาธิต (Demonstration) เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้สื่อภาพ สื่อเทคโนโลยี และการตั้งคำถามกระตุ้นกระบวนการคิด โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมถึงการสาธิตเทคนิควิธีการต่าง ๆ

5.2 ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) เป็นขั้นที่ผู้เรียนเลือกสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้ตามความสนใจ ทั้งการเลือกวัสดุ อุปกรณ์ และการตั้งชื่อผลงานให้สอดคล้องกับหัวข้อใหญ่ ซึ่งผู้เรียนจะศึกษาค้นคว้าสิ่งที่สนใจจากแหล่งเรียนรู้และนำมาร่างแบบก่อนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้ให้แนะนำปรึกษาเพื่อให้ผู้เรียนค้นพบแนวทางของตนเอง โดยเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนเพื่อช่วยทำให้ผู้เรียนได้ค้นพบความคิดและเทคนิค วิธีการใหม่ ๆ จากเพื่อน

5.3 ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม

5.4 ขั้นวัดผล (Assessment) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ ที่พบระหว่างกัน จากนั้นครูและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานด้วยการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม หรือเขียนคะแนนและคำชื่นชมใส่กระดาษแปะผลงานของผู้อื่น (ณชนก หล่อสมบูรณ์, 2561; Douglas & Jaquith, 2009)

6. ศิลปะเพื่อจุดมุ่งการเรียนรู้

ศิลปะเป็นกิจกรรมที่เด็กเข้าถึงได้ง่าย เนื่องจากมนุษย์มีพัฒนาการทางศิลปะอย่างต่อเนื่องในช่วงอายุ 2-13 ปี ซึ่งกิจกรรมทางศิลปะมีคุณค่าต่อเด็กเป็นอย่างมาก ที่จะช่วยตอบสนองความต้องการของเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกถึงความรู้สึก ความคิด และมีความสัมพันธ์ต่อการพัฒนาของเด็กในทุกมิติ ทั้งด้านร่างกาย (การปฏิบัติงานศิลปะ กล้ามเนื้อมัดเล็ก พัฒนาการทางศิลปะ การเขียน และสุขภาพ) อารมณ์จิตใจ (การเห็นคุณค่าในตัวเอง ความมั่นใจ รับรู้ความสามารถแห่งตน สุขภาพจิตดี สนุกสนาน คุณธรรม จริยธรรม มีสมาธิ ลดความก้าวร้าว บำบัด และคลายความเครียด) สังคม (พลเมืองดี คุณภาพชีวิตดี ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การอนุรักษ์ธรรมชาติ การอนุรักษ์ภูมิปัญญา ประเพณี และวัฒนธรรม) และสติปัญญา (ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ คิดอย่างมีวิจารณญาณ การสังเกต การสื่อสาร การบรรยาย การตีความ ความคิดขั้นสูง พื้นฐานคณิตศาสตร์ และวิชาการ) ได้รับยืนยันอย่างเป็นประจักษ์จากงานวิจัยทั่วโลกที่ศึกษาการนำศิลปะไปพัฒนาส่งเสริมศักยภาพมนุษย์ ตั้งแต่ระดับอนุบาล ประถมศึกษา และมีธยมศึกษา รวมไปถึง

บุคคลทั่วไป ผู้สูงวัย และผู้พิการอีกด้วย

อย่างไรก็ตามศิลปะยังสามารถนำมาบูรณาการกับวิชาอื่น ๆ เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาต่างประเทศ ภาษาไทย สุขศึกษาและพลศึกษา การงานอาชีพและเทคโนโลยี และสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งจะช่วยนำเสนอสิ่งที่มีความยากและซับซ้อนให้เกิดความเข้าใจได้อย่างง่ายและเป็นรูปธรรม ด้วยการถ่ายทอดความคิดผ่านการวาดภาพ ทำให้เกิดความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ ความแตกต่าง และรายละเอียดต่าง ๆ ยิ่งไปกว่านั้นศิลปะยังพัฒนาหน่วยความจำระยะยาวให้สามารถจดจำข้อมูลและเนื้อหาได้ดีจากการลงมือปฏิบัติจริง เกิดสุนทรียภาพช่วยลดความตึงเครียด นำไปสู่การจัดการเรียนรู้แนวคิดสะเต็มศึกษา (STEAM Education) เน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความรู้ และถ่ายทอดผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ โดยบูรณาการ 5 ศาสตร์เข้าด้วยกัน ที่ถือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยืนยันได้ว่าศิลปะสามารถนำมาบูรณาการร่วมกับวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (บุญยุนช สัทธาจารย์, 2560) อันได้แก่

6.1 วิทยาศาสตร์ (S) ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อแสวงหาความรู้ความจริง

6.2 เทคโนโลยี (T) การใช้สื่อ วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ และเทคโนโลยีเพื่อช่วยในการทำงานให้ง่ายขึ้น

6.3 วิศวกรรมศาสตร์ (E) ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ การสร้างผลิตภัณฑ์ การแก้ปัญหาภายใต้ข้อจำกัดต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์และผลิตนวัตกรรม

6.4 ศิลปะ (A) ความรู้ทางศิลปะ สุนทรียศาสตร์ องค์ประกอบศิลป์ ศิลปะการแสดง ดนตรี และภาษา ซึ่งนำมาใช้ในการถ่ายทอดเป็นผลงาน สามารถเข้าใจได้อย่างเป็นรูปธรรม

6.5 คณิตศาสตร์ (M) ความรู้เกี่ยวกับปริมาณ จำนวน และพื้นที่มาใช้ในการทำงาน ซึ่งช่วยในการวิเคราะห์การตัดสินใจด้วยเหตุผล

เพื่อให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เพิ่มศักยภาพในการสร้างสรรค์ คิดประดิษฐ์นวัตกรรม ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตลอดจนพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา กล่าวคือ นำศิลปะเข้ามาบูรณาการร่วมกับศาสตร์อื่น ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เมื่อผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

7. บทสรุป

ศิลปะอยู่คู่กับมนุษยชาติมาอย่างยาวนานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งถือได้ว่าเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญต่อการพัฒนาอารยธรรมของมนุษย์ทั้งทางด้านวัตถุและด้านจิตใจ อีกทั้งพัฒนาการทางศิลปะยังเป็นสิ่งยืนยันถึงพฤติกรรมและพัฒนาการตามธรรมชาติของมนุษย์ที่แสดงออกผ่านศิลปะ ยากที่จะปฏิเสธว่าศิลปะมีความสำคัญและต้องส่งเสริมในระบบการศึกษา โดยการจัดเรียนการสอนศิลปะต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ

ซึ่ง จะต้องพัฒนาส่งเสริมผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจและสติปัญญา ควบคู่กับคุณธรรม จริยธรรม ซึ่งต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ สอดคล้องกับความถนัด และความสนใจ ผู้เรียนมีอิสรภาพในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้อย่างมีความสุข ฝึกการปฏิบัติจริง ฝึกทักษะกระบวนการคิด สามารถเผชิญสถานการณ์ และประยุกต์ความรู้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา อย่างไรก็ตามระบบการศึกษาไทยในปัจจุบันยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับศิลปะเท่าที่ควร อีกทั้งวิชาศิลปะ ในระบบการศึกษายังถูกเบียดเบียนจากเหตุปัจจัย ข้อจำกัดและอุปสรรคต่าง ๆ นานัปการ ตรงข้ามกับ การจัดการศึกษาในต่างประเทศ อย่างสหรัฐอเมริกา แคนาดา อิตาลี ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ ที่ได้ให้ความสำคัญ กับศิลปะอย่างมาก นำไปสู่การบูรณาการเข้ากับศาสตร์อื่น ๆ อย่างเป็นรูปธรรม โดยการออกแบบการเรียน การสอนที่คำนึงถึงพัฒนาการทางศิลปะในแต่ละช่วงวัย ซึ่งจากผลการวิจัยทั่วโลกเกี่ยวกับการนำศิลปะเข้ามา พัฒนามนุษย์พบว่า ศิลปะเป็นแรงจูงใจสำคัญในการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งยังทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาอื่นดีขึ้น รวมถึงตอบสนองต่อความต้องการในการแสดงออกทางความรู้สึกและความคิดของผู้เรียน ยิ่งไปกว่านั้นศิลปะยังสามารถพัฒนาผู้เรียนในทุกมิติ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา

ดังนั้น ผู้เขียนบทความจึงมีความคิดว่า ถึงเวลาแล้วที่ประเทศไทยต้องปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อ ศิลปะ โดยศิลปะไม่ควรถูกแยกเป็นแค่รายวิชานั้น แต่ควรนำศิลปะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในทุกรายวิชา อย่างเป็นรูปธรรมในสัดส่วนที่เหมาะสมและไม่เป็นอุปสรรคในการเรียนการสอนและการพัฒนาของวิชาอื่น ๆ ที่สามารถศึกษาได้จากแนวปฏิบัติที่ดีที่สุด (Best Practice) และการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องดังที่กล่าวมา ข้างต้นพอสังเขป นำมาพัฒนาปรับปรุงให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย ทั้งนี้เพื่อประโยชน์แก่ตัวผู้เรียน ที่เป็นกำลังสำคัญของประเทศ ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์อย่างรอบด้าน เป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก มีความสุขที่จะเรียนรู้ มีความรู้และทักษะพื้นฐานแห่งโลกศตวรรษที่ 21

8. รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ณชนก หล่อสมบูรณ์. (2561). *ผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.*
- ณอม ชาภักดี และสุชาติ ทองสีมา. (2552). *พัฒนาการทัศนศิลป์ไทย*. กรุงเทพมหานคร: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุญยุนช สิทธาจารย์. (2560). *การพัฒนาชุดการสอนศิลปะตามแนวคิดสะเต็มศึกษาเพื่อส่งเสริมกระบวนการ สร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.*

- ปुณรัตน์ พิชญไพบูลย์. (2560). *จิตวิทยาศิลปะ: สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. (2545). *ศิลปศึกษาแนวปฏิรูปฯ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิลภา กาตวิเศษ. (2554). การพัฒนาตลาดขายเพื่องานออกแบบจากอิทธิพลศิลปกรรมบ้านเชียง. *Veridian E-Journal บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 4(1), 16-35.
- สำนักงานกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: ชุมชุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมณตรี. (2553). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553*. กรุงเทพมหานคร.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพมหานคร: ชุมชุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์ และธิดา พัทธ์สินสุข. (2543). *การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย: ตามแนวคิดเรกจิโอ เอมิเลีย*. กรุงเทพมหานคร: พรทิหวานกราฟฟิค.
- อนิตรา พวงสุวรรณ. (2546). *ศิลปะ: รากฐานแห่งการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: มุลนิธิดีก.
- British Museum, & Andrew, S. (2017). World book day: Leafing through the pages of history. Retrieved August 6, 2018, from <https://blog.britishmuseum.org/world-book-day-leafing-through-the-pages-of-history/>
- Douglas, K., & Jaquith, D. (2009). *Engaging learners through artmaking*. Teachers College Press.
- Lasheras, A. J. (2010). *The cave of Altamira*. Retrieved August 5, 2018, from <http://www.rockartscandinavia.com/images/articles/altamiraa9.pdf>
- Matt, F. (2011). *The stages of artistic development*. Retrieved from <https://thevirtualinstructor.com/blog/the-stages-of-artistic-development>
- The British Museum. (2017). *Ancient Egyptian Hieroglyphs*. Retrieved August 6, 2018, from https://www.britishmuseum.org/pdf/british_museum_hieroglyphs.pdf
- The Metropolitan Museum of Art. (1983). *Leonardo da Vinci anatomical drawings from the royal library Windsor castle*. New York: Rac Publishing.
- The Metropolitan Museum of Art. (2003). *Leonardo da Vinci master draftsman*. New York: Nissha Printing.