

January 2022

การพัฒนาจิตรกรรมศิลปะ เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่ บกพร่องทางการเห็น

จิราพร ขนมนสวย

อินทิรา ขรมพันธุ์

สรีตา เจือศรีกุล

Follow this and additional works at: <https://digital.car.chula.ac.th/educujournal>



Part of the [Education Commons](#)

Recommended Citation

ขนมนสวย, จิราพร; ขรมพันธุ์, อินทิรา; and เจือศรีกุล, สรีตา (2022) "การพัฒนาจิตรกรรมศิลปะ เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น," *Journal of Education Studies*: Vol. 50: Iss. 1, Article 4.

DOI: 10.58837/CHULA.EDUCU.50.1.3

Available at: <https://digital.car.chula.ac.th/educujournal/vol50/iss1/4>

This Article is brought to you for free and open access by the Chulalongkorn Journal Online (CUJO) at Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Journal of Education Studies by an authorized editor of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.



การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น
Development of Art Activities to Create Aesthetic Experiences for Visually Impaired
Elementary Students

จิราพร พนมสวาย^{1*} อินทิรา พรหมพันธุ์² และ สรिता เจือศรีกุล³

Jiraporn Panomsuay^{1*} Intira Phrompan² and Sarita Jueseekoon³

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นเป็นงานวิจัยและพัฒนา โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น และ 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยใช้การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านประสาทสัมผัส 2) ด้านวิธีการสอน 3) ด้านสื่อ และวัสดุอุปกรณ์ และ 4) ด้านการวัดประเมินผลซึ่งนำไปพัฒนาเป็นกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นได้ 4 กิจกรรม ได้แก่ 1) ละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ 2) นิทานใบไม้ 3) เขียนเส้นเล่นอารมณ์ และ 4) สร้างสรรค์ใบหน้าสไลด์ปิกัสโซ กิจกรรมทั้ง 4 สามารถสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ให้เด็กเกิดการรับรู้ความงามจากความเหมือนจริง เกิดการแสดงออกทางความคิด ความรู้สึกผ่านงานศิลปะ และเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

คำสำคัญ : กิจกรรมศิลปะ, ประสบการณ์สุนทรีย์, เด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

Article Info: Received 19 September, 2021; Received in revised form 3 December, 2021; Accepted 8 December, 2021

¹ นิสิตมหาบัณฑิตสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีเมล : 6280180427@student.chula.ac.th
Graduated Student of Art Education Division, Department of Art, Music and Dance Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University
Email: 6280180427@student.chula.ac.th

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีเมล : intira.p@chula.ac.th
Lecturer of Art Education Division, Department of Art, Music and Dance Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University
Email: intira.p@chula.ac.th

³ อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีเมล : sarita.j@chula.ac.th
Lecturer of Art Education Division, Department of Art, Music and Dance Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University
Email: sarita.j@chula.ac.th

* Corresponding Author

หมายเหตุ: ได้รับทุนอุดหนุนการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อเฉลิมฉลองวโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชทรงเจริญพระชนมายุครบ 72 พรรษา และทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Abstract

This work aims to study and develop various art activities to help create aesthetic experiences for elementary students with visual impairment. The objectives of this research are two-fold: 1) to investigate the guidelines for the development of art activities that can help create aesthetic experiences for visually impaired elementary students, and 2) to develop art activities to foster such experiences for these students. Data were collected through a review of literature and interviews with experts in this field. Then, data analysis was conducted using content analysis. The results of this study reveal that the guidelines for the development of art activities to create aesthetic experiences for visually impaired elementary students consists of four areas: sensory, teaching methods, media and materials, and evaluation. Furthermore, art activities that can help create such experiences for these students consist of four lessons: smearing the art on cave walls, tales from leaves, drawing lines with emotions playing, and creating Picasso-style faces. These activities can create of aesthetic experiences, perceptions of beauty from reality, and expressions of thoughts and feelings through art.

Keywords: art activities, aesthetic experience, elementary students with visual impairment

บทนำ

เด็กที่บกพร่องทางการเห็น หมายถึง เด็กที่ตาบอด และเด็กที่เห็นเลือนราง ซึ่งบุคคลที่ตาบอด หมายถึง บุคคลที่สูญเสียการเห็นมาก จนไม่สามารถรับรู้เรื่องแสง จำต้องใช้สื่อสัมผัสและสื่อเสียง และบุคคลที่เห็นเลือนราง หมายถึง บุคคลที่สูญเสียการเห็น แต่ยังสามารถอ่านอักษรตัวพิมพ์ขยายใหญ่ด้วยอุปกรณ์เครื่องช่วยความพิการ หรือเทคโนโลยีอำนวยความสะดวก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) การเรียนวิชาศิลปะมีความสำคัญต่อเด็กกลุ่มนี้ในการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ กิจกรรมศิลปะช่วยพัฒนาร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม พัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) เด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีการเรียนวิชาศิลปะเหมือนเด็กทั่วไป แม้จะมีการปรับใช้หลักสูตรแกนกลางของกระทรวงศึกษาธิการให้เหมาะสมกับความบกพร่องทางการเห็น แต่วิชาศิลปะเป็นวิชาที่จัดการเรียนการสอนได้ค่อนข้างยาก หลักสูตรแกนกลางและสื่อการเรียนการสอนยังไม่ครอบคลุมถึงความบกพร่องทางการเห็น และยังไม่หลากหลายเท่าเด็กปกติ ทำให้เด็กเข้าถึงวิชาศิลปะได้ค่อนข้างยาก ทั้งที่การจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะสำหรับเด็กกลุ่มนี้ควรมีสื่อที่เหมาะสมกับสภาพการเรียนรู้ ครูหลายคนเน้นฝีมือ เน้นความเหมือน เน้นประกวดจนไม่ได้ให้ความสำคัญกับการนำศิลปะมาพัฒนา สติปัญญา อารมณ์ และสังคม (ปริญญา ขาวสมุน, 2562) การเรียนการสอนด้านสุนทรียภาพในห้องเรียนศิลปะปัจจุบันครูบรรยายให้เด็กฟังและเด็กจะรับฟังการบรรยายความงามของผลงานเด็กสร้างสรรค์ขึ้น (เจดิสลิป สุขมินท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 กุมภาพันธ์ 2563) ซึ่งนับเป็นประสบการณ์ทางอ้อม เด็กจึงไม่สามารถเข้าถึงประสบการณ์ทางสุนทรียะด้วยตนเอง จึงไม่สามารถเข้าถึงคุณค่าความงามของศิลปะได้ ในขณะที่ กำจร สุนพงษ์ศรี (2559) แนะนำว่า การสร้างประสบการณ์สุนทรียะควรสร้างจากประสบการณ์ตรง

ประสบการณ์สุนทรียะเป็นการรับรู้ความรู้สึกจากสิ่งกระตุ้นทางธรรมชาติ หรือทางศิลปะ (Lopes, 2015) เกิดขึ้นจากที่มนุษย์ใช้ผัสสะหรือประสาทสัมผัสที่ตนมีอยู่ในการรับสุนทรียวัตถุที่มากระตุ้น ซึ่งสุนทรียวัตถุนั้นสามารถเป็นได้ทั้งสิ่งที่ธรรมชาติสร้างขึ้น และงานศิลปะ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559) ประสบการณ์สุนทรียะมีความสำคัญต่อมนุษย์ในการช่วยพัฒนาจิตใจในเรื่องการแสดงออกทางอารมณ์ การเข้าสังคม รวมถึงการเห็นคุณค่าทางศิลปะ และความมีรสนิยมทางศิลปะ (ไชยเดช แก้วสง่า, 2556) การสร้างประสบการณ์สุนทรียะในมนุษย์โดยเฉพาะช่วงวัยประถมศึกษาเป็นช่วงเวลาที่สำคัญ เนื่องจาก

วัยประถมศึกษาเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมที่สุดที่ สามารถรับรู้สิ่งที่มากระตุ้นได้อย่างเต็มที่ (Poole, 1992) สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีเป้าหมายในการส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์คือให้เด็กได้แสดงความรู้สึกของตนเองออกมา ซึ่งจะช่วยกระตุ้นพัฒนาการในด้านปัญญา สังคม และอารมณ์ (Szubielska, 2018)

พาร์สัน (Parsons, 1987 as cited in Wiltshir, 2014) แบ่งระดับการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์เป็น 5 ชั้น ดังนี้ ชั้นที่ 1 ความชื่นชอบ เป็นขั้นที่เด็กใช้ความชอบในการตัดสินใจ เด็กที่ตาบอดสนิทจะรับรู้ผ่านการสัมผัส และการบรรยาย ลักษณะและเนื้อหาเรื่องราวของผลงานศิลปะ และผ่านการมองของกลุ่มที่มองเห็นเลียนราง ชั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง เด็กให้ความสำคัญต่อเนื้อหาเรื่องราว เด็กรับรู้เรื่องทักษะ ความอดทนในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน และตัดสินใจ ความสวยงามจากความเหมือนจริง โดยเทียบความเหมือนจริงจากสิ่งที่เคยสัมผัสหรือมีประสบการณ์มาก่อน ชั้นที่ 3 การแสดงออก เด็กให้ความสำคัญเรื่องความเหมือนจริงลดลง แต่ให้ความสนใจเรื่องการแสดงออกเรื่องความคิดความรู้สึกของศิลปินที่แสดงออกผ่านผลงานศิลปะมากขึ้น รวมถึงสามารถเข้าใจประสบการณ์ ความคิด และความรู้สึกของผู้อื่นได้ ชั้นที่ 4 แบบอย่างและรูปแบบ เด็กสามารถตีความศิลปะในเรื่องรูปร่างรูปทรงและสไตล์ของงานศิลปะผ่านสื่อที่แสดงออกมาเป็นพื้นผิว สี รูปทรง และที่ว่าง และชั้นที่ 5 ความเป็นตัวตน เด็กสามารถตัดสินคุณค่าและคุณค่าของงานศิลปะได้ด้วยตนเองจากการรับรู้งานศิลปะผ่านการสัมผัส การได้ยิน และการดมกลิ่นในเด็กตาบอดสนิท และผ่านการมองเห็นสำหรับเด็กที่มองเห็นเลียนราง การพัฒนาจิตรกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นฉบับนี้มีเป้าหมายประสบการณ์สุนทรีย์ชั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงอายุ 10 ปี ตามทฤษฎีสุนทรีย์ภาพของพาร์สัน (Parsons, 1987 as cited in Wiltshir, 2014) และเนื่องจากเป็นระดับกึ่งกลางของพัฒนาการระหว่างชั้นที่ 1 ความชื่นชอบ ในช่วงอายุ 5 ปี และชั้นที่ 3 การแสดงออก ในช่วงอายุ 11-13 ปี ซึ่งงานวิจัยฉบับนี้ศึกษาเด็กประถมศึกษาช่วงอายุ 6-12 ปี

การรับรู้ประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นสามารถจัดประสบการณ์ให้รับรู้ได้ผ่านหลายปัจจัย เช่น รูปร่างรูปทรง พื้นผิว (Eaton, 1959 as cited in Feeney, 2007) ส่วนการรับรู้เรื่องสีนั้น แม้ว่าเด็กที่บกพร่องทางการเห็นบางคนไม่เคยเห็นสีมาก่อน แม้เด็กที่ตาบอดสนิทก็สามารถสร้างมโนทัศน์เรื่องสีโดยการเปรียบเทียบกับสิ่งที่เด็กเคยมีประสบการณ์มาก่อน เช่น สีแดงนึกถึงเลือด สีฟ้านึกถึงท้องฟ้า สีส้มนึกถึงผลส้ม ฯลฯ รวมถึงการใช้น้ำเสียงในการบรรยายที่บอกอารมณ์ความรู้สึกของงาน (เจดิสลิป สุขุมินท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 กุมภาพันธ์ 2563) ซึ่งการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ผ่านการใช้จิตรกรรมศิลปะเป็นวิธีการที่เด็กกลุ่มนี้สามารถเข้าถึงได้ เนื่องจาก สามารถออกแบบสื่อการสอน รูปแบบการสอน ใช้คำพูดบรรยาย รวมถึงการปรับเวลาและการประเมินผลให้เหมาะสม เปิดโอกาสให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสมากกว่า 1 อย่างหรือพหุประสาทสัมผัสไม่ว่าจะเป็น การมองเห็นที่เหลืออยู่ การดมกลิ่น การได้ยิน ในการร่วมกิจกรรมศิลปะได้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการศึกษาแนวทางและพัฒนาจิตรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นทั้งในกลุ่มตาบอดสนิทและมองเห็นเลียนรางเพื่อให้เด็กกลุ่มนี้เกิดพัฒนาการทางสุนทรีย์ได้อย่างสมวัย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาจิตรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น
2. เพื่อพัฒนาจิตรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

วิธีการวิจัย

วิจัยนี้เป็นวิจัยและพัฒนา (research and development) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

กระบวนการวิจัย (R: Research)

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการสัมภาษณ์ จำนวน 9 ท่าน จำนวน 3 ด้าน ด้านละ 3 ท่าน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ 1) ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ 2) ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกโรงเรียน และ 3) ด้านสุนทรียศาสตร์ โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแต่ละท่านมีประสบการณ์ทำงานในด้านที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 5 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางการพัฒนาจิตรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ซึ่งได้รับการตรวจสอบคุณภาพโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องกันของเนื้อหา (Item Objective Congruence: IOC) ที่ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านอยู่มีผลการตรวจสอบคุณภาพในระดับที่ยอมรับได้ (IOC เฉลี่ย = 1)

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่านโดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางการพัฒนาจิตรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น เพื่อสรุปแนวทางและพัฒนาจิตรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) โดยมีขอบเขต ดังนี้ 1) ด้านประสาทสัมผัส 2) ด้านวิธีการสอน 3) ด้านสื่อและวัสดุอุปกรณ์ และ 4) ด้านการวัดประเมินผล

กระบวนการพัฒนากิจกรรม (D: Development)

ผู้วิจัยนำแนวทางการพัฒนาจิตรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่ได้จากกระบวนการวิจัย (research) ไปใช้พัฒนากิจกรรม 4 กิจกรรม ได้แก่ ละครศิลปะบนผนังถ้ำ นิทานใบไม้เขียนเส้นเล่นอารมณ์ และสร้างสรรค์ใบหน้าสัตว์ใกล้สูญพันธุ์

การตรวจสอบคุณภาพกิจกรรม กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นได้รับการตรวจสอบคุณภาพโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องกันของเนื้อหา (Item Objective Congruence: IOC) ที่ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านที่มีประสบการณ์ในด้านที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 5 ปี ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนเฉพาะความพิการ 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นภายนอกโรงเรียน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านสุนทรียศาสตร์ กิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรมมีผลการตรวจสอบคุณภาพในระดับที่ยอมรับได้ (IOC เฉลี่ย = 1)

การนำกิจกรรมไปทดลองใช้ ผู้วิจัยนำกิจกรรมศิลปะที่พัฒนาขึ้นไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเด็กที่บกพร่องทางการเห็นที่โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ จำนวน 7 คน ช่วงอายุ 6-12 ปี ที่มีความบกพร่องทางการเห็นทั้งตาบอดสนิทและมองเห็นเลือนราง เพื่อนำผลที่ได้จากการทดลองใช้จริงกับเด็กไปพัฒนากิจกรรมให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น มีการวัดประเมินผลโดยการสังเกตและสัมภาษณ์ผู้เรียน ซึ่งหากเด็กเกิดประสบการณ์สุนทรียะได้ตามวัยของเด็กประถมศึกษา คือ เฉลี่ยอยู่ในระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ตามทฤษฎีสุนทรียภาพของพาร์สัน แสดงว่า กิจกรรมสามารถนำไปใช้พัฒนาประสบการณ์สุนทรียะของเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นได้จริง โดยผู้วิจัยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ (IOC เฉลี่ย = 0.9)

ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาจิตรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาจิตรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็ก

ประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น และเพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยมีผลการวิจัย ดังนี้

1. แนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น สำหรับเด็กที่มองเห็นเลือนรางและตาบอดสนิท ประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้

1.1 ด้านประสาทสัมผัส

กิจกรรมออกแบบให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัส โดยเน้นที่การใช้มือสัมผัสวัตถุที่มีผิวสัมผัสในลักษณะต่าง ๆ ที่ไม่เป็นอันตราย เช่น กระดาษผิวเรียบ กระดาษทรายผิวขรุขระ ลูกโป่งฉีกฉีก ฯลฯ รองลงมาเป็นการฟัง เช่น การฟังเสียงฝนตก การฟังเสียงเคาะไม้เท้า การฟังดนตรี เป็นต้น และการดมกลิ่นที่ไม่เป็นอันตราย เช่น กลิ่นของใบไม้ในสวน กลิ่นของสีน้ำที่ปลอดภัยสำหรับเด็ก เป็นต้น ในกรณีของเด็กที่มองเห็นเลือนรางสามารถใช้การมองในการมองที่คล้ายกับคนสายตาปกติแต่ควรมีสีสันที่สดใสชัดเจน และรายละเอียดไม่มากนัก เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย วิดีโอ เป็นต้น การกระตุ้นทางประสาทสัมผัสนั้นสามารถออกแบบกิจกรรมโดยใช้การกระตุ้นเพียงประสาทสัมผัสเดียว หรือหลาย ๆ ประสาทสัมผัสพร้อมกันในครั้งเดียวก็ได้ ทั้งนี้ยังต้องคำนึงถึงความปลอดภัย การแพ้ของเด็กแต่ละคนที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วย เช่น แพ้เกสรดอกไม้ แพ้กลิ่นน้ำหอม

1.2 ด้านวิธีการสอน

1.2.1 โจทย์ของกิจกรรมเป็นรูปธรรม สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของเด็กได้ มีความเกี่ยวข้องหรือสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตของนักเรียน เช่น กิจกรรมนิทานใบไม้ ซึ่งเป็นวัสดุหลักคือใบไม้เป็นสิ่งที่นักเรียนรู้จักหรือเคยมีประสบการณ์มาก่อน

1.2.2 ครูใช้วิธีการสอนที่มากกว่า 1 วิธีการเพื่อความแปลกใหม่และดึงดูดความสนใจของเด็ก เช่น มีการแสดงสถานการณ์จำลองลดถ้า มีการพาไปสำรวจใบไม้เพื่อนำมาทำงานศิลปะนอกห้องเรียนศิลปะ ฯลฯ โดยกิจกรรมจัดอย่างสม่ำเสมอ และมีความเป็นขั้นตอนเพื่อให้เกิดการพัฒนาประสบการณ์สุนทรีย์อย่างต่อเนื่อง

1.2.3 ครูใช้วิธีการสร้างประสบการณ์ทางตรง โดยให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสที่มีอยู่ในการร่วมกิจกรรมให้มากที่สุด เช่น การพาไปสำรวจและสัมผัสใบไม้มากกว่าการบอกเล่าลักษณะของใบไม้ เป็นต้น และมีการเชื่อมโยงสิ่งที่จะเรียนในวันนี้กับพื้นฐานและประสบการณ์เดิม เช่น การใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน ว่ารู้จักใบไม้หรือไม่ ใบไม้มีลักษณะอย่างไร เพื่อให้เด็กมีทัศนคติว่าเรื่องที่จะได้เรียนเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวและไม่ยากเกินไป

1.2.4 กิจกรรมมีการอธิบายเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงประวัติ และชื่อเสียงของศิลปิน โดยการบอกเล่าของครูและการสร้างประสบการณ์ตรงโดยการลงมือทำตามเทคนิคของศิลปิน เช่น เทคนิคสแตมป์หรือพิมพ์ฉลุ โดยครูเล่าที่มาและกรรมวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน จากนั้นให้เด็กได้ลงมือทำตามเทคนิคนี้จะทำให้เด็กเข้าใจมากขึ้น

1.2.5 กิจกรรมมีการจัดให้เด็กรับรู้ความเหมือนจริงของงานศิลปะได้จากสร้างประสบการณ์ตรง การสัมผัสของจริงหรือสิ่งจำลอง หรือการเล่าเทียบเคียงกับวัตถุหรือสิ่งที่เคยมีประสบการณ์มาก่อน เช่น กิจกรรมเลาะเลาะศิลปะบนผนังถ้า ซึ่งนักเรียนบางคนอาจไม่เคยไปไม่เคยสัมผัสถ้า ครูเล่าลักษณะของถ้าประกอบกับการสร้างสถานการณ์จำลองให้นักเรียนลอดใต้โต๊ะเรียนแคบ ๆ เป็นทางยาวเพื่อเข้าใจลักษณะของถ้าที่ยาวและแคบ มีการสัมผัสผนังถ้าจำลองที่ทำมาจากกระดาษขยำทำเป็นพื้นผิวขรุขระ

1.2.6 ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น พูดคุย ต่อเรื่องราวและผลงานศิลปะในชั้นเรียน และสามารถความรู้สึกของตนเองออกมาได้ผ่านการทำงานศิลปะ เช่น การเขียนเส้นแทนที่แสดงอารมณ์ที่ได้จากการฟังดนตรีและมีการโยกศีรษะไปตามจังหวะดนตรี การปั้นใบหน้าคนที่มีการแสดงสีหน้ายิ้มแย้ม หรือโศกเศร้า

1.2.7 ครูสร้างบรรยากาศในการสอนให้เด็กสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ไปในทิศทางบวก และหลีกเลี่ยงความรู้สึกลบ เช่น มีการเสริมแรงบวก ให้คำชมเชย มีการใช้ดนตรีจังหวะสนุกสนาน หรือเพลงที่นักเรียนชอบ ประกอบการทำกิจกรรม การร้องเพลง การเล่นเกม การทำงานเป็นกลุ่ม รวมถึงให้เด็กมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรม

1.3 ด้านสื่อ และวัสดุอุปกรณ์

กิจกรรมใช้สื่อ วัสดุอุปกรณ์ที่เน้นการกระตุ้นการสัมผัส การฟังเสียง การดมกลิ่น และการมองเห็นที่เหลืออยู่(สำหรับนักเรียนมองเห็นเลือนราง) เช่น การสัมผัสใบไม้ที่มีผิวเรียบมัน การฟังเสียงดนตรี การดมกลิ่นมะนาว และการชมภาพวาดของศิลปิน เป็นต้น ซึ่งหากต้องการให้นักเรียนที่ตาบอดสนิทชมงานศิลปะที่เป็นจิตรกรรม เช่น ภาพใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ่ที่มีความตัดทอนเป็นเรขาคณิต ครูสามารถปรับรูปแบบผลงานจากจิตรกรรมเป็นสื่อภาพนูน 3 มิติให้นักเรียนสามารถสัมผัสได้ และครูอธิบายลักษณะของผลงานประกอบ เด็กจะเข้าใจง่ายมากขึ้น ซึ่งสื่อและวัสดุอุปกรณ์ต้องมีความปลอดภัย ใช้งานได้ง่าย ทั้งหมดรวมกันไม่เกิน 10 ชิ้นเพื่อไม่ให้เยอะเกินไปจนเด็กสับสน

1.4 ด้านการวัดประเมินผล


วัดประเมินผลโดยใช้การสอบถาม และการสังเกตตลอดกิจกรรม โดยมุ่งเน้นไปที่ประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ อารมณ์ร่วม หลักเลียงการประเมินผลจากคุณภาพของชิ้นงาน ซึ่งประเด็นการวัดประเมินที่แสดงว่าเด็กได้เกิดประสบการณ์สุนทรียะในขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ของพาร์สัน ได้แก่ เด็กให้ความสำคัญต่อเนื้อหาเรื่องราวในผลงานศิลปะ เด็กรับรู้เรื่องทักษะ ความอดทนในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน และตัดสินใจความสวยงามจากความเหมือนจริง โดยเทียบความเหมือนจริงจากสิ่งที่เคยสัมผัสหรือมีประสบการณ์มาก่อน สังเกตจากคำพูด เช่น ฉันชอบผลงานชิ้นนี้เพราะมันเหมือนของจริง

2. การพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมศิลปะฯ เป็น 4 กิจกรรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ทั้งเด็กตาบอดสนิท และเด็กมองเห็นเลือนราง เกิดประสบการณ์สุนทรียะขั้น 2 ความงามและเหมือนจริง ซึ่งประกอบด้วย

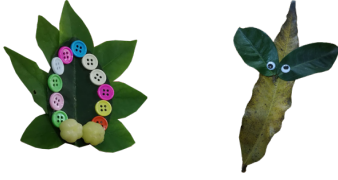
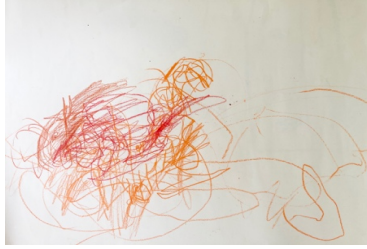
ตาราง 1

กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ และคำอธิบายกิจกรรม
1. ละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ ประสาทสัมผัสที่ใช้ : การได้ยิน, การสัมผัส, การดมกลิ่น 	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม 1) เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวของศิลปะในผนังถ้ำสมัยก่อนประวัติศาสตร์ และเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานของมนุษย์สมัยนั้น 2) เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ผลึกด้วยฝ่ามือของตนเองได้ 3) เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรียะขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของผนังถ้ำ เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน) 4) เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรียะ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทางคำพูด เคาะโต๊ะ ส่ายหัวตามจังหวะเพลง ฯลฯ) เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ กิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ เด็กจะได้ฟังเรื่องราวเกี่ยวกับการประทับผนังถ้ำในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ผลึกด้วยฝ่ามือของตนเอง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าศิลปะอยู่กับมนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณกาล เมื่อมีมนุษย์จึงมีศิลปะ กิจกรรมนี้ได้จำลองการลอดเข้าถ้ำเพื่อไปสร้างงานศิลปะที่ผนัง โดยมีการใช้เสียงเพลงที่สื่อถึงบรรยากาศสมัยก่อนประวัติศาสตร์ รวมถึงการถ่ายทอดเรื่องราว

ตาราง 1 (ต่อ)

กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ และคำอธิบายกิจกรรม
	<p>ของมนุษย์สมัยโบราณที่ใช้ฝ่ามือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เด็กจะได้เรียนรู้วิธีการ ได้สร้างสรรค์ผลงานเทคนิคสแตมป์ (ภาพพิมพ์ฉลุ) โดยการใช้ฝ่ามือของตนเองเป็นแม่พิมพ์ และได้เล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ผนังถ้ำที่ตนและเพื่อน ๆ สร้างสรรค์ร่วมกัน</p>
<p>2. นิทานใบไม้ (กิจกรรมกลุ่ม) ประสาทสัมผัสที่ใช้ : การได้ยิน, การดมกลิ่น, การสัมผัส</p> 	<p>วัตถุประสงค์ของกิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวของตัวละครนิทานใบไม้ที่ตนเอง และเพื่อน ๆ ได้สร้างสรรค์ และรับรู้เรื่องราวในนิทานใบไม้ที่ช่วยกันแต่งขึ้น 2) เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคปะติด โดยการใช้ใบไม้ร่วมกับวัสดุอื่น 3) เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของใบไม้ เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน) 4) เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทางคำพูด ยิ้มเมื่อได้สัมผัสกับพื้นผิวของตัวละครนิทานใบไม้ ฯลฯ เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ) <p>กิจกรรมนิทานใบไม้ เป็นการปะติดใบไม้กับวัสดุต่าง ๆ สร้างเป็นตัวละครของตนเอง ทำกิจกรรมในสวนพฤกษศาสตร์ โดยสำรวจ และเลือกสรรใบไม้มาประกอบการเล่านิทาน ในกิจกรรมนี้ เด็กจะสร้างสรรค์ รับรู้เรื่องราวของตัวละครผ่านการสัมผัสใบไม้และการเล่าเรื่องของเพื่อน เด็กทุกคนจะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน กิจกรรมนี้เป็นการชื่นชมความงามในรูปร่างรูปทรงในธรรมชาติ และนำมาเป็นแรงบันดาลใจสร้างงานศิลปะ</p>
<p>3. เขียนเส้นเล่นอารมณ์ (กิจกรรมกลุ่ม) ประสาทสัมผัสที่ใช้ : การได้ยิน, การสัมผัส</p> 	<p>วัตถุประสงค์ของกิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) เด็กได้เรียนรู้ลักษณะของเส้น และเทคนิคการเขียนเส้นลักษณะต่าง ๆ 2) เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคการเขียนเส้นไปตามจังหวะดนตรี 3) เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของเส้นลักษณะต่าง ๆ เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน) 4) เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทางคำพูด เคาะโต๊ะ สายหัวตามจังหวะเพลง ฯลฯ เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ) <p>กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์ เป็นกิจกรรมที่เด็กจะได้ฟังดนตรีที่บรรเลงที่ให้ความรู้สึกอีกเหิมกล้าหาญ เศร้าหดหู่ ผ่อนคลายสบายใจ และสนุกสนาน และเกิดความรู้สึกที่เชื่อมโยงกับอารมณ์และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เคยเกิดขึ้นในชีวิต จากนั้นได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านการขีดเขียนลายเส้นลักษณะต่าง ๆ ตาม</p>

ตาราง 1 (ต่อ)

กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ และคำอธิบายกิจกรรม
	จังหวะเพลง วัสดุอุปกรณ์ ที่นักเรียนสามารถเลือกใช้ในการเขียนเส้นได้ตามต้องการ ได้แก่ 1) กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A1 และสีไม้หรือสีเทียน 2) ดินน้ำมัน 3) เช็ดปากกาเส้นเส้น กรรไกร และไหมพรม และ 4) เช็ดกระดาษม้วนลวด
4. สร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ (กิจกรรมเดี่ยว) ประสาทสัมผัสที่ใช้: การสัมผัส, การได้ยิน	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม 1) เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวของการสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ และเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานของปิกัสโซ 2) เด็กสร้างสรรค์ผลงานปั้นใบหน้าด้วยเทคนิคการปั้นได้ 3) เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (ความเหมือนจริงของใบหน้าตนเองเทียบเคียงกับใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ เทคนิคที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ และความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ของศิลปิน) 4) เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ (เช่น หัวเราะ แสดงออกทางคำพูด เคาะโต๊ะ สายหัวตามจังหวะเพลง ฯลฯ เมื่อได้รับการกระตุ้นจากผลงานศิลปะ) กิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ เด็กจะได้สัมผัสผลงานประติมากรรมนูนต่ำใบหน้าของคนที่สร้างสรรค์ตามสไตล์ของปิกัสโซ คือมีส่วนประกอบของใบหน้า ปาก คิ้ว จมูก ตา ฯลฯ แบบมนุษย์ แต่มีการใช้เส้น รูปร่าง รูปทรงที่ตัดทอนเป็นเรขาคณิตอย่างง่าย เด็กจะได้เรียนรู้เรื่องราว และสไตล์งานของศิลปินโดยการสัมผัส และสร้างสรรค์ประติมากรรมนูนต่ำใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ



การนำกิจกรรมไปทดลองใช้ (try out) กับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

ผู้วิจัยนำกิจกรรมศิลปะที่พัฒนาขึ้นไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเด็กที่บกพร่องทางการเห็นที่โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ จำนวน 7 คน โดยมีอายุเฉลี่ย 9.4 ปี ที่มีความบกพร่องทางการเห็นทั้งตาบอดสนิท และมองเห็นเลือนราง เพื่อนำผลที่ได้จากการทดลองใช้จริงกับเด็กไปพัฒนากิจกรรมให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น สามารถสรุปผลประสบการณ์สุนทรีย์หลังจากการทดลองใช้กิจกรรมได้ ดังตาราง 2

ตาราง 2

ประสบการณ์สุนทรีย์เฉลี่ยหลังการทำกิจกรรม

กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์	ร้อยละของจำนวนเด็กที่เกิดประสบการณ์สุนทรีย์					ค่าเฉลี่ย <i>M</i>	ขั้นประสบการณ์สุนทรีย์เฉลี่ยที่เด็กทำได้
	สุนทรีย์ะ						
	ระดับที่ 1	ระดับที่ 2	ระดับที่ 3	ระดับที่ 4	ระดับที่ 5		
1. ละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ	14.29	85.71	-	-	-	1.9	ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง
2. นิทานใบไม้	14.29	71.42	14.29	-	-	2	ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง

ตาราง 2 (ต่อ)

ประสบการณ์สุนทรียะเลียดหลังการทำกิจกรรม

กิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรียะ	ร้อยละของจำนวนเด็กที่เกิดประสบการณ์สุนทรียะ					ค่าเฉลี่ย M	ขั้นประสบการณ์สุนทรียะเลียดที่เด็กทำได้
	ระดับที่ 1	ระดับที่ 2	ระดับที่ 3	ระดับที่ 4	ระดับที่ 5		
3. เขียนเส้นเล่นอารมณ์	-	57.14	42.86	-	-	2.43	ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง
4. สร้างสรรค์ใบหน้าสไตส์ปิกัสโซ	-	85.71	14.29	-	-	2.14	ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง
ค่าเฉลี่ยทั้ง 4 กิจกรรม						2.12	ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง

เด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นกลุ่มที่ผู้วิจัย try out เกิดประสบการณ์สุนทรียะได้สมวัย คือ ประสบการณ์สุนทรียะเลียดอยู่ในระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ($M = 2.12$) โดยนักเรียนมีประสบการณ์สุนทรียะอยู่ในขั้นที่ใกล้เคียงกันตั้งแต่ขั้นที่ 1-3

ภาพ 1

การนำกิจกรรมไปทดลองใช้



ข้อเสนอแนะหลังจากการนำกิจกรรมไปทดลองใช้ (try out)

1. กิจกรรมละเลงศิลปะบนผนังถ้า : ครูควรระมัดระวังนักเรียนที่มีมือเปื้อนสีจะเดินชนและเลอะเสื้อผ้า ควรใส่เสื้อกันเปื้อน และดูแลเด็กไม่ให้เดินชนกัน
2. กิจกรรมนิทานใบไม้ : กระบวนการของกิจกรรมมีหลายขั้นตอน และพาไปนอกห้องเรียนศิลปะ อาจเกินเวลา 1 คาบเรียน ครูควรจัดการเวลาให้เหมาะสมกับขั้นตอนการทำกิจกรรม หรืออาจจะแบ่งกิจกรรมเป็น 2 ครั้ง และหาวิธีการรักษาใบไม้สดให้อยู่ได้นานขึ้น
3. กิจกรรมเขียนเส้นเล่นอารมณ์ : ครูควรควบคุมสภาพแวดล้อมให้ไม่มีเสียงแทรกเข้ามาขณะทำกิจกรรม เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์สุนทรียะจากดนตรีได้อย่างต่อเนื่อง
4. กิจกรรมสร้างสรรค์ใบหน้าสไตส์ปิกัสโซ : เด็กอาจปั้นหน้าตาสไตส์ที่ตามใจของตนเอง ซึ่งแตกต่างจากสไตส์ที่ครูสอน จึงควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ปั้นงานและนำเสนอผลงาน รวมถึงอาจต่อยอดการสอนไปถึงการสอนปั้นแสดงอารมณ์ทางสีหน้าในครั้งต่อไป ส่วนเด็กที่มองเห็นเลือกรางครูสามารถสอนเรื่องการผสมสีดินน้ำมันในการสร้างผลงานด้วย

อภิปรายผล

1. การพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่ได้พัฒนาขึ้นมีกระบวนการที่จะส่งเสริมให้ตาบอดสนิทและมองเห็นเลียนรางสามารถพัฒนาประสบการณ์สุนทรีย์ตามทฤษฎีสุนทรีย์ภาพของพาร์สันในขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง (Parsons, 1987 as cited in Wiltshir, 2014) ดังนี้

ในขั้นนี้เด็กให้ความสำคัญต่อเนื้อหาเรื่องราว เด็กรับรู้เรื่องทักษะ ความอดทนในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน และตัดสินใจความสวยงามจากความเหมือนจริง โดยเทียบความเหมือนจริงจากสิ่งที่เคยสัมผัสหรือมีประสบการณ์มาก่อนตามกระบวนการในกิจกรรมที่ 1 ละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ เด็กจะได้รับรู้ความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในผลงานศิลปะ คือ รับรู้ว่ามีมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ใช้มือในการสร้างงานศิลปะบนผนังถ้ำ รวมถึงเด็กรับรู้เกี่ยวกับความเชี่ยวชาญในการสร้างงานศิลปะของศิลปิน ว่าศิลปินในสมัยนั้นใช้วัสดุอุปกรณ์ใดในการสร้างงาน ตั้งแต่การเข้าไปในถ้ำ และเสาะหาอุปกรณ์และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน กิจกรรมในขั้นตอนนี้จะกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ประสบการณ์ตนเองที่มีต่อผลงานศิลปะที่เด็กสร้างขึ้นได้ถ่ายทอดความรู้สึก และประสบการณ์ที่มีต่อผลงานที่ร่วมกันสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคเดียวกับศิลปิน

กิจกรรมที่ 2 นิทานใบไม้ เด็กได้รับรู้ความเป็นจริงเกี่ยวกับรูปร่างลักษณะ และพื้นผิวของใบไม้ และลักษณะของตัวละครที่สร้างสรรค์จากใบไม้ เด็กได้รับรู้กระบวนการสร้างผลงาน ได้ลองสัมผัสผลงานจริง จะทำให้เด็กรับรู้เกี่ยวกับความเชี่ยวชาญในการสร้างงานศิลปะของศิลปิน กิจกรรมนี้ เด็กและเพื่อนร่วมชั้นจะเป็นศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน เด็กจะได้วิเคราะห์ประสบการณ์ตนเองที่มีต่อผลงานศิลปะ คือการได้ถ่ายทอดความรู้สึก และประสบการณ์ที่มีต่อการสำรวจเลือกสรรใบไม้ การสร้างตัวละครนิทานใบไม้ และการนำตัวละครของตนมาร่วมแต่งนิทานกับเพื่อนร่วมชั้น

กิจกรรมที่ 3 เขียนเส้นเล่นอารมณ์ ส่งเสริมให้เด็กได้รับรู้ลักษณะของเส้นที่แสดงความรู้สึกต่าง ๆ จากนั้นเด็กจะได้ฟังดนตรี และถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านดนตรีที่ถ่ายทอดออกมาเป็นลายเส้น รวมถึงรับรู้ความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในผลงานศิลปะ โดยรับรู้ลักษณะของเส้น เด็กรับรู้เกี่ยวกับความเชี่ยวชาญในการสร้างงานศิลปะของศิลปิน ศิลปินในกิจกรรมนี้คือตัวของเด็กและเพื่อนร่วมชั้น โดยจะรับรู้ถึงทักษะในการใช้อุปกรณ์ และการเลือกลักษณะของเส้นในการสร้างสรรค์ผลงานออกมา

กิจกรรมที่ 4 สร้างสรรค์ใบหน้าสไตลปิกัสโซ เด็กจะได้รับรู้ความเป็นจริงเกี่ยวกับรูปร่างลักษณะของใบหน้าว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง และมีลักษณะอย่างไร ขั้นตอนนี้เด็กจะได้เชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง เช่น เคยมองเห็นหน้าตนเองผ่านการส่องกระจก หรือการสัมผัสใบหน้าตนเองหรือของผู้อื่น เด็กจะได้รับรู้เกี่ยวกับความเชี่ยวชาญในการสร้างงานศิลปะของศิลปินผ่านการมองเห็นและการสัมผัสผลงานภาพหุ่นใบหน้าสไตลปิกัสโซ โดยแนวทางการสร้างสรรค์ของศิลปินมีความแตกต่างจากความเป็นจริงอย่างสังเกตเห็นชัด จึงเป็นความเชี่ยวชาญที่เป็นลักษณะเฉพาะของศิลปิน จากกระบวนการทั้ง 4 กิจกรรมดังกล่าวเด็กจะได้พัฒนาประสบการณ์สุนทรีย์ขั้นที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดประสบการณ์กิจกรรมศิลปะที่มีเนื้อหาเรื่องราว มีความเหมือนจริง และมีความสวยงามซึ่งนำไปสู่ที่ประสบการณ์สุนทรีย์ (ทักษิณา พิพิธกุล, 2559) และมีการกระตุ้นให้เด็กเข้าใจประสบการณ์ภายในของศิลปิน เรียนรู้เทคนิคของศิลปิน และถ่ายทอดประสบการณ์ออกมา

2. คุณค่าของกิจกรรมศิลปะในเชิงทักษะทางศิลปะและประสบการณ์ที่เด็กที่บกพร่องทางการเห็นจะได้รับ สามารถอภิปรายเป็นรายกิจกรรมได้ดังนี้ กิจกรรมที่ 1 ละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ มีการนำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่มนุษย์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยใช้ฝ่ามือลงบนถ้ำ สอดคล้องกับวิธีการสอนศิลปะ cave painting ของ Royal Society of Chemistry (2021) ที่มีการสอนเรื่องศิลปะในถ้ำที่ยุโรปที่ประกอบด้วย ร่องรอยมือมนุษย์ ลวดลายนามธรรม และภาพสัตว์ป่าในยุโรป เช่น ไบซัน ม้า วัว กวาง เป็นต้น และเมื่อทำงานเสร็จจะมีการเล่าเรื่อง ตีความ และอภิปรายผลงานศิลปะในถ้ำของตนเองด้วย Royal Society of Chemistry (2021) ยังให้ข้อมูลอีกว่า กิจกรรมนี้สามารถปรับใช้ได้ในทุกช่วงชั้น ด้านเทคนิค และทักษะทางศิลปะที่ใช้ กิจกรรมนี้เด็กจะได้เรียนรู้เทคนิคภาพพิมพ์ฉลุ (stencil) ซึ่งสอดคล้องกับหนึ่งในเทคนิคของมนุษย์

สมัยก่อนประวัติศาสตร์ใช้ ซึ่งสอดคล้องกับหนึ่งในวิธีการสอนศิลปะที่ Phyl (2010) ใช้ โดยมีการสร้างงานภาพพิมพ์ลงบนกระดาษสีน้ำตาลอ่อนที่สืบลายถ้ำ จากนั้นเด็กใช้มือจุ่มสีประทับ ร่วมกับการทำเทคนิคภาพพิมพ์ลง นอกจากนี้ Phyl (2010) ยังเสนอเทคนิคที่เข้ากับเรื่องถ้ำคือ เทคนิคเปเปอร์มาเช่เป็นแผ่นหินจำลองและวาดรูปสัตว์ป่า การสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนมีการเปิดดีวีดีเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงหมาป่า เสียงฝน ฯลฯ ร่วมกับการคุมแสงไฟในห้องเรียนให้สลัวเหมือนอยู่ในถ้ำ ซึ่งมีความสอดคล้องกับกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้ออกแบบ โดยผู้วิจัยจะมีการเปิดเสียงดนตรีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ขณะทำกิจกรรม ส่วนเรื่องการจัดแสดงสว่างในชั้นเรียนผู้วิจัยใช้แสงธรรมชาติ เนื่องจากเด็กมีความบกพร่องทางการเห็น

กิจกรรมที่ 2 นิทานใบไม้มีกระบวนการเล่านิทานจากตัวละครที่เด็กสร้างสรรค์ขึ้นจากใบไม้ กระบวนการเล่านิทานนี้สอดคล้องกับผลของการศึกษาของ Isik (2016) ที่ว่า การเล่านิทานเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับเด็ก และทุกช่วงวัย เนื่องจากการเล่านิทานช่วยให้เด็กกลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ช่วยให้เข้าใจของความสัมพันธ์ของความจริงในโลกธรรมชาติและเรื่องราวนามธรรมมากขึ้น การเล่านิทานเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กเข้าใจภาษาได้ง่ายขึ้น จึงเป็นวิธีที่ง่ายต่อการส่งเสริมพัฒนาการในขั้นพื้นฐานของเด็กต่อไป อีกทั้งกระบวนการในกิจกรรมนิทานใบไม้มีขั้นตอนให้เด็กได้ทำกิจกรรมนอกห้องเรียน มีการพาไปสำรวจต้นไม้ เลือกสรรใบไม้และส่วนประกอบของต้นไม้มาสร้างสรรค์เป็นตัวละครของตน กระบวนการนี้สอดคล้องกับ nature-based learning ที่มีการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมท่ามกลางธรรมชาติ เช่น การเล่นอิสระ การตั้งแคมป์ การทำสวน ฯลฯ เป็นบทเรียนสำคัญนอกห้องเรียนที่让孩子ได้เรียนรู้ สำนวณผ่านธรรมชาติ ภายใต้อากาศที่สงบ ปลอดภัย บริบททางสังคมแบบร่วมมือ กระบวนการนี้ส่งผลให้เด็กมีสมาธิมากขึ้น ความเครียดลดลง มีความรับผิดชอบมากขึ้น มีส่วนร่วมมากขึ้น ได้เคลื่อนไหวร่างกายมากขึ้น (Kuo et al., 2019)

กิจกรรมที่ 3 เขียนเส้นเล่นอารมณ์ เด็กจะได้รับประสบการณ์จากการฟังดนตรีไม่มีเนื้อร้องและใช้เส้นขีดเขียนออกมาเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ต่าง ๆ สอดคล้องกับกิจกรรมการวาดเส้นกับดนตรี : Conceptual art ของ ยุพา หมามาตร (2559) ที่ใช้บทเพลงจังหวะเร็วและช้าในการกระตุ้นให้เด็กถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตนเองออกมาผ่านเส้น ซึ่งเป็นการแสดงออกอย่างอิสระ แสดงให้เห็นถึงการใช้ประสาทสัมผัสที่เหลืออยู่ของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นอย่างเต็มที่ ในต่างประเทศมีการใช้กระบวนการเดียวกันกับเด็กปกติโดยใช้สีชอล์กร่วมกับสีน้ำ กิจกรรมนี้เด็กจะได้สำรวจสีและเส้นในการแสดงความรู้สึกที่ได้รับจากบทเพลงออกมา (Mjallegra, 2012) สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นแล้ว การทำกิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะการฟังและฝึกความสัมพันธ์ระหว่างหูและมือซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้และสำรวจสิ่งรอบตัวในอนาคต

กิจกรรมที่ 4 สร้างสรรค์ใบหน้าสไตลปิกัสโซ มีกระบวนการสำรวจส่วนประกอบของใบหน้าของเด็ก มีการสัมผัสและเรียนรู้ผลงานปั้นดินน้ำมันใบหน้าสไตลปิกัสโซ ได้เรียนรู้เรื่องราวของศิลปินปิกัสโซ และปั้นผลงานใบหน้า กิจกรรมนี้สอดคล้องกับกิจกรรมที่ Play Ideas (2021) ได้นำเสนอเกี่ยวกับการสร้างศิลปะจากสไตลของศิลปินปิกัสโซโดยการปั้นดินหลากสี นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมที่ใช้เทคนิคการปะติดด้วยกระดาษลังและทาสี การวาดรูปด้วยสีชอล์กและสีน้ำ การสร้างใบหน้าจากกระป๋องโซดา การตัดปะนิตยสารเป็นรูปใบหน้า ฯลฯ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้รวมถึงกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นเป็นการวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน ซึ่งก่อนที่เด็กจะลงมือสร้างสรรค์ผลงานของตนเองนั้น เด็กต้องทำการสำรวจเส้นพื้นผิว รูปร่างรูปทรง และสีของผลงานสไตลของศิลปินก่อนจึงทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน (พิเชษฐ์ เปียรกลิ่น, 2552) กระบวนการถัดไปของกิจกรรมคือการปั้นใบหน้า โดยเด็กที่บกพร่องทางการเห็นจะได้ใช้ทักษะการปั้นเป็นหลัก สอดคล้องกับ โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ (ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการปั้นว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกทักษะทางร่างกาย คือได้พัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อมัดใหญ่ รวมถึงฝึกการทำงานประสานกันของประสาทสัมผัส ช่วยพัฒนาทักษะด้านภาษาในการเล่าเรื่องราวของชิ้นงานตนเอง ช่วยฝึกทักษะด้านจิตใจ คือ ช่วยให้เกิดความผ่อนคลาย สร้างความภูมิใจในตนเอง เสริมสร้างพัฒนาการทางสังคมโดยการทำกิจกรรมนี้ร่วมกับผู้อื่นได้ กิจกรรมนี้จึงมีความเหมาะสม

สำหรับช่วงวัยและลักษณะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น จากกิจกรรมศิลปะทั้ง 4 ที่พัฒนาขั้นนี้ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้และลงมือทำทักษะทางศิลปะที่หลากหลาย ได้ทดลอง เรียนรู้สไตล์เฉพาะตัว เป็นส่วนช่วยให้เด็กมีความสุข เกิดความเพลิดเพลินในการทำกิจกรรมศิลปะ รวมถึงเด็กได้พัฒนาประสบการณ์สุนทรียะที่สมกับช่วงวัยและได้พัฒนาประสบการณ์สุนทรียะในขั้นที่สูงขึ้นไป

ข้อเสนอแนะ

ควรศึกษากิจกรรมในห้องเรียนที่มีเด็กที่มีความบกพร่องทางการเห็นร่วมกับเด็กที่พิการซ้อน เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพจริงในโรงเรียนสอนคนตาบอดมากขึ้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กำหนดประเภทและหลักเกณฑ์ของคนพิการทางการศึกษา พ.ศ. 2552. <http://www.mua.go.th/users/he-commission/doc/law/ministry%20law/1-42%20handicap%20MoE.pdf>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กระทรวงศึกษาธิการ. http://academic.obec.go.th/images/document/1515232879_d_1.pdf
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2559). สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญา ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไชยเดช แก้วสง่า. (2556). เข้าใจสุนทรียศาสตร์ เข้าถึงคุณค่าความงามศิลปะ. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา, 7(3), 1-8.
- ทักษิณา พิพิธกุล. (2559). สุนทรียศาสตร์กับศิลปะ : จากการเสนอภาพตัวแทนถึงสุนทรียะเชิงสัมพันธ์. สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 17(2), 18-24.
- ปริญญา ขาวสมุน. (2562). เรียนศิลปะด้วยฝ่ามือ. <http://www.judprakai.com/life/835>
- พิเชษฐ์ เปียร์กลีน. (2552). การวิเคราะห์รูปแบบในงานศิลปะ และบุคลิกลักษณะ (Style) ของศิลปิน. *RUSAMILAE JOURNAL*, 30(3), 87-95. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/rusamelae/article/view/70868>
- ยุพา มหามาตร. (2559). จากความมืดมนสู่แสงสว่างในมือเรา: การสร้างกระบวนการทางศิลปะกับจิตวิทยาเพื่อกระตุ้นและสนับสนุนการแสดงออกอย่างอิสระของเด็กผู้พิการทางสายตา. วารสารวิจิตรศิลป์, 7(2), 49-116.
- โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ. (ม.ป.ป.). กิจกรรมการปั้น เสริมสร้างจินตนาการ. <http://www.blind.or.th/centre/intoProduct/1/?id=77>

ภาษาอังกฤษ

- Feeney, D. (2007). *Toward an aesthetic of blindness: An interdisciplinary response to Synge, Yeats, and Friel*. (Vol. 38). Peter Lang.
- Isik. (2016). The impact of storytelling on young ages. *European Journal of Language and Literature Studies*, 2(3), 115-118. http://journals.euser.org/files/articles/ejls_sep_dec_16/muhammed.pdf?fbclid=IwAR3GMdIRldl8qUXiNH0L-kVOO-PbUbxhyjN8hVQOP4VD8ggfpAnGs6AT2q4

- Kuo, M., Barnes, M., & Jordan, C. (2019). Do experiences with nature promote learning? converging evidence of a cause-and-effect relationship [Mini Review]. *Frontiers in Psychology*, 10(305). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00305>
- Lopes, A. (2015). *Aesthetics, aesthetic theories* https://www.researchgate.net/publication/283348334_Aesthetics_Aesthetic_Theories/citations
- Mjallegra. (2012). *Expressing emotions through color and line*. https://art-engine.org/2012/02/26/expressing-emotions-through-color-and-line/?fbclid=IwAR23v6WpZPM5ZfUKVsOK_iPWtXTuT53NZQCbot9Wlrd9Gm8pl8skW_wB08
- Phyl. (2010). *Into the caves! by 4th grade* https://plbrown.blogspot.com/2010/05/into-caves-by-4th-grade.html?fbclid=IwAR3s4BkVf1hH7oWeVVcMlr3LP7CMTFFB_T_wU3TBZFdAs33s-djb-25rWRA
- Play Ideas. (2021). *25 Picasso inspired art projects for kids*. https://www.playideas.com/25-picasso-inspired-art-projects-for-kids/?fbclid=IwAR1fNplRw9pYlqfVpfJ_qiwK4uFdeXeC_Fo2WFD5XofmgtpJEp3YMuNLFE
- Poole, J. (1992). Age related changes in sensory system dynamics related to balance. *Physical & Occupational Therapy In Geriatrics*, 10(2), 55-66. https://doi.org/10.1080/J148v10n02_04
- Royal Society of Chemistry. (2021). *Analysis of cave paintings*. <https://edu.rsc.org/resources/analysis-of-cave-paintings/1586.article?fbclid=IwAR3LsyfKwWNanFzuZwdBwcJegGDPKloexGP3Vs1QEihl0tKSIJT39RUJBU>
- Szubielska, M., Pasternak, K., Wójtowicz, M., and Szymannska, A. (2018). *Evaluation of art of visually impaired people by children and adults*. <https://www.researchgate.net/publication/330422916>
- Wiltshir, C. (2014). *Michael J. Parsons*. <https://prezi.com/vrtxmroeusao/michael-j-parsons/>