

ผลการใช้กิจกรรมศิลปะ MATA เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์
ในเด็กประณตศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

EFFECTS OF USING MATA ART ACTIVITIES ON PROMOTING THE AESTHETIC
EXPERIENCE OF VISUALLY IMPAIRED STUDENTS

Received: November 19, 2021

Revised: December 25, 2021

Accepted: February 8, 2022

จิราพร พนมสวย¹, อินทิรา พรหมพันธุ์² และ สริตา เจือศรีกุล³

Jiraporn Panomsuay¹, Intira Phrompan² and Sarita Juaseekoon³

¹นิสิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

³ดร. อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

^{1,2,3}Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok 10322 Thailand

¹Corresponding author, E-mail: 6280180427@student.chula.ac.th

ได้รับทุนอุดหนุนการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อเฉลิมฉลองวโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช
ทรงเจริญพระชนมายุครบ 72 พรรษา และทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

งานวิจัยเชิงทดลองนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมศิลปะ MATA เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ในเด็กประณตศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น กิจกรรมศิลปะ MATA มีองค์ประกอบสำคัญ คือ 1) พหุประสาทสัมผัส (M: Multiple Sensories) 2) วิธีการสอนเชิงสุนทรีย์ (A: Aesthetical Teaching) 3) สื่อ และวัสดุอุปกรณ์ที่มีผิวสัมผัส (Tactile Media) และ 4) การวัด และการประเมินผล (A: Assessment) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ เด็กประณตศึกษาตอนต้นที่มีความบกพร่องทางการเห็นจากโรงเรียนสอนตาบอดกรุงเทพ ที่มีอายุ 6-12 ปีจำนวน 13 คน ใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง โดยจำแนกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองใช้กิจกรรมในชั้นเรียนจำนวน 7 คน และกลุ่มทดลองใช้กิจกรรมออนไลน์จำนวน 6 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) กิจกรรมศิลปะ MATA จำนวน 4 กิจกรรม 2) รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ 3) แบบสัมภาษณ์เพื่อประเมินประสบการณ์สุนทรีย์หลังกิจกรรม ซึ่งอ้างอิงมาจากทฤษฎีสุนทรีย์ภาพของพาร์สัน และ 4) แบบสังเกตพฤติกรรมวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย และร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมศิลปะ MATA สามารถส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ในเด็กประณตศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นได้ เมื่อประเมินจากพัฒนาการทางสุนทรีย์ 5 ระดับพบว่าภาพรวมกลุ่มตัวอย่างเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ในระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการตามวัยของเด็กที่มองเห็นปกติ และเกิดประสบการณ์สุนทรีย์สูงสุดได้ถึงระดับ 3 การแสดงออก ทั้งนี้ผลการทดลองใช้กิจกรรมในชั้นเรียนและออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: กิจกรรมศิลปะ, เด็กประณตศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น, ประสบการณ์สุนทรีย์

ABSTRACT

The purpose of this experimental research is to study the effects of MATA art activities on promoting the aesthetic experience of visually impaired primary school students. MATA art activities have four major components: 1) M: multiple sensories, 2) A: aesthetical teaching, 3) T: tactile media, and 4) A: assessment. The sample consisted of 13 students, aged 6 to 12 years old, from The Bangkok School for the Blind. These students were selected by using purposive sampling method. The participants were separated into two groups, the first group of seven participants received on-site activities, whereas the second group of six participants received online activities. The research tools included: 1) four aesthetical MATA art activity plans; 2) a checklist of participants' past experiences prior to the activities; 3) an after-activity interview for evaluating students' aesthetic experience, which was developed on the basis of Parsons' aesthetic theory; and 4) students' behavior observation form. Content analysis, mean, and percentage were used to examine the data.

The findings revealed that MATA art activities can promote the aesthetic experience of visually impaired primary school children. The average of participants' aesthetic experience reached the second level, beauty and realism, which corresponded to the development of children with normal eyesight. The highest level of aesthetic experience was the third level, expressions. Moreover, the results of the on-site and online activities have no difference.

Keywords: Art Activities, Visually Impaired Students, Aesthetic Experience

ความเป็นมาของปัญหาการวิจัย

กิจกรรมศิลปะมีคุณค่าในการพัฒนามนุษย์ให้สมบูรณ์ ทั้งด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา กิจกรรมศิลปะไม่ได้จำเป็นต่อเด็กที่มองเห็นเท่านั้น แต่จำเป็นต่อเด็กที่บกพร่องทางการเห็นทั้งประเภทตาบอดสนิท และประเภทเห็นเลือนรางเช่นกัน นอกจากนี้กิจกรรมศิลปะยังช่วยในการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ ซึ่งหมายถึงประสบการณ์การรับรู้ทางความงาม (Carroll, 1961 as cited in ไชยเดช แก้วสง่า, 2556: 203) ที่เกิดจากการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้สุนทรีย์วัตถุที่มากกระตุ้น สอดคล้องกับการรับรู้ และความต้องการสร้างความพึงพอใจ เพลิดเพลิน และความงาม (บุญรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2561: 199-200) ประสบการณ์สุนทรีย์นี้ช่วยเติมเต็มให้เด็กเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ตามธรรมชาติของมนุษย์ ช่วยกระตุ้นให้เด็กแสดงอารมณ์ความรู้สึกจากภายใน ส่งเสริมทักษะทางสังคม รวมถึงส่งเสริมให้เห็นคุณค่าและมีรสนิยมทางศิลปะ (ไชยเดช แก้วสง่า, 2556: 4) การสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นจึงมีความสำคัญเช่นกัน

จากการสัมภาษณ์ครูศิลปะโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพฯ ในประเด็นด้านการจัดกิจกรรมศิลปะ พบว่าครูใช้หลักสูตรแกนกลางพุทธศักราช 2551 แต่ปรับวิธีการสอน สื่อ วัสดุอุปกรณ์ และวิธีการวัดประเมินผลให้สอดคล้องกับลักษณะความบกพร่องทางการเห็นของผู้เรียน ในวิชาศิลปะมีการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์

วารสารวิจัยและพัฒนาศึกษาพิเศษ

ทางอ้อมเป็นหลัก คือ ครูผู้สอนเป็นผู้บรรยายความงามของงานศิลปะที่เด็กสร้างสรรค์ให้เด็กฟัง (เจดศิศิลป์ สุขุมินท, (การสื่อสารส่วนบุคคล), 7 กุมภาพันธ์ 2563) แต่กระบวนการสำคัญในการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ที่ดีนั้นต้องใช้ประสบการณ์ตรง โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัส เข้าร่วมกิจกรรม จนแสดงความรู้สึกของตนเองออกมาด้วยตนเอง (กัจจร สุนพงษ์ศรี, 2559: 105-106)

จากการศึกษากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นทั้งในไทยและต่างประเทศพบว่ามีกรออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับพัฒนาการ ความต้องการพิเศษ และประสบการณ์เดิมของเด็ก โดยการเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่ที่จะได้รับในกิจกรรมที่จัดขึ้นกับประสบการณ์ที่เด็กมีอยู่ กระตุ้นเด็กโดยใช้สื่อที่มีผัสสัมผัสร่วมกับการใช้ประสาทสัมผัสอื่น ๆ เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น ความคิด และความรู้สึกออกมา และจัดกิจกรรมที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์อย่างต่อเนื่อง เช่น กิจกรรมศิลปะ 6 รูปแบบ ได้แก่ ' Relational art VDO Documentary art Activities art Performance art Community art และ Conceptual art ของ ยูพา มหามาตร (2559) โครงการ UOB Please Touch หรือโครงการกรุณาสัมผัส จากธนาคารยูโอบี (2562) โครงการพิพิธภัณฑ์ศิลปะสำหรับคนตาบอดของ Urist (2016) เป็นต้น

จากที่มาและความสำคัญที่ได้ศึกษามาพบว่าการส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นนั้นสามารถทำได้ผ่านกิจกรรมศิลปะ และในบริบทห้องเรียนศิลปะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในประเทศไทยควรได้รับการส่งเสริมให้เด็กได้เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ผ่านประสบการณ์ตรงมากขึ้น ผู้วิจัยจึงทำการวิจัยเรื่องผลการใช้กิจกรรมศิลปะ MATA เพราะเป็นกิจกรรมที่มีการใช้ประสาทสัมผัสที่เหลืออยู่ของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในการรับรู้สุนทรีย์วัตถุที่มากระตุ้นจากกระบวนการในกิจกรรมศิลปะ จนเด็กได้รับประสบการณ์ตรง และเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ที่สังเกตได้ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ในเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยมีมุ่งหมายให้เป็นประโยชน์ในการส่งเสริมเด็กกลุ่มนี้ให้ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มความสามารถ ตลอดจนเป็นแนวทางให้ครูศิลปะที่สอนเด็กที่บกพร่องทางการเห็นนำไปใช้ในการพัฒนาการสอนศิลปะต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมศิลปะ MATA ในการส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ในเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

ขอบเขตการวิจัย

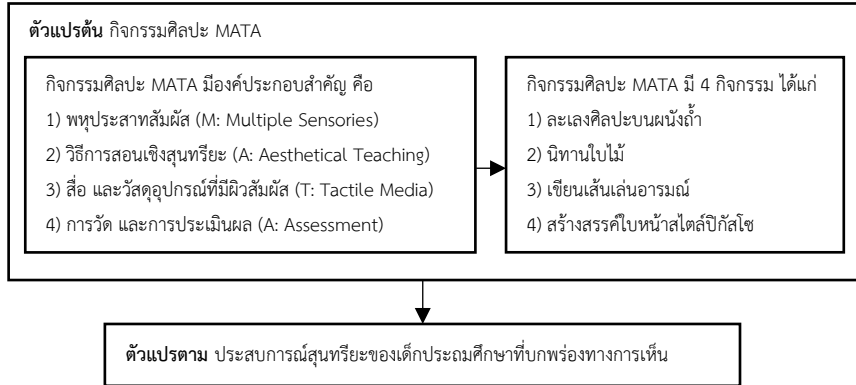
ตัวแปรต้น กิจกรรมศิลปะ MATA (กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น)

ตัวแปรตาม ประสบการณ์สุนทรีย์ของเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะ MATA ทั้งแบบออนไซต์ และออนไลน์ โดยมีเป้าหมายประสบการณ์สุนทรีย์ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงอายุ 10 ปี ตามทฤษฎีสุนทรีย์ภาพของพาร์สัน (Parsons, 1987 as cited in

วารสารวิจัยและพัฒนาศึกษาพิเศษ

Wiltshir, 2014) เนื่องจากเป็นระดับกึ่งกลางของพัฒนาการระหว่างระดับที่ 1 ความชื่นชอบ (5 ปี) และระดับที่ 3 การแสดงออก (11-13 ปี) จากการเกิดประสบการณ์สุนทรียะทั้ง 5 ระดับ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง โดยศึกษาผลการใช้กิจกรรมศิลปะ MATA เพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะในเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากร เด็กประถมศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ ที่ตาบอดสนิท และเห็นเลือนราง ช่วงอายุ 6-12 ปี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกเด็กประถมศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ ที่ตาบอดสนิท และเห็นเลือนราง ช่วงอายุ 6-12 ปี จำนวน 13 คน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 จำนวน 7 คน มาศึกษาผลการนำกิจกรรมศิลปะ MATA ไปใช้แบบออนไซต์ กลุ่มที่ 2 จำนวน 6 คน มาศึกษาผลการนำกิจกรรมศิลปะ MATA ไปใช้แบบออนไลน์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) กิจกรรมศิลปะ MATA จำนวน 4 กิจกรรม
- 2) รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ MATA
- 3) แบบสัมภาษณ์เพื่อประเมินประสบการณ์สุนทรียะหลังกิจกรรม โดยพัฒนาให้สอดคล้องกับข้อคำถามเชิงสุนทรียะของพาร์สัน
- 4) แบบสังเกตพฤติกรรม

วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษาพิเศษ

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

1) ศึกษาและวิเคราะห์ แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่จะนำไปใช้ และประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ซึ่งสอดคล้องพัฒนาการกับพัฒนาการของเด็กวัย 10 ปีตามทฤษฎีสุนทรียภาพของพาร์สันซึ่งเป็นเป้าหมายที่ต้องการจะให้เด็กเกิดได้สมวัย

2) สร้างแบบสัมภาษณ์การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น ซึ่งเป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง จากนั้นนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้แก่ ด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในระบบโรงเรียน และด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นนอกระบบโรงเรียน โดยแต่ละท่านมีประสบการณ์ทำงานในด้านนั้นไม่ต่ำกว่า 5 ปี ผลตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ (IOC เฉลี่ย = 1)

3) นำแบบสัมภาษณ์ข้างต้นไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านละ 3 ท่าน รวมทั้งหมด 9 ท่าน ได้แก่ ด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นในระบบโรงเรียน และด้านการจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นนอกระบบโรงเรียน

4) นำผลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ มาทำตารางวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสรุปคำสำคัญที่ตรงกัน จากนั้นนำไปสังเคราะห์เป็นหลักการ MATA

5) สร้างเครื่องมือวิจัย และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน โดยผลการตรวจคุณภาพมีดังนี้

5.1) กิจกรรมศิลปะ MATA จำนวน 4 กิจกรรม (IOC เฉลี่ย= 1 ยอมรับได้)

5.2) รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ MATA (IOC เฉลี่ย= 1 ยอมรับได้)

5.3) แบบสัมภาษณ์เพื่อประเมินประสบการณ์สุนทรียะหลังกิจกรรม ระดับที่ยอมรับได้ (IOC เฉลี่ย= 0.9 ยอมรับได้)

5.4) แบบสังเกตพฤติกรรม (IOC เฉลี่ย= 1 ยอมรับได้)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือวิจัยทั้ง 4 ชิ้น รอบแรกกับกลุ่มที่ 1 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลในช่วงที่โรงเรียนสามารถเปิดทำการแบบออนไซต์ที่โรงเรียนได้ ส่วนรอบสองกับกลุ่มที่ 2 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ซึ่งโรงเรียนประกาศให้เด็กเรียนแบบออนไลน์

1) ผู้วิจัยใช้รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ MATA จำนวน 1 ครั้งก่อนทำกิจกรรมที่ 1 ทั้งแบบออนไซต์และออนไลน์ ใช้เวลา 10 นาที

วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษาพิเศษ

- 2) ผู้วิจัยใช้กิจกรรมศิลปะ MATA จำนวน 4 กิจกรรม กับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น แบบออนไลน์กิจกรรมละ 1 ครั้ง และแบบออนไลน์กิจกรรมละ 1 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที
- 3) ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรมศิลปะ MATA สัมภาษณ์เด็กที่บกพร่องทางการเห็นที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมฯ เพื่อสรุปข้อมูลประสบการณ์สุนทรียะที่เกิดขึ้น โดยสัมภาษณ์ทุกครั้งหลังจากทำกิจกรรมทั้งแบบออนไลน์และแบบออนไลน์แต่ละกิจกรรมเสร็จ ใช้เวลาครั้งละ 20 นาที
- 4) ผู้วิจัยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะ MATA โดยบันทึกพฤติกรรมจากวิดีโอที่บันทึกภาพขณะทำกิจกรรมฯ โดยบันทึกทุกครั้งหลังจากที่ทำกิจกรรมทั้งแบบออนไลน์และแบบออนไลน์แต่ละกิจกรรมเสร็จ

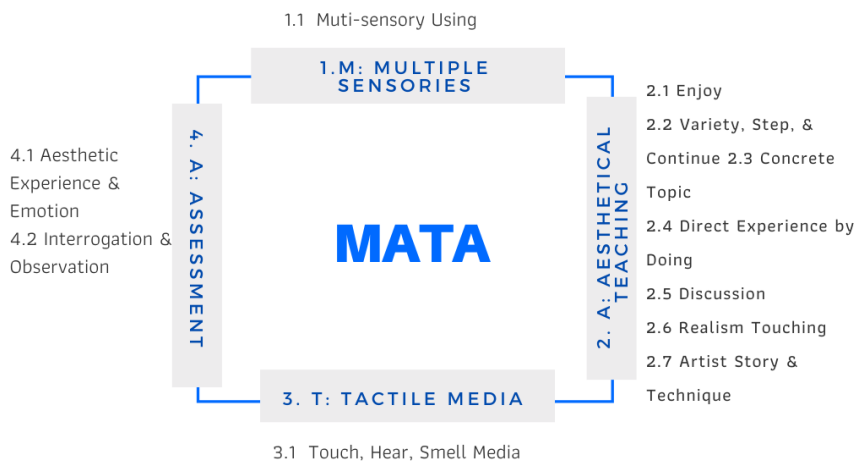
การวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) รายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ MATA วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย และร้อยละ
- 2) แบบสังเกตพฤติกรรม ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา
- 3) แบบสัมภาษณ์เพื่อประเมินประสบการณ์สุนทรียะหลังกิจกรรม ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย

แนวทางการพัฒนากิจกรรมและกิจกรรมศิลปะ MATA

ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาทำตารางวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสรุปคำสำคัญที่ตรงกัน จากนั้นนำไปสังเคราะห์เป็น MATA ซึ่งนำเสนอเป็นแผนภาพและมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 2 แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น (MATA)

วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษาพิเศษ

MATA

1. M: Multiple Sensories พหุประสาทสัมผัส

1.1 Sensory Using เด็กได้ใช้พหุประสาทสัมผัส โดยเน้นการสัมผัส การฟังเสียง การดมกลิ่น และ การเห็นที่เหลื่ออยู่

2. A: Aesthetical Teaching วิธีสอนเชิงสุนทรีย์

2.1 Enjoy เน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ไปในทิศทางบวก และหลีกเลี่ยง ความรู้สึกลบ

2.2 Variety, Step, & Continue จัดกิจกรรมที่หลากหลายมากกว่า 1 กิจกรรม มีความเป็น ขั้นตอน โดยจัดอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอต่อเนืองทุกสัปดาห์

2.3 Concrete Topic ใช้โจทย์ในการจัดกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม เป็นเรื่องเข้าใจได้ง่าย สามารถ สัมผัสได้หรือเป็นเรื่องที่พบเจอ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2.4 Direct Experience by Doing สร้างประสบการณ์ทางตรงโดยให้ลงมือปฏิบัติจริง โดยครูมี การเชื่อมโยงพื้นฐานและประสบการณ์เดิมที่เด็กมี กับประสบการณ์ใหม่ในกิจกรรมที่กำลังจัดขึ้น

2.5 Discussion ออกแบบกิจกรรมโดยเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น พูดคุยเกี่ยวกับงาน ศิลปะ และแสดงความรู้สึกของตนเอง

2.6 Realism Touching การจัดกระบวนการสอนให้เด็กรับรู้ความเหมือนจริงได้จากการ เทียบเคียงกับวัตถุหรือสิ่งที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนโดยการสัมผัสของจริง พาไปสถานที่จริง หรือเปรียบเทียบ ยกตัวอย่าง

2.7 Artist Story & Technique การอธิบายเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงประวัติ และชื่อเสียงของศิลปิน

3. T: Tactile Media ด้านสื่อ และวัสดุอุปกรณ์ที่มีผิวสัมผัส

3.1 Touch, Hear, Smell Media การใช้สื่อที่เน้นการสัมผัส การดมกลิ่น และการฟังเสียง รวมกันแล้วไม่เกิน 10 ชิ้นต่อกิจกรรม

4. A: Assessment ด้านการวัดและประเมินผล

4.1 Aesthetic Experience & Emotion การประเมินผลจากประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ อารมณ์ ร่วม หลีกเลี่ยงการประเมินผลจากคุณภาพของชิ้นงาน

4.2 Interrogation & Observation การประเมินผลโดยใช้การสอบถาม และสังเกตตลอด กิจกรรม

วารสารวิจัยและพัฒนาศึกษาพิเศษ

ตารางที่ 1 กิจกรรมศิลปะ MATA

| กิจกรรมศิลปะ MATA | หลักการ MATA ที่นำมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมศิลปะ (M: Multiple-Sensory, A: Aesthetical Teaching, T: Tactile Material, A: Assessment) |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. ละเลงศิลปะบนผนังถ้ำ (กิจกรรมกลุ่ม)</p>  | <p>M: การใช้ประสาทสัมผัส การสัมผัส การได้ยิน การดมกลิ่น และการมองเห็นที่เหลืออยู่(สำหรับเด็กเห็นเลือนราง)</p> <p>A: การแสดงบทบาทสมมติให้เด็กได้ลอดใต้ถ้ำจำลอง(ลอดใต้โต๊ะเรียนเป็นทางยาว) โดยมีกาเปิดเพลงสมัยก่อนประวัติศาสตร์ตลอดการทำกิจกรรม การเล่าเรื่องราวประวัติของศิลปะในผนังถ้ำสมัยก่อนประวัติศาสตร์ เรื่องของมนุษย์ผู้สร้างสรรค์(ศิลปิน) เรียนรู้เทคนิคสแตมป์ฝ่ามือโดยการได้ลงมือทำ เด็กเล่าเรื่องราวของศิลปะบนผนังถ้ำที่ได้ทำร่วมกัน</p> <p>T: การใช้ผนังถ้ำจำลองที่ขรุขระเป็นพื้นที่ในการทำสแตมป์ ใช้สีน้ำ(ปลอดภัยสำหรับเด็ก) พู่กัน และแปรงสีฟัน</p> <p>A: การประเมินผลใช้การสังเกต และการสอบถามตลอดกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรมการใช้ประสาทสัมผัส การสัมผัส การได้ยิน การดมกลิ่น และการมองเห็นที่เหลืออยู่(สำหรับเด็กเห็นเลือนราง)</p> |
| <p>2. นิทานใบไม้ (กิจกรรมกลุ่ม)</p>  | <p>M: การใช้ประสาทสัมผัส การสัมผัส การได้ยิน การดมกลิ่น และการมองเห็นที่เหลืออยู่(สำหรับเด็กเห็นเลือนราง)</p> <p>A: การสร้างประสบการณ์ตรงด้วยการไปสำรวจและเลือกสรรใบไม้ กิ่งไม้ ดอกไม้ในสวนพฤกษศาสตร์ จากนั้นนำมาสร้างสรรค์งานปะติดเป็นตัวละครนิทานใบไม้ เด็กได้นำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนกันสัมผัส และนำมาแต่งนิทานร่วมกัน</p> <p>T: การใช้ใบไม้ กิ่งไม้ ดอกไม้ (ตามที่เด็กเลือกมา) กาวเอนกประสงค์ กรรไกรปลายมน</p> <p>A: การประเมินผลใช้การสังเกต และการสอบถามตลอดกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรมการใช้ประสาทสัมผัส การสัมผัส การได้ยิน การดมกลิ่น และการมองเห็นที่เหลืออยู่(สำหรับเด็กเห็นเลือนราง)</p> |
| <p>3. เขียนเส้นเล่นอารมณ์ (กิจกรรมเดี่ยว)</p>  | <p>M: การใช้ประสาทสัมผัส การสัมผัส การได้ยิน และการมองเห็นที่เหลืออยู่(สำหรับเด็กเห็นเลือนราง)</p> <p>A: การสร้างความรู้เรื่องลักษณะของเส้นโดยใช้สีเส้นนู่นเรื่องเส้นลักษณะต่าง ๆ ที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกในงานศิลปะ จากนั้นใช้ดนตรีไม่มีเนื้อร้องที่ให้อารมณ์ ฮึกเหิมกล้าหาญ เศร้าหดหู่ ผ่อนคลายสบายใจ และสนุกสนาน ในการกระตุ้นการแสดงออกทางอารมณ์ของเด็กโดยนักเรียนเขียนเส้นตามอารมณ์ที่ตนเองรู้สึกอย่างอิสระผ่านวัสดุอุปกรณ์ที่นักเรียนเลือก</p> <p>T: การใช้สีเส้นนู่นเรื่องเส้นลักษณะต่าง ๆ เช่น เส้นตรง เส้นหยัก เส้นขดหอย ฯลฯ และจัดอุปกรณ์ตามที่นักเรียนเลือกซึ่งมี 3 แบบ ได้แก่ แบบที่ 1 กระดาษ สีเทียน แบบที่ 2 กระดาษม้วนลวด กระดาษ และดินสอหรือปากกา แบบที่ 3 ชุดอุปกรณ์เส้นเส้น ไหมพรม และกรรไกร</p> <p>A: การประเมินผลใช้การสังเกต และการสอบถามตลอดกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรมการใช้ประสาทสัมผัส การสัมผัส การได้ยิน การดมกลิ่น และการมองเห็นที่เหลืออยู่(สำหรับเด็กเห็นเลือนราง)</p> |
| <p>4. สร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ (กิจกรรมเดี่ยว)</p>  | <p>M: การใช้ประสาทสัมผัส การสัมผัส การได้ยิน และการมองเห็นที่เหลืออยู่(สำหรับเด็กเห็นเลือนราง)</p> <p>A: การเล่าประวัติศิลปินลัทธิคิวบิสม์ที่มีชื่อเสียงระดับโลก เทคนิค และสไตล์การสร้างสรรค์ผลงานให้เด็กฟัง จากนั้นสัมผัส/ชมตัวอย่างผลงาน เด็กแลกเปลี่ยนลักษณะของผลงานที่สัมผัสได้ ครูสอนเด็กสร้างสรรค์ผลงานใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ จากนั้นนำเสนอ และแลกเปลี่ยนผลงานที่ได้ลงมือทำ</p> <p>T: การใช้ตัวอย่างผลงานที่ครูปั้นเป็นประติมากรรมนูนต่ำใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ การใช้สื่อสอนการปั้นส่วนประกอบของใบหน้าการใช้ดินน้ำมัน และดินสอสำหรับสร้างพื้นผิว</p> <p>A: การประเมินผลใช้การสังเกต และการสอบถามตลอดกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรมการใช้ประสาทสัมผัส การสัมผัส การได้ยิน การดมกลิ่น และการมองเห็นที่เหลืออยู่(สำหรับเด็กเห็นเลือนราง)</p> |

1. การทดลองใช้กิจกรรมศิลปะ MATA

1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่ม

ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดกิจกรรมแบบออนไซต์ จำนวน 7 คน เป็นเพศชาย 3 คน เป็นเพศหญิง 4 คน มีอายุมีอายุตั้งแต่ 7-11 ปี เฉลี่ยมีอายุ 9 ปี อยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีเด็กเห็นเลือนรางจำนวน 5 คน เด็กตาบอดสนิทจำนวน 2 คน มี 9 คนมีความบกพร่องทางการเห็นแต่กำเนิด และ 1 คนเกิดความบกพร่องทางการเห็นภายหลัง

ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดกิจกรรมแบบออนไลน์ จำนวน 6 คน เป็นเพศชาย 5 คน เป็นเพศหญิง 1 คน มีอายุมีอายุตั้งแต่ 8-12 ปี เฉลี่ยมีอายุ 9.5 ปี อยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีเด็กเห็นเลือนรางจำนวน 1 คน ตาบอดสนิทจำนวน 5 คน และทุกคนมีความบกพร่องทางการเห็นแต่กำเนิด

1.2 ข้อมูลจากรายการตรวจสอบประสบการณ์เดิมก่อนการทำกิจกรรมศิลปะ MATA

จากการจัดกิจกรรมแบบออนไซต์ เด็กทุกคนรู้จักหรือเคยมีประสบการณ์ต่อถ้า สมัยก่อน ประวัติศาสตร์ ไปไม้ การแต่งงาน นิน ลีเทียน ดนตรีไม่มีเนื้อร้อง และใบหน้า คิดเป็น 100% ของจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด มี และรู้จักศิลปินปิกัสโซ 28.6%

จากการจัดกิจกรรมแบบออนไลน์ เด็กทุกคนรู้จักหรือเคยมีประสบการณ์ต่อถ้า ไปไม้ การแต่งงาน นิน ลีเทียน ดนตรีไม่มีเนื้อร้อง และใบหน้า คิดเป็น 100% ของจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด มี และไม่รู้จักหรือไม่เคยมีประสบการณ์ต่อสมัยก่อนประวัติศาสตร์ และศิลปินปิกัสโซ 100% ของจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

1.3 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะ MATA แบบออนไซต์และออนไลน์



ภาพที่ 3 เด็กกำลังทำกิจกรรม MATA แบบออนไซต์

หลังจากที่นำกิจกรรมศิลปะ MATA ไปใช้แบบออนไซต์พบว่า พฤติกรรมที่แสดงออกว่าเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ คือ หัวเราะ ยิ้ม เคาะโต๊ะไปตามจังหวะเพลง และมีการแสดงออกทางคำพูดที่สำคัญที่บ่งชี้ว่าเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ขึ้นต่าง ๆ ได้ ดังนี้ *ระดับที่ 1 ความชื่นชอบ* ตัวอย่างของคำพูดที่พบได้ เช่น “ชอบตัวละครตัวนี้ เพราะมันมีสีเขียว สีที่หนูชอบ” *ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง* ตัวอย่างคำพูดที่พบ เช่น “ชอบนกตัวนี้ เพราะมีสีเขียว มีขนนุ่มมาก เหมือนขนนกจริง ๆ” *ระดับที่ 3 การแสดงออก* ตัวอย่างคำพูดที่พบ เช่น “ฟังดนตรีและเขียนเส้นแล้วรู้สึกผ่อนคลาย นึกถึงตอนไปทะเล เหมือนนั่งอยู่ริมทะเล”

หลังจากที่นำกิจกรรมศิลปะ MATA ไปใช้แบบออนไลน์ พบว่า พฤติกรรมที่แสดงออกว่าเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ คือ หัวเราะ ยิ้ม โยกหัวไปตามจังหวะเพลง และมีการแสดงออกทางคำพูดที่สำคัญที่บ่งชี้ว่าเกิด

วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษาพิเศษ

ประสบการณ์สุนทรียะชั้นต่าง ๆ ได้ ดังนี้ ระดับที่ 1 ความชื่นชอบ ตัวอย่างของคำพูดที่พบได้ “ถ้านี้เป็นถ้าผีเสื้อ เป็นถ้าที่สวยงาม เพราะมีหลายสี สีสันสดใส” ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง ตัวอย่างคำพูดที่พบ เช่น “ปลาตัวนี้น่าสนใจเพราะเป็นปลาแมงคัพซึ บันเหมือนปลาแมงคัพซึซึ่งเป็นปลาตัวสั้น หัวใหญ่มากเอาไว้หากินเหยื่อ มีหางเล็ก” ระดับที่ 3 การแสดงออก ตัวอย่างคำพูดที่พบ เช่น “ใบหน้าผู้ชายคนนี้น่ากลัวอย่างมีความสุข เมื่อผมสัมผัสแล้วผมก็มีความสุข”



1. ละเลงศิลปะบนผนังถ้า (ระดับ 2 ความงามและเหมือนจริง)



2. นิทานใบไม้ (ระดับ 2 ความงามและเหมือนจริง)



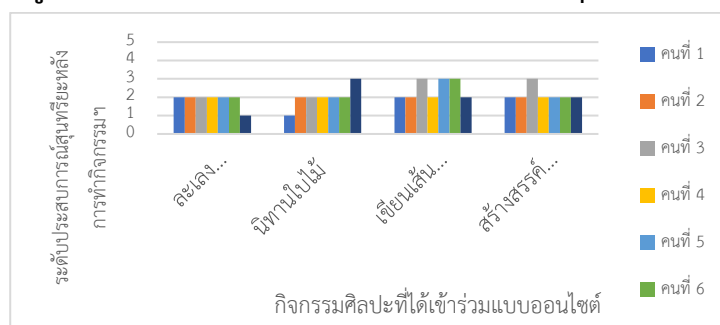
3. เขียนเส้นเล่นอารมณ์ (ระดับ 3 การแสดงออก)



4. สร้างสรรค์ใบหน้าสไตล์ปิกัสโซ (ระดับ 2 ความงามและเหมือนจริง)

ภาพที่ 4 เด็กกำลังทำกิจกรรมศิลปะ MATA แบบออนไลน์

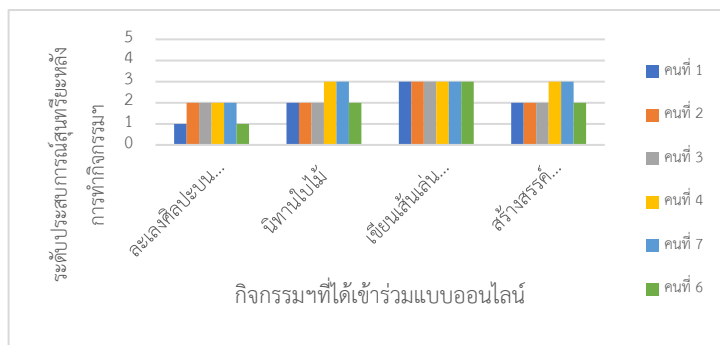
1.4 ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์เพื่อประเมินประสบการณ์สุนทรียะหลังกิจกรรม



ภาพที่ 5 ระดับประสบการณ์สุนทรียะของเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะ MATA แบบออนไลน์

จากภาพแผนภูมิที่ 5 สรุปได้ว่า กิจกรรมที่ 1 เด็กมีระดับประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 2 จำนวน 4 คน และระดับที่ 1 จำนวน 2 คน กิจกรรมที่ 2 เด็กมีระดับประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 3 จำนวน 2 คน และระดับที่ 2 จำนวน 4 คน กิจกรรมที่ 3 เด็กมีระดับประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 3 จำนวน 6 และกิจกรรมที่ 4 มีระดับประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 3 จำนวน 2 คน และระดับที่ 2 จำนวน 4 คน ระดับประสบการณ์สุนทรียะชั้นที่สูงที่สุดที่เด็กที่ตาบอดสนิทและเห็นเลือนราง ทำได้คือ ระดับที่ 3 การแสดงออก จากทั้งหมด 5 ระดับ

วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษาพิเศษ



ภาพที่ 6 ระดับประสบการณ์สุนทรียะของเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะ MATA แบบออนไลน์

จากภาพแผนภูมิที่ 6 สรุปได้ว่า กิจกรรมที่ 1 เด็กมีระดับประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 2 จำนวน 4 คน และระดับที่ 1 จำนวน 2 คน กิจกรรมที่ 2 เด็กมีระดับประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 3 จำนวน 2 คน และระดับที่ 2 จำนวน 4 คน กิจกรรมที่ 3 เด็กมีระดับประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 3 จำนวน 6 และกิจกรรมที่ 4 มีระดับประสบการณ์สุนทรียะระดับที่ 3 จำนวน 2 คน และระดับที่ 2 จำนวน 4 คน ระดับประสบการณ์สุนทรียะขั้นที่สูงสุดที่เด็กที่ตามอดสนิทและเห็นเลือนราง ทำได้คือ ระดับที่ 3 การแสดงออก จากทั้งหมด 5 ระดับ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

เมื่อนำกิจกรรมศิลปะ MATA ไปใช้กับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นทั้งแบบออนไลน์ และออนไลน์ พบว่า เด็กทั้งสองกลุ่มสามารถเกิดประสบการณ์สุนทรียะได้สมวัย คือ ระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง อีกทั้งสามารถเกิดประสบการณ์ระดับสูงสุดที่สามารถทำได้ระดับที่ 3 การแสดงออก จากทั้งหมด 5 ระดับ จึงเป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้ได้จริง สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

พฤติกรรมที่เกิดประสบการณ์สุนทรียะที่สังเกตได้อย่างชัดเจนทั้งในกลุ่มเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่ม แสดงออกมาไปในทิศทางเดียวกัน ได้แก่ การแสดงออกทางสีหน้า การหัวเราะ และการแสดงออกทางร่างกาย เช่น สายหัวไปตามจังหวะเพลง ทำหน้าเคลิ้ม(หลับตาพริ้มและอมยิ้มสายหัวเล็กน้อย) เป็นต้น สอดคล้องกับ Markovic (2012) ที่กล่าวว่าเมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสุนทรียวัตถุจะเกิดการรับรู้ เข้าสู่กระบวนการทางปัญญาและเกิดประสบการณ์สุนทรียะ ซึ่งสามารถสังเกตได้จากการแสดงออกทางกระทำที่สามารถสังเกตได้ เช่น การหัวเราะ น้ำตาไหล การเคลื่อนไหวทางร่างกาย การปรบมือหรือการโห่ร้อง คำพูดชื่นชมหรือบ่น เป็นต้น (Menninghaus, 2019) เนื่องจากกิจกรรมมีการเน้นใช้ผลงานศิลปะเป็นตัวกระตุ้นพหุประสาทสัมผัส รวมถึงมีการเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกของตนเองออกมาได้อย่างอิสระทั้งทางร่างกาย และการพูดคุยแลกเปลี่ยนกันกับเพื่อนร่วมชั้น นอกจากนี้กระบวนการใช้พหุประสาทสัมผัส ไม่ว่าจะเป็นการมองเห็นที่เหลืออยู่ การฟังเสียง การสัมผัส และการดมกลิ่น ยังเป็นส่วนช่วยในการรับรู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมศิลปะต่าง ๆ และการแสดงออกอย่างอิสระ ซึ่งสอดคล้องกับ โครงการยุพา มหาตม (2559) เช่น โครงการวาดเส้นกับดนตรี: Conceptual art โครงการปั้นดินจากหัวใจ: Activities art เป็นต้น นอกจากนี้ การมองเห็นที่เหลืออยู่ในเด็กที่เห็นเลือนรางยังช่วยสำรวจ และตอบสนองต่อสิ่งรอบตัว เกิดความเชื่อมโยงความรู้และความคิดสร้างสรรค์เข้าด้วยกัน (ยุพา มหาตม, 2559: 91)

วารสารวิจัยและพัฒนาศึกษาพิเศษ

ประสบการณ์สุนทรียะเฉลี่ยตลอดการทำกิจกรรมศิลปะ MATA (หมายถึง การนำระดับประสบการณ์สุนทรียะของเด็กแต่ละคนหลังการทำกิจกรรมมาคิดเป็นระดับประสบการณ์สุนทรียะเฉลี่ยของแต่ละกิจกรรม จากนั้นนำระดับประสบการณ์สุนทรียะเฉลี่ยของแต่ละกิจกรรมมาคิดเป็นระดับประสบการณ์สุนทรียะเฉลี่ยของทั้ง 4 กิจกรรม) เมื่อนำค่าเฉลี่ยของประสบการณ์สุนทรียะของเด็กหลังการทำกิจกรรมศิลปะทั้งกลุ่มออนไลน์และออนไลน์มาตีความพบว่าประสบการณ์สุนทรียะของเด็กทั้งสองกลุ่มมีความสอดคล้องกัน ซึ่งเฉลี่ยอยู่ในระดับที่ 2 ความงามและเหมือนจริง เนื่องจากกระบวนการของกิจกรรม MATA มีการส่งเสริมการรับรู้ความจริงในเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีตและสิ่งรอบตัว ได้แก่ ศิลปะในผนังกำแพง ไม้ เส้นลักษณะต่าง ๆ และใบหน้า อีกทั้งส่งเสริมเรื่องเทคนิคทางศิลปะของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานผ่านประสบการณ์ตรงโดยการมีส่วนร่วมให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงทำให้เข้าใจเทคนิคและความเหมาะสมในการสร้างงานศิลปะของศิลปินมากขึ้น ระดับประสบการณ์สุนทรียะที่เกิดขึ้นสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ที่สามารถรับรู้รูปร่างรูปทรง หรือวัตถุได้คล้ายคลึงกับเด็กสายตาทกติจากการใช้การได้ยินและการสัมผัสเป็นหลัก (Bigelow, 1986 as cited in Shea & Bauer, 1997) รวมถึงเด็กที่บกพร่องทางการเห็นไม่ได้มีสติปัญญาช้ากว่าเด็กปกติ (ในกรณีไม่พิการซ้อน) เพียงแต่ครูต้องใช้สื่อที่เหมาะสมกับลักษณะของความบกพร่องทางการเห็นและอธิบายเพิ่มเติม (Orr & Rogers, 2002 as cited in Algozzine & Ysseldyke, 2006) อีกทั้งในการเรียนการสอนเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นในโรงเรียนครูจะให้เด็กสัมผัสสื่อของจริง(เจดาศิลป์ สุขุมินท, (การสื่อสารส่วนบุคคล), 7 กุมภาพันธ์ 2563) เด็กจึงค่อนข้างยึดติดกับความเหมือนจริง และประสบการณ์สุนทรียะขั้นสูงสุดที่นักเรียนสามารถทำได้คือ ระดับที่ 3 การแสดงออก เนื่องจากกิจกรรมมีกระบวนการที่กระตุ้นให้เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ มีโจทย์ปลายเปิดที่ช่วยจุดประกายให้เด็กได้ถ่ายทอดและรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของตนเองและเพื่อนร่วมชั้น สอดคล้องกับพัฒนาการของทฤษฎีสุนทรียะภาพของพาร์สัน ซึ่งในขั้นนี้เด็กจะเน้นการแสดงออกทางอารมณ์ ความคิด ความรู้สึกโดยไม่ยึดติดกับความเหมือนจริง (Parsons, M., Johnston, M., Durham, R., 1978, 83-104) นอกจากนี้จากการทำกิจกรรมทั้งออนไลน์และออนไลน์เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ผู้วิจัยมีการปรับกระบวนการ เวลา สื่อ และวัสดุอุปกรณ์ให้สอดคล้องกับบริบทในชั้นเรียนจริง โดยยังคงปรับใช้แนวทางการพัฒนา กิจกรรม MATA ทั้ง 4 หลักไว้ในทุกกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการวิจัย

ควรออกแบบโจทย์ หรือรูปแบบของกิจกรรมให้สามารถสร้างผลงานได้อย่างอิสระ ไม่มีแบบที่ยึดติดกับความเหมือนจริง เพื่อส่งเสริมให้เด็กที่บกพร่องทางการเห็นได้เกิดประสบการณ์สุนทรียะในระดับที่สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นโดยใช้ดนตรี เป็นสื่อหลักในการสร้างประสบการณ์สุนทรียะ

บรรณานุกรม

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2559). *สุนทรียศาสตร์: หลักปรัชญา ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์*. (พิมพ์ครั้งที่ 3).

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เจดศิลป์ สุขุมินท. ครูศิลปะ โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ. (7 กุมภาพันธ์ 2563). สัมภาษณ์.

ไชยเดช แก้วสง่า. (2556). เข้าใจสุนทรียศาสตร์ เข้าถึงคุณค่าความงามศิลปะ. *วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา*, 7(3), 1-8.

ธนาคารยูโอบี. (2562). *ศิลปะจากผู้พิการทางสายตา สร้างคุณค่าส่งต่อเพื่อสังคม*.

<https://www.uob.co.th/investor/news/press-news/2019/news-18Mar2019.page>

ธีรเนตร วิโรจน์สกุล. (2557). *กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปุ่นรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2561). จิตวิทยาศิลปะ: สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์. (พิมพ์ครั้งที่ 2). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ยุพา มหามาตร. (2559). จากความมืดมนสู่แสงสว่างในมือเรา: การสร้างกระบวนการทางศิลปะกับจิตวิทยาเพื่อกระตุ้นและสนับสนุนการแสดงออกอย่างอิสระของเด็กผู้พิการทางสายตา. *วารสารวิจัยศิลปะ*, 7(2), 49-116.

สัญญาชัย สันติเวช และคณะ. (2559). *การออกแบบสื่อเพื่อการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนตาบอดระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย*. https://home.kku.ac.th/tnitiwadee/download/Sanchai_Santiwes_RDG5740011.pdf

อรอนงค์ ฤทธิ์ฤทัย, สัญญาชัย สันติเวช, นิธิวดี ทองป่อง. (2562). จิตรกรรม: ความงามในโลกที่มองไม่เห็น. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 42(3), 9-22.

Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68-72.

Algozzine, B., & Ysseldyke, J. (2006). *Teaching Students With Sensory Disabilities: A Practical Guide for Every Teacher* (1 ed.). Corwin Press.

Anderson, C. (2019). *10 Accessible Art and Museum Experiences for People who are Blind or have Low Vision*. <https://www.bemyeyes.com/blog/10-accessible-art-and-museum-experiences>

Asakawa, S., et al. . (2019). An Independent and Interactive Museum Experience for Blind People. *WA4'1*. <https://doi.org/10.1145/3315002.33175579>

Macular Society. (2017). *Tips for teaching Art to visually impaired students* <https://www.macularsociety.org/sites/default/files/resource/Macular%20Society%20tips%20for%20teaching%20Art%20to%20visually%20impaired%20students.pdf>

Markovic, S. (2012). Component of aesthetic experience: aesthetic fascination, aesthetic appraisal, and aesthetic emotion. *i-Perception*, 3, 1-7.

- Martillano, D. (2019). *The Perceived Aesthetic Experience in the Context of Tactile Art among Visually Impaired Individuals in The Philippines*.
<https://rsucon.rsu.ac.th/files/proceedings/inter2019/IN19-118.pdf>
- Menninghaus, W., et al. . (2019). What are aesthetic emotions? . *Psychological Review*, 126(2), 171-195. <https://doi.org/10.1037/rev0000135>
- Parsons, M., Johnston, M., Durham, R. (1978). Development Stages in Children's Aesthetic Responses. *The Journal of Aesthetic Education*, 12(1), 83-104.
- Pivac, D., Runjic, T., Prcic, A. . (2017). The Art Experience of a Blind People. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istrazivanja*, 53, 127-140.
- Shea, T., & Bauer, M. (1997). *An introduction to special education : a social systems perspective* (2 ed.). Times Mirror Higher Education Group, Inc.
- Urist, J. (2016). *A New Way to See Art: Museum programs for the blind challenge notions of how people connect with great works*.
<https://www.theatlantic.com/health/archive/2016/06/multisensory-art/486200/>
- Wiltshir, C. (2014). *Michael J. Parsons*. <https://prezi.com/vrtxmroesusao/michael-j-parsons/>