

การพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์



นางสาวณิชชาบูล ลำพูน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF ART ACTIVITIES PROGRAM WITH TEAM-
BASED LEARNING TO ENCOURAGE THE SELF-ESTEEM OF CHILDREN IN FOSTER CARE



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education Program in Art Education

Department of Art Music and Dance Education

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2017

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทิมเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชน
ในสถานสงเคราะห์

โดย

นางสาวณิชชาบูล ลำพูน

สาขาวิชา

ศิลปศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ขนบพร แสงวณิช

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

.....คณบดีคณะครุศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ขนบพร แสงวณิช)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ณิชาบูล ลำพูน : การพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ (DEVELOPMENT OF ART ACTIVITIES PROGRAM WITH TEAM-BASED LEARNING TO ENCOURAGE THE SELF-ESTEEM OF CHILDREN IN FOSTER CARE) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผศ. ดร. ชนบพร แสงวณิช, 232 หน้า.

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ 2. ศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง คือ เด็กหญิงอายุในช่วง 11-15 ปี ในบ้านอุปถัมภ์ มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก จำนวน 16 คน ทำการทดลองสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน ประกอบด้วยแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แผนการจัดกิจกรรม แบบประเมินความรู้ แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของทีม แบบประเมินตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม 2) แบบประเมินความพึงพอใจ 3) แบบสอบถามความคิดเห็น 4) แบบสัมภาษณ์ผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ลักษณะโปรแกรมเน้นการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านการศึกษาความรู้และทักษะการทำงานศิลปะ โดยใช้กลยุทธ์ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความสำคัญ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านความสามารถ ซึ่งแบ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นเตรียมความพร้อม ขั้นทดสอบความรู้ และขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ โดยองค์ประกอบโปรแกรมประกอบด้วย 1) วัตถุประสงค์: เน้นการเห็นคุณค่าในตนเอง 2) เนื้อหาการเรียนรู้: เน้นการทำงานศิลปะ การทำงานประดิษฐ์ การออกแบบที่สอดแทรกคุณธรรม 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้: เน้นการศึกษาความรู้ด้วยตนเอง ทำแบบทดสอบ 4) การวัดและประเมินผล: เน้นการสังเกตพฤติกรรมและประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งผลการทดลองโดยใช้โปรแกรมพบว่าเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภาควิชา ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา ลายมือชื่อนิสิต

สาขาวิชา ศิลปศึกษา ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

ปีการศึกษา 2560

5783394027 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORDS: ART ACTIVITIES PROGRAM / TEAM-BASED LEARNING / SELF-ESTEEM / CHILDREN IN FOSTER CARE

NICHABUN LAMPHUN: DEVELOPMENT OF ART ACTIVITIES PROGRAM WITH TEAM-BASED LEARNING TO ENCOURAGE THE SELF-ESTEEM OF CHILDREN IN FOSTER CARE. ADVISOR: ASST. PROF. KHANOBHORN SANGVANICH, Ph.D., 232 pp.

The purposes of this research were: 1. To develop a program of art activities with Team-based learning to encourage self-esteem of children in foster care 2. To study the results of the program of art activities with Team-based learning to encourage self-esteem of children in foster care. Developed by the study of documents. The samples used in the study 11-15-year-old girls in foster homes. The experimental group consisted of 16 adolescents. The experiment was conducted once a week for 2 times a total of 8 times. The instruments used in this study were 1) a team-based art activity program consisting of general information questionnaire, Lesson Plan, Knowledge Assessment, Self-esteem Evaluation, Personal Behavior Observation, Observation of team behavior, Self-esteem assessment after participation 2) Satisfaction Assessment Form 3) Questionnaire and 4) Interview Form for Child Care Facilitator. The program focused on the development of self-esteem through the study of knowledge and skills in the art using Team-Based Learning. There are 8 activities that promote self-esteem in all four area, Significant, Power, Virtue and Competence. The steps are divided into 3 steps. Preparation Knowledge Test and The Application of knowledge. The program includes 1) Objective: Self-esteem 2) Learning content: Art, invention, design, and insertion of virtue 3) Learning process: Focus on self-study, and testing 4) Measurement and evaluation: Observe Behavior and Self-Assessment The results showed that the self-esteem of the children in foster care was higher than before the program at the .05 level.

Department: Art Music and Dance Student's Signature

Education Advisor's Signature

Field of Study: Art Education

Academic Year: 2017

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวณิช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำ คอยชี้แนะแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์ ให้การดูแลเอาใจใส่อย่างดีเสมอมา ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณามา ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ เพื่อพัฒนาวิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำ ในการพัฒนาเครื่องมือวิจัย

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นเพื่อพัฒนาโปรแกรมให้มีความสมบูรณ์

ขอขอบคุณบ้านราชวิถี ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการไปทดลองเครื่องมือ และขอขอบคุณมูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก บ้านอุปถัมภ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์และความช่วยเหลือในการไปทดลองและเก็บข้อมูล

ขอขอบพระคุณ ครอบครัว และเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ที่เป็นกำลังใจ และให้การสนับสนุนช่วยเหลือ จนสามารถฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆในการทำวิทยานิพนธ์ได้สำเร็จ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ	6
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	12
ขอบเขตของการวิจัย	12
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	12
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	13
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	14
1. พัฒนาการทั่วไปของวัยรุ่น.....	14
1.1 ลักษณะสำคัญของวัยรุ่น.....	14
1.2 พัฒนาการทางอารมณ์.....	16
1.3 พัฒนาการทางสังคม.....	17
1.4 ความต้องการของวัยรุ่น.....	20
1.5 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา.....	21
1.6 พัฒนาการด้านจริยธรรม	22
1.7 พัฒนาการทางศิลปะ	23
2. แนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง	24
2.1 องค์ประกอบด้านการเห็นค่าในตนเอง.....	25
2.2 ระดับการเห็นคุณค่าในตนเองและลักษณะต่างๆของบุคคล.....	29

2.3 แนวทางการพัฒนาบุคคลให้มีการเห็นคุณค่าในตนเอง	29
3. กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง	32
3.1 กิจกรรมศิลปะ	32
3.2 ศิลปะบำบัด หรือศิลปกรรมบำบัด.....	39
4. กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่ม.....	43
4.1 แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นกลุ่ม หรือการทำงานเป็นทีม	43
4.2 การวัดและการประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม.....	47
5. การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน	50
5.1 ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน	50
5.2 วิธีการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน	51
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	82
ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	82
การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	82
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	82
การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	83
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	89
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	90
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	93
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า ในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์.....	94
ตอนที่ 2 ผลการใช้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน	107
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	128
สรุปผลการวิจัย.....	130

อภิปรายผล.....	137
รายการอ้างอิง.....	145
ภาคผนวก.....	150
ภาคผนวก ก.....	151
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญ.....	151
ภาคผนวก ข.....	152
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	152
ภาคผนวก ค.....	222
ภาพบรรยากาศการจัดโปรแกรมกิจกรรมกิจกรรมศิลปะ.....	222
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	232

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	พัฒนาการทางศิลปะของวัยรุ่น ช่วงอายุ 12-14 ปี	23
ตารางที่ 2	พัฒนาการทางศิลปะของวัยรุ่น ช่วงอายุ 14-17 ปี.....	24
ตารางที่ 3	วิเคราะห์ทฤษฎี Team-Base Learning (ทีมเป็นฐาน).....	57
ตารางที่ 4	เปรียบเทียบรูปแบบการเรียนรู้	59
ตารางที่ 5	ความเชื่อมโยงของการเห็นคุณค่าในตนเอง.....	70
ตารางที่ 6	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านกิจกรรมศิลปะ	94
ตารางที่ 7	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน.....	95
ตารางที่ 8	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน (ต่อ).....	96
ตารางที่ 9	ตรวจสอบคุณภาพโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน.....	103
ตารางที่ 10	รายละเอียดกิจกรรม	105
ตารางที่ 11	ข้อมูลทั่วไปของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมกิจกรรม	110
ตารางที่ 12	ผลการเปรียบเทียบคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถาน สงเคราะห์ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็น คุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์.....	112
ตารางที่ 13	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนการเห็นคุณค่า ในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสง เคราะห์	114
ตารางที่ 14	ค่าความถี่และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลการสังเกตพฤติกรรมการเห็นคุณค่า ในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์.....	115
ตารางที่ 15	ค่าความถี่และร้อยละของพฤติกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนใน สถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมโปรแกรม ทั้ง 16 คน	116
ตารางที่ 16	ค่าความถี่และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนใน สถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมโปรแกรม ของแต่ละทีม	116

ตารางที่ 17 ค่าความถี่และร้อยละของพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของเด็กและเยาวชนในสถาน สงเคราะห์ที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าใน ตนเอง.....	117
ตารางที่ 18 แบบประเมินความรู้ทั้ง 8 กิจกรรมของทีม “316 (ทรี-วัน-ซิกซ์)”	119
ตารางที่ 19 แบบประเมินความรู้ทั้ง 8 กิจกรรมของทีม “ปลาน่ารัก”	120
ตารางที่ 20 แบบประเมินความรู้ทั้ง 8 กิจกรรมของทีม “Alien(เอเลี่ยน)”	120
ตารางที่ 21 แบบประเมินความรู้ทั้ง 8 กิจกรรมของทีม “เด็กๆไม่มีปัญหา”	121
ตารางที่ 22 การประเมินตนเองหลังการจัดกิจกรรมในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทีม 316	121
ตารางที่ 23 การประเมินตนเองหลังการจัดกิจกรรมในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทีม ปลา น่ารัก	122
ตารางที่ 24 การประเมินตนเองหลังการจัดกิจกรรมในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทีม Alien.....	123
ตารางที่ 25 การประเมินตนเองหลังการจัดกิจกรรมในด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง.....	123
ตารางที่ 26 การประเมินตนเองหลังการจัดกิจกรรมในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทั้ง 4 ทีม	124
ตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อ ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์.....	125

สารบัญแผนภูมิ

	หน้า
แผนภูมิที่ 1 โมเดลการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง (Golden and Lesh,1997).....	31
แผนภูมิที่ 2 วิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ	50
แผนภูมิที่ 3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ทีมเป็นฐาน	58
แผนภูมิที่ 4 แนวทางการพัฒนาโปรแกรม.....	69
แผนภูมิที่ 5 กราฟเปรียบเทียบแนวโน้มการเห็นคุณค่าในตนเองระหว่างทีม ก่อน-หลังเข้าร่วมโปรแกรม.....	114



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปภาพที่ 1 แนะนำตัว ทำความรู้จัก	223
รูปภาพที่ 2 ทำแบบสอบถามทั่วไป	223
รูปภาพที่ 3 ทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง.....	223
รูปภาพที่ 4 ปฏิบัติงานรู้จักฉันสี 1	224
รูปภาพที่ 5 ปฏิบัติงานรู้จักฉันสี 2	224
รูปภาพที่ 6 นำเสนอผลงานกิจกรรมรู้จักฉันสี.....	224
รูปภาพที่ 7 พับกระดาษในงานโอริกามิสร้างสรรค์.....	225
รูปภาพที่ 8 ประกอบดอกไม้ในงานโอริกามิสร้างสรรค์	225
รูปภาพที่ 9 ผลงานโอริกามิสร้างสรรค์.....	225
รูปภาพที่ 10 ผลงานปั้นเค้กสร้างมิตร 1	226
รูปภาพที่ 11 ผลงานเค้กสร้างมิตร 2.....	226
รูปภาพที่ 12 ชมงานปั้นเค้กของทีมอื่นๆ.....	226
รูปภาพที่ 13 ปฏิบัติงานปะติดคุณธรรม 1.....	227
รูปภาพที่ 14 ปฏิบัติงานปะติดคุณธรรม 2	227
รูปภาพที่ 15 ปฏิบัติงานปะติดคุณธรรม 3	227
รูปภาพที่ 16 ปฏิบัติงานหน้าร้านในฝัน	228
รูปภาพที่ 17 ผลงานหน้าร้านในฝัน.....	228
รูปภาพที่ 18 ผลงานหน้าร้านในฝัน.....	228
รูปภาพที่ 19 ปฏิบัติงานชุดในจินตนาการ 1	229
รูปภาพที่ 20 ปฏิบัติงานชุดในจินตนาการ 2	229
รูปภาพที่ 21 ผลงานสร้างสรรค์กล่องขนม	229

รูปภาพที่ 22 นิทรรศการทีมตรี-วัน-ซิกส์	230
รูปภาพที่ 23 นิทรรศการทีมเอเลี่ยน	230
รูปภาพที่ 24 นิทรรศการทีมเด็กๆไม่มีปัญหา	230
รูปภาพที่ 25 นิทรรศการทีมปลาน่ารัก	231
รูปภาพที่ 26 ผู้สอนกล่าวสรุปงาน	231
รูปภาพที่ 27 แสดงความคิดเห็นในกิจกรรม	231



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย (2557) กล่าวถึงจำนวนประชากรในประเทศไทยว่ามีทั้งสิ้น 65,124,716 คน เป็นเด็กและเยาวชน 22,034,850 คน หรือร้อยละ 33.83 ของประชากรทั้งประเทศ มีเด็กที่อายุต่ำกว่า 18 ปี จำนวน 14,401,000 คน หรือร้อยละ 22.11 และอายุระหว่าง 18-25 ปี จำนวน 7,633,850 คน หรือร้อยละ 11.72 จากข้อมูลสถิติดังกล่าว พบว่าประชากรที่เป็นเด็กและเยาวชนมีจำนวนมากเมื่อเทียบกับประชากรวัยอื่นๆ ซึ่งประชากรเหล่านี้ หากได้รับการดูแลและพัฒนาอย่างเหมาะสม จะเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าของประเทศในอนาคต แต่ด้วยสภาพสังคมไทยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้สถานการณ์ปัญหาเด็กและเยาวชนในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปสู่ทิศทางที่ซับซ้อนรุนแรงมากขึ้น ในขณะที่สถานการณ์ปัญหาเดิมที่เผชิญอยู่ ยังไม่ได้รับการแก้ไข เช่น ปัญหาด้านสุขภาพอนามัย การขาดโอกาสทางการศึกษา การถูกละเลยทอดทิ้งจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง การตกเป็นเหยื่อความรุนแรงในครอบครัว การมีชีวิตอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เสื่อมโทรมลง การอาศัยอยู่ในภาวะเสี่ยง หรือล่อแหลมต่อการเกิดปัญหาต่างๆ (กองสวัสดิการเด็กและครอบครัว, 2558) นอกจากนี้ยังพบว่าปี 2556 และ 2557 อัตราการการฆ่าตัวตายของประชากรไทยเพิ่มมากขึ้น โดยมีแนวโน้มอายุของผู้ที่ฆ่าตัวตายเริ่มตั้งแต่อายุ 10 ปีขึ้นไป (กรมพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2559)

เด็กเร่ร่อนหรือเด็กกำพร้า นั้น ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่มาจากต่างจังหวัด และมีฐานะยากจน ส่งผลให้เด็กไม่ได้รับสวัสดิการอย่างเพียงพอทั้งในด้านโภชนาการ การศึกษาและสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ รวมถึงการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่ สาเหตุดังกล่าวสร้างความกดดันให้เด็กต้องดิ้นรนแสวงหาสิ่งที่ต้องการด้วยตนเอง จึงเลือกที่จะออกจากบ้านมาเร่ร่อน เพื่อประกอบอาชีพเลี้ยงตนเอง และในขณะที่พ่อแม่ของเด็กบางราย เป็นผู้ผลักดันเด็กให้ออกมาประกอบอาชีพ เพื่อนำรายได้ไปจุนเจือครอบครัว จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้กลายเป็นเด็กเร่ร่อน (วัลลภ ตั้งคณานุรักษ์, 2535) จากข้อมูลกรมกิจการเด็กและเยาวชน (2560) พบว่าปัญหาของเด็กและเยาวชนที่ต้องเข้ามาอยู่ในสถานสงเคราะห์ เนื่องมาจากผู้ปกครองไม่สามารถเลี้ยงดูได้ มีจำนวน 8,373 คน เป็นเด็กกำพร้า เร่ร่อน มีจำนวน 5,321 คน เด็กที่ครอบครัวยากจน มีจำนวน 24,959 คน เด็กที่มีปัญหาด้านความประพฤติ

มีจำนวน 5,813 คน และเด็กที่ถูกกระทำความรุนแรง มีจำนวน 5,684 คน สอดคล้องกับ คณะกรรมการการพัฒนาสังคมและกิจการเด็กเยาวชนสตรีผู้สูงอายุคนพิการและผู้ด้อยโอกาส (2556) ที่กล่าวว่าปัญหาและปัจจัยเสี่ยงที่เกิดขึ้นกับเด็กไทยมีด้วยกันหลายสาเหตุ เช่น ความแตกแยก ใน ครอบครัว การหย่าร้าง การขาดความรักความอบอุ่น การอาศัยอยู่ในครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว และการ ขาดการดูแลจากคนในครอบครัว รวมถึงระบบการศึกษาที่ไม่เท่าเทียมกัน ไม่เหมาะกับสภาพชีวิตเด็ก แต่ละพื้นที่ สถานสงเคราะห์จึงมีไว้เพื่อรองรับเด็กที่ประสบปัญหาต่างๆเหล่านี้ ซึ่งเด็กในสถาน สงเคราะห์ มักจะทุกข์ทรมาน จากการสูญเสีย และบาดเจ็บก่อนจะเข้ามาในสถานสงเคราะห์ มีการ ต่ำหนิตนเองที่ตกเป็นเหยื่อ ทำให้มีการเห็นคุณค่าในตนเองในระดับต่ำ เกลียดชังตนเอง เด็กกลุ่มนี้ จะต้องเผชิญกับความเสี่ยงในการฆ่าตัวตาย และความผิดปกติทางสุขภาพใจในระยะยาว (Coholic, 2009) และปัญหานี้ส่งผลสำคัญต่อความพร้อมในการเปลี่ยนแปลงตนเอง ดังนั้นการจัดการศึกษาจึง ควรเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในรูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะการเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาความมั่นใจ และการเห็น คุณค่าในตนเอง และพร้อมที่จะเผชิญกับสังคมภายนอก (กลุ่มปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2543)

สถานสงเคราะห์ จึงมีบทบาทในการส่งเสริมช่วยเหลือ พัฒนาเด็กที่ประสบปัญหาถูกทอดทิ้ง และด้อยโอกาส ให้เติบโตอย่างสมบูรณ์ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เน้นให้สามารถ พึ่งพาตนเองได้ เมื่อพ้นเกณฑ์การสงเคราะห์ และต้องออกจากสถานสงเคราะห์ โดยสถานสงเคราะห์ ของกรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ มีแนวทางการดูแลตามมาตรฐานส่งเสริมการจัดสวัสดิการสำหรับ เยาวชน 8 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการเลี้ยงดู รวมถึงสิทธิพื้นฐาน สถานะทางสังคม และปัจจัย 4 ให้คำปรึกษา เสมือนพ่อแม่ 2) ด้านการรักษาพยาบาล 3) ด้านการศึกษา 4) ด้านการฝึกอาชีพ 5) บริการด้านสังคมสงเคราะห์ เฉพาะราย และกลุ่ม เช่น ให้ความรัก ความอบอุ่น พื้นฟูจิตใจ ปรับพฤติกรรมเยาวชนให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ 6) บริการด้านนันทนาการ เช่น จัดกิจกรรม โครงการ ชมรม 7) ด้านการจัดหางานตามความถนัดและความสามารถของเยาวชน ให้สำหรับเด็ก ที่เรียนจบ และเด็กที่อายุพ้นเกณฑ์การให้การสงเคราะห์ 8) ด้านการติดตามผล ติดตามผลหลังจาก เด็กออกจากสถานสงเคราะห์ไปแล้ว (กรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ, 2559)

แม้ว่าเยาวชนในสถานสงเคราะห์จะได้รับการดูแลและส่งเสริมในด้านต่างๆ อย่างครบถ้วนทุกด้าน แต่ยังคงขาดความรักความอบอุ่น เนื่องจากสภาพที่ได้รับความรัก ความเมตตาจากผู้ที่มาเยี่ยม มีการหมุนเวียนเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ของผู้มาเยี่ยม ดังที่ ทิชา ฌ นคร (2555) กล่าวถึงความรักที่ได้จากสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนนั้นว่าอาจนำมาซึ่งการขาดความมั่นคงในจิตใจ จากการศึกษาตามแผนการจัดกิจกรรมในสถานสงเคราะห์ พบว่ายังไม่ค่อยได้มีการนำกิจกรรมศิลปะไปใช้อย่างต่อเนื่อง ในขณะที่กิจกรรมศิลปะเป็นช่องทางหนึ่งที่จะช่วยบำบัดและกล่อมเกลาจิตใจของเด็กและเยาวชนได้ เพราะศิลปะช่วยให้เด็กสามารถแสดงออกถึงตัวตนของตนเองผ่านการทำงานศิลปะได้อย่างอิสระและได้รับการยอมรับ ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญสำหรับส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง รวมถึงช่วยให้เด็กรับรู้เกี่ยวกับตนเองในทางที่ดีขึ้นด้วย (Carnes, 1979) ศิลปะช่วยสร้างความพึงพอใจภายใน และเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์อย่างพึงพอใจกับบุคคลอื่น เมื่อตนเองได้รับประสบการณ์ที่มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนที่เป็นประโยชน์ การมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม การมีบทบาทที่ได้แบ่งปันกับผู้อื่น ทำให้สามารถพัฒนาความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าได้ (เครเมอร์, 1971) ดังนั้นงานศิลปะจึงเป็นสิ่งที่ให้คุณค่าทั้งด้านอารมณ์และจิตใจ เป็นสิ่งที่มีความประณีต ละเอียดย่อน งดงาม และช่วยยกระดับจิตใจมนุษย์ การแสดงออกทางศิลปะจึงมีคุณค่าต่อพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กไม่น้อยไปกว่าการแสดงออกด้านอื่นๆ การแสดงออกทางศิลปะเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็ก ที่จะช่วยสร้างเสริมประสิทธิภาพหรือพลังในตัวเด็ก ซึ่งพลังนั้นจะนำไปสู่การรับรู้ การเรียนรู้ และการประพฤติปฏิบัติในทุกๆ ด้าน (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2532) การก้าวเข้ามาสู่วัยรุ่นของเด็ก นอกจากจะสนใจกับสภาพตามธรรมชาติของวัตถุและสิ่งแวดล้อมแล้ว เด็กยังต้องการสิ่งที่เป็นเหตุผล สนใจกับสิ่งที่มีความหมายสำหรับชีวิตส่วนตัวของเด็ก และยังสนใจเหตุการณ์ต่างๆ ด้วยเช่นกัน การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กในวัยต่างๆ ย่อมต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมตามวุฒิภาวะของเด็ก ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิด และการแสดงออกของเด็กแต่ละวัย ประสบการณ์ตรงของครูผู้สอนและความใกล้ชิดกับเด็ก จะสร้างความเข้าใจได้อย่างดีที่สุด (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2532) กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และทักษะเป็นการช่วยในการแสดงออกของเด็กได้เป็นอย่างดีนั้น ควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความถนัดของแต่ละบุคคล เป็นกิจกรรมที่แสดงออกที่เด็กสามารถแสดงออกได้ดีที่สุด เป็นการส่งเสริมที่ตรงเป้าหมาย และตรงจุดประสงค์ของเด็ก ครูควรช่วยหาแหล่งค้นคว้า ให้เด็กได้มีโอกาสเลือกกิจกรรมที่ตนเองชอบ เด็กวัยรุ่นชอบงานที่ทำหายความสามารถของตนเอง โดยจัดกิจกรรมที่สามารถเลือกวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมได้เอง เด็กมีอิสระในการทำงานส่วนตัว และทำงานกลุ่ม(พงษ์สามารถ, 2526)

ซึ่งช่วงวัยรุ่น จะอยู่ในขั้นพัฒนาการทางศิลปะขั้นการใช้เหตุผล อายุระหว่าง 12-14 ปี จะมีการแสดงออกทางศิลปะ คือ ตระหนักถึงความสามารถทางศิลปะในระยะสั้นของตน มีการวาดลวดลายเป็นชิ้นๆ บางคนสนใจวาดรายละเอียด สามารถถ่ายทอดสื่อสารความหมายของวัตถุและเหตุการณ์ด้วยสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ภาษา และอยู่ในขั้นพัฒนาการทางศิลปะขั้นตัดสินใจ ที่มีอายุอยู่ระหว่าง 14-17 ปี คือ สามารถวาดภาพคนเหมือนจริงได้ วาดภาพสัดส่วนถูกต้อง ให้รายละเอียดแสงเงา สามารถใช้หลักการของทัศนียภาพได้ และให้ความสนใจต่อการสร้างบรรยากาศในภาพ (Lowenfeld, 1975) ในช่วงวัยรุ่นจะมีการเรียนรู้บทบาททางสังคม จากการมีความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนมากขึ้น รวมทั้งเป็นช่วงวัยที่มีพัฒนาการและวุฒิภาวะทางอารมณ์ ที่อาจเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออกทางอารมณ์ ต่อสังคมที่แตกต่างกัน (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2556)

สถานสงเคราะห์เป็นสถานที่ของเด็กที่อยู่ในกลุ่มเสี่ยง เร่ร่อน และเด็กที่ประสบปัญหาจากต่างถิ่นมาพักอาศัย จึงมีความหลากหลายของแต่ละบุคคล ทำให้ต้องเน้นทักษะการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาคนในศตวรรษที่ 21 โดยมีรากฐานของเสาหลักแห่งการเรียนรู้ ได้แก่ การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน การเรียนรู้ที่จะรู้ การเรียนรู้ที่จะปฏิบัติได้ และการเรียนรู้ที่จะอยู่ได้ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์, 2557) โดยการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน เป็นทักษะทางสังคมที่เกิดจากปัจจัยของผู้เรียนที่จะต้องพัฒนาระบบการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ตนเอง และการพัฒนาความเข้าใจในความรู้สึกของบุคคลอื่น ซึ่งกระบวนการเรียนรู้จากกลุ่มจะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ ที่ทำให้มีความผูกพันซึ่งกันและกัน เช่น การทำโครงการที่ประสบความสำเร็จ ประสบการณ์การจัดการกับความขัดแย้ง การรับฟัง การสะท้อนความคิด ประสบการณ์ เกี่ยวกับการเข้าใจความรู้สึก การแสวงหาความเสมอภาคและโอกาส การเคารพสิทธิของแต่ละบุคคล มีเจตคติที่ดีต่อเพื่อน และนึกถึงความคิดของแต่ละคนว่ามีคุณค่า สามารถนำความคิดนั้นมารวมพลังสร้างสรรค์ด้วยกัน ทั้งมีความรักในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยตระหนักถึงปัญหานั้นว่าเป็นเพียงจุดที่เราสามารถร่วมกันแก้ปัญหาไปได้ (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2543) ซึ่งการพัฒนาคนให้มีความพร้อมทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และจิตเจตนั้น ต้องอาศัยทักษะการทำงานร่วมกัน เป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ประการหนึ่งที่สำคัญสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้จากกระบวนการกลุ่ม ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ความเข้าใจ สามารถปรับตัวในการเข้ากับสังคมได้ดีและเติบโตไปเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพในสังคมต่อไป การทำงานร่วมกันจึงเป็นการระดมความสามารถและสติปัญญาที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคลมาช่วยทำให้สามารถทำงานที่ใช้

ความสามารถได้หลากหลายและสามารถดำเนินไปด้วยดี (ทศนา แคมมณี, 2551) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นการเรียนรู้แบบพึ่งพากันเชิงบวก โดยผู้สอนกำหนดเงื่อนไขให้ผู้เรียนต้องพึ่งพาอาศัย ช่วยเหลือสนับสนุนซึ่งกันและกัน จึงจะสามารถทำงานได้สำเร็จ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกที่ดี มีการแสดงความพร้อมที่จะรับผิดชอบร่วมกันในกลุ่ม การเรียนรู้สามารถช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมได้ เช่น การเป็นผู้นำ การตัดสินใจ การสร้างความไว้วางใจ การติดต่อสื่อสาร การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการประเมินผลกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อบรรลุเป้าหมายและรักษาสัมพันธภาพที่ดีระหว่างสมาชิกในกลุ่ม (Johnson, 1991) จากงานวิจัยของ Tedesco (1999) กล่าวว่าผู้เรียนที่ทำงานร่วมกันจะได้พัฒนาทักษะทางสังคมและมีความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างทางวัฒนธรรม ได้เรียนรู้ที่จะแก้ไขปัญหา ได้ชื่นชมยกย่องกันและกัน ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มที่ให้การยอมรับความแตกต่าง โดยที่สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองและมีความมุ่งมั่นต่อการทำความดี นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลด้วยตนเอง ซึ่งการประเมินดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนมีการเห็นคุณค่าในตนเองและเป็นผู้แสดงความคิดเห็นที่มีประสิทธิภาพในการทำงานของกลุ่ม ทั้งในที่โรงเรียน ที่ทำงาน และที่บ้าน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน (Team-Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งในการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ที่มีกระบวนการขั้นตอนการเรียนรู้และการทำงานที่ชัดเจนมากขึ้น เป็นกลยุทธ์หนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเน้นการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้พัฒนาได้ทั้งรายบุคคล และกลุ่ม ซึ่งเป็นกลยุทธ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ได้กำหนดหลักฐานการเรียนรู้ร่วมกัน โดยการจัดการเรียนการสอนนั้นจะออกแบบการเรียนรู้เป็นหน่วย โดยมีหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้สามขั้นตอน ได้แก่ การเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน การทดสอบความพร้อม และการประยุกต์ใช้ความรู้ (Collaborative, 2013) โดย Sweet (2010) ได้เสนอความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานไว้ว่า เป็นการเรียนรู้พิเศษแบบกลุ่มเล็ก โดยใช้ลำดับเฉพาะของงานแต่ละงาน ทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม และได้รับข้อเสนอแนะทันทีที่สามารถช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในการเตรียมตัวก่อนเข้าชั้นเรียน ร่วมอภิปราย ซึ่งการจัดการเรียนรู้นี้มีลักษณะเด่นคือ การสร้างความผูกพันอย่างสูงของทีม โดยมีหลักการ 4 ประการ ได้แก่ 1) มีวิธีจัดแบ่งและบริหารจัดการทีม แต่ละทีมมีสมาชิกที่หลากหลายเท่าเทียมกัน ควรมีประมาณ 5-7 คน ต้องทำงานร่วมกันเป็นระยะเวลาเพียงพอเพื่อให้ทีมมีโอกาสพัฒนาเป็นทีมที่ดี 2) ผู้เรียนทุกคนต้องรับผิดชอบทั้งงานที่เป็นของรายบุคคลและงานของทีม

สำหรับการเตรียมตนเองของผู้เรียน จะใช้วิธีทดสอบที่เรียกว่า Readiness Assessment Test (RAT) โดยผู้เรียนทุกคนจะต้องศึกษาทำความเข้าใจในเนื้อหาของหัวข้อสำคัญต่างๆที่ผู้สอนกำหนดก่อนเข้าชั้นเรียน และทำแบบทดสอบซึ่งเป็นแบบปรนัย หลังจากผู้เรียนส่งกระดาษคำตอบแล้ว ผู้เรียนจะทำแบบทดสอบเดียวกันนี้ซ้ำอีกครั้งหนึ่งกับทีม ซึ่งเป็นโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงความเข้าใจ ความคิดเห็น และอภิปรายร่วมกัน 3) งานที่มอบหมายต้องสร้างการเรียนรู้และพัฒนาความเป็นทีม เป็นงานที่ต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์จากสมาชิกภายในทีม มีการตัดสินใจร่วมกัน สามารถรายงานผลงานได้ไม่ซับซ้อน 4) ผู้เรียนต้องได้รับการติดตาม การประเมินจากผู้สอนอย่างสม่ำเสมอและรวดเร็ว สามารถประเมินได้ 2 ลักษณะ คือการประเมินผลทดสอบความพร้อม หรือ RAT และการประเมินงานประยุกต์ใช้เนื้อหาความรู้ (Application-focused team assignments) เพื่อติดตามผลการเรียนรู้ และการพัฒนาความเป็นทีม (Michealsen, 2007) ผลการวิจัยของ Balan (2015) พบว่าจากการประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถระบุประเด็นสำคัญของการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการประสบความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียน โดยการประสบความสำเร็จทางการเรียนก็เป็นสิ่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการมีความสามารถ เช่นกัน จึงสามารถช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับผู้เรียนได้ นอกจากนี้จากกลยุทธ์การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กับการเห็นคุณค่าในตนเอง ที่มาจากการได้รับประสบการณ์แห่งความสำเร็จในชีวิตซึ่งส่งผลต่อสถานะภาพทางสังคมและตนเอง โดยแบ่งตามแหล่งของการเห็นคุณค่าในตนเอง ได้แก่ ด้านความสำคัญ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านความสามารถ (Coopersmith, 1981)

การเห็นคุณค่าในตนเอง มีความสำคัญต่อชีวิตอย่างมาก มีความสำคัญต่อมุมมอง ภาพลักษณ์ตนเอง และสัมพันธ์กับความสุขส่วนตัว และประสิทธิภาพทางสังคม (Coopersmith, 1967) ในการสร้างความสำเร็จในชีวิต (Allport, 1955) ซึ่งกิจกรรมศิลปะจะช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ จิตใจ ผ่านการแสดงออกในงานศิลปะ ทำให้ได้รับการปลดปล่อยความรู้สึกที่อัดอั้นอยู่ภายในออกมา รู้สึกได้รับการยอมรับ ทำให้เกิดความรู้สึกมั่นใจ และเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคม และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น จึงควรเน้นการเรียนรู้ที่เน้นการทำงานร่วมกัน เพื่อให้เปิดโอกาสให้มีการอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และยอมรับซึ่งกันและกัน

จากที่กล่าวข้างต้น จึงควรมีการจัดเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ซึ่งช่วยพัฒนาทั้งรายบุคคล และทีมมาพัฒนาเป็นโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและ

เยาวชนในสถานสงเคราะห์ เพื่อสร้างทรัพยากรที่มีคุณค่าต่อสังคม ก่อนกลับคืนสู่ครอบครัวและสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์
2. ศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาข้อมูลจากผู้ที่เกี่ยวข้องในด้านการจัดการศึกษา และสถานสงเคราะห์ ได้แก่ ครูศิลปศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา นักสังคมสงเคราะห์ เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ คือ เด็กหญิง ในความดูแลของบ้านอุปถัมภ์ มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเฉพาะการเห็นคุณค่าในตนเอง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความสำคัญ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านความสามารถ

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน หมายถึง โปรแกรมที่เป็นลักษณะกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับความรู้ และทักษะปฏิบัติทางศิลปะ โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบทีมเป็นฐาน เน้นกระบวนการกลุ่ม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน หมายถึง รูปแบบการจัดเรียนการสอนที่จัดกลุ่มผู้เรียน โดยละความสามารถ เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีหลักการจัดกระบวนการเรียนรู้สามขั้นตอน ได้แก่

- 1) การเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน
- 2) การทดสอบความพร้อม และ
- 3) การประยุกต์ใช้

และมีหลักการสำคัญที่ต้องคำนึงถึง 4 ประการ คือ 1) การบริหารจัดการทีม 2) การมอบหมายงานให้รับผิดชอบรายบุคคลและทีม 3) การมอบหมายงานที่ต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์จากสมาชิกภายในทีม และตัดสินใจร่วมกัน เพื่อช่วยกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการทำงานร่วมกัน หลังจากนั้นครูจะเป็นผู้สรุปบทวนความรู้ 4) การประเมินผลจากผู้สอน และติดตามผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ

การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง การรับรู้คุณค่าในตนเองที่แสดงถึงการมีความมั่นใจ ความภาคภูมิใจ และมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง จากมุมมองของตนเอง และจากมุมมองที่บุคคลภายนอกมองตน 4 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านความสำคัญ 2) ด้านความเป็นผู้นำ 3) ด้านคุณธรรม 4) ด้านความสามารถ

เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ หมายถึง เด็กหญิง ในความดูแลของบ้านอุปถัมภ์ มูลนิธิสร้างสรรค์เด็กในช่วงวัยรุ่น ที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้โปรแกรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์
2. ช่วยส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ให้มีการเห็นคุณค่าในตนเองใน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความสำคัญ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม ด้านความสามารถ
3. ผู้ที่สนใจสามารถพัฒนาต่อยอดโปรแกรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง หรือพัฒนาการด้านอื่น ของเด็กกลุ่มอายุต่างๆ และบริบทต่างๆ ได้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กและเยาวชนในสถานในสถานสงเคราะห์ มีการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. พัฒนาการทั่วไปของวัยรุ่น
2. แนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง
3. กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง
4. กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่ม
5. การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน
6. โปรแกรม
7. สถานสงเคราะห์
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. พัฒนาการทั่วไปของวัยรุ่น

1.1 ลักษณะสำคัญของวัยรุ่น

สุชา จันทน์เอม (2540) ได้กล่าวถึงระยะต่างๆของวัยเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นและวัยรุ่น ไว้ดังนี้

1) **วัยเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น (puberty)** เด็กหญิงอายุ 11 ถึง 13 ปีและเด็กชาย 13-15 ปี เป็นช่วงที่ร่างกายเจริญเติบโตทางร่างกายอย่างเต็มที่ เด็กหญิงเริ่มมีประจำเดือน สัดส่วนร่างกายและสรีระจะค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไป มีหน้าอก เด็กชายเริ่มมีการหลั่งน้ำสุจครั้งแรก เสียงเริ่มแตกหนุ่ม

2) **วัยรุ่นตอนต้น (early adolescent)** เป็นช่วงเวลานานพอสมควรโดยมีการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านร่างกายจิตใจและความนึกคิดการเจริญเติบโต ระยะนี้ปรากฏว่ามีลักษณะค่อยเป็นค่อยไปในด้านร่างกายและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากและสิ้นสุดเมื่อถึงวุฒิภาวะของวัยรุ่น ส่วนในด้านจิตใจนั้นส่วนใหญ่เป็นผลจากความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายซึ่งพัฒนาการทางด้านร่างกาย จะเป็นสิ่ง

ปกติของเด็กทุกคนเมื่อเข้าสู่วัยรุ่น โดยลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของเด็กแต่ละคนไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม ด้วยเหตุนี้ทำให้เข้าใจได้ว่าเด็กบางคนถึงแม้จะมีอายุอยู่ในเกณฑ์วัยรุ่น แต่ก็ยังไม่มียุทธศาสตร์อันเหมาะสมของวัยรุ่นหรือลักษณะอื่นๆที่ควรเกิดขึ้นกับวัยรุ่นให้เป็นที่สังเกตได้

3) **วัยรุ่นตอนกลาง (middle adolescent)** เป็นระยะที่ยังคงมีการเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง เช่นสภาพแวดล้อมใหม่จะมีผลต่อการพัฒนาทางสังคมของเด็ก โดยทั่วไปส่วนใหญ่จะคบเพื่อนที่มีรสนิยมคล้ายคลึงกันและคนที่ถูกใจกัน เด็กจะค่อย ๆ ปรับปรุงบุคลิกภาพเลียนแบบผู้ที่ตนเองยกย่อง ชื่นชม สำหรับเด็กที่ขาดความเชื่อมั่นในตนเองจะเป็นเด็กที่ไวต่อความรู้สึก มีความกระวนกระวายใจกับคำพูดที่กล่าวออกไป เนื่องจากกังวลกับผลที่จะเกิดขึ้นต่อจากนั้น

4) **วัยรุ่นตอนปลาย (Late adolescent)** วัยรุ่นตอนปลายโดยระยะนี้มักมีการพัฒนาทางจิตใจมากกว่าทางร่างกายโดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านเกี่ยวกับความนึกคิดและปรัชญาชีวิต เด็กวัยรุ่นตอนนี้จะพยายามปรับปรุงร่างกายของตนเองให้เข้ากับสภาพแวดล้อมมากยิ่งขึ้นและพยายามตัดสินใจแก้ปัญหาต่างๆด้วยตนเอง ก่อให้เกิดความมั่นคงด้วยตนเอง แต่ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับสภาพครอบครัวของเด็กแต่ละคนด้วย เด็กที่มีครอบครัวใหญ่มีฐานะมั่นคงและพ่อแม่ไม่เข้มงวด ก็จะมี ความมั่นใจและมั่นคงมากกว่าเด็กที่อยู่ในครอบครัวที่ไม่ค่อยมีฐานะ เมื่อประสบปัญหา วัยรุ่นจะไม่ขอความช่วยเหลือจากพ่อแม่ครูบาอาจารย์ แต่มักพยายามหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งก่อให้เกิดการปรับตัวที่ดีขึ้นและอยู่ร่วมกับคนอื่นได้ด้วยความสะดวกสบายใจ แต่ในทางตรงข้ามหากแก้ปัญหาไม่ได้ก็จะเกิดอารมณ์ขุ่นเคือง ไม่พอใจ ตามปกติวัยรุ่นตอนปลายมักมีความกระตือรือร้นที่จะสร้างสิ่งประทับใจต่างๆเพื่อจะแสดงให้เห็นว่าตนเองไม่ได้เป็นเด็กวัยรุ่นอีกต่อไปแล้ว จะเริ่มมีการแต่งตัวและการพยายามแสดงออกถึงความเป็นผู้ใหญ่ เช่น ในเด็กหญิงจะเริ่มใช้ลิปสติก และสวมรองเท้าส้นสูง ส่วนในเด็กชายมักใฝ่ฝันที่จะเป็นเจ้าของรถยนต์และต้องการมีสิทธิเสรีภาพเช่นเดียวกับผู้ใหญ่

นอกจากนี้ สุชา จันทน์เอม (2540) ยังกล่าวถึงลักษณะเด่นของวัยรุ่นเพิ่มเติมไว้ว่า

เป็นวัยแห่งการเสริมสร้าง (period of reconstruction) คือช่วงที่ร่างกายเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ยังเป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง (period of transportation) ซึ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจอย่างมาก และเป็นวัยที่มีความคิดอย่างเป็นอิสระ (period of independence) คือ เน้นการพึ่งพาตนเอง ต้องการเรียนรู้ที่จะตัดสินใจทำสิ่งต่างๆด้วยตนเองมากกว่ารับฟังคำสั่งสอน เป็นวัยที่ต้องเผชิญปัญหาใดๆนี้เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตซึ่งเรียกว่าวัย

วิกฤตปัญหาต่างๆ ในการปรับตัวมักเกิดขึ้นเสมอเนื่องจากการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว และทางด้าน อารมณ์อย่างรุนแรงอาจเรียกได้ว่าเป็นวัยพายุบุแคมและความเครียดในระดับสูงวัยหนึ่ง

พัฒนาการของวัยรุ่นนั้นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัดในด้านร่างกาย และเริ่มมีความคิดเป็นของตัวเอง แต่ก็มักจะชอบทำตามกลุ่มเพื่อน เพราะต้องการการยอมรับหรือความคาดหวังจากกลุ่มเพื่อน เป็นวัยที่มีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย สับสนอ่อนไหว มีความเข้มของอารมณ์สูง และไม่มั่นคง โดยระดับความเข้มของอารมณ์แต่ละอย่างนั้น ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพดั้งเดิมของเด็ก วัยนี้สามารถทำงานที่ต้องใช้สติปัญญาอย่างสลับซับซ้อนได้ เข้าใจการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย และสามารถคิดในด้านตรงกันข้ามได้ และเป็นวัยที่มักมีการลองผิดลองถูก ชอบความท้าทาย มีความสนใจที่หลากหลาย



เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์ (2550) ได้กล่าวถึง ลักษณะสำคัญของวัยรุ่นในประเด็นต่างๆไว้ว่า วัยรุ่นสามารถปิดบังความรู้สึกที่แท้จริงของตนเอง มักเป็นการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางทางปัญญา (Intellectual Egocentrism) มีความคิดเป็นของตัวเอง หวาดกลัวและกังวลการถูกประเมินจากสังคม เป็นวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อในการเป็นผู้ใหญ่ การรวมกลุ่มกันทำให้วัยรุ่นมีโอกาสรับผิดชอบในเรื่องของตนเองร่วมกัน และที่สำคัญคือการมีกลุ่มเพื่อนทำให้วัยรุ่นมีกลุ่มอ้างอิง (Reference Group) ในช่วงที่กำลังก้าวสู่วัยผู้ใหญ่ วัฒนธรรมในกลุ่มเด็กวัยรุ่นจะประกอบด้วย ค่านิยมที่วัยรุ่นยึดถือ ซึ่งทำให้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ค่านิยมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับรสนิยม การแต่งกาย ภาษา ดนตรี และการใช้เวลาว่างเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ และการที่เป็นที่นิยมของเพื่อนมาจากหลายปัจจัย เช่น วัยรุ่นที่มีหน้าตาดี ฉลาด มีความสามารถพิเศษ เชื่อมั่นในตนเอง และเข้ากับคนอื่นได้ง่าย มักจะเป็นที่นิยมชมชอบของเพื่อน ส่วนวัยรุ่นที่มีลักษณะตรงกันข้ามนี้ เช่น หน้าตาไม่ดี หัวขี้ รู้สึกสงสัยในคุณค่าของตนเอง จะทำให้เป็นเด็กที่ชอบเก็บตัว ไม่เข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อน มีความประหม่าหรือไม่สบายใจเวลาอยู่กับเพื่อน หรืออาจเรียกร้องความสนใจโดยเป็นผู้รับใช้ หรือตัวตลกของกลุ่ม หรือพยายามปิดบังปมด้อย ด้วยการพูดจาโอหัง แสดงความกล้าบ้าบิ่นต่างๆ ออกมา ฉะนั้น การที่รู้จักโลกมากขึ้นทำให้วัยรุ่นสามารถค้นพบในศักยภาพของตนเองที่มีความถนัดในด้านใดบ้าง

1.2 พัฒนาการทางอารมณ์

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2549) กล่าวถึงพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่นไว้โดยสรุปได้ดังนี้

เป็นวัยที่มีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย สับสน อ่อนไหว มีอารมณ์ไม่มั่นคง และระดับความเข้มของอารมณ์แต่ละอย่างนั้น ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพดั้งเดิมของเด็ก วัยรุ่นเป็นวัยที่เกาะกลุ่มเพื่อนมากกว่า

วัยอื่น มีความเข้าใจและยอมรับกันและกันได้ง่าย บุคลิกอารมณ์ประจำตัวออกมาให้ผู้อื่นทราบได้ อย่างชัดเจนแล้ว เช่น อารมณ์ร้อน อารมณ์ชีวิตกังวล อารมณ์อ่อนไหวง่าย ดังนั้นวัยนี้จึงเข้ากับ บุคคลต่างวัยได้ยาก อย่างไรก็ตามเด็กวัยรุ่นที่มีพัฒนาการในวัยที่ผ่านมาด้วยดี เด็บโตได้ดี ก็ไม่จำเป็นต้องมีสภาพของอารมณ์ที่สับสน หรือมีลักษณะเป็น พายุบุแคม ทั้งมีการแบ่งช่วงสั้น และไม่รุนแรง

1.3 พัฒนาการทางสังคม

เป็นวัยที่เด็กชายและเด็กหญิงเริ่มสนใจซึ่งกันและกัน มีความพอใจ พบปะสังสรรค์ ร่วมเล่น เรียน ทำงาน พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เริ่มให้ความสำคัญต่อการประพฤติปฏิบัติตามบทบาททางเพศของตน การเลียนแบบบทบาททางเพศของเด็กในวัยนี้ โดยเลียนแบบบุคคลที่เด็กรัก ที่เป็นเพศเดียวกับตน เพื่อนร่วมวัย บุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ ในวงการบันเทิง ธุรกิจและบุคคลที่เด็ก รู้จัก สนใจการเข้ากลุ่ม เนื่องจากได้รับการตอบสนองขั้นพื้นฐาน เช่น การได้รับคำชม มีเพื่อนสนิท และนอกจากนี้ยังเป็นการทำให้มีความเข้าใจเรื่องความแตกต่าง และบทบาทระหว่างเพศ

hamburg (1986) อ้างถึงใน ศรีเรือน แก้วกังวาล (2549) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางสังคมไว้ว่า เด็กให้ความสำคัญกับเพื่อนร่วมวัยค่อนข้างมาก มีความแน่นแฟ้น และผูกพันกับเพื่อนในกลุ่มมากขึ้นทั้งเพื่อนเพศเดียวกันและเพื่อนต่างเพศ การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพเป็นแรงกระตุ้นให้เด็ก รวมกลุ่ม เพราะสามารถร่วมทุกข์ร่วมสุข เข้าใจและแก้ไขปัญหาของกันและกันได้ดีกว่าคนต่างวัย ดังนั้น อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีจึงมีมากกว่าอิทธิพลของครอบครัว เด็กวัยรุ่นจะเลือกเข้าหาเพื่อนของตนมากกว่าพ่อแม่ และวัยรุ่นมักจะชอบทำตามกลุ่มเพื่อน เพราะต้องการการยอมรับความคาดหวังจากกลุ่มเพื่อน

1.3.1 ทฤษฎีพัฒนาการของซัลลิแวน

สุชา จันทน์เอม (2540) กล่าวถึงทฤษฎีพัฒนาการของซัลลิแวนไว้ว่า เป็นทฤษฎีที่เชื่อว่า บุคลิกภาพของคนเป็นผลมาจากสังคม โดยมีพัฒนาการวัยรุ่น ดังนี้

ระยะย่างเข้าสู่วัยรุ่น คือมีอายุประมาณ 11 ถึง 13 ปี เด็กวัยนี้ต้องการมีเพื่อนเพศเดียวกัน และมีความสำคัญต่อการพัฒนาด้านมนุษย์สัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างมาก เป็นระยะที่เด็กรู้จักมองตนเอง และเริ่มมีทัศนคติทางการแข่งขัน ทำให้เกิดการรักษาชื่อเสียงถ้าใครมาทำลายชื่อเสียงย่อมรู้สึก เดือดร้อน เป็นวัยที่เหมาะสมแก่การอบรมสั่งสอนเพื่อเด็กจะได้รับเอาวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียม ประเพณีที่ดีงามต่อไป นอกจากนี้มีบุคคลเป็นจำนวนมากที่บุคลิกภาพเจริญมาถึงระยะนี้และหยุดชะงักหรือถอยกลับ (fixate or regress) หากไม่ได้รับการพัฒนาที่เหมาะสม

ระยะวัยรุ่น คืออายุประมาณ 13 ถึง 17 ปี วัยนี้เริ่มมีความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ ในด้านอบรมเลี้ยงดูหากทำให้เด็กรู้สึกเก็บกดมากเกินไป อาจทำให้เกิดความขัดแย้งภายในจิตใจ

ระยะวัยรุ่นตอนปลาย คือช่วงอายุ 17 ถึง 20 ปี วัยนี้จะสนใจทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเพศตรงข้ามมากขึ้น เน้นสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในลักษณะของผู้ใหญ่ แต่เด็กอาจยังไม่ได้รับความสำเร็จทางสังคมอย่างสมบูรณ์เพราะยังไม่มีมีอาชีพเป็นหลักเป็นฐาน ต้องรู้จักเก็บกดความรู้สึกและความต้องการทางเพศของตนเอง ผู้ใหญ่ควรจะสอนให้เด็กมีอุดมคติในเรื่องของการเป็นผู้ให้ รู้จักเผื่อแผ่ความรักไปยังผู้อื่น ไม่ใช่เป็นแค่การรักตนเอง หรือเห็นแต่ความสุขของตนแต่เพียงฝ่ายเดียว ควรฝึกนิสัยและการเรียนรู้เกี่ยวกับสิทธิและวิธีสนองความพอใจที่เป็นไปตามกฎเกณฑ์ และมีความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะพลเมืองดี

1.3.2 ทฤษฎีพัฒนาการของอิริค



สุชา จันทน์เอม (2540) ได้กล่าวถึงทฤษฎีพัฒนาการของอิริคสันไว้ว่า เป็นการศึกษาพัฒนาการของเด็กโดยเริ่มจากความสัมพันธ์ระหว่างทารกกับมารดา โดยสรุปว่าประสบการณ์จากการเลี้ยงดูที่ทารกได้รับการดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดีมีส่วนสำคัญในการสร้างบุคลิกภาพให้กับเด็ก เนื่องจากความรักความอบอุ่นจากบิดามารดาจะทำให้เด็กๆ มีความมั่นใจในตนเอง มีความไว้วางใจใต่ใจบิดามารดาและบุคคลอื่นแต่ในทางตรงกันข้ามถ้าทารกไม่ได้รับความรักการดูแลเอาใจใส่จากบิดามารดาจะทำให้เป็นเด็กที่มีปัญหาทางอารมณ์และมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ โดยแบ่งพัฒนาการตามความต้องการทางสังคมของบุคคลที่เรียกว่า (psycho social stage) ออกเป็น 8 ระยะดังนี้

1) ระยะเชื่อถือไว้วางใจกับความระแวงไม่ไว้วางใจ (trust vs mistrust) อายุตั้งแต่ช่วงแรกเกิดจนถึง 1 ปีแรกวัยนี้ เด็กต้องอาศัยผู้อื่นโดยเฉพาะผู้เป็นแม่เป็นผู้คอยเอาใจใส่ดูแลให้นมอุ้มชูแต่งตัวและคอยสอนเมื่อเด็กพบกับสิ่งเร้าใหม่ๆ เพราะในขณะนั้นแม่จะกอดและสัมผัสพูดคุยเล่นกับเด็กไปด้วยตลอดเวลาถ้าได้รับความรักความอบอุ่นความพอใจจากการดูแลของแม่ เด็กจะเกิดความรู้สึกว่าตนสามารถอยู่ได้อย่างมีความสุข รู้สึกไว้วางใจต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว มีความกระตือรือร้นเรียนรู้สิ่งใหม่และไว้วางใจผู้อื่น แต่ถ้าเด็กไม่ได้รับความรักความอบอุ่นเท่าที่ควรจะเกิดความกลัว ว่าเหว รู้สึกว่าตนเองถูกทอดทิ้งทำให้ไม่ไว้วางใจใคร โดยเฉพาะเด็กเพศชายจะมีความรู้สึกไม่อยากเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ตามมา ดังนั้นพัฒนาการทางสังคมได้รวมขั้นพื้นฐานจึงขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับแม่เป็นสำคัญ

2) ระยะเวลาที่มีความอิสระกับความสงสัยไม่แน่ใจ (anonymous vs doubt) อายุระหว่าง 1-3 ปี เด็กจะเริ่มช่วยตัวเองได้บ้าง เช่น การรับประทานอาหาร การขับถ่าย การเดิน การพูด และสามารถทำอะไรได้ตามอิสระ เป็นระยะที่เด็กจะใช้ทั้งโลกของตนเองและพยายามสำรวจโลกรอบรอบตัวไปด้วย พ่อ-แม่ควรให้การสนับสนุนเด็กให้รู้จักที่จะช่วยเหลือตัวเองจะทำให้เด็กมีความสามารถพิเศษ ไม่ต้องคอยพึ่งพาผู้ใหญ่และมีอิสระทางความคิดสร้างสรรค์

3) ระยะเวลาที่ความคิดริเริ่มกับความรู้สึกผิด (initiative vs guilt) อายุระหว่าง 4-5 ปี วัยนี้เด็กจะชอบเล่นและจะเริ่มเรียนรู้บทบาททางสังคม เช่น การรับผิดชอบต่อสมบัติหรือของสำคัญของตน เด็กจะมีพัฒนาการความคิดริเริ่มจากการเล่น เด็กจะเริ่มผูกพันกับพ่อแม่บ่อยลง แต่จะมีความสัมพันธ์กับเพื่อนบ้าน เพื่อนที่โรงเรียนหรือญาติพี่น้องเพิ่มขึ้น ควรให้กิจกรรมต่างๆ ที่เด็กสามารถทำได้ โดยผ่านการสนับสนุนจากพ่อแม่มากขึ้น จะทำให้เด็กรู้สึกสบายใจ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แต่ถ้าพ่อแม่เข้มงวดกวดขันและพยายามควบคุมความประพฤติของลูกตลอดเวลาจะทำให้เด็กรู้สึกตัวเองทำผิดและขาดความคิดริเริ่ม และความมั่นใจในตนเอง

4) ระยะเวลาที่ความขยันหมั่นเพียรกับความรู้สึกมีปมด้อย (industry vs inferiority) อายุระหว่าง 6 ถึง 11 ปี เป็นระยะที่เด็กมีพัฒนาการทางร่างกายและสังคมมากขึ้น สนใจการแข่งขันระหว่างเพื่อนร่วมชั้น เด็กชายจะสนใจด้านเครื่องยนต์กลไก ในขณะที่เด็กหญิงจะสนใจด้านงานบ้าน งานครัว ในระยะนี้หากได้รับการสนับสนุนที่ดีจากทางครอบครัว หรืออาจารย์ก็จะทำให้งานสำเร็จขึ้นได้ ในทางกลับกันหากไม่ได้รับการสนับสนุนที่ดีก็จะทำให้เด็กเกิดปมด้อยและรู้สึกว่ามีความขาดแคลนตามมา

5) ระยะเวลาที่มีเอกลักษณ์ของตนเองกับความไม่เข้าใจตนเอง (identity vs diffusion) อายุระหว่าง 12 ถึง 20 ปี เป็นระยะเวลาที่เด็กเริ่มสนใจเรื่องเพศ รู้จักว่าตนเองเป็นใคร มีความสามารถหรือมีความถนัดทางใด รู้ว่าตนเองมีความเชื่ออย่างไร ต้องการอะไรที่จะช่วยให้บุคคลประสบความสำเร็จในชีวิตวัยรุ่นเด็กอาจจะเลียนแบบสำหรับคนที่ตนนับถือยกย่อง แต่ถ้าหากมีความรู้สึกไม่เข้าใจตนเองจะเกิดการสับสนพบกับความขัดแย้งและประสบความสำเร็จในการทำงาน

6) ระยะเวลาที่ใกล้ชิดสนิทสนมกับความรู้สึกโดดเดี่ยวอ้างว้าง (intimacy vs isolation) อายุระหว่าง 21 ถึง 25 ปี เป็นวัยผู้ใหญ่ตอนต้น มีความสนใจเพศตรงข้ามเพื่อหาคู่ครอง เริ่มทำงานเพื่อประกอบอาชีพสร้างหลักฐานสร้างครอบครัว มีความรักความผูกพัน ถ้าหากว่าแต่ละบุคคลได้พัฒนาในขั้นทำความรู้จักตนเองดีพอ ก็จะพัฒนาความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์กับ

ผู้อื่นได้ดี ประสบความสำเร็จในการมีคู่รักมีเพื่อนตลอดจนหน้าที่การงานที่ดี แต่ถ้าล้มเหลวก็จะแยกตัวออกจากสังคมเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยวอ้างว้าง ไม่มีความผูกพันใกล้ชิดกับบุคคลใดเป็นพิเศษ หรือไม่ต้องการพบเจอผู้ใดในสังคม

7) ระยะเวลาให้กำเนิดและเลี้ยงดูบุตรกับการใส่ใจอยู่กับตนเอง (generativity vs self absorption) อายุตั้งแต่ 26 ปีขึ้นไป เป็นวัยผู้ใหญ่และวัยกลางคน เป็นระยะที่คนมีครอบครัวมีบุตรแล้วจะต้องเลี้ยงดูบุตรด้วยความรักความเอาใจใส่อย่างแท้จริง ต้องสามารถรู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเองปัญหาครอบครัวหรือปัญหาที่ขัดแย้งกับโลกภายนอก เป็นระยะที่บุคคลตั้งใจทำงานเพื่อให้สิ่งต่างๆ ดีขึ้น แต่ถ้าบุคคลใดไม่สามารถผูกพันกับคนอื่น ไม่ได้ทำหน้าที่ตามบทบาทของพ่อแม่ ไม่มีความรับผิดชอบต่อครอบครัว อาจเนื่องมาจากตัวเองไม่สามารถแก้ปัญหาความขัดแย้งในอดีตของตนเองได้ และหันเหความสนใจจากผู้อื่นมาสนใจตัวเองได้ไปหาแต่ความสุขเฉพาะตนเพียงผู้เดียว

8) ระยะเวลามั่นคงทางจิตใจกับความสิ้นหวัง (integrity vs despair) ระยะนี้คือระยะเข้าสู่วัยชราอายุประมาณ 50 ปีเป็นต้นไป ว่าเป็นวัยของการยอมรับความจริงของชีวิต บุคคลย้อนรำลึกถึงความทรงจำในอดีตที่ผ่านมามีความสุขความสบายประสบความสำเร็จในสิ่งต่างๆ จะเกิดความรู้สึกไว้วางใจเพื่อนร่วมโลกและตนเอง มีความมั่นคงทางจิตใจ แต่ถ้าผู้ใดมีความทรงจำเกี่ยวกับความผิดหวังอยู่ตลอดเวลา ก็จะไม่สามารถพัฒนาชีวิตในวัยชราให้มีความสุขได้



1.4 ความต้องการของวัยรุ่น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เพ็ญพิไล ฤทธาคุณานนท์ (2550) ได้กล่าวถึงความต้องการของวัยรุ่น มีประเด็นดังนี้

1) ต้องการความเป็นอิสระเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งการที่วัยรุ่นมุ่งมั่นที่จะเป็นอิสระนั้นมาจากการเจริญเติบโตทางร่างกาย ประกอบกับด้านปัญญา และส่วนหนึ่งมาจากความคาดหวังของบุคคลอื่นที่มีต่อตน เมื่ออายุ 15-16 ปี จะรู้สึกว่าคุณสมบัติเพียงพอที่จะดำเนินชีวิตแบบผู้ใหญ่ และรู้สึกพึงพอใจมากที่ได้แสดงบทบาทของผู้ใหญ่ วัยรุ่นจะโกรธมาก เมื่อถูกมองว่าเป็นเด็ก เพราะทำให้รู้สึกสูญเสียอิสรภาพไป

2) ต้องการมีตำแหน่ง (Status) รวมทั้งต้องการ การสนับสนุน ทั้งจากผู้ใหญ่และเพื่อนร่วมรุ่น

3) ต้องการแสวงหาประสบการณ์แปลกๆ ใหม่ ๆ

4) ต้องการมีกลุ่มเพื่อนซึ่งเป็นความต้องการขั้นสูงทำให้เด็กได้รับการตอบสนองความต้องการหลายประการ เช่น รู้สึกอบอุ่นใจ ในการได้รับการยกย่องมีความรู้สึกว่ามีผู้ที่เข้าใจตนร่วมทุกข์ร่วมสุขกับตน

5) ต้องการความรู้สึกมั่นคง

6) ต้องการความถูกต้องความยุติธรรม

7) ต้องการความงดงามทางร่างกาย

8) ต้องการประพฤติตนให้สมบทบาทตามเพศของตน

9) ต้องการเลือกอาชีพของตนในอนาคต

ลักษณะความสนใจของวัยรุ่นยังมีขอบข่ายกว้างขวาง สนใจหลายอย่าง และยังไม่ลึกซึ้งมาก เพราะยังไม่เข้าใจตัวเอง ยังเป็นวัยที่อยู่ในระยะลองผิดลองถูกอยู่ในช่วงเปลี่ยนแปลงบทบาทของชีวิต ความสนใจของวัยรุ่นจึงขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นอีกหลายประการ เช่น ลักษณะบุคลิกภาพ ฐานะทางสังคม และเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อมรอบตัว บุคลิกที่วัยรุ่นนิยมชมชอบ อย่างไรก็ตามความสนใจร่วมของเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ ได้แก่ การศึกษา การช่วยเหลือบุคคลอื่น กิจกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรมประเพณี ศาสนา ปรัชญา อุดมคติ และการมีเพื่อนสนิทต่างเพศ

การเล่นสำหรับวัยนี้ยังคงมีความสำคัญต่อเด็กวัยแรกรุ่น และวัยรุ่น เพราะเป็นวิธีสนองความต้องการทางสังคมอารมณ์ และสติปัญญา เด็กวัยรุ่นชอบเล่นกับเพื่อนทั้งต่างเพศและเพศเดียวกัน การเล่น มีความหมายรวมถึง การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ เด็กผู้ชายวัยรุ่นชอบการเล่นผาดโผนตื่นเต้นที่ต้องใช้พลังกำลังมาก ในขณะที่เด็กผู้หญิงชอบเล่นกิจกรรมที่ไม่หักโหมรุนแรง อยู่ภายในกรอบระเบียบและเน้นการเล่นสะสมสิ่งต่างๆ มากกว่าเด็กผู้ชาย

1.5 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

เพ็ญพิไล ฤทธาณานนท์ (2550) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของวัยรุ่น ว่าอยู่ในขั้นที่เพ็ญพิไลเรียกว่า ปฏิบัติการด้านนามธรรม (formal operations) อายุระหว่าง 11-15 ปี เด็กวัยรุ่นจะมีความคิดคิดถึงหลายๆด้านได้ในเวลาเดียวกัน สามารถแก้ปัญหาโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย รู้จักทดลอง รู้จักใช้เหตุผล สามารถทำงานที่ต้องใช้สติปัญญาอย่างสลับซับซ้อนได้ เข้าใจการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย และสามารถคิดในด้านตรงกันข้ามได้ด้วย

สุชา จันทน์เอม (2540) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของวัยรุ่นไว้ว่า นอกจากนี้ยังสามารถเข้าใจเวลาในประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมที่แตกต่างจากของตนได้ ความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้มีทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ ในด้านปริมาณแบ่งเป็น 2 เรื่องคือ 1) สมมติฐานที่เกี่ยวกับความแตกต่างของอายุ (Age Differential Hypothesis) 2) เส้นทางของพัฒนาการทางปัญญา (The Course of Mental Growth)

1.6 พัฒนาการด้านจริยธรรม

1.6.1 ทฤษฎีพัฒนาการของเพียเจท์

Piaget (1965) แบ่งพัฒนาการทางจริยธรรม ออกเป็น 4 ขั้นดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นก่อนจริยธรรม (อายุ 0-4 ปี)

เป็นขั้นที่เด็กเล่นโดยไม่คำนึงถึงกฎ กติกาใดๆ เพราะยังไม่มีความรู้ความเข้าใจ

กฎระเบียบสังคม

ขั้นที่ 2 ขั้นรับรู้ความหมายจริยธรรม (อายุ 5-7 ปี)

เป็นขั้นที่เด็กยอมรับกฎระเบียบของสังคม โดยเด็กตัดสินความผิดมากหรือน้อย ขึ้นอยู่

กับระดับความเสียหาย

ขั้นที่ 3 ขั้นช่วงต่อระหว่างขั้นที่ 2 และขั้นที่ 4 (อายุ 7-9 ปี)

เป็นขั้นที่เด็กสนิทกับเพื่อน มีการให้และรับแก่กัน เข้าใจว่าเมื่อกระทำความผิด จะต้องได้รับการลงโทษ

ขั้นที่ 4 ขั้นพิจารณาจริยธรรม (อายุ 10-11 ปี)

เป็นขั้นที่เด็กมีพัฒนาการทางจริยธรรมที่สูงขึ้น สามารถตัดสินถูกผิด โดยใช้ความคิดของตน พิจารณาจากผลที่เกิดจากการกระทำ โดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์ และเชื่อว่ากฎระเบียบบางครั้งสามารถปรับได้บ้างไปตามสถานการณ์

1.6.2 ทฤษฎีพัฒนาการของโคลเบอร์ก

Kohlberg (1987) แบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมเป็น 3 ระดับ และแบ่งแต่ละระดับออกเป็น 2 ขั้นตอน ตามช่วงอายุ ได้ดังนี้

ระดับ 1 ระดับก่อนกฎเกณฑ์

ขั้นที่ 1 ขั้นหลบเลี่ยงการถูกลงโทษ (อายุ 2-7 ปี)

เด็กเชื่อฟัง และปฏิบัติตามคำสั่ง ประพฤติตนเป็นคนดี เพราะไม่ต้องการถูกลงโทษ

ขั้นที่ 2 ขั้นยึดผลประโยชน์ส่วนตัว (อายุ 7-10 ปี)

เด็กตัดสินใจ หรือทางเลือกที่ตนคิดว่าถูก ขึ้นอยู่กับความสนใจของตนเอง โดยพฤติกรรมที่ดีถูกต้องตามเหตุผลจะขึ้นอยู่กับผลตอบแทน หรือรางวัลที่ตนต้องการ หรือพอใจ

ระดับ 2 ระดับตามกฎเกณฑ์

ขั้นที่ 3 ขั้นคล้อยตามผู้อื่น (อายุ 10-13 ปี)

เป็นขั้นที่เด็กต้องการการยอมรับจากกลุ่มว่าเป็นคนดี จึงทำในสิ่งที่สังคมคาดหวัง

ขั้นที่ 4 ขั้นปฏิบัติตามหน้าที่ กฎระเบียบของสังคม (อายุ 13-16 ปี)

เด็กมีความเข้าใจหน้าที่ของตนเอง ตัดสินใจเกี่ยวกับความดี ตามกฎหมาย หรือเคารพกฎระเบียบของสังคม

ระดับ 3 ระดับเหนือกฎเกณฑ์

ขั้นที่ 5 ขั้นปฏิบัติตามสัญญาทางสังคม (อายุ 16 ปีขึ้นไป)

เป็นขั้นที่ปฏิบัติตามความถูกต้องเป็นไปตามกฎหมาย กฎระเบียบของสังคม เข้าใจเหตุผลในการทำความดี ถึงแม้จะขัดกับความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่

ขั้นที่ 6 ขั้นยึดอุดมคติของสากล (วัยผู้ใหญ่)

ขั้นที่ยึดถือคุณธรรม ความดีงาม ที่เป็นที่ยอมรับของสากล ซึ่งคือคุณธรรมของทุกสังคมทั่วโลก

1.7 พัฒนาการทางศิลปะ

Lowenfeld (1975) ได้กล่าวถึงการแสดงออกทางศิลปะของวัยรุ่นแสดงตามตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1 พัฒนาการทางศิลปะของวัยรุ่น ช่วงอายุ 12-14 ปี

ขั้นการใช้เหตุผล (12-14 ปี)		
ลักษณะนิสัยในการวาดเส้น	การวาดภาพคน	การใช้พื้นที่ว่าง
1. ตระหนักถึงความสามารถทางศิลปะในระยะสั้นของตน	1. เริ่มวาดคนถูกสัดส่วนใกล้เคียงกับความเป็นจริง	1. ตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมมากขึ้น แต่จะวาดเน้นเฉพาะส่วนที่สำคัญ
2. มีการวาดลวดลายเป็นชิ้นๆ	2. ตระหนักถึงความถูกต้องของข้อ	2. เด็กที่ถนัดเชิงทัศน์ (Visual minded) จะตระหนักถึงมิติ ความ
3. บางคนสนใจวาดรายละเอียด	พับต่างๆของร่างกาย	ต้นลึกในภาพ

ขั้นการใช้เหตุผล (12-14 ปี)		
ลักษณะนิสัยในการวาดเส้น	การวาดภาพคน	การใช้พื้นที่ว่าง
4. สามารถถ่ายทอดสื่อสาร ความหมายของวัตถุและเหตุการณ์ ด้วยสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ภาษา	3. แสดงความรู้สึกในใบหน้า แตกต่างกันตามแต่อารมณ์หรือ ความรู้สึก 4. ชอบวาดการ์ตูน 5. เน้นวาดที่แสดงคุณสมบัติทาง เพศเกินกว่าความเป็นจริง	3. เด็กที่ถนัดเชิงผัสสะ(Haptic minded) จะถ่ายทอดมิติใน ภาพวาดในลักษณะว่าตนมีส่วนร่วม ในการกระทำ

ตารางที่ 2 พัฒนาการทางศิลปะของวัยรุ่น ช่วงอายุ 14-17 ปี

ขั้นการตัดสินใจ (14-17 ปี)		
ลักษณะนิสัยในการวาดเส้น	การวาดภาพคน	การใช้พื้นที่ว่าง
1. มีการพัฒนาทักษะทางศิลปะมากขึ้น	1. สามารถวาดภาพคนเหมือนจริง ได้	1. สามารถใช้หลักการของ ทัศนียภาพได้ และให้ความสนใจต่อ
2. สามารถวาดภาพโดยให้ รายละเอียดแสงเงาได้	2. สามารถวาดภาพสัดส่วน ท่าทาง และรายละเอียดได้ถูกต้อง	การสร้างบรรยากาศในภาพ 2. สามารถแสดงออกในสิ่งซึ่งไม่เป็น
3. สามารถใช้วัสดุที่หลากหลาย ประเภทในการสร้างผลงาน	3. สามารถวาดภาพคน โดยมี รายละเอียดที่มีขนาดใหญ่เกินความ	ความจริงในธรรมชาติ เช่น การ แสดงออกซึ่งความรู้สึกทางสีหน้า
4. สามารถควบคุมการวาดภาพให้ เป็นไปตามจุดมุ่งหมายได้	จริงได้ในส่วนที่ต้องการเน้น 4. สามารถวาดภาพคนโดย จินตนาการได้	และมีการเปลี่ยนแปลงหรือตัดทอน พื้นที่ว่างได้ตามความต้องการที่จะ เน้น

2. แนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง

การเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-esteem) หมายถึงการที่บุคคลเห็นความสำคัญและคุณค่าของ
ตัวเองกับทางเห็นว่าคุณค่าของตนเป็นที่ยอมรับนับถือของบุคคลอื่นด้วยทำให้บุคคลนั้นเกิดความรู้สึก
ที่ดีงามต่อตนเอง ได้มีผู้ให้ความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเองไว้ดังนี้

Golden (1977) เสนอความหมายการเห็นคุณค่าในตนเองว่า หมายถึงการให้คะแนนตนเอง
ภายในจิตใจเฉพาะตน โดยพิจารณาว่ามีคุณค่าอย่างไรในสิ่งที่ตนเป็น มีมุมมองต่อตนเองหรือต่อโลก

ภายนอกอย่างไร ซึ่งการเห็นคุณค่าในตนเองนั้นมีความสำคัญอย่างมากในการประสบความสำเร็จในชีวิต

James (1890) กำหนดให้การเห็นคุณค่าในตัวเองเป็นสัดส่วนระหว่างความสำเร็จที่แท้จริงกับความคาดหวังความสำเร็จของบุคคลนั้น

Maslow (1970) เห็นว่าการเห็นคุณค่าในตัวเองเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีความเชื่อมั่นในตนเองและเห็นว่าตนเองมีความเข้มแข็ง มีคุณค่า มีความสามารถหรือมีความเชี่ยวชาญในการทำภารกิจต่างๆ

Polito (1977) มีความคิดเห็นว่าการเห็นคุณค่าในตัวเองเป็นผลที่เกิดจากการประเมินคุณค่าของตนเองในด้านความรู้สึกต่างๆ

Rice (1996) ให้ความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเอง ว่าเป็นการรับรู้คุณค่าของตนเอง

Coopersmith (1981) ได้ให้ความหมาย ว่าการเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นการที่บุคคลพิจารณาประเมินคุณค่าของตนเองในด้านบวก และด้านลบ เป็นการตัดสินคุณค่าของตนเองในเรื่องความสามารถ ความสำคัญ ความสำเร็จ ความมีคุณค่าความดี

2.1 องค์ประกอบด้านการเห็นค่าในตนเอง

Coopersmith (1981) ได้ทำการวิจัย และศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยกล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเองมาจาก 4 องค์ประกอบ คือ 1) การได้รับการยอมรับจากบุคคลรอบข้าง 2) การได้รับประสบการณ์แห่งความสำเร็จในชีวิตซึ่งส่งผลต่อสถานะภาพทางสังคมและตนเอง 3) การพยายามทำในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีคุณค่า และมีความสำคัญ 4) การไม่ให้ความสำคัญกับสิ่งที่ทำให้การเห็นคุณค่าในตนเองลดลง มีรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบ มีดังนี้

2.1.1 การได้รับการยอมรับจากบุคคลรอบข้าง

2.1.2 การได้รับประสบการณ์แห่งความสำเร็จในชีวิตซึ่งส่งผลต่อสถานะภาพทางสังคมและตนเอง โดยแบ่งตามแหล่งของการเห็นคุณค่าในตนเอง ดังนี้

1) ความมีอำนาจ (Power) ความสามารถในการมีอิทธิพลและควบคุมผู้อื่น คือการประสบความสำเร็จในการมีอำนาจ วัตถุประสงค์จากความสามารถส่วนบุคคล ที่จะสัมฤทธิ์ผลในการควบคุมพฤติกรรมตนเอง และพฤติกรรมผู้อื่น ในสถานการณ์ที่ได้รับอำนาจ เช่น การได้รับการยอมรับ และความนับถือที่ได้รับจากผู้อื่น อำนาจของเด็กจะมีความแปรปรวนตามอายุ และวุฒิภาวะ สำหรับการ

ช่วยเหลือที่เป็นประโยชน์ของผู้ปกครองควรให้อำนาจแก่เด็กตามความสามารถ และวุฒิภาวะในการตัดสินใจ ซึ่งผลของการได้รับการยอมรับ คือช่วยให้เด็กเติบโตด้วยความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองและสามารถที่จะต้านทานแรงกดดันที่คล้อยตามในสิ่งที่ไม่ได้เป็นความต้องการและความคิดเห็นของตนเอง เช่น วิธีการพัฒนาความสมดุลทางสังคม ความเป็นผู้นำ และความเป็นอิสระ การกระทำการสำรวจ ด้านความสำคัญ ทำให้เป็นที่ยอมรับ คือการยกระดับประสบการณ์ที่เกี่ยวกับการมีอิสรภาพ และควบคุมตนเองและผู้อื่น

2) ความสำคัญ (Significant) การได้รับการยอมรับ การเอาใจใส่ และความรักจากผู้อื่น

3) ความมีคุณธรรม (Virtue) การยึดมั่นในศีลธรรมตามหลักจริยธรรม คือการประสบความสำเร็จในด้านคุณธรรม ตัดสินใจจากการยึดมั่นในศีลธรรม หลักจริยธรรม และหลักความเชื่อทางศาสนา ผู้ปกครองควรให้แนวทางในด้านประเพณี ปรัชญา และแสดงพฤติกรรมที่ให้ตระหนักและปฏิบัติตนที่เหมาะสม เช่น การไม่ลักขโมย การไม่ก้าวร้าว ไม่ยุ่งเกี่ยวกับกิจกรรมทางเพศก่อนวัยอันควร การจำกัดอาหาร และการแสดงการกระทำที่เคารพผู้ปกครอง การละหมาด การปฏิบัติกิจทางศาสนา และการเชื่อฟังคำสั่ง ซึ่งบุคคลที่ยึดมั่นจริยธรรมและความเชื่อทางศาสนา มักได้รับการยอมรับและมีทัศนคติทางบวกต่อตนเอง เพราะมีการประสบความสำเร็จในการเติมเต็มเป้าหมายที่สูงขึ้นตั้งข้อความที่กล่าวไว้เหล่านี้

4) ความสามารถ ความรอบรู้ (Competence) ผลการดำเนินงานที่ประสบ

ความสำเร็จ โดยการประสบความสำเร็จในด้านความสามารถ เห็นได้จากการแสดงออกในระดับที่สูงด้วยระดับและงานที่มีความหลากหลายตามอายุ สำหรับวัยเด็กก่อนวัยรุ่น ใช้วิชาการและการกีฬา ในการตัดสินใจมีความสามารถ White (1959) อ้างถึงใน Coopersmith (1981) มีการเสนอแนวคิดไว้ว่า จากวัยแรกเกิดเป็นต้นไป ประสบการณ์ของเด็กให้ความรู้สึกพึงพอใจในการรับรู้ความสามารถของตนเองในสภาพแวดล้อม และกลายมาเป็นพื้นฐานสำหรับแรงจูงใจไปสู่ความสำเร็จอย่างแท้จริง และมีความสามารถ เป็นการแสดงความสำคัญของกิจกรรมตามธรรมชาติของเด็กตั้งแต่กำเนิด ในการรับรู้ความสามารถ และควรเป็นประสบการณ์ที่บรรลุเป้าหมายอย่างอิสระที่จะนำไปสู่การส่งเสริมในเรื่องความถูกต้องของงาน และไม่ขึ้นอยู่กับปัจจัยภายนอก ดังนั้นแหล่งที่มาโดยธรรมชาติของความพึงพอใจ จึงมาจากการเรียนรู้ในสิ่งแวดล้อมและเป็นอิสระ การให้รางวัลและการลงโทษทางสังคมภายนอก โดยผู้ปกครองสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพความสามารถของเด็กได้โดยกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อมและกฎการแข่งขัน เช่น การชื่นชม การให้รางวัล

นอกจากนี้ Coopersmith (1981) ยังได้แสดงความเห็นเพิ่มเติมว่า ในรายบุคคลควรได้รับความรักความเอาใจใส่จากบุคคลที่มีความสำคัญ เพื่อพัฒนาทัศนคติต่อตนเองในด้านบวกที่สูงขึ้น ในรายบุคคลสามารถบรรลุเป้าหมายอย่างเด่นชัด โดยประสบความสำเร็จในขอบเขตที่ไม่ได้รับความเคารพในฐานะที่เป็นคนสำคัญ เช่น ความสามารถ และไม่น่าเชื่อถือ เพราะไม่ได้ประสบความสำเร็จจากเกณฑ์ที่มีคุณค่ามากที่สุด คือ ด้านความมีคุณธรรม ดังนั้นคนที่แสดงความสามารถในอาชีพอย่างเต็มที่อาจจะไม่ประสบความสำเร็จ เพราะไม่ได้รับการเติมเต็มการรับรู้คุณค่าในตนเองว่าเป็นบุคคลที่มีความสำคัญ ตัวอย่าง เช่น นักเรียนที่มีการเรียนที่ดีมาก อาจจะพัฒนาทัศนคติในด้านลบเพราะไม่ได้รับการยอมรับ การเอาใจใส่ และความรักจากผู้อื่น ตัวอย่างเหล่านี้ ไม่ได้เพียงแค่บ่งชี้ความสำคัญของเกณฑ์ในการตัดสินความสำเร็จ แต่แนะนำเกณฑ์ด้วยว่าอาจจะขัดแย้งซึ่งกันและกัน

บุคคลที่มีคุณค่าและบรรลุซึ่งการมีอำนาจ ไม่ได้แปลว่าจะมีโอกาสได้รับความรักมาจากพันธมิตรของตนเอง บุคคลจำนวนมากมีเกณฑ์ที่ไม่แน่นอนในการตัดสินคุณค่า และสมควรใช้เกณฑ์ที่ตรงกัน หรือบรรลุความต้องการทั่วไป การวิเคราะห์การใช้เกณฑ์ทั้ง 4 ในการตัดสินความสำเร็จ แนะนำให้การสำรวจนั้นมีข้อกำหนดให้มีความเข้าใจพื้นฐานของการประเมิน และอาจจะให้บางตัวชี้ว่าวัดคุณค่าอย่างไรที่ช่วยให้มีการเสริมอย่างรวดเร็วและเด่นชัด

แม้ว่าการศึกษาจะชี้ว่า ด้านความสำคัญ และการมีความสามารถ สำคัญมากกว่าความภาคภูมิใจในตนเอง และการมีอำนาจ จึงสามารถสรุปได้ว่า การทำงาน มีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านอายุ ชั้นเรียน และพื้นฐานทางวัฒนธรรมของแต่ละบุคคล การวิเคราะห์แหล่งการเห็นคุณค่าในตนเอง 4 ปัจจัยนี้ ที่สามารถสรุปได้ว่า พื้นฐานความแตกต่างระหว่างทัศนคติต่อตนเองรายบุคคลและการประเมินค่าจากผู้อื่น การประเมินค่าสองสิ่งอาจจะขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่แตกต่างกัน ด้วยการสังเกตภายนอกโดยไม่รู้ตัว ในการตัดสินตนเองของพื้นฐานรายบุคคล ในกรณีที่แตกต่างกันควรจะเน้นที่จุดเดียวมากกว่าการประเมิน

ในเงื่อนไขที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการเพิ่มคุณค่าในตนเอง ทำได้โดยสอบถาม โดยเฉพาะพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่มีความสำคัญ ความมีอำนาจ ความรู้ ความสามารถ และคุณธรรม โดยขอบเขตของด้านความสำคัญ ถูกวัดจาก ความห่วง การเอาใจใส่ และการถูกแสดงความรักจากผู้อื่น การแสดงการเห็นคุณค่าและสนใจ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการได้รับการยอมรับ และความเป็นที่นิยมชมชอบ ซึ่งตรงข้ามกับการถูกปฏิเสธ และความรู้สึกโดดเดี่ยว การได้รับการยอมรับมีจุดเด่นที่การได้รับความอบอุ่น การตอบสนอง ความสนใจ และเชื่อมโยงบุคคลในสิ่งที่เป็นตัวตนของ

บุคคล การยอมรับจากพ่อและแม่จะแสดงให้เห็นถึงผลในการสนับสนุน และการกระตุ้นในเวลาที่ต้องการและวิกฤติ ความสนใจในกิจกรรม และแนวคิดของเด็ก การแสดงความรักและมิตรภาพ ความสัมพันธ์ที่อ่อนโยน ภาษาพูดทั่วไป และกฎระเบียบที่มีเหตุผล และทัศนคติที่มีความยืดหยุ่นมาก ผลของวิธีการและการถูกแสดงความรักคือการทำให้เกิดความรู้สึกมีความสำคัญที่จะสะท้อนคุณค่าที่ตนเองมีจากผู้อื่น และบุคคลมีการประเมินตนเองว่าเป็นที่ชื่นชอบ ตามการได้รับความสนใจและความรัก

2.1.3 การพยายามทำในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีคุณค่า และมีความสำคัญ

2.1.4 การไม่ให้ความสำคัญกับสิ่งที่ทำให้การเห็นคุณค่าในตนเองลดลง

Coopersmith (1981) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีผลต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง สรุปสั้น ๆ ได้ดังนี้

1) องค์ประกอบภายในตัวบุคคล หมายถึง ลักษณะของบุคคลแต่ละคนที่มีผลทำให้การเห็นคุณค่าในตนเองของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน ได้แก่ ลักษณะทางร่างกาย ความสามารถทั่วไป สมรรถภาพและการกระทำ ภาวะทางอารมณ์ ค่านิยมส่วนตัว ความมุ่งหมายของบุคคล เพศสภาวะ และเพศวิถี ปัญหาที่เกิดขึ้น และโรคภัยไข้เจ็บต่าง ๆ เป็นต้น

2) องค์ประกอบภายนอกตัวบุคคล หมายถึง สภาพแวดล้อมภายนอกที่ตัวบุคคลนั้นมีการปฏิสัมพันธ์ด้วย ทำให้บุคคลมีการเห็นคุณค่าในตนเองที่แตกต่างกัน โดยสภาพแวดล้อมดังกล่าวประกอบด้วย ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว เช่น การที่พ่อ แม่ หรือผู้ปกครองยอมรับความคิดเห็น มีการกำหนดกฎระเบียบที่ชัดเจน แล้วคอยดูแลชี้แนะให้เด็กกระทำตาม ทำให้เด็กรู้สึกมั่นคง และมีการเปิดโอกาสให้เด็กได้มีอิสระภายในขอบเขตที่กำหนดได้บ้าง ได้แสดงออกซึ่งความสามารถเฉพาะตัว และได้ลองรับผิดชอบตนเอง ด้านโรงเรียน และการศึกษา เช่น การแนะนำในการทำงาน การมีปฏิริยาด้านบวกทั้งต่อความสำเร็จ และความล้มเหลว ด้านสถานภาพทางสังคม และด้านสังคมในกลุ่มเพื่อน

2.2 ระดับการเห็นคุณค่าในตนเองและลักษณะต่างๆของบุคคล

Coopersmith (1981) กล่าวถึงระดับการเห็นคุณค่าในตนเองและลักษณะต่างๆของบุคคล ดังนี้ บุคคลที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองระดับสูง จะมีการรับรู้คุณค่าของตนเองตามความเป็นจริง รู้จักศักยภาพตนเอง มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความสามารถในการทำงานให้ประสบความสำเร็จ มีความรับผิดชอบ ต่อตนเองและผู้อื่น ยอมรับตนเอง ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น มีความคิดสร้างสรรค์ มองโลกในแง่ดี มีความพึงพอใจและเคารพตนเอง มีความยืดหยุ่น สามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและปรับตัวได้ดี นอกจากนี้ Maslow (1970) ได้กล่าวไว้ว่าบุคคลที่มีลักษณะของการเห็นคุณค่าในตนเองระดับสูง จะสามารถพัฒนาตนให้ไปสู่ขั้นพัฒนาศักยภาพสูงสุดของตน (self actualization) ซึ่งเป็นพัฒนาการที่เกิดจากการตอบสนองความต้องการขั้นสูงสุดด้วย ในขณะที่บุคคลที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองระดับต่ำ จะไม่ค่อยมีความมั่นใจในตนเอง รู้สึกตนเองไม่ดีพอ ต้อยค่า กลัวการเข้าสังคม และเอนเอียงไปตามอิทธิพลของสังคม ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่น มักหลีกเลี่ยงเมื่อเจอปัญหา มีการคาดหวังความสำเร็จต่ำ

2.3 แนวทางการพัฒนาบุคคลให้มีการเห็นคุณค่าในตนเอง

มีผู้ให้แนวทางการพัฒนาบุคคลให้มีการเห็นคุณค่าในตนเอง ไว้ดังนี้

Thoits (1982) ได้เสนอแนวคิด ในการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยการสนับสนุนทางสังคม เนื่องจากพฤติกรรมของบุคคลตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรืออิทธิพลทางสังคม ซึ่งเป็นตัวกำหนดขอบข่ายของการเห็นคุณค่าในตัวเองของแต่ละคน การดำรงรักษาและเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองจึงควรได้รับการสนับสนุนทางสังคม เพื่อตอบสนองความจำเป็นพื้นฐานที่บุคคลต้องการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพระหว่างบุคคลหรือการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นในสังคม ซึ่งการสนับสนุนในสังคมเป็นส่วนสำคัญที่มีผลต่อการเห็นคุณค่าในตัวเอง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของการสนับสนุนทางสังคมที่บุคคลพึงจะได้รับผลได้แก่การสนับสนุนทางอารมณ์ การสนับสนุนด้านสติปัญญา เช่น ข้อมูลข่าวสารคำแนะนำที่ช่วยให้บุคคลเข้าใจสิ่งต่างๆและสามารถปรับตัวได้ การสนับสนุนด้านสิ่งของต่างๆที่ช่วยแก้ปัญหาได้ การสนับสนุนด้านเครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ สิ่งของเงินทองหรือให้บุคคลทำงานที่รับผิดชอบได้ตลอดจนได้รับการสนับสนุนความช่วยเหลือในการประมวลผลที่ให้อ้อมกลับ เพื่อให้ประเมินตนเอง

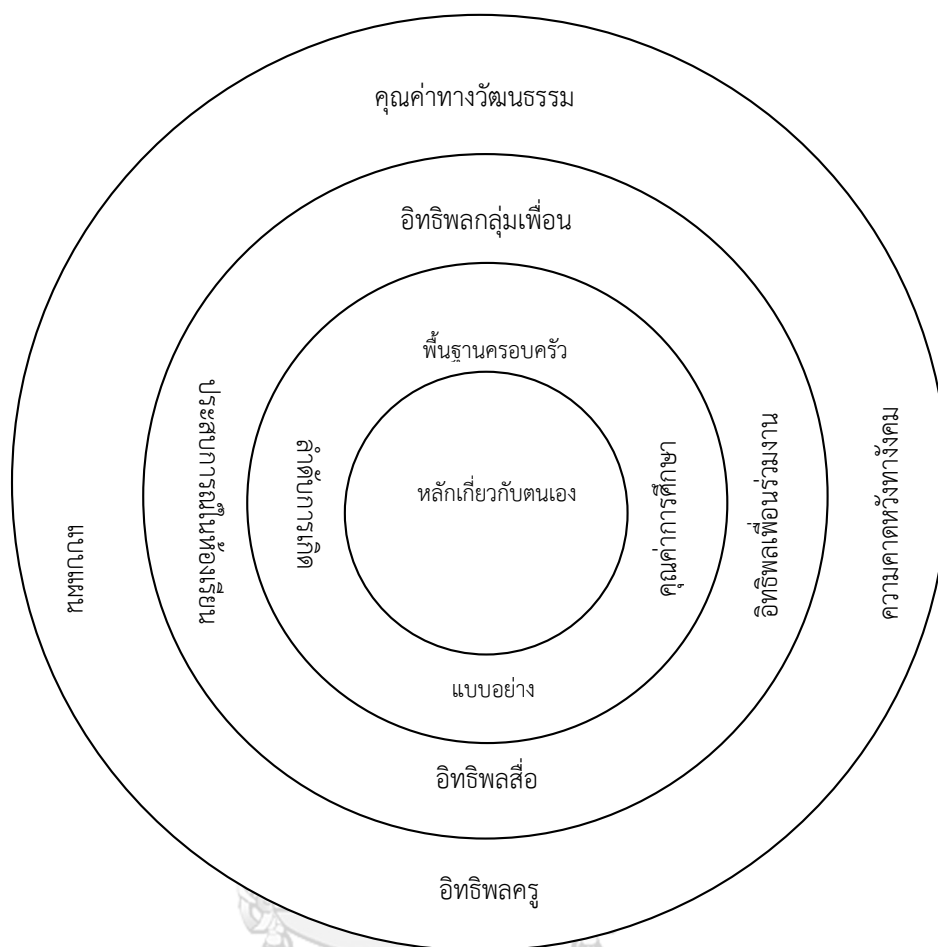
Bruno (1983) ได้เสนอแนวทางการเสริมคุณลักษณะการเห็นคุณค่าในตนเองโดยจำแนกไว้ ดังนี้ 1. ให้สร้างความมั่นใจด้วยตนเองถึงความสำเร็จในกายภาคหน้าของชีวิต 2. ให้การยอมรับ

ตนเองเมื่อสามารถทำงานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เช่น การให้รางวัลชมเชยการให้สิ่งที่มีความหมายการประกาศเชิดชูความดี 3. บันทึกความสำเร็จในสิ่งที่ทำได้ดีสะสมเอาไว้ นอกจากนี้มีข้อที่ควรนำมาประกอบการพิจารณาอีก 4 ประการคือ 1. ในการเสนอแนวทางโดยตรงจากผู้อื่นหรือจากตนเองเป็นข้อมูลนำเข้าที่ทำให้เกิดกำลังใจอย่างต่อเนื่อง 2. เพิ่มความสำเร็จให้แก่ตนเองเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ 3. ลดความคาดหวังลงให้เหมาะสมกับความสามารถที่แท้จริงของตนเอง 4. หลีกเลี่ยงการประเมินค่าตนเองที่ใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลทางปัญญา

Roy and Andrew (1991) ได้เสนอแนวคิด เกี่ยวกับการปรับตน เพื่อเป็นกระบวนการตอบสนองบุคคลเมื่อเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเองหรือเกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อมของตน เพื่อให้คงสภาวะสมดุลทั้งทางร่างกายและจิตใจ ประกอบด้วย ส่วนที่เป็นร่างกายจิตใจและสังคม (bio psychosocial) ที่มีความสัมพันธ์ผสมผสานกันเป็นหน่วยงานเดียวกัน เพื่อให้สามารถดำรงตนให้อยู่ในภาวะปกติสุข ดังนั้นเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่เกิดผลกระทบต่อร่างกายจิตใจและสังคมแล้ว บุคคลจำเป็นที่จะต้องมีการปรับตัวเพื่อดำรงรักษาภาวะสมดุลภายในตนไว้ โดยใช้กลไกการปรับตัวอย่างเหมาะสม ผู้ที่ปรับตัวได้สำเร็จจะมีความมั่นคงในชีวิต มีสุขภาพดี และจะเป็นการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองได้ตามสภาพที่สอดคล้องกับความเป็นจริง โดยการปรับตัว มี 4 ด้านด้วยกันคือ 1. การปรับตัวด้านร่างกาย ทำได้โดยการออกกำลังกาย การรับประทานอาหาร การขับถ่าย การดื่มน้ำ การรับออกซิเจนเพื่อให้การไหลเวียนของโลหิตและการควบคุมอาหาร 2. การปรับตัวด้านสังคมแห่งตน (self concept) เกี่ยวกับการยอมรับตนเองทางกายภาพบุคลิกภาพ และการทำหน้าที่ของอวัยวะส่วนต่างๆ ภายในร่างกาย 3. การปรับตัวในส่วนที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรมจรรยา ความมั่นคงปลอดภัย ความคาดหวังความ รู้สึกต่อตนเอง และ 4. การปรับตัวในส่วนที่เกี่ยวข้องกับบทบาท หน้าที่ทางสังคมและการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันอย่างเหมาะสม

Allport อ้างถึงใน ศรีเรือน แก้วกังวาล (2551) ได้กล่าวว่า ภาพลักษณ์ที่เกี่ยวกับตนเอง (Self image) แต่ละคนเริ่มมีการพัฒนาภาพตนเอง เมื่ออายุประมาณ 4-6 ขวบ ภาพตนมีทั้ง ภาพลบและภาพบวก (Good me and bad me) ซึ่งพัฒนาจากท่าที การให้รางวัล และการลงโทษที่พ่อแม่ ผู้ใหญ่ และเพื่อนมีต่อเขา เช่น เด็กที่พ่อแม่ดุต่อบ่อยๆ จะเห็นภาพตนเองในแง่ลบมากกว่าบวก ตรงข้ามกับเด็กที่พ่อแม่ชมเชย ยกย่อง เอาอกเอาใจมากเกินไป

แผนภูมิที่ 1 โมเดลการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง (Golden and Lesh,1997)



จากข้างต้น สรุปได้ว่าการเห็นคุณค่าในตนเอง คือ การรับรู้คุณค่าของตนเอง จากมุมมองที่มีต่อตนเอง และจากมุมมองที่บุคคลภายนอกมองตน มีความมั่นใจ เกิดความภาคภูมิใจ และมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง ซึ่งการเห็นคุณค่าในตนเอง มีองค์ประกอบดังนี้ 1) ความมีอำนาจ (Power) คือ ความสามารถในการมีอิทธิพลและควบคุมผู้อื่น วัตถุประสงค์จากการมีภาวะผู้นำ เช่น ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ริเริ่มความคิดให้กลุ่ม ประสานความคิดของกลุ่ม นำกลุ่มให้ทำงานบรรลุเป้าหมาย รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ติดตามการปฏิบัติงานของสมาชิก 2) ความสำคัญ (Significant) คือ การได้รับการยอมรับ การเอาใจใส่ และความรัก ได้รับการสนใจเป็นที่นิยมชมชอบจากผู้อื่น 3) ความมีคุณธรรม (Virtue) คือ การยึดมั่นในศีลธรรมตามหลักจริยธรรม 4) ความสามารถ ความรอบรู้ (Competence) คือ ผลการดำเนินงานที่ประสบความสำเร็จ ซึ่งในวัยเด็กวัดได้จากความสามารถทางวิชาการ และการกีฬา

โดยแนวทางการพัฒนาการแห่งคุณค่าในตนเอง ต้องอาศัยการสนับสนุนทางสังคม อารมณ์ และสติปัญญา เช่น ข้อมูลที่ช่วยให้บุคคลเข้าใจสิ่งต่างๆ และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ การให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อให้ประเมินตนเองด้วยความมั่นใจ ดังนั้นบุคคลจะต้องมีความเข้าใจในตนเอง เข้าใจผู้อื่น และมีการปรับตนในส่วนที่เกี่ยวกับศีลธรรมจรรยา ความมั่นคงปลอดภัย ความคาดหวัง ความรู้สึกต่อตนเอง และการปรับตนในส่วนที่เกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ทางสังคม รวมถึงการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันอย่างเหมาะสม

3. กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

มีผู้ที่กล่าวถึงลักษณะกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ไว้ดังนี้

Lawrence (2006) ได้กล่าวถึงลักษณะ กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองไว้ดังนี้

1. กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเชื่อใจ (Trust Activities)
2. การแสดงออกถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้น (Expression of Feeling)
3. กิจกรรมที่ให้ผลสะท้อนกลับทางบวก (Positive Feedback Activities)
4. กิจกรรมที่ให้ได้ฝึกเผชิญปัญหา การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ (Risk-Tasking)

3.1 กิจกรรมศิลปะ

เกษร ธิตะจारी (2543) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมศิลปะ ว่าหมายถึงงานศิลปะที่นักเรียนต้องฝึกปฏิบัติหลังจากเรียนภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เพื่อฝึกให้เกิดความชำนาญทั้งทางด้านฝีมือ และความคิดการเรียนศิลปะจะขาดการฝึกปฏิบัติไม่ได้เลย ดังนั้นหลังจากเรียนรู้เนื้อหา จึงต้องปฏิบัติกิจกรรมออกมาเพื่อแสดงให้เห็นว่าเข้าใจในเนื้อหานั้นผ่านการแสดงออกมาเป็นผลงานศิลปะ

3.1.1 จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมศิลปะ

เกษร ธิตะจारी (2543) ได้แบ่งจุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมศิลปะให้กับผู้เรียน ดังนี้

1. เป็นการจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนโดยกำหนดกิจกรรมจากบทเรียน ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ
2. เป็นการทบทวนความรู้ที่ได้เรียนมาแล้ว หลังจบบทเรียน ผู้สอนนอกจากทบทวนด้วยคำถามแล้ว ทั้งในด้านศิลปะจะทบทวนความเข้าใจของผู้เรียนโดยโดยการปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานที่ได้เรียนรู้มา

3. เป็นการประเมินผลสอนการสอนของผู้สอนว่าสอนได้ดีเพียงใด นักเรียนเข้าใจบทเรียนตามที่สอนหรือไม่ ครูสอนได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้มากน้อยเพียงใดถ้า นักเรียนทำได้ดีและถูกต้องก็แสดงว่าผู้สอน สอนได้ดี

3.1.2 การกำหนดกิจกรรมศิลปะ

เกษร ธิตะจारी (2543) ได้กล่าวถึงการกำหนดกิจกรรมศิลปะให้กับผู้เรียนว่าจะต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเนื้อหาที่สอน ต้องสามารถสร้างความน่าสนใจ ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีความยืดหยุ่นในการทำงาน โดยกิจกรรมควรสร้างความท้าทาย ไม่ง่ายหรือยากเกินไป เพราะความสนใจของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีความแตกต่างกัน ดังนั้นกิจกรรมศิลปะควรให้อิสระแก่นักเรียนได้มีทางเลือกงาน ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ดี จะต้องทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จ สามารถนำไปประยุกต์กับการทำงานอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ โดยมีพื้นฐานการทำงานที่ดี เกิดความคิดใหม่ๆ ขึ้นมาโดยไม่รู้จักจบสิ้น สำหรับเด็กในระดับมัธยมศึกษา เป็นช่วงที่ก้าวเข้ามาสู่วัยรุ่น นอกจากจะสนใจวัตถุ และสิ่งแวดล้อมแล้ว เด็กยังต้องการสิ่งที่เป็นเหตุผล สนใจกับสิ่งที่มีความหมายในชีวิต

ดังนั้นการจัดกิจกรรม สำหรับเด็กในวัยต่างๆ ต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมตามวุฒิภาวะของเด็ก ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิด และการแสดงออกของเด็กแต่ละวัย ซึ่งประสบการณ์ตรงของครูผู้สอนและความใกล้ชิดกับเด็ก จะสร้างความเข้าใจได้อย่างดีที่สุด

3.1.3 กิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่น

Liebmann (2004) ได้กล่าวถึงวัยรุ่นไว้ว่า เป็นวัยที่รับรู้ความเจ็บปวดของตนเอง และขาดความมั่นใจ วัยรุ่นจึงต้องการโอกาสในการแสดงความคิดเห็นที่ปราศจากการตัดสินทางความรู้สึก วัยรุ่นส่วนใหญ่ค้นพบว่ารูปแบบที่เกี่ยวกับละคร บทบาทสมมติ สามารถจับความสนใจและช่วยหารูปแบบในการแสดงออกของตนได้ โดยมีตัวอย่างกิจกรรมที่แนะนำโดยสรุปได้ ดังนี้

1) **กิจกรรม ออกแบบสถานที่** คือกิจกรรมออกแบบสถานที่ต่างๆตามอุดมคติของตน เช่น ร้านกาแฟ ร้านอาหาร เป็นต้น

2) **กิจกรรม วาดภาพตามหัวข้อ** คือ กิจกรรมมีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ส่วนตัว หรือมีความแตกต่างในการแสดงออกจากคนอื่น ในหัวข้อต่างๆ เช่น ธรรมชาติ สภาพอากาศ ส่วนการเปลี่ยนมุมมอง ความเชื่อ ความฝัน สถานการณ์กลุ่ม เรื่องแฟนตาซี เหตุการณ์

3) **กิจกรรม บทบาทสมมติ** คือกิจกรรมที่เป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่ไม่สามารถแสดงออกซึ่งความขัดแย้งของตนเองได้ โดยสามารถวาดเป็นภาพให้เห็นตามสถานการณ์นั้นๆแทน เช่น การวาดกราฟิตี้ บนกระดานขนาดใหญ่ การสร้างโปสเตอร์ “Wanted” เพนท์มือและข้อมือ การวาดภาพที่สมมติว่าอาศัยอยู่ในอีกโลกหนึ่ง กิจกรรมเกี่ยวกับการปรับอารมณ์ต่างๆ การให้ออกแบบบทบาทสมมติว่าเป็นนักโทษ กิจกรรมในอิมมูคก่อนประวัติศาสตร์ หรือเรื่องราวเกี่ยวกับเทพนิยาย

3.1.4 ประสบการณ์การแสดงออกทางศิลปะ

เกษร ธิตะจारी (2543) กล่าวว่า ประสบการณ์การแสดงออกทางศิลปะนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมาก ประสบการณ์จะช่วยให้การแสดงออกเป็นไปอย่างกว้างขวางและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยประสบการณ์ทางศิลปะ พิจารณาได้ 3 ด้าน ดังนี้

1) **ประสบการณ์ที่ได้ฝึกปฏิบัติ** การทำงานที่ต้องผสมระหว่างความคิด และการปฏิบัติ เช่นศิลปะ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง เพราะทำให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบสิ้น เมื่อลงมือปฏิบัติงานผลงานก็จะให้เกิดและการเรียนรู้ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น จะมีผลต่อการปฏิบัติงานครั้งต่อไป ซึ่งต่างก็มีผลต่อเนื่องต่อการเรียนรู้ ทำให้ได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่า และเป็นความพร้อมเฉพาะตัวบุคคล ที่ควรได้รับการส่งเสริมให้เกิดขึ้น

2) **ประสบการณ์จากการศึกษาผลงานศิลปะ** การฝึกปฏิบัติงานศิลปะเพียงด้านเดียว โดยที่ไม่มีการศึกษาให้สัมพันธ์กับการปฏิบัติ ย่อมไม่สามารถผลักดันให้มีการฝึกปฏิบัติพัฒนาไปได้ดีเท่าที่ควร การศึกษาในที่นี้ หมายถึงการอ่าน การฟัง และยังหมายถึงการดูผลงานศิลปะทั่วไป การวิเคราะห์และวิพากษ์วิจารณ์จะเป็นประสบการณ์ที่มีค่าต่อการเรียนรู้หรือการฝึกปฏิบัติครั้งต่อไปอย่างมาก เพราะการเรียนรู้ทุกอย่างย่อมมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้งทางตรงและทางอ้อม การศึกษาผลงานศิลปะจึงควรได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องเช่นกัน

3) **ประสบการณ์จากการจัดสภาพแวดล้อม** หมายถึง สภาพแวดล้อมในเชิงวัตถุทั้งที่เป็นธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น และสภาพแวดล้อมในช่วงเหตุการณ์ต่างๆ การที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การรับรู้มาก ก็ยิ่งเปิดโอกาสให้ได้คิดมากตามมาด้วย ประสบการณ์จากสภาพแวดล้อมทั้งในด้านรูปแบบและความคิด ที่มีความหมายต่อการเรียนรู้และการแสดงออกทางศิลปะ

3.1.5 คุณค่าของศิลปะ

วีรุณ ตั้งเจริญ (2539) ได้กล่าวว่า ศิลปะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ดังนี้

1. พัฒนาการด้านร่างกาย ศิลปะเป็นการพัฒนาทั้งในด้านการเคลื่อนไหว เช่น แขน ขา และพัฒนาให้กล้ามเนื้อมือ และสายตา ให้ทำงานสัมพันธ์กัน

2. พัฒนาการด้านสติปัญญา ศิลปะช่วยพัฒนาให้คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ได้ เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ผ่านการปฏิบัติงานศิลปะด้วยตนเอง ทำให้บุคคลรับรู้ความสนใจ ความสามารถ และความถนัดของตนเอง

3. พัฒนาการด้านสังคม ศิลปะช่วยตอบสนองความต้องการที่จะแสดงออก และสร้างสรรค์ ช่วยพัฒนาทางด้านบุคลิกภาพ ให้เป็นบุคคลที่มีความมั่นใจ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่จะเผชิญกับปัญหาต่างๆ รู้จักแก้ปัญหา ฟังพาดตนเอง ได้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น นำไปสู่พฤติกรรม เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน มีทักษะทางสังคม และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี

4. พัฒนาการด้านอารมณ์ ช่วยปลูกฝังให้มีความซาบซึ้งในศิลปะ มีความมั่นใจในตนเอง เด็กได้รับเสรีภาพทางอารมณ์ ด้านการแสดงออก ซึ่งช่วยสร้างความรู้สึกรับประกันความปลอดภัยและความรู้สึกมั่นใจ ทำให้เป็นบุคคลที่มีความยืดหยุ่น และเป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตสมบูรณ์

5. พัฒนาการด้านสุนทรียภาพ ขณะปฏิบัติงานศิลปะ ทำให้เด็กได้ชื่นชมผลงานของตนเอง และของผู้อื่น ทั้งยังได้เรียนรู้สุนทรียภาพต่อธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมอีกด้วย

สุลักษณ์ เทียนสุวรรณ (2528) กล่าวว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในตนเอง และเชื่อมั่นในตนเอง

กรมวิชาการ (2528) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้ การแสวงหา การค้นคว้า การทดลอง การมีเสรีภาพ มีความยืดหยุ่น เข้าใจปัญหาได้ดี ซึ่งเป็นรากฐานนำไปสู่ความเข้าใจในตนเอง

Rubin (2005) ได้กล่าวเกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะไว้ว่า ศิลปะช่วยให้เด็กมีความตระหนักรู้ในตนเอง ได้สำรวจและแสดงออกถึงตัวตนของตนเองผ่านงานศิลปะ ซึ่งสามารถแสดงออกทางความรู้สึกได้อย่างอิสระ และได้รับการยอมรับ

Carnes (1979) ได้กล่าวเกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะไว้ว่า ศิลปะช่วยให้เด็กสามารถแสดงออกตัวตนของตนเองผ่านงานศิลปะได้อย่างอิสระ และได้รับการยอมรับ ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง อีกทั้งยังช่วยให้เด็กรับรู้เกี่ยวกับตนเองในทางที่ดีขึ้นด้วย

ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (2523) ได้กล่าวเกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะไว้ว่า เนื่องจากศิลปะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการแสดงออก ศิลปะจึงเป็นรูปแบบการระบายออกทางอารมณ์โดยผ่านกิจกรรมศิลปะ ทั้งศิลปะยังช่วยขจัดปมด้อย ที่มีสาเหตุมาจากความไม่สมปรารถนา โดยแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนเองออกมาในรูปวาด งานปั้น และอื่นๆ เช่น อารมณ์เครียด ความโกรธ ความกลัว ความวิตกกังวล

ประเสริฐ ศีลรัตน (2542) ได้กล่าวเกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะไว้ว่า กิจกรรมศิลปะเป็นวิธีการแสดงออก ให้ทราบถึงความปรารถนา ความต้องการ ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ และปัญหาต่างๆของมนุษย์ เช่น การแสดงออกให้เห็นถึงปัญหา และความคิดจากงานจิตรกรรมผ่านสื่อสี และรูปแบบ ทำให้ผู้รับรู้ทั่วไปสามารถทราบถึงอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดเรื่องราวต่างๆ ในจิตใจของผู้สร้างสรรค์ถ่ายทอด ศิลปะจึงมีคุณค่าในฐานะที่เป็นวิธีการผ่อนคลายอารมณ์ แสดงความรู้สึกนึกคิดให้ปรากฏออกมา

จากข้างต้น ศิลปะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านต่างๆทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม อารมณ์ สุขทรียภาพ ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และช่วยในการส่งเสริมให้เห็นคุณค่าในตนเอง ให้บุคคลได้แสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดอย่างอิสระ ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ทำให้ได้กรับรู้เกี่ยวกับตนเองในทางที่ดีขึ้น จึงเกิดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเห็นคุณค่าในตนเอง เพราะเมื่อมีความมั่นใจ ก็จะสามารถทำสิ่งต่างๆได้ รู้สึกว่าตนมีคุณค่า เป็นที่ยอมรับ มีประโยชน์กับผู้อื่น

3.1.6 การประเมินผลทางศิลปะ

Hafeli (2009) ได้กล่าวถึงการประเมินผลทางศิลปะ โดยอาศัยขอบเขตการประเมินที่มาจากผลการผานความคิดระหว่างศิลปินและนักเรียนเข้าด้วยกัน ทั้งลักษณะนิสัยการทำงาน และผลงานสำเร็จ ซึ่งกลายมาเป็นขั้นตอนของการทำงานศิลปะปฏิบัติที่จำเป็นของนักเรียน อันได้แก่ ข้อค้นพบ ปัญหา การแสดงออกทางความคิด การใช้วัสดุและรูปแบบ การตัดสินใจอย่างอิสระ การแก้ปัญหา การเรียนรู้แนวคิด และเทคนิค รวมถึงการบรรลุวัตถุประสงค์ของบทเรียน ซึ่งสามารถสรุปเป็นขอบเขตได้ดังนี้

ขอบเขตการเรียนรู้ศิลปะที่แท้จริง

1) ข้อค้นพบปัญหา

1.1 แนวคิดประเภทใด ที่นำมาใช้คิดเกี่ยวกับโครงการ

1.2 แนวคิดเหล่านี้ มีความเหมือน หรือแตกต่างจากงานชิ้นอื่น ที่คุณเคยทำอย่างไร

2) การแก้ปัญหา

2.1 ความคิดประเภทใด ที่ค้นพบ หรือนำมาใช้เพื่อใช้แก้ไข

2.2 มีการทำสิ่งใดเพื่อพยายามที่จะดูแลปัญหาเหล่านั้น

2.3 การทำงานผ่านสิ่งเหล่านี้ มีความง่ายหรือยากอย่างไร

2.4 มีอุปสรรคหรือไม่ คืออะไร และจัดการอย่างไร

2.5 ได้เรียนรู้อะไร จากประเด็นเหล่านี้ในงาน

3) การใช้วัสดุอุปกรณ์

3.1 เคยทำงานกับวัสดุนี้มาก่อนหรือไม่ สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปจากครั้งก่อนหรือไม่

3.2 พยายามทำอะไรใหม่ หรือเป็นบางอย่างที่ไม่เคยทำ และเกิดอะไรขึ้น กับงานชิ้นนี้

3.3 สามารถใช้วัสดุได้ดีหรือไม่ ใช้สร้างสรรค์ ได้อย่างไรบ้าง

4) การใช้รูปแบบ

4.1 ใช้เส้น รูปร่าง สี พื้นผิวในงานชิ้นนี้อย่างไร

4.2 จุดสนใจของงาน อยู่ที่อะไร และบรรลุผลตามที่ตั้งไว้หรือไม่

4.3 สามารถเปลี่ยนอะไรให้ดีขึ้นในงานได้บ้าง

5) การใช้ตัวเลือกส่วนบุคคล การตัดสินใจ และการตัดสินใจอย่างอิสระ ความหมาย

5.1 ตัวเลือก หรือ การตัดสินใจประเภทไหน ที่ทำให้เกิดแนวคิดในการทำงานชิ้นนี้

5.2 ใช้การพิจารณาอย่างไร ว่าอะไรคือดี และอะไรไม่ใช่งานของตนเอง

5.3 งานชิ้นนี้เกี่ยวกับอะไร มีความหมายกับตนเองอย่างไร

5.4 งานชิ้นนี้มีการสื่อความหมายอย่างไร

6) เรียนรู้แนวคิดและเทคนิค

6.1 ได้เรียนรู้อะไร ระหว่างทำงานชิ้นนี้ มีอะไรที่ไม่เข้าใจหรือไม่

6.2 สามารถรู้ว่าจะทำให้ดีได้อย่างไร ในสิ่งที่จำเป็นสำหรับตนเอง

7) วัตถุประสงค์ของบทเรียน

7.1 งานชิ้นนี้ เติมเต็มโครงร่างได้ดีอย่างไร หรือมีปัญหาในการมอบหมายงานหรือไม่

7.2 ถ้าจะเปลี่ยนทิศทาง กับคำแนะนำ เป็นเพราะเหตุผลอะไร

เกษร ธิตะจारी (2543) ได้กล่าวถึง วิธีการประเมินผลทางศิลปะ โดยสรุปได้ดังนี้

1. จิตพิสัย

เป็นการประเมินโดยใช้ความรู้สึกรู้สึกของตนเองในการประเมินผู้เรียน ด้วยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการเรียน เช่น ให้ความสนใจ ความกระตือรือร้น การตั้งใจฟัง การตอบคำถาม การซักถามตลอดจนการปฏิบัติกิจกรรม และมีความพร้อมที่ต้องการจะเรียน

2. พุทธิพิสัย

เป็นการประมวลความรู้ของผู้เรียน จากบทเรียนที่ได้เรียนไปแล้ว เช่น การตอบคำถามที่ถูกต้อง การปฏิบัติกิจกรรมที่ถูกต้องตามที่ผู้สอนกำหนด หรือจากผลงานที่บ่งบอกว่าผู้เรียนเข้าใจในบทเรียน

3. ทักษะพิสัย

เป็นการประเมินจากผลงานที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว และประเมินทักษะที่ขึ้นอยู่กับลักษณะของงานที่ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการทำกิจกรรม นอกจากจะสังเกตฝีมือจากผลงานแล้วเน้นที่ความคิดริเริ่มความคิดสร้างสรรค์ ความละเอียดลออในการทำงาน ความสะอาด ความประณีต การแสดงออกถึงทักษะที่ผู้เรียนมีในผลงาน แล้ววิเคราะห์คุณภาพของงานตามคุณภาพของเรื่องราวและรูปทรง การใช้วัสดุและการจัดองค์ประกอบจึงเป็นส่วนสำคัญในการประเมินทักษะด้านนี้

การเสนอผลงานของผู้เรียนเป็นข้อมูลหนึ่งที่ใช้ในการประเมินผลงานของผู้เรียนได้ เพราะการเสนอผลงานด้านนั้น ครูสามารถวัดได้ทั้ง 3 ด้านคือจิตพิสัย พุทธิพิสัย และทักษะพิสัย เพื่อให้ได้ข้อมูลในการพิจารณาและประเมินคุณภาพของผลงานของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้นโดยมีหลักการสังเกตดังต่อไปนี้

- 1) ก่อนทำกิจกรรมผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมในการทำงาน อันได้แก่ การประเมินความรู้ที่เรียนมา การค้นคว้าหาข้อมูล การเตรียมอุปกรณ์ การวางแผน การทำงานและการออกแบบที่กำหนดเรื่องที่จะทำได้หรือไม่
- 2) การลงมือปฏิบัติผู้เรียนสามารถดำเนินการตามแผนที่กำหนดไว้ แก้ปัญหาเมื่อพบอุปสรรค และมีเทคนิคในการทำงานหรือไม่
- 3) หลังปฏิบัติกิจกรรม ผู้เรียนมีการเก็บอุปกรณ์ การทำความสะอาด การสรุปผลการทำงาน เช่น การใช้เวลาในการทำงาน ค่าใช้จ่ายในการทำงาน และข้อเสนอแนะในการทำงานครั้งต่อไปหรือไม่

3.2 ศิลปะบำบัด หรือศิลปกรรมบำบัด

3.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะบำบัด

ทวิตซ์ดี สิริรัตน์เรขา (2550) ได้กล่าวเกี่ยวกับศิลปะบำบัดไว้ว่า มีประโยชน์ในด้านการพัฒนาอารมณ์ สติปัญญา สมาธิ และความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและการประสานงานกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยกระตุ้นการสื่อสารและส่งเสริมทักษะทางสังคมอีกด้วย ศิลปะบำบัดยังเป็นรูปแบบหนึ่งของการทำจิตบำบัด (psychotherapy) ที่ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยเหลือบุคคลที่มีปัญหาด้านอารมณ์และจิตใจด้วยหลักการของศิลปะบำบัด คือ ใช้ศิลปะเป็นสื่อในการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก ความขัดแย้งและความต้องการที่ซ่อนเร้นอยู่ในส่วนลึกของจิตใจ การแสดงออกทางผลงานศิลปะ เช่น ลายเส้น สี รูปทรง สัญลักษณ์ สามารถแปลความหมายโดยนำมาวิเคราะห์ให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดได้ว่าเป็นอย่างไร หรือสภาพจิตมีปัญหายังไงบ้าง

นักวิจัยได้ให้ความหมายของศิลปะบำบัดโดยสรุปได้ ดังนี้

Naumburg (1950) เป็นจิตแพทย์คนแรกที่บัญญัติศัพท์คำว่า Art therapy หรือศิลปะบำบัด โดยนำศิลปะมาประยุกต์ใช้ในการคิดวิเคราะห์และทำจิตบำบัดโดยนำจิตวิเคราะห์แบบดั้งเดิมมาเป็นพื้นฐานการแสดงออกทางศิลปะเพื่อเป็นตัวกระตุ้นไปสู่การแสดงออกของความขัดแย้งภายในจิตใจ

Krammer (1971) ศิลปินซึ่งเป็นนักศิลปะบำบัด ได้เสนอแนวคิดที่แตกต่างจากจิตแพทย์หรือนักจิตบำบัด โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการทางศิลปะเป็นเอกเทศว่า ให้ผลการบำบัดได้โดยไม่ต้องพึ่งพาจิตวิเคราะห์ ใช้คำว่า Art as therapy แทนคำว่า art therapy เพื่อสื่อว่าศิลปะเป็นการบำบัดไม่ใช่เครื่องมือที่นำไปใช้ในการทำจิตบำบัด

ทวิตซ์ดี สิริรัตน์เรขา (2550) ให้นิยามคำว่า ศิลปะบำบัด art therapy ว่าหมายถึง การบำบัดรักษาทางจิตเวชรูปแบบหนึ่ง ที่ประยุกต์ใช้กิจกรรมทางศิลปะเพื่อค้นหาข้อบกพร่องหรือความผิดปกติบางประการของกระบวนการทางจิตใจ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับหลักการประเมินทางจิตวิทยาเพื่อเข้าสู่จิตใจในระดับจิตไร้สำนึกและใช้กิจกรรมด้านศิลปะที่เหมาะสม เพื่อช่วยในการรักษาและฟื้นฟูสมรรถนะให้ดีขึ้น

การประเมินผลการบำบัดรักษาด้วยศิลปะบำบัดจึงเน้นที่กระบวนการและกิจกรรมทางศิลปะ ไม่ได้เน้นที่ผลงานหรือคุณค่าทางศิลปะโดยศิลปะบำบัดมีรูปแบบของการจัดกิจกรรมทางศิลปะที่หลากหลาย ครอบคลุมกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ทัศนศิลป์ (visual art) ได้แก่ การวาด ระบายสี การปั้น การแกะสลัก การถัก การทอ การประดิษฐ์

2. ดนตรี (music) ได้แก่ การเล่นดนตรี ร้องเพลง และกิจกรรมทางดนตรี

3. การแสดง (drama) ได้แก่ การแสดง การละคร และการเคลื่อนไหวร่างกาย

4. วรรณกรรม (literature) ได้แก่ บทกวี นิยายเรื่องสั้น

ทั้งนี้ในการทำกิจกรรมศิลปะ สามารถแบ่งสื่อออก เป็น 2 ประเภท ได้ดังนี้

1) สื่อที่มีโครงสร้าง (structure media) เช่น ดินสอ สีไม้ สีเทียน ใช้สำหรับสร้าง

สัมพันธ์ภาพระหว่างผู้บำบัดกับผู้รับการบำบัดใช้แทนการสื่อสารด้วยถ้อยคำ

2) สื่อที่ยืดหยุ่นได้ (loose media) เช่น สีน้ำ ดินน้ำมัน ใช้ลดความตึงเครียดผ่อนคลาย

อารมณ์และระบายความรู้สึกนึกคิดออกมาอย่างอิสระ

ขั้นตอนหลักในการทำศิลปะบำบัดมีการแบ่งอยู่หลายแบบ โดยมีการสรุปและเทียบเคียงกับขั้นตอนการทำจิตบำบัดแบ่งเป็นขั้นตอนหลักดังนี้

1. ขั้นสร้างสัมพันธ์ภาพ (Established rapport) เป็นขั้นแรกของการบำบัด โดยสร้าง

สัมพันธ์ภาพระหว่างผู้บำบัดกับผู้รับการบำบัด รวมถึงการประเมินสภาพผู้รับการบำบัดอีกด้วย

2. การค้นหาปัญหา (Exploration) เป็นขั้นที่สำรวจ วิเคราะห์ปมปัญหาความขัดแย้งที่อยู่ภายในแก่นลึกของจิตใจ

3. ขั้นทบทวนประสบการณ์ (Experiencing) เป็นขั้นที่ดึงประสบการณ์ ที่เป็นปัญหา แล้วมาปรับเปลี่ยนทัศนคติขึ้นใหม่

4. ขั้นสร้างเสริมพลังใจ (Empowerment) เป็นขั้นสุดท้ายของขั้นตอนการบำบัดโดยสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง และบรรยากาศที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

ในการทำศิลปะบำบัดมีเทคนิคสำคัญที่นำมาใช้ในกระบวนการทางศิลปะบำบัดคือ การสนับสนุน เสริมสร้างกำลังใจ (supportive) และการตีความหมายที่ซ่อนเร้นภายในจิตใจ (interpretation)

การสนับสนุนเสริมสร้างกำลังใจทำได้โดยให้ความสนใจ ใจกำลังใจและการชมเชยเมื่อทำได้สำเร็จหรือใช้ความพยายามเพิ่มขึ้น ภายใต้สิ่งแวดล้อมที่สงบปลอดภัยและเป็นมิตร การตีความหมายที่ซ่อนเร้นภายในจิตใจทำได้โดยการตีความสัญลักษณ์ต่างๆที่เห็น สีที่ใช้ ภาพที่วาด เพื่อให้เกิดความเข้าใจในตัวเองมากยิ่งขึ้น นักศิลปะบำบัดจะทำงานร่วมกับจิตแพทย์และนักจิตวิทยาเป็นทีมงาน

เดียวกัน และวิเคราะห์ปัญหาที่ซ่อนเร้น อยู่ในตัวผู้รับการบำบัดซึ่งส่วนใหญ่จะไม่สามารถเข้าถึงความ คับข้องใจของตนหรืออาจไม่รู้ตัวว่ามีปัญหาเกิดขึ้นโดยเฉพาะในเด็ก การทำศิลปะบำบัดทุกครั้งจึงควร มีการบันทึกให้เห็นถึงกระบวนการและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นรวมถึงบันทึกการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อารมณ์และข้อสังเกตต่างๆเป็นแฟ้มประวัติผู้ป่วยเพื่อวางแผนร่วมกับทีมงานที่ให้การบำบัดรักษาและ กำหนดแนวทางในครั้งต่อไป

Kramer อ้างถึงใน เลิศศิริร์ บวรกิตติ (2552) ได้กล่าวไว้ว่า ความรู้สึกถึงความเป็นจริงไม่ จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับธรรมชาติที่เหมือนจริงของงาน แต่อยู่ที่พลังกระตุ้นให้เกิดอารมณ์และ ความรู้สึกในตัวผู้เสพ เราสามารถชื่นชมศิลปะ ได้โดยปราศจากความรู้สึกผิดและความกังวล เนื่องจากงานศิลปะที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกความเพลิดเพลินใจในงานศิลปะ โดยไม่กังวลว่า การชมงานศิลปะเช่นนี้ อาจทำให้สูญเสียความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับความเป็นจริงและอาจ ทำให้กลวิธีทางการป้องกันตัวที่สำคัญนั้นลดลง

งานศิลปะจึงคล้ายความฝันที่สามารถจินตนาการได้บ่อยครั้งด้วยความรู้สึกผิดน้อยที่สุด แม้ว่า ความฝัน และสิ่งเหล่านั้นมีสิ่งที่จะต้องห้าม ที่สังคมไม่ยอมรับอนุญาต โดยที่นักฝันแน่ใจว่าไม่มีทางที่จะ นำไปปฏิบัติจริงได้ เพราะเป็นสิ่งที่ปราศจากซึ่งรูปร่างสร้างขึ้นโดยปัจเจกบุคคลเพียงเพื่อประโยชน์ ส่วนตน และไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสาร แต่ในทางตรงกันข้ามงานศิลปะมีรูปร่างและ สามารถสื่อสารให้เป็นที่พึงพอใจต่อศิลปินและผู้ชม เพราะรูปร่างและการสื่อสารเป็นของคู่กัน ศิลปิน สื่อสารกับผู้ชมผ่านงานศิลปะ โดยใช้ภาษาสัญลักษณ์ อันเป็นแบบแผนที่เข้าใจ

3.2.2 ประโยชน์ของศิลปะบำบัด

ทวิศักดิ์ สิริรัตน์เรขา (2550) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของศิลปะบำบัดไว้ว่า เป็นการมุ่งเน้นให้ เกิดความสมดุลของชีวิต ช่วยบรรเทาปัญหาเยียวยาจิตใจและเสริมสร้างศักยภาพการดำเนินชีวิตใน ด้านต่างๆอย่างรอบด้านทั้งร่างกาย สติปัญญา จิตใจ สังคมและสุนทรียศาสตร์ไปพร้อมๆกัน โดยให้ ความสำคัญแตกต่างกันตามสภาพปัญหาของแต่ละคน โดยศิลปะบำบัดมีประโยชน์ที่หลากหลายตาม วัตถุประสงค์ที่ต้องการและกลุ่มเป้าหมายที่นำไปใช้ 4 ด้าน ดังนี้

1. **ด้านจิตใจ** ศิลปะบำบัดช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ขจัดความขัดแย้งภายในส่วนลึก ของจิตใจช่วยให้มีระดับอารมณ์คงที่ไม่ฉุนเฉียวหรือโศกเศร้า สามารถเข้าใจและจัดการอารมณ์ได้ดีขึ้น เมื่อมีสิ่งที่จะต้องเดินตามเข้ามากระทบ การนำศิลปะบำบัดมาใช้ในการเยียวยาจิตใจจะช่วยให้ผู้ที่มี ปัญหาทางด้านอารมณ์และจิตใจได้ระบายอารมณ์ความคับข้องใจ ความรู้สึกที่ซ่อนเร้นภายในใจผ่าน

การทำงานศิลปะระบายอารมณ์ออกมาในรูปแบบที่สร้างสรรค์ผ่านการวาดรูป ระบายสี การปั้นและ กระบวนการอื่นทางศิลปะ ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายลดความขุ่นมัวในใจเข้าใจและรับรู้อารมณ์ต่างๆของ ตนเอง สามารถจับยังต้องควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น

2. การเสริมสร้างทักษะการสื่อสารการเคลื่อนไหว ศิลปะบำบัดช่วยตอบสนองความต้องการธรรมชาติที่จะเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กให้สามารถทำ กิจกรรมที่มีความละเอียดซับซ้อนมากขึ้นช่วยให้มีการทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อมัดต่างๆอย่าง คล่องแคล่วและช่วยควบคุมทิศทางการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. ด้านทักษะการสื่อสาร ศิลปะบำบัดช่วยเสริมทักษะด้านการสื่อสาร เนื่องจากศิลปะเป็น ภาษาสากลที่สามารถเข้าใจได้ตรงกันได้เด็กสามารถเรียนรู้ความคิดรวบยอด ในเรื่องต่างๆผ่านทาง ศิลปะได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ยังสามารถใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ แสดงออกถึงความคิด ความรู้สึกต่างๆที่ซ่อนอยู่ในจิตใจ ช่วยให้เข้าใจตนเองได้ดีขึ้น และการสื่อสารทำให้เกิดความเข้าใจ ในกระบวนการทำจิตบำบัดให้ดียิ่งขึ้นด้วย

4. ด้านทักษะสังคม ศิลปะบำบัดช่วยให้เข้าใจอารมณ์ของตนและเข้าใจความคิดความรู้สึก ของผู้อื่น มีมนุษยสัมพันธ์ มีทักษะการแก้ปัญหาที่เหมาะสม สามารถปรับตัวในสังคมได้ศิลปะบำบัด แบบกลุ่มเปิดโอกาสให้มีการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นมากขึ้นช่วยให้สมาชิกในกลุ่มได้ร่วมกันทำ กิจกรรมร่วมกันรู้จักการรอคอยผลัดกันทำกิจกรรมเรียนรู้การช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่มให้ การยอมรับผู้อื่นและได้รับการยอมรับจากผู้อื่น

Kramer อ้างถึงใน เลิศศิริ บวรกิตติ (2552) กล่าวถึงประโยชน์ของศิลปกรรมบำบัดกลุ่มไว้ ว่ากลุ่มศิลปกรรมบำบัดสามารถจัดให้เกิดความปลอดภัยโดยการแยกดังกล่าวให้เป็นที่ยอมรับ และให้ มองผู้อื่นว่ามีศักยภาพ มีเมตตากรุณา และให้การช่วยเหลือ และตัวเองถูกมองว่ามีความสามารถและมีคุณค่า ความพึงพอใจภายใน เกิดขึ้นได้จากความสัมพันธ์อย่างพึงพอใจกับบุคคลอื่น เมื่อผู้ป่วยโรค จิตได้รับประสบการณ์ว่าตัวเองมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนที่เป็นประโยชน์ และมีเครือข่าย ปฏิสัมพันธ์รู้สึกถึงการมีบทบาททางสังคม กิจกรรมศิลปะสามารถช่วยพัฒนาความรู้สึกพอใจ ภูมิใจใน สิ่งที่ตนสร้าง และได้แบ่งปันประสบการณ์นั้นกับผู้อื่น ซึ่งเป็นการช่วยพัฒนาความรู้สึกการเห็นคุณค่า ในตนเอง

สามารถสรุปได้ว่า กิจกรรมศิลปะ มีจุดมุ่งหมายเพื่อจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การ ทบทวนประสบการณ์ และประเมินผลการเรียนรู้ ทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ส่วน

ศิลปะบำบัดมีจุดมุ่งหมาย เพื่อเน้นการทำความเข้าใจ สิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของผู้ที่ได้รับการบำบัด โดยการตีความผลงานศิลปะ แต่สำหรับงานวิจัยครั้งนี้เป็น กิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มีทั้งส่วนที่ต้องประเมินผล การเรียนรู้ ความรู้ ทักษะ และการทำงานเป็นทีม และส่วนที่พัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง คือ การใช้ศิลปะ เสริมสร้างความมั่นใจ จึงต้องมีการนำหลักของศิลปะบำบัดมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมศิลปะที่มีความเหมาะสมกับวัยรุ่น โดยมียุทธวิธีที่เกี่ยวกับละคร บทบาทสมมติ ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจ ทั้งยังเป็นการหารูปแบบในการแสดงออกของวัยรุ่นได้อีกด้วย และเน้นงาน ที่เป็นการออกแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา สำหรับการใช้อุปกรณ์ มีการใช้สื่อที่ไม่ โครงสร้าง เช่น ดินสอสี สีเทียน ใช้สำหรับการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้บำบัดกับผู้รับการบำบัดใช้ แทนการสื่อสารด้วยถ้อยคำ และการใช้สื่อที่ยืดหยุ่นได้ เช่น ดินน้ำมัน สีน้ำ เพื่อใช้ลดความตึงเครียด ผ่านคลายอารมณ์และระบายความรู้สึกนึกคิดออกมาอย่างอิสระ

4. กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่ม

4.1 แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นกลุ่ม หรือการทำงานเป็นทีม

ทิตานา แชมมณี (2545) ได้ให้ความหมาย ของการทำงานเป็นกลุ่มไว้ว่า การทำงานเป็นกลุ่ม ในที่นี้ใช้ในความหมายเดียวกันกับ การทำงานเป็นทีม หมายถึง การที่กลุ่มบุคคลเข้ามาร่วมกัน ปฏิบัติงานอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ การมาร่วมกันปฏิบัติงานนี้ จะเป็นไปอย่างราบรื่นและประสบผลสำเร็จหรือไม่ เพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัย และองค์ประกอบหลาย ประการในการทำงานร่วมกัน

การรวมกลุ่มที่มีลักษณะของการทำงานเป็นทีมประกอบไปด้วย หลักการดังนี้

1. การมีเป้าหมายร่วมกัน คือการที่กลุ่มบุคคลมีความเข้าใจและรับรู้ร่วมกันถึงจุดประสงค์ของกลุ่ม
2. มีส่วนร่วมในการดำเนินงานของกลุ่ม มีการวางบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม
3. การติดต่อสื่อสารกันภายในกลุ่มเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการทำงานร่วมกันได้
4. การประสานการทำงานกันในกลุ่ม เพื่อให้งานเกิดผลสำเร็จ
5. การตัดสินใจร่วมกัน คือการเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจการทำงานของกลุ่ม

6. การที่สมาชิกในกลุ่มมีโอกาสได้รับผลประโยชน์ที่ได้จากการทำงานร่วมกันของกลุ่ม สุวิทย์ และ อรทัย มุลคำ (2545) ได้ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่มไว้ว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับความรู้จากการลงมือปฏิบัติเป็นกลุ่ม จะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคน และสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มก็มีอิทธิพลและปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่ม ได้มีบทบาทหน้าที่ในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านวิชาการและทักษะทางสังคม และเพื่อเตรียมผู้เรียนให้สามารถอยู่ร่วมในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่มมีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

1. เนื้อหาหรือประสบการณ์
2. กิจกรรมที่ใช้ในกระบวนการกลุ่ม
3. ผลการเรียนรู้จากกลุ่ม

หลักการจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม มีดังนี้

1. ฝึกให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด
2. ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกลุ่มมากที่สุด
3. ให้ผู้เรียนค้นพบและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง
4. ให้ความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องให้ความสำคัญของกระบวนการ

ต่างๆในการแสวงหาคำตอบ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้ เป็นการตั้งจุดหมายก่อนการจัดการเรียนรู้
2. ขั้นตอนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองและ

ทำงานเป็นกลุ่มจึงมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ขั้นนำ เป็นการสร้างบรรยากาศและสมาธิของผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนการสอนการจัดสถานที่การแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยแนะนำวิธีการดำเนินการสอนกติกาและกฎเกณฑ์การทำงานระยะเวลาในการทำงาน

2.2 ขั้นสอน เป็นขั้นที่ผู้สอนทำการสอน จัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งก่อให้เกิดประสบการณ์ตรง โดยที่กิจกรรมควรมีความเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน

2.3 **ชั้นวิเคราะห์** เป็นชั้นที่ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำงานร่วมกัน ภายในกลุ่ม ในด้านประสบการณ์ที่ได้รับ รวมถึงความรู้สึกและการรับรู้ ในชั้นนี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตนเอง และผู้อื่น สามารถค้นพบแนวทางที่เหมาะสมในการทำงานและแก้ปัญหาได้

2.4 **ชั้นสรุปและนำหลักการไปประยุกต์ใช้** เป็นชั้นที่ผู้เรียนสรุปลงความคิดเห็นเป็นหมวดหมู่โดยผู้สอนกระตุ้นให้แนวทางและหาข้อสรุป จากนั้นนำข้อสรุปที่ค้นพบจากเนื้อหาวิชาที่เรียนไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับตนเองและนำหลักการที่ได้ไปใช้เพื่อปรับปรุงตนเองประยุกต์ใช้ให้เข้ากับคนอื่นไปใช้เพื่อแก้ปัญหา สร้างสรรค์สิ่งที่เกิดประโยชน์ต่อสังคม

3. **ชั้นประเมินผล** เป็นการประเมินผลว่าผู้เรียนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมายมากน้อยเพียงใด โดยจะประเมินทางด้านเนื้อหาวิชาและด้านกลุ่มสัมพันธ์ ได้แก่ ประเมินความรู้ ความเข้าใจ ประเมินด้านปฏิสัมพันธ์สัมพันธ์ผลสัมฤทธิ์ของกลุ่ม

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม ได้แก่

1. **เกม** เป็นกิจกรรมการเล่นง่ายๆที่มีกฎกติกาไม่ยุ่งยาก สลับซับซ้อน การเล่นเกมจะทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานมีแรงจูงใจและมีความสุขในการเรียนได้ดีโดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยเด็กเล็ก วิธีการเล่นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความรู้สึกในที่ต่างๆเพื่อไปสู่การตัดสินใจที่ดี เพราะผลของการตัดสินใจจะทำให้เกิดการแพ้ชนะ ตัวอย่างเช่น เกมลูกเต๋า เกมเศษส่วน เป็นต้น

2. **บทบาทสมมติ** วิธีนี้จะมีการกำหนดบทบาทของผู้เล่นตามสถานการณ์ที่สมมติขึ้น แล้วให้ผู้เรียนเข้าสวมบทบาทนั้น โดยผู้เรียนจะต้องแสดงตามบทบาทที่ได้รับตามประสบการณ์ และความรู้สึกนึกคิดของตนเอง วิธีนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ได้ดี ผู้เรียนมีโอกาสดูวิเคราะห์ความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเองอย่างลึกซึ้ง ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและน่าติดตาม

3. **กรณีตัวอย่าง** เป็นวิธีหนึ่งที่ใช้กรณีหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงมาดัดแปลงและใช้เป็นตัวอย่างให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์ อภิปรายเพื่อสร้างความเข้าใจและฝึกฝนการหาทางแก้ปัญหานั้น วิธีการนี้ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนข้อมูลรวมทั้งการนำข้อมูลที่คล้ายคลึงกับชีวิตจริงมาใช้กรณีตัวอย่างเรื่องราวที่ศึกษาต้องมีลักษณะดังนี้

3.1 เป็นเรื่องจริง

3.2 เป็นเรื่องที่จะช่วยพัฒนาความรู้ความเข้าใจและมีโอกาสฝึกทักษะ

3.3 เป็นเรื่องที่ทำให้เกิดความก้าวหน้าและความเปลี่ยนแปลงในตัวผู้เรียน

3.4 มีการวิเคราะห์กรณี (case analysis) การวิเคราะห์เป็นหัวใจสำคัญของการศึกษกรณีตัวอย่าง ซึ่งการวิเคราะห์คุณค่านึงถึงความเป็นจริงมากที่สุดมีระบบการแนะแนวให้กับผู้เรียนได้และมีการสรุป

3.5 มีการอภิปรายกรณี (case discussion)

3.6 มีการสร้างสถานการณ์ ที่เหมือนจริง

4. การอภิปรายกลุ่ม เป็นการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือ หัวข้อที่กลุ่มสนใจ ร่วมกัน การอภิปรายกลุ่มควรมีสมาชิกประมาณ 6-12 คนโดยมีผู้นำกลุ่มคนหนึ่งมีหน้าที่เป็นผู้ดำเนินการ อภิปรายสมาชิกในกลุ่มมีส่วนร่วมอย่างเป็นอิสระ และเป็นธรรมชาติ ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนสมาชิกในกลุ่มมีความเข้าใจในจุดมุ่งหมายของกลุ่มร่วมกัน ช่วยกันสรุปปัญหาของกลุ่มได้ตรง ประเด็น การอภิปรายมีหลายชนิดซึ่งผู้สอนต้องเลือกการอภิปรายตามความเหมาะสม

บทบาทของผู้สอน มีดังนี้

1. ความเป็นกันเองมีความเห็นอกเห็นใจผู้เรียน สร้างบรรยากาศที่ดีต่อการเรียนสนใจให้ กำลังใจ
2. ผู้สอนพูดน้อยและจะเป็นเพียงผู้ประสานงานแนะนำช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนต้องการเท่านั้น
3. ผู้สอนไม่ชี้แนะหรือชักจูงความคิดของผู้เรียน
4. สนับสนุนให้กำลังใจกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำงาน แสดงออกอย่าง อิสระและแสดงออกซึ่งความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน
5. สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สรุปผลการเรียนรู้และประเมินผลการทำงาน ให้ เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

บทบาทของผู้เรียน มีดังนี้

1. เป็นผู้ลงมือทำกิจกรรม พยายามค้นหาและแสวงหาความรู้ที่เรียนด้วยตนเอง
2. ให้ความช่วยเหลือและแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันในหมู่ผู้เรียน
3. แสดงความรู้สึกความคิดเห็นอย่างอิสระ
4. มีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองในกลุ่มเช่นสร้างความสัมพันธ์อันดีกับคนอื่น ในกลุ่มอาการพฤติกรรมที่เหมาะสมพยายามปรับปรุงบุคลิกภาพเสมอสร้างบรรยากาศที่ดีควบคุมการ ทำงานของกลุ่ม
5. ทำความเข้าใจงานที่ได้รับมอบหมายและทำงานร่วมกับกลุ่มได้ดี

โดยทั่วไปกลุ่มที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะมีขนาด 6-8 คน โดยงานที่ผู้สอนมอบหมาย

กิจกรรมบางประเภทอาจใช้กลุ่มขนาดเล็ก แต่กิจกรรมบางประเภทอาจใช้กลุ่มขนาดใหญ่ ผู้สอนจึงควรพิจารณาเองว่า กลุ่มคนมีขนาดเท่าใดจึงจะเหมาะสมกับการเรียนแต่ละครั้ง

ลักษณะสมาชิกในกลุ่ม ลักษณะของสมาชิกในกลุ่มอิทธิพลและมีความสำคัญมากต่อการทำงานของกลุ่ม การแบ่งกลุ่มโดยทั่วไปจะมีลักษณะของคนหลากหลายแตกต่างกันไป เข้ามารวมกันเป็นกลุ่ม แต่มีบางกรณีที่มีการแบ่งกลุ่มให้คนหลากหลายมารวมกันอาจทำให้การเรียนการสอนไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร การที่จะตัดสินใจว่ากลุ่มแต่ละกลุ่มควรประกอบด้วยใครบ้างผู้สอนอาจจะแบ่งกลุ่มโดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์เป็นสำคัญ เช่น การแบ่งกลุ่มตามเพศ แบ่งกลุ่มตามความสามารถ แบ่งกลุ่มตามความถนัด แบ่งกลุ่มตามความสมัครใจแบ่งกลุ่มแบบเจาะจง แบ่งกลุ่มด้วยการสุ่ม แบ่งกลุ่มตามประสบการณ์ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้สอนอาจพิจารณาแบ่งกลุ่มโดยใช้ปัจจัยอื่นมาเป็นเกณฑ์ในการแบ่งได้ตามความเหมาะสม เช่น แบ่งตามอายุ เชื้อชาติ ศาสนา เป็นต้น

4.2 การวัดและการประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม

บุญเลี้ยง ทูมทอง (2550) ได้ให้ความหมายกระบวนการวัดและประเมินผลการทำงานเป็นกลุ่ม โดยมีเป้าหมายการทำงานร่วมกันที่ชัดเจน ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขึ้นกำหนดผู้นำของกลุ่ม
2. ขึ้นกำหนดจุดประสงค์ และวิธีการทำงาน
3. ขึ้นร่วมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิก
4. ขึ้นการแบ่งหน้าที่ให้สมาชิกรับผิดชอบในการทำงาน
5. ขึ้นการติดตามผล และปรับปรุงงาน
6. ขึ้นการประเมินผล รวมถึงชื่นชมผลงาน

ทิตินา แคมมณี (2545) ได้กล่าวถึง การวัดและประเมินความสามารถของผู้เรียนในการทำงานร่วมกันจึงมีความเกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผลใน 3 ด้านดังนี้

1. การวัดและประเมินความรู้ความเข้าใจด้านมโนทัศน์ และสาระกระบวนการกลุ่ม วิธีการวัดผลด้านนี้ สามารถใช้แบบสอบที่สร้างขึ้นให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวัด กล่าวคือสร้างแบบสอบตามสาระที่ได้สอน เพื่อวัดความรู้ผู้เรียน
2. การวัดและประเมินเจตคติของผู้เรียน เกี่ยวกับกระบวนการกลุ่ม ทำได้โดยการพัฒนาแบบวัดเจตคติในการทำงานเป็นกลุ่มหรือเป็นทีม ซึ่งอาจเป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบบสอบซึ่งมีลักษณะเป็นการตัดสินใจจากสถานการณ์ที่ให้ หรือแบบวัดประเภทอื่น การใช้

แบบสอบถาม ซึ่งสามารถตั้งคำถามสอบถามความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้เรียนในประเด็นที่ต้องการและเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลได้

3. การวัดและประเมินทักษะด้านกระบวนการกลุ่ม และการทำงานกลุ่มของผู้เรียน ต้องอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน รวมทั้งการวิเคราะห์และประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน ซึ่งผู้วัดจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของผู้เรียน โดยการวัดและประเมินทักษะหรือพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ทำได้ดังนี้

3.1 กำหนดสถานการณ์การทำงานกลุ่มให้ผู้เรียนร่วมกันทำงานในสถานการณ์ที่เอื้อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ต้องการวัด

3.2 ให้ผู้เรียนดำเนินงานร่วมกัน โดยกำหนดให้สมาชิกแต่ละคน โดยติดหมายเลขประจำตัวไว้เพื่อความสะดวกในการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกตามลำดับ และตามความเป็นจริง

3.3 กำหนดหรือระบุพฤติกรรมการทำงานกลุ่มที่ต้องการวัดพฤติกรรม พร้อมทั้งการลดน้ำหนักคะแนนของแต่ละกลุ่ม นำบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนที่บันทึกได้มาวิเคราะห์พฤติกรรมนั้นๆ ว่าตรงกับพฤติกรรมที่ต้องการวัดอย่างไรบ้าง และได้น้ำหนักคะแนนเท่าไร จึงจะสามารถประเมินคุณภาพของพฤติกรรมหรือทัศนะนั้นๆ แล้วนำน้ำหนักคะแนนคุณด้วยคะแนนคุณภาพและเป็นคะแนนรวมของแต่ละพฤติกรรม เมื่อนำคะแนนทั้งหมดรวมกันจะได้เป็นคะแนนรวมของกลุ่ม การประเมินในลักษณะดังกล่าวเป็นการประเมินทักษะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม คะแนนที่ได้จะเป็นขนาดของกลุ่มในภาพรวม หากต้องการวัดและประเมินเป็นรายบุคคลอาจจำเป็นต้องมีผู้สังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคล

ประการ โสภโศงคำ (2522) ได้เสนอแนะหลักการวัดและการประเมินผลการเรียนการสอนโดยกระบวนการกลุ่มดังนี้

1. สังเกตจากการทำงานกระบวนการทำงานของสมาชิกในกลุ่มบทบาทผู้นำ ผู้ตาม ความริเริ่มสร้างสรรค์
2. ซักถามสมาชิกให้ทั่วถึง ที่ถามเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสคิดค้นคำตอบและแก้ปัญหาร่วมกัน ผู้สอนฟัง และสังเกตจากคำตอบของผู้เรียน
3. พิจารณาจากการเข้าร่วมทำกิจกรรมต่างๆ
4. ทดสอบข้อเขียน ควรมีบ้างแต่ผู้ชายไม่ควรให้ความสำคัญมาก

5. ผลงานของผู้เรียน ผู้สอนควรพิจารณาทั้งรายกลุ่มและรายบุคคล
6. ผู้เรียนมีโอกาสหรือมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผลด้วย
7. มีการประเมินผลทุกครั้งที่เรียนซึ่งผู้เรียนไม่จำเป็นต้องรู้ตัว
8. ถ้าเป็นงานกลุ่ม ผลสำเร็จและคะแนนของกลุ่มคือผลสำเร็จและคะแนนของทุกคนในกลุ่มเท่ากัน
9. ผู้เรียนต้องรู้ผลการประเมินและวัดผลของตนเอง
10. ผู้เรียนมีโอกาสประเมินผู้สอนด้วย

จากข้างต้นสรุปได้ว่า กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่ม ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง และทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน เพราะผู้เรียนได้ฝึกรับผิดชอบร่วมกัน ยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน สำหรับการวัดและประเมินผลกระบวนการกลุ่มทำได้ โดย การวัดและประเมินผลด้านความรู้ความเข้าใจ การวัดและประเมินผลเจตคติต่อการทำงานกลุ่ม และการวัดและประเมินผลกระบวนการกลุ่ม

4.3 ลักษณะสำคัญในการใช้วิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ

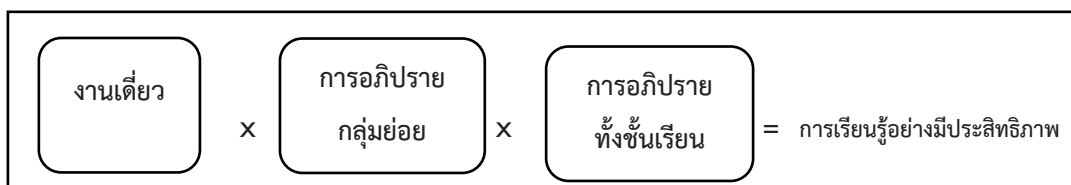
Michaelsen (1998) ได้กล่าวว่ามีปัจจัย 3 ประการที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ

หลักสำคัญที่ 1 คือ ให้ภาระงานอย่างต่อเนื่อง โดยใช้แบบฝึกและใบงานเพื่อ เป็นภาระงานทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม ในการให้ภาระงานเดี่ยวนั้นครูต้องมีกลวิธีที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอภิปรายข้อมูล ส่วนการให้ภาระงานกลุ่ม งานที่ออกมาจะต้องเป็นรูปธรรม

หลักสำคัญที่ 2 คือ ให้งานที่เชื่อมโยงและต่อเนื่องกัน งานที่ให้ควรสอดคล้องกันทุกกระบวนการต่อไปนี้ 1. เป็นปัญหาเดียวกัน 2. เป็นปัญหาสำคัญ 3. เป็นตัวเลือกเฉพาะเจาะจง 4. การรายงานผล อย่างพร้อมกัน อย่างไรก็ตามกลุ่มควรจะรายงานตัวเลือกพร้อมกัน (เรียกว่าหลัก 4S)

หลักสำคัญที่ 3 คือ ใช้แบบฝึกที่ช่วยกระตุ้น และเปลี่ยนแปลง ความคิด โดยใช้แบบฝึกหัดที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนให้ทุกคนมีส่วนร่วมให้ได้มากที่สุดทำงานกลุ่มในชั้นเรียนและแบบแบ่งกลุ่มให้มีความหลากหลายทางความสามารถ โดยสรุปเป็นแผนภูมิได้ดังนี้

แผนภูมิที่ 2 วิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ



สรุปได้ว่า การทำงานตามแผนภูมิที่ 2 ใช้หลัก 4s โดยครูจะต้องสร้างเงื่อนไขที่จำเป็นต่อการเรียนรู้แบบกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยการทำงานแบบรายบุคคลและกลุ่ม เพื่อให้กลุ่มได้มีปฏิสัมพันธ์กัน และสร้างแรงจูงใจในการพูดคุยและแลกเปลี่ยนในกลุ่มใหญ่ผลลัพธ์จะส่งเสริมการเรียนรู้และความพึงพอใจ ต่อทั้งผู้เรียนและผู้สอน

5. การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

5.1 ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

Michelson (2007) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานเป็นกลยุทธ์การเรียนรู้ที่มีหลักการ 4 ประการ ได้แก่ 1) มีวิธีจัดแบ่งและบริหารจัดการทีม แต่ละทีมมีสมาชิกที่หลากหลายเท่าเทียมกัน ควรมีประมาณ 5-7 คน ต้องทำงานร่วมกันเป็นระยะเวลาเพียงพอเพื่อให้ทีมมีโอกาสพัฒนาเป็นทีมที่ดี 2) ผู้เรียนทุกคนต้องรับผิดชอบทั้งงานที่เป็นของรายบุคคลและงานของทีม สำหรับการเตรียมตนเองของผู้เรียน จะใช้วิธีทดสอบที่เรียกว่า Readiness Assessment Test (RAT) โดยผู้เรียนทุกคนจะต้องศึกษาทำความเข้าใจในเนื้อหาของหัวข้อสำคัญต่างๆที่ผู้สอนกำหนดก่อนเข้าชั้นเรียน และทำแบบทดสอบซึ่งเป็นแบบปรนัย หลังจากผู้เรียนส่งกระดาษคำตอบแล้ว ผู้เรียนจะทำแบบทดสอบเดียวกันนี้ซ้ำอีกครั้งหนึ่งกับทีม ซึ่งเป็นโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงความเข้าใจ ความคิดเห็น และอภิปรายร่วมกัน 3) งานที่มอบหมายต้องสร้างการเรียนรู้และพัฒนาความเป็นทีมเป็นงานที่ต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์จากสมาชิกภายในทีม มีการตัดสินใจร่วมกัน สามารถรายงานผลงานได้ไม่ซับซ้อน 4) ผู้เรียนต้องได้รับการติดตาม การประเมินจากผู้สอนอย่างสม่ำเสมอและรวดเร็ว สามารถประเมิน ได้ 2 ลักษณะ คือการประเมินผลทดสอบความพร้อม หรือ RAT และการประเมินงานประยุกต์ใช้เนื้อหาความรู้ (Application-focused team assignments) เพื่อติดตามผลการเรียนรู้และการพัฒนาความเป็นทีม

Sweet (2010) ได้เสนอความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานไว้ว่า เป็นการเรียนรู้พิเศษแบบกลุ่มเล็ก โดยใช้ลำดับเฉพาะของงานแต่ละงาน ทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม และได้รับข้อเสนอแนะทันที ที่สามารถช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในการเตรียมตัวก่อนเข้าชั้นเรียน ร่วมอภิปราย ซึ่งการจัดการเรียนรู้มีลักษณะเด่นคือ การสร้างความผูกพันอย่างสูงของทีม

โตมร ทองศรี และ คณะ (2553) ได้กล่าวถึงการเรียนแบบเป็นทีมไว้ว่า เป็นการนำทฤษฎีและทรัพยากรแวดล้อมมาประยุกต์ใช้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ การทำงานแบบกลุ่มที่มีผู้เรียนจำนวนมาก โดยเน้นหลักสำคัญคือ การให้ความสำคัญต่อการเรียนด้วยตนเอง และแบบเป็นกลุ่ม การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นด้วยความรู้ในการอภิปรายกลุ่ม และการกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายกลุ่ม การเรียนแบบนี้แบ่งเป็น 3 ระยะคือ 1. การเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน 2. การประเมินการเรียนด้วยตนเอง และ 3. การประยุกต์ใช้ความรู้ การเรียนแบบนี้ มีข้อดีคือ สามารถเรียนพร้อมกันได้เป็นจำนวนมาก ทั้งหมดสัมผัสสถาบันที่มีผู้เรียนจำนวนมาก และมีผู้สอนจำนวนน้อย เมื่อเทียบกับผู้เรียน นอกจากนี้ยังใช้เวลาในการเรียนน้อยกว่าการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานอีกด้วย

5.2 วิธีการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

Michaelson (2007) ได้กล่าวถึงรูปแบบ และวิธีการเปลี่ยนแปลงที่ผู้สอนต้องทำให้เกิดขึ้นเมื่อใช้การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานคือ

1. เปลี่ยนวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ จากเดิมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ทราบเนื้อหาหลัก จะต้องเพิ่มเติมให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้เนื้อหาหลักได้ด้วย
2. ผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนบทบาท จากผู้ถ่ายทอดข้อมูล เป็นผู้คิด และบริหารจัดการกระบวนการเรียนการสอน

ผู้เรียนแต่ละคนต้องปรับเปลี่ยนความรับผิดชอบ โดยนอกจากต้องรับผิดชอบในการศึกษาด้วยตนเอง กับเนื้อหาความรู้เบื้องต้นแล้ว จะต้องทำงานร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนเพื่อนำเข้าเนื้อหาความรู้ขึ้นไปใช้งานจริง การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวไม่สามารถเกิดขึ้นได้เอง ซึ่งหัวใจของความสำเร็จในการเรียนรู้โดยใช้ที่เป็นฐานคือ การสร้างความเหนียวแน่นและผูกพันกันอย่างสูงของทีม (high level of cohesiveness) ให้เกิดขึ้น ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานจึงเป็นกลยุทธ์การเรียนการสอนที่มีหลักสำคัญ 4 ประการคือ

1. ต้องมีวิธีจัดแบ่งการจัดกลุ่ม

2. ผู้เรียนทุกคนต้องรับผิดชอบทำงานที่เป็นของรายบุคคลและงานของกลุ่ม
 3. งานที่มอบหมายต้องการต้องสร้างการเรียนรู้และพัฒนาความเป็นทีม
 4. ผู้เรียนต้องได้รับการติดตามการประเมินจากผู้สอนอย่างสม่ำเสมอและรวดเร็ว
- Michaelson (2007) ได้ขยายความการปฏิบัติในหลักสำคัญทั้ง 4 ดังนี้

หลักสำคัญที่ 1 การจัดแบ่งและบริหารกลุ่ม การจัดแบ่งกลุ่มที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียนทำงานที่ถูกต้องในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพวิธีการจัดแบ่งกลุ่มที่ดี ต้องลดสิ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างความสามัคคี เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และจัดแบ่งให้แต่ละคนมีสมาชิกที่หลากหลายเท่าเทียมกัน สมาชิกควรมีจำนวนประมาณ 5-7 คนต่อกลุ่ม ไม่ควรมีน้อยเกินไป เพื่อให้พอเหมาะกับภาระงานที่จะได้รับ ไม่ควรมีจำนวนมากไป เพราะอาจเป็นอุปสรรคต่อการสร้างส่วนร่วมจากทุกคน นอกจากนี้กลุ่มที่จัดแบ่ง ต้องทำงานร่วมกันเป็นระยะเวลานานเพียงพอ เพื่อให้กลุ่มมีโอกาสพัฒนาเป็นทีมที่ดี ดังนั้นกลุ่มทำงานร่วมกันตลอดทั้งภาคการศึกษา เมื่อเริ่มทำงานเป็นทีมคือ สมาชิกจะสื่อสารกันอย่างตรงไปตรงมา และร่วมให้ข้อมูล แสดงความคิดเห็นในหัวข้อที่ศึกษา

หลักสำคัญที่ 2 ต้องให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนการสอนทั่วไป ซึ่งเป็นการบรรยายผู้เรียนจะไม่แสดงความรับผิดชอบต่อผู้ใด นอกจากต่อผู้สอนและผู้เรียนเอง ประเมินความรับผิดชอบต่องาน หรือผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยเกรด และคะแนนจากผลสอบ สำหรับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานนี้ ผู้สอนจะต้องมีวิธีประเมินพฤติกรรมด้านหนึ่งของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเตรียมตัวตนเองของผู้เรียนเพื่องานกลุ่ม ความตั้งใจและการทุ่มเทที่จะทำให้กลุ่มแล้วเสร็จ ตลอดจนการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกอย่างสร้างสรรค์ สำหรับการเตรียมตนเองของผู้เรียน ใช้วิธีทดสอบที่เรียกว่า Readiness assessment test (RAT) โดยผู้เรียนทุกคนจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจในเนื้อหาของหัวข้อสำคัญต่างๆที่ผู้สอนกำหนดก่อนเข้าชั้นเรียน เมื่อเขาแสดงครั้งแรกของข้อใดก็ตาม ผู้เรียนแต่ละคนจะทำแบบทดสอบซึ่งเป็นแบบข้อสอบปรนัย ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ถูกมอบหมายให้อ่าน เมื่อผู้เรียนส่งกระดาษคำตอบแล้วผู้เรียนจะทำแบบทดสอบอันเดียวกันนี้ ซ้ำอีกครั้งหนึ่งกับทีม ซึ่งเป็นโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงความเข้าใจความคิดเห็น และอภิปรายร่วมกันจนได้คำตอบ ที่ทุกคนยอมรับกิจกรรมดังกล่าว นอกจากนี้ผู้เรียนทุกคนต้องรับผิดชอบต่องานอ่าน แล้วยังต้องมีความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน จนสามารถอธิบายให้ผู้อื่นได้ ความรับผิดชอบทั้งหมดเหล่านี้จะถูกประเมิน และผลการประเมินเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผลการเรียนทั้งหมด เพื่อนทุกคนจะถูกประเมินเรื่องการมีส่วนร่วมเป็นรายบุคคล และที่ถูกประเมินเรื่องประสิทธิภาพและ

คุณภาพของงาน

หลักสำคัญที่ 3 งานที่มอบหมายต้องสร้างการเรียนรู้ และพัฒนาความเป็นทีม การมอบหมายงานกลุ่มอย่างเหมาะสม มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จของการเรียนรู้ ลักษณะสำคัญของงานที่มอบหมายคือ เป็นงานที่ทำให้สำเร็จได้ต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์จากสมาชิกภายในกลุ่ม มีการตัดสินใจร่วมกันและสามารถรายงานผลของงานได้ง่าย ไม่ซับซ้อน ดังนั้น งานที่มีความยาวหลายหน้ากระดาษ หรือการนำเสนอด้วยปากเปล่า เป็นงานที่ไม่เหมาะสมสำหรับใช้ในการเรียนรู้ โดยใช้ทีมเป็นฐาน เพราะไม่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม ตลอดจนยากต่อการเปรียบเทียบคุณภาพและประสิทธิภาพงานระหว่างกลุ่ม การออกแบบงานกลุ่มที่เหมาะสม จะช่วยลดปัญหาความขัดแย้งระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มหรือการไม่ทำงานเต็มที่ของสมาชิกบางคน

หลักสำคัญที่ 4 ผู้เรียนต้องได้รับการติดตามการประเมินจากผู้สอนอย่างสม่ำเสมอ การประเมินการทำงานของกลุ่มผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ โดยใช้การประเมิน 2 ลักษณะคือ 1. การประเมินผลทดสอบความพร้อมหรือ 2. การประเมินการประยุกต์ใช้เนื้อความรู้ (application focus team assignment) เพื่อติดตามผลการเรียนรู้และการพัฒนาความเป็นทีม ผลจากการทดสอบความพร้อมจะถูกประกาศทันที และให้ทั้งชั้นเรียน การรู้ผลอย่างรวดเร็วช่วยให้ผู้เรียนและทีมทราบถึงประสิทธิภาพผลของวิธีการเรียนรู้ที่ใช้อยู่ อีกทั้งกระตุ้นให้สมาชิกของทีมทำงานร่วมกันอย่างเต็มที่ เพื่อรักษาภาพลักษณ์ของทีม และพยายามที่จะรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกทุกคนเพื่อให้ได้คำตอบที่ดีที่สุด การประเมินงานประยุกต์ที่มอบหมายให้กับทีมก็เช่นกันจะต้องสามารถประกาศผลการประเมินให้ทราบทางชั้นเรียนอย่างรวดเร็ว การเลือกว่าอะไรจะเป็นผลผลิตของงานจึงมีความสำคัญมาก ผลผลิตของงานควรนำเสนอได้ง่ายไม่ซับซ้อนแต่เป็นผลผลิตที่สร้างโดยอาศัยการตัดสินใจเชิงซ้อนของทีม การประเมินงานประยุกต์ทำอย่างรวดเร็วได้ ถ้าให้แต่ละทีมประเมินงานของทีมอื่น

ช่วงก่อนเริ่มชั้นเรียน

ผู้สอนควรแบ่งหัวข้อในรายวิชาให้เป็นเนื้อหาหลักประมาณ 4 - 7 หน่วยแต่ละหน่วยประกอบด้วยหน้าที่มีความสัมพันธ์กันและอาจมีรายละเอียดประมาณ 2 - 4 บทเรียนจากตำราอาหาร ประกอบผู้สอนต้องตั้งคำถามและตอบให้ได้ว่าผู้เรียนควรเรียนรู้อะไรบ้างประมาณ 4 - 7 เรื่องนั้น แต่ละเรื่องจำเป็นต้องใช้เวลาเท่าไรต้องใช้เวลากันหรือไม่ตลอดทั้งภาคการศึกษานั้นมีกี่ชั่วโมงเรียน

เมื่อแบ่งได้แล้วผู้สอนจะออกแบบตารางกิจกรรมซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมนอกชั้นเรียนและกิจกรรมในชั้นเรียนสำหรับแต่ละหน่วยและตารางดังกล่าวจะแบ่งตามผลการเรียนรู้ได้ 3 ระยะเวลาคือระยะเริ่มทำ ความคุ้นเคยกับเนื้อหา ระยะสุดท้ายการประยุกต์ใช้หลัก หรือ กรอบ แนวคิดสำคัญ และระยะการ ประเมินผลการเรียนรู้สุดท้าย

นอกจากการแบ่งหัวข้อแล้ว ผู้สอนต้องกำหนดเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน 2 ด้าน คือวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ผู้เรียนต้องทำได้ เมื่อได้เรียนรู้เนื้อหาในแต่ละหัวข้อ ซึ่งเป็นรายละเอียดที่สำคัญที่สุด และวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับหลักการ คำศัพท์ทางเทคนิคต่างๆ ซึ่งผู้เรียนต้องรู้เพื่อให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ต้องทำได้การกำหนดวัตถุประสงค์ เป็น 2 ลักษณะช่วยลดแรงต่อต้านจากผู้เรียน ที่ต้องศึกษาทำความเข้าใจกับเนื้อหาเบื้องต้นด้วยตนเอง และกระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของเนื้อหาที่ศึกษาว่าจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการ ประยุกต์ใช้อย่างไร ผู้สอนจึงต้องตอบให้ชัดเจนว่า สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนสามารถทำได้เมื่อสิ้นสุด การเรียนการสอนคืออะไร สิ่งต่อไปที่ผู้สอนต้องเตรียมการก่อน คือ ระบบการให้คะแนน ระบบที่ ต้องใช้ความสามารถ ขจัดความกังวลทั้งจากผู้เรียนและจากผู้สอน ผลที่เกิดจากผู้เรียนบางคนในทีม ไม่ทำงาน ดังนั้นคะแนนส่วนใหญ่จึงต้องให้กับ 1. ผลงานของผู้เรียนเฉพาะบุคคล 2. งานของทีม 3. การมีส่วนร่วมในความสำเร็จของทีม ของผู้เรียนแต่ละส่วน ทำความตกลงสัดส่วนคะแนน ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

ชั่วโมงแรกของชั้นเรียน

กิจกรรมที่เกิดขึ้นในชั่วโมงแรก มีความสำคัญมากต่อความสำเร็จของการเรียนรู้โดยใช้ทีม เป็นฐาน ผู้สอนต้องสื่อสารถึงผู้เรียน เข้าใจว่าเหตุใดผู้สอนจึงเลือกใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบ นี้ และการจัดการในชั้นเรียนจะเป็นอย่างไร ผู้สอนต้องจัดแบ่งกลุ่มให้เสร็จ และอธิบายระบบการ ให้คะแนนจนผู้เรียนเข้าใจและปราศจากความกังวล และสุดท้ายผู้สอนต้องคิดหามาตรการที่จะช่วย ส่งเสริมพัฒนาการ และวัตถุประสงค์และเป็นประโยชน์

การจัดแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียน

ก่อนการจัดแบ่งกลุ่ม ผู้สอนควรมีข้อมูลเกี่ยวกับคุณสมบัติ หรือคุณลักษณะของผู้เรียน ซึ่งสามารถเป็นจุดเสริม หรือข้อจำกัด สำหรับการทำกิจกรรมในชั้นเรียน คุณลักษณะที่อาจ เกี่ยวข้อง เช่น ประสบการณ์การทำงานของผู้เรียน ผลการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง พื้นฐานของ ครอบครัว และขนบธรรมเนียมต่างๆ ที่เคยยึดถือ อาจนำมาใช้พัฒนาว่าเป็นจุดเสริม หรือ

ข้อจำกัดต่อกระบวนการเรียนการสอน และนำข้อมูลคุณสมบัติดังกล่าว มาใช้กระจายผู้เรียนให้ทุกกลุ่มมีความใกล้เคียงกันมากที่สุดผู้สอนต้องเลือกขนาดของกลุ่มให้เหมาะสม โดยทั่วไปจะใช้กลุ่มขนาด 5 ถึง 7 คน เมื่อได้ขนาดของกลุ่มที่สามารถจัดแบ่งได้ ผู้สอนจะเริ่มกระจายผู้เรียนไปตามกลุ่มอาศัยคุณลักษณะที่พิจารณาแล้ว การจัดแบ่งกลุ่มนี้ ควรทำต่อหน้าผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนไม่มีความคิด หรือความกังวลไปเองว่า ผู้สอนอาจมีเหตุผลอื่นที่แอบแฝงในการจัดแบ่งกลุ่ม

เกณฑ์การให้คะแนน

ผู้เรียนโดยทั่วไป มักมีความกังวลจากประสบการณ์เดิม ในการเรียนการสอนแบบกลุ่มย่อยว่าต้องรับภาระงานมากขึ้น เพื่อให้คะแนนดี ไม่เช่นนั้นก็ต้องยอมรับคะแนนต่ำ อย่างไรก็ตามระบบการให้คะแนนที่ใช้ในการเรียนรู้ทีมเป็นฐานนี้จะช่วยให้คลายความกังวลเรื่องคะแนนลงได้ ประกอบไปด้วยเหตุผล 2 ประการ คือ ประการที่หนึ่ง สัดส่วนสำคัญของคะแนน ให้กับงานเฉพาะบุคคล ได้แก่ ผลทดสอบความพร้อมและการมีส่วนร่วมในทีม ประเมินโดยผู้เรียนร่วมทีม อีกประการหนึ่งคือ งานกลุ่มที่ทำในชั้นเรียนเป็นงานที่ออกแบบมาให้มีการคิดอภิปราย และตัดสินใจร่วมกัน การมีเพื่อนร่วมทีมที่ทำงานไม่เต็มทีเพียงหนึ่งสองคนจะไม่ส่งผลมากต่อประสิทธิภาพของทีม วิธีการคลายกังวลของผู้เรียนเกี่ยวกับการให้คะแนนที่วิธีหนึ่งคือการให้ผู้เรียนทุกคนร่วมตัดสินใจว่า สัดส่วนคะแนนที่จะให้กับงานเฉพาะบุคคล การมีส่วนร่วมและทีมเป็นอย่างไร

หัวข้อสำคัญของการเรียนการสอน

จัดการแบ่งหัวข้อสำคัญในรายวิชาหนึ่งออกเป็น 4 ถึง 6 ข้อ และใช้เวลาประมาณ 6 ถึง 10 คาบการเรียน หรือประมาณ 2 - 4 สัปดาห์ สำหรับรายวิชาส่วนใหญ่ กิจกรรมในชั้นเรียนจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสำคัญ และที่ผู้เรียนมีความเหนียวแน่นของทีมมากขึ้น จนทีมส่วนใหญ่สามารถบริหารจัดการเรียนรู้ด้วยตัวของทีมเอง ส่วนประกอบสำคัญ ที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาหลักของรายวิชาคือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการประกันความพร้อม ซึ่งมี 5 ถึง 7 ครั้งต่อรายวิชา และเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างความรับผิดชอบในตัวผู้เรียนแต่ละคน โดยที่กิจกรรมประกันความพร้อมประกอบด้วย 5 ส่วนด้วยกัน ดังนี้

1. การมอบหมายงานอ่าน เอกสารที่อาจจะมีหลักและแนวคิดสำคัญ
2. การทดสอบผู้เรียนเพื่อช่วยกระตุ้นความทรงจำ หลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง

3. การทดสอบทีม ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนทุกคนจะผิชอบการอธิบายเหตุผล สำหรับคำตอบที่ตนเองเลือก ทำให้สมาชิกในทีมได้ประโยชน์จากมุมมอง และเข้าใจเนื้อหาในเนื้อหาความรู้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังได้ประโยชน์จากการแสดงบทบาทเป็นผู้สอน

4. การอุทธรณ์ ที่สามารถเขียนหนังสืออุทธรณ์สำหรับคำถามที่ตอบผิดโดยแสดงเหตุผลที่ชัดเจนการมีขั้นตอนนี้จะเป็นโอกาสให้ทีมทบทวนหลักการและแนวคิดของบทเรียนร่วมกันอีกครั้งเพื่อเพิ่มคะแนนของทีม

5. ความเห็นหรือข้อชี้แนะจากผู้สอน กิจกรรมทั้ง 4 ข้างต้นจะช่วยให้ผู้สอนตระหนักถึงระดับความเข้าใจในเนื้อหาสำคัญของผู้เรียนหลังจากที่ทีมผู้เรียนได้ผ่านการทบทวน เพื่อเตรียมการอุทธรณ์แล้ว ผู้สอนอาจบรรยายสั้นๆให้ความเห็นหรือข้อชี้แนะจุดที่ผู้เรียนเกิดความสับสนหรือเข้าใจผิดอยู่

การจัดทำแฟ้มข้อมูลของทีมและการส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวก

พฤติกรรมที่ผู้สอนต้องการให้เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอในตัวผู้เรียน คือ การเตรียมตัวก่อนเข้าเรียนและการเข้าเรียนโดยไม่ขาด การมีระบบประเมินที่รวดเร็วต่อเนื่อง เป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมดังกล่าวอย่างแน่นอน การมีส่วนข้อมูลของทีม เพื่อรวบรวมสถิติการเข้าเรียน และคะแนนต่างๆจากการทดสอบความพร้อมของผู้เรียนแต่ละคน และของทีมรวมถึงประมวลผลงานจากการมอบหมายอื่นจะช่วยให้สมาชิกทีมทุกคนรู้ว่า สมาชิกคนอื่นเป็นอย่างไร ให้ได้มีส่วนช่วยเหลือทีมอย่างไร

ช่วงสุดท้ายของการเรียนการสอน

ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงปัญหาที่ได้เรียนรู้ การประยุกต์ใช้ในเนื้อหาจากการเรียนรู้คุณค่าของการทำงานเป็นทีม ในการผลิตงานหรือแก้ปัญหาที่ยากและท้าทาย ลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมการทำงานของทีมอย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยส่งเสริมการพัฒนาตัวเองของผู้เรียน

ประโยชน์ของการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

1. ผู้เรียนมีความทรงจำอยู่ในระดับสูงขึ้นและเป็นการเรียนการสอนในชั้นเรียนขนาดใหญ่
2. ผู้เรียนที่เสี่ยงต่อการล้มเหลวในการเรียนรู้ได้รับระบบสนับสนุนจากทีม
3. ส่งเสริมการพัฒนาทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทีม
4. ช่วยให้ผู้สอนมีความกระตือรือร้นในการสอน เนื่องจากพลังในการใฝ่รู้ของทีมผู้เรียน

5.3 การประเมินการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

Michealsen(2007) ได้ระบุการประเมินไว้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การประเมินผลทดสอบความพร้อม หรือ RAT โดยผู้เรียนทุกคนจะต้องศึกษาทำความเข้าใจในเนื้อหาของหัวข้อสำคัญต่างๆที่ผู้สอนกำหนดก่อนเข้าชั้นเรียน และทำแบบทดสอบซึ่งเป็นแบบปรนัย หลังจากผู้เรียนส่งกระดาษคำตอบแล้ว ผู้เรียนจะทำแบบทดสอบเดียวกันนี้ซ้ำอีกครั้งหนึ่งกับทีม ซึ่งเป็นโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงความเข้าใจ ความคิดเห็น และอภิปรายร่วมกัน

2. การประเมินงานประยุกต์ใช้เนื้อความรู้ (Application-focused team assignments) เพื่อติดตามผลการเรียนรู้ และการพัฒนาความเป็นทีม

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน สามารถสรุปลักษณะการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ตามตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 วิเคราะห์ทฤษฎี Team-Base Learning (ทีมเป็นฐาน)

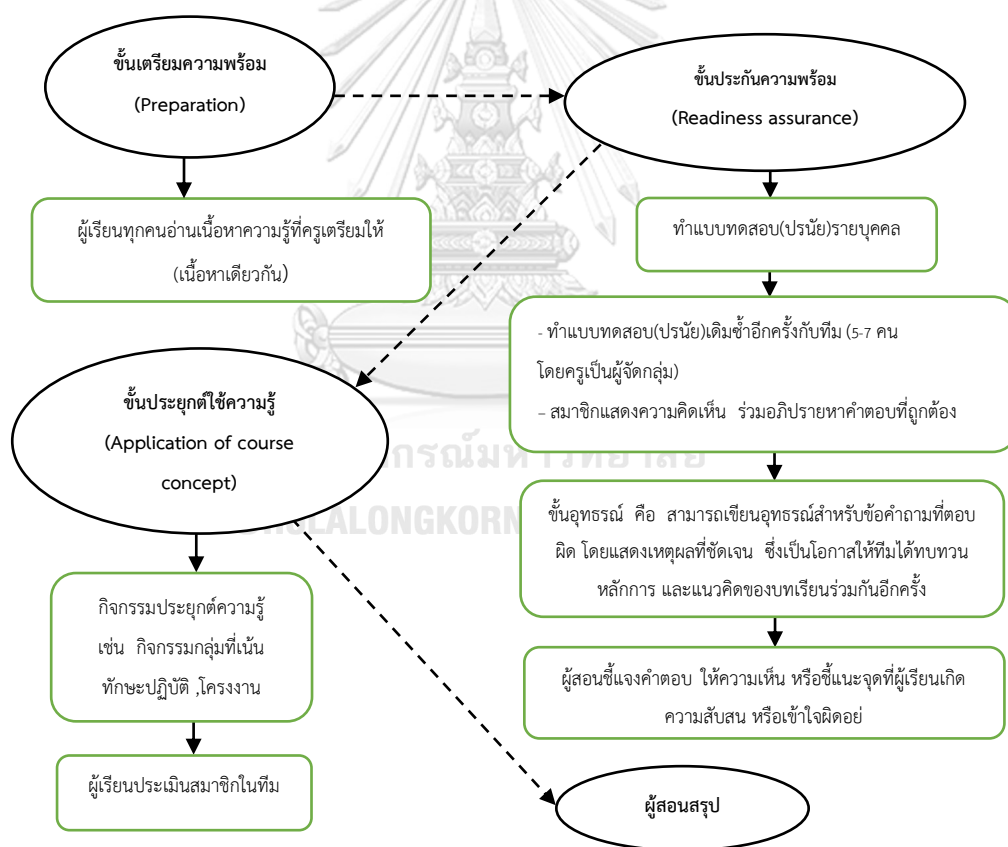
ทฤษฎี	วัตถุประสงค์	องค์ประกอบ	หลักการ	ขั้นตอน	การวัดและประเมินผล
Team-Base Learning (ทีมเป็นฐาน)	1. ให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง 2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นด้วยความรู้ในการอภิปรายกลุ่ม 3. ฝึกความรับผิดชอบต่อส่วนรวม 4. พัฒนาการแก้ปัญหา 5. พัฒนาความสามารถตัดสินใจเป็นทีม	1. การเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน 2. การประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเอง 3. การประยุกต์ใช้ความรู้	1. ครูจัดกลุ่มผู้เรียนแบบอิสระ ความสามารถ 5-7 คน 2. ผู้เรียนทุกคนต้องรับผิดชอบทำงานที่เป็นของรายบุคคล และงานของกลุ่ม 3. งานที่มอบหมายต้องการต้องสร้างการเรียนรู้และพัฒนาความเป็นทีม 4. ผู้เรียนต้องได้รับการติดตามการประเมินจากผู้สอนอย่างสม่ำเสมอและรวดเร็ว	กิจกรรมประกันความพร้อม ประกอบด้วย 5 ส่วนด้วยกัน ดังนี้ 1. การมอบหมายงานอ่าน 2. การทดสอบผู้เรียน 3. การทดสอบทีม 4. การอุทธรณ์ 5. ความเห็นหรือข้อชี้แนะจากผู้สอน	1. การประเมินผลทดสอบความพร้อม (Readiness assurance test) 2. การประเมินงานประยุกต์ใช้เนื้อความรู้ (Application-focused team assignments)

จากตารางที่ 3 การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นด้วยความรู้ ในการอภิปรายกลุ่ม ฝึกความรับผิดชอบต่อส่วนรวม พัฒนาการแก้ปัญหา และความสามารถตัดสินใจเป็นทีม โดยมีหลักการ 4 ประการ คือ 1) การบริหารจัดการกลุ่ม 2) การมอบหมายงานให้รับผิดชอบรายบุคคล

และรายกลุ่ม 3) การมอบหมายงานที่ต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์จากสมาชิกภายในกลุ่มและตัดสินใจร่วมกัน 4) การประเมินผลจากผู้สอน มีองค์ประกอบ คือ การเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน การประเมินการเรียนด้วยตนเอง และการประยุกต์ใช้ความรู้ กิจกรรมประกันความพร้อมของผู้เรียน ประกอบด้วย 5 ส่วนด้วยกัน ดังนี้ 1) การมอบหมายงานอ่าน 2) การทดสอบผู้เรียน 3) การทดสอบทีม 4) การอุทธรณ์ 5) ความเห็นหรือข้อชี้แนะจากผู้สอน และมีการวัดและประเมินผล จากการประเมินผลทดสอบความพร้อม (Readiness assurance test) และการประเมินงานประยุกต์ใช้เนื้อความรู้ (Application-focused team assignments)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน สามารถสรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน เป็นแผนภูมิ ดังนี้

แผนภูมิที่ 3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน



จากแผนภูมิที่ 3 สรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ประกอบด้วย 1) ขั้นเตรียมความพร้อม คือให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาความรู้ที่ครูเตรียมให้ 2) ขั้นประกันความพร้อม โดยทำแบบทดสอบรายบุคคลก่อน แล้วทำแบบทดสอบเดิมซ้ำกับทีม จากนั้นสามารถเขียนอุทธรณ์

สำหรับข้อความที่ตอบผิด โดยแสดงเหตุผลที่ชัดเจน ซึ่งเป็นโอกาสให้ทีมได้ทบทวนหลักการ และแนวคิดของบทเรียนร่วมกันอีกครั้ง และผู้สอนจะเป็นผู้ชี้แจงคำตอบ 3) ชั้นประยุกต์ใช้ความรู้ คือ การทำกิจกรรมกลุ่มที่เน้นทักษะปฏิบัติ ,โครงการ และครูเป็นผู้สรุปท้ายกิจกรรม

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบกลุ่มที่ใกล้เคียงกัน สามารถสรุปรูปแบบการเรียนรู้ต่างๆ ได้ดังตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบรูปแบบการเรียนรู้

รูปแบบ	Team-Based Learning	Problem-Based Learning	Cooperative Learning	Collaborative Learning
รูปแบบทีม และจำนวนสมาชิก				
ผู้สอนจัดกลุ่ม	✓	✓	✓	-
ทีมถาวร	✓	✓	ค่อนข้างจะถาวร	-
สมาชิกมีความแตกต่างกัน	✓	✓	✓	✓
จำนวนสมาชิก	5-7 คน	5-8 คน	2-4 คน	2 คนขึ้นไป
วิธีการ	ประเมินความพร้อม (Readiness Assurance) ผู้เรียน	ประเมินจากปัญหา	จัดกิจกรรมให้มี ความหลากหลาย	จัดกิจกรรมที่เน้นการทำงานร่วมกัน และ ฟังพาท้ายกัน
การมอบหมายงาน				
หลักการ	1.ปัญหาเดียวกัน 2.เป็นปัญหาสำคัญ 3.ตัวเลือก เฉพาะเจาะจง 4.การรายงานผลที่ พร้อมเพรียง	เริ่มต้นจากหา ปัญหา	เน้นการทำงานร่วมกัน	เน้นการทำงานร่วมกัน
การตั้งเป้าหมาย	✓	✓	✓	✓
กลุ่มวิจัย หรือกลุ่มทำงาน	✓	✓	✓	✓
เน้นการมีปฏิสัมพันธ์	✓	✓	✓	✓
การฟังพาท้ายกัน	-	-	-	✓

รูปแบบ	Team-Based Learning	Problem-Based Learning	Cooperative Learning	Collaborative Learning
งานเดี่ยว	✓	✓	-	-
งานกลุ่ม	✓	✓	✓	✓
การประเมิน				
การประเมินตนเอง	✓	✓	✓	✓
การประเมินเพื่อน ร่วมทีม	✓	✓	✓	✓
ครูประเมิน รายบุคคล	✓	✓	-	-
ครูประเมินกลุ่ม	✓	✓	✓	✓
การส่งเสริมการสร้างปฏิสัมพันธ์ในทีม หรือกลุ่ม				
ครูให้คำแนะนำทั้ง รายบุคคล และกลุ่ม	✓	✓	✓	✓
การให้ผลป้อนกลับ	ประเมินความพร้อม (Readiness Assurance)	✓	มีการทำสนทนาหลัง กิจกรรม	✓

จากตารางที่ 4 รูปแบบการเรียนรู้แบบ Team-Based Learning และ Problem-Based Learning จะมีลักษณะที่ใกล้เคียง คือเรื่องจำนวนสมาชิก และเน้นพัฒนาทั้งรายกลุ่ม และรายบุคคล จะต่างกันว่า Team-Based Learning จะประเมินความพร้อมของผู้เรียน และมีรูปแบบการประเมินความพร้อมในลักษณะการให้ผลป้อนกลับทันที ในขณะที่ Problem-Based Learning เริ่มประเมินจากปัญหา ส่วนรูปแบบการเรียนรู้แบบ Cooperative Learning และ Collaborative Learning จะเน้นพัฒนาที่กระบวนการกลุ่ม จึงประเมินเป็นรายกลุ่ม ไม่ได้มีการประเมินรายบุคคล

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า การเรียนด้วยกระบวนการกลุ่ม กับวิธีการเรียนรู้แบบอื่นๆ จะเน้นการพัฒนาเป็นรายกลุ่ม ในขณะที่การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน จะมีการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคลก่อน โดยการทำแบบทดสอบรายบุคคล เพื่อประเมินตนเอง จากนั้นค่อยมาทำแบบทดสอบอีกครั้งกับทีม ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้สมาชิกในทีม ได้อภิปราย แสดงความคิดเห็นร่วมกัน แล้วจึงนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการทำโครงการของทีม กระบวนการดังกล่าว ทำ

ให้ได้ฝึกการทำงานร่วมกัน ยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเห็นคุณค่าในตนเอง เพราะได้รับการยอมรับจากสมาชิกในทีม อีกทั้งการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานมีหลักการที่ชัดเจน ตั้งแต่การแบ่งกลุ่ม การมอบหมายงาน และการประเมินผล โดยเฉพาะในเรื่องของความรู้อาจสามารถที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาต่างๆได้ แต่ยังคงอาศัยแบบประเมินทักษะการทำงานกลุ่มที่อยู่ในส่วนของกระบวนการกลุ่ม จึงกล่าวได้ว่าการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน เปรียบเสมือนกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่ม ที่เพิ่มประสิทธิภาพทั้งรายบุคคล และรายกลุ่ม ให้มีการเรียนรู้ และการประเมินผู้เรียนที่เป็นขั้นเป็นตอน

6. โปรแกรม

มีผู้ให้ความหมายโปรแกรมไว้ ดังนี้

Boyle (1981) กล่าวว่าโปรแกรม หมายถึง สิ่งที่เกิดจากความร่วมมือของนักศึกษานอกระบบโรงเรียนกับผู้เรียนในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ อันได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการ การวางแผนการเรียนการสอน การประชาสัมพันธ์กิจกรรม และการประเมินผล และรายงานผลของโปรแกรม

ประสาธ เมืองเฉลิม (2556) กล่าวว่าโปรแกรม หมายถึง รายละเอียดของแนวการจัดการเรียนการสอน เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนโดยทั่วไป หรือผู้เรียนที่มีคุณสมบัติพิเศษ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมาย หรือลักษณะของโปรแกรมที่วางไว้

6.1 องค์ประกอบของโปรแกรม

มีผู้กล่าวถึงองค์ประกอบของโปรแกรมไว้ ดังนี้

Cooper and Worden (1983) กล่าวถึงโปรแกรมการสอน ว่ามีองค์ประกอบดังต่อไปนี้ คือ จุดประสงค์ ความต้องการของผู้เรียน ลักษณะของผู้เรียน ความสามารถของผู้เรียน กระบวนการเรียนการสอน และสื่อ วัสดุอุปกรณ์

ประสาธ เมืองเฉลิม (2556) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของโปรแกรมว่าประกอบด้วย หลักการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย สารสำคัญและลักษณะโปรแกรม ระยะเวลาการดำเนินการใช้โปรแกรม เอกสารและสื่อของโปรแกรม

6.2 การพัฒนาโปรแกรม

มีผู้กล่าวถึงการพัฒนาโปรแกรมไว้ ดังนี้

Boone (1992) กล่าวว่า การพัฒนาโปรแกรม คือการวางแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อก่อให้เกิดความร่วมมือระหว่างองค์กรทางการศึกษานอกระบบโรงเรียน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อสิ่งแวดล้อมหรือวิถีชีวิตของผู้เรียน

Malaughlin and Eares (1976) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลำดับขั้นตอนกระบวนการพัฒนาโปรแกรมไว้ 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การประเมินผู้เรียน
2. การตั้งเป้าหมาย และจุดประสงค์การสอน รวมทั้งวัตถุประสงค์
3. การวิเคราะห์ผลงาน
4. การเลือก และใช้กลยุทธ์ในการสอน รวมทั้งวัตถุประสงค์
5. การประเมินผลโปรแกรม

University (2016) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลำดับขั้นตอนกระบวนการพัฒนาโปรแกรมไว้ 10 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาขอบเขต เพื่อประเมินความต้องการสำหรับโปรแกรม
2. ระบุกลุ่มเป้าหมาย โดยศึกษาประวัติส่วนตัว รูปแบบการเรียนรู้ที่ต้องการ ครอบครัวยุติธรรม และความรู้สึกต่อสังคม แรงจูงใจในการเรียนรู้ ของกลุ่มเป้าหมาย
3. วัตถุประสงค์ โดย กำหนดเป้าหมายและผลลัพธ์ที่ต้องการของโครงการนี้
4. เนื้อหา โดยกำหนดแนวคิดเกี่ยวกับเนื้อหาของโปรแกรมเพื่อให้ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์
5. กำหนดเครื่องมือในการฝึกอบรม / กิจกรรม / ผลลัพธ์ โดยเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย
6. งบประมาณ / ปัจจัยการผลิต ประมาณค่าใช้จ่ายปัจจัยการผลิตวัสดุที่จำเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง
7. แผนการตลาด พัฒนาแผนการตลาดโปรแกรมให้กับกลุ่มเป้าหมาย
8. การดำเนินงาน โดยพัฒนาเครื่องมือการฝึกอบรมและดำเนินโครงการ
9. การประเมินผล มีขั้นตอนในการประเมินผลที่เกิดขึ้น ได้แก่ ระบุวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ที่ต้องการ ขั้นตอนนี้ทำในขั้นตอนที่ 3 ระบุมาตรฐานการประเมินผล (ตัวชี้วัด) สิ่งที่ดีถือว่าเป็น

โปรแกรมที่ประสบความสำเร็จ เครื่องมือ และวิธีการประเมินผลการออกแบบ วิเคราะห์ข้อมูล
พิจารณาว่าผลลัพธ์ที่ต้องการในระยะสั้นปานกลางหรือระยะยาวได้รับการตอบสนองหรือไม่

10. การรายงาน สรุปผล สร้างข้อสรุปหรือคำชี้แจงที่มีผลกระทบที่ต่อ ผู้ร่วมงาน คู่ค้า และ
ผู้มีอำนาจตัดสินใจ

6.3 การประเมินผลโปรแกรมการสอน

มีผู้กล่าวถึงการประเมินผลโปรแกรมการสอนไว้ ดังนี้

Tyler (1949) กล่าวถึงการประเมินผลโปรแกรมการสอน ว่าเป็น การเปรียบเทียบพฤติกรรม
เฉพาะอย่าง กับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่วางไว้ โดยจุดมุ่งหมายนั้นต้องชัดเจน รัดกุม และ
จำเพาะเจาะจง ซึ่งจะเป็แนวทางช่วยในการประเมินได้ดีในภายหลัง

Dimonstone (1986) กล่าวถึงการประเมินผลโปรแกรมการสอนไว้ว่า การประเมินผล
โปรแกรมการสอน มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบคุณภาพของโปรแกรม ในด้านรูปแบบของโปรแกรม
ด้านประสิทธิภาพ และผู้ดำเนินการ โดยการประเมินสามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น ประเมิน
ด้วยแบบสอบถาม แบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์ เป็นต้น

ดังนั้น โปรแกรม จึงหมายถึง แนวทางการจัดการเรียนการสอน เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียน
ให้ได้รับการพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมาย หรือลักษณะของโปรแกรมที่วางไว้ จากการศึกษาเอกสารที่
เกี่ยวข้อง สามารถกำหนดขั้นตอนในการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานได้ดังนี้
ขั้นแรกจะต้องประเมินผู้เรียน แล้วตั้งเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ในการสอน กำหนดเนื้อหาการ
เรียนรู้ เลือกใช้กลยุทธ์ในการสอน ดำเนินการจัดโปรแกรม ประเมินผลโปรแกรม และรายงานผล
การใช้โปรแกรม โดยโปรแกรมประกอบไปด้วย วัตถุประสงค์ เนื้อหาการเรียนรู้ กิจกรรมการ
เรียนรู้รวมถึงสื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ซึ่งการวัดและประเมินผลทำได้โดยใช้แบบ
สังเกตพฤติกรรม แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมโปรแกรม หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง
ประเมินว่าโปรแกรมดังกล่าวสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้หรือไม่

7. สถานสงเคราะห์

สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (2556) ได้กล่าวถึงการให้บริการเด็กและ
เยาวชน รายละเอียด ดังนี้

7.1 ประเภทการให้บริการของสถานสงเคราะห์

1. **สถานสงเคราะห์เด็ก** ให้การอุปการะเด็กชาย - หญิง อายุแรกเกิดถึง 18 ปี ที่กำพร้า ถูกทอดทิ้ง หรืออยู่ในครอบครัวแตกแยก ได้รับผลกระทบจากโรคเอดส์ หรือในกรณีที่บิดามารดาหรือผู้ปกครองไม่สามารถให้การอุปการะได้อย่างเหมาะสม โดยให้บริการปัจจัย 4 เช่น การดูแลรักษาพยาบาล การพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ การศึกษา การฝึกอาชีพ นันทนาการ รวมถึงตามสืบทอดครอบครัว ช่วยขัดเกลาด้านจริยธรรม เพื่อช่วยเหลือให้เด็กกลับสู่ครอบครัวและสังคม

2. **สถานแรกรับเด็ก** ให้การอุปการะเด็กชาย - หญิง อายุ 6 - 18 ปี ที่เร่ร่อน ถูกบังคับให้ขอลานถูกกระทำทารุณกรรม มีปัญหาพฤติกรรม และตกเป็นเหยื่อของการค้ามนุษย์ เป็นต้น โดยรับอุปการะชั่วคราวไม่เกิน 3 เดือน โดยให้บริการปัจจัย 4 และรวบรวมข้อเท็จจริงเกี่ยวกับตัวเด็ก ครอบครัว และบุคคลแวดล้อมเด็ก เพื่อนำมาวิเคราะห์ ตลอดจนกำหนดวิธีการที่เหมาะสมในด้านการสงเคราะห์หรือคุ้มครองสวัสดิภาพต่อไป มีหน่วยงานให้บริการ รวม 2 แห่ง (นนทบุรี และปทุมธานี)

3. **สถานคุ้มครองสวัสดิภาพเด็ก** ให้การอุปการะเด็กชาย - หญิง อายุระหว่าง 6 - 18 ปี ที่มีปัญหาความประพฤติ เด็กที่ประพฤติตนไม่เหมาะสม และเด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูไม่เหมาะสม โดยให้บริการปัจจัย 4 ให้การอุปการะเลี้ยงดู การศึกษาอบรมและฝึกอาชีพเพื่อแก้ไขความประพฤติ บำบัด รักษา และฟื้นฟูสมรรถภาพทั้งทางสังคมและจิตใจ

4. **สถานพัฒนาและฟื้นฟูเด็ก** ให้การอุปการะเด็กชาย - หญิง อายุ 6 - 18 ปี ที่ต้องการการดูแลทางด้านบำบัดฟื้นฟูเป็นพิเศษ เช่น เด็กที่มีปัญหาทางด้านอารมณ์ จิตใจ พฤติกรรมก้าวร้าว มีปัญหาสุขภาพจิต พยายามฆ่าตัวตายหรือทำร้ายตัวเอง เป็นต้น โดยให้บริการด้านการบำบัดรักษา ฟื้นฟูปรับสภาพ ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ ด้านการศึกษา การฝึกอบรมอาชีพ ตลอดจนการอบรมแนะแนวตามแนวทางการพัฒนาและฟื้นฟูเด็กแต่ละบุคคล นอกจากนี้ ยังให้บริการติดตามให้คำปรึกษา แนะนำ และช่วยเหลือผู้ปกครองและเด็กที่พ้นจากการอุปการะ มี 4 แห่ง ชลบุรี หนองคาย ลำปาง และสุราษฎร์ธานี

5. **ศูนย์สงเคราะห์และฝึกอาชีพเด็กและเยาวชน** ให้การฝึกอาชีพเด็กชาย อายุ 7 - 18 ปี ที่ครอบครัวมีฐานะยากจน หรือผู้ปกครองไม่สามารถให้การอุปการะได้อย่างเหมาะสม โดยให้บริการปัจจัย 4 การศึกษา การฝึกทักษะอาชีพ นันทนาการ และการจัดหางาน เพื่อให้เด็กสามารถ นำความรู้ไปประกอบอาชีพเลี้ยงตนเองได้

7.2 การให้บริการของสถานสงเคราะห์

1. สนับสนุนกิจกรรมพัฒนากระบวนการเรียนรู้แก่เด็กและเยาวชน โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมการเรียนรู้และเสริมสร้างศักยภาพในการดำรงชีวิตให้กับเด็กและเยาวชนในด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง มีความภาคภูมิใจ มีระเบียบวินัย มีทักษะในการควบคุมอารมณ์และทักษะในการจัดการกับปัญหาความขัดแย้ง การพัฒนาความคิดอย่างมีเหตุผลและความคิดทางบวก การสร้างแรงจูงใจ การสร้างสัมพันธภาพ การสื่อสารที่เหมาะสม และการเสริมสร้างคุณภาพการอยู่ร่วมกัน
2. บริการสงเคราะห์เด็กที่อยู่ในครอบครัวยากจน เพื่อเป็นการบรรเทาปัญหาความเดือดร้อนเฉพาะหน้า(Relief) โดยให้การช่วยเหลือเป็นเงินทุนการศึกษา ทุนประกอบอาชีพ เครื่องอุปโภค-บริโภค ชุดเครื่องแบบนักเรียน และการให้คำปรึกษาแนะนำแก่บิดามารดา ผู้ปกครองในการเลี้ยงดูบุตร
3. การส่งเสริมทักษะอาชีพพระยะสั้นแก่เด็กและเยาวชน โดยจัดฝึกอบรมอาชีพพระยะสั้นหลักสูตร 5 วัน ให้แก่เด็กและเยาวชนในวัยเรียนระหว่างปิดภาคเรียน เพื่อสร้างโอกาสและทางเลือกในการประกอบอาชีพให้เด็ก สามารถมีรายได้เสริมช่วยเหลือครอบครัว และได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
4. การพัฒนาทักษะการดำเนินชีวิตแก่เด็กเร่ร่อน เพื่อฝึกทักษะในการดำรงชีวิตในสังคม กระบวนการคิด การวางแผนทางเลือกในการดำเนินชีวิตของเด็กเร่ร่อนให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างเด็กทั่วไป
5. พัฒนาคุณภาพชีวิตเด็กในชุมชนด้วยโอกาส โดยจัดบริการหน่วยเคลื่อนที่ (Mobile Team) เข้าไปในชุมชนแออัด สถานประกอบการ แหล่งก่อสร้าง ศาสนสถาน เพื่อให้บริการให้แก่เด็กและครอบครัวในรูปแบบกิจกรรม Play and learn ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กให้เหมาะสมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม สติปัญญา ตลอดจนให้การสนับสนุนอาหารเสริม สื่อพัฒนาการเด็ก ตลอดจนสนับสนุนองค์ความรู้ในการดูแลเด็กให้แก่พ่อแม่ ผู้ปกครองของเด็กในชุมชน
6. การเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์ชีวิตเด็กและเยาวชนก่อนสู่สังคม โดยการฝึกทักษะการใช้ชีวิตและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมให้แก่เด็กในสถานสงเคราะห์ซึ่งกำลังจะพ้นการอุปการะและสนับสนุนให้เด็กเหล่านี้ได้ออกไปใช้ชีวิตอยู่ในชุมชนภายนอกสถานสงเคราะห์ เพื่อให้สามารถดูแลและพึ่งพิงตนเองได้ภายหลังพ้นการอุปการะจากสถานสงเคราะห์

7.3 มุลนิธิสร้างสรรค์เด็ก

เกิดจากการรวมตัวของกลุ่มบุคคลที่มีประสบการณ์และความคิดในการพัฒนาเด็กอย่างยาวนาน ที่ต้องการจะเห็นงานพัฒนาเด็กในสังคมไทยดำเนินการขึ้นอย่างจริงจัง และมีผลในทางรูปธรรมที่ชัดเจนจึงร่วมกันก่อตั้งมูลนิธิขึ้น โดยได้รับอนุญาตจากกระทรวงมหาดไทยให้จัดตั้งเป็นมูลนิธิ เมื่อวันที่ 2 พ.ย. 2531 ตามทะเบียนลำดับที่ 4021

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริม สนับสนุน และพิทักษ์สิทธิเด็ก ตามปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิเด็ก สหประชาชาติ
2. เพื่อช่วยเหลือ พัฒนาเด็กที่ถูกทอดทิ้ง และด้อยโอกาสให้เติบโตอย่างสมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจสติปัญญา อารมณ์และสังคม
3. เพื่อการศึกษา และแสวงหารูปแบบการสร้างสรรค์เด็กให้เติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพ และสร้างคุณค่าที่ดีต่อสังคม
4. เพื่อประสานงานและร่วมมือกับบุคคล องค์กร และหน่วยงาน ร่วมกันสร้างสรรค์ และเกื้อกูลเด็กในสังคม
5. ไม่แสวงหากำไรและไม่เกี่ยวข้องกับการเมือง

หลักการของมูลนิธิ

1. เป็นมูลนิธิฯ ที่เน้นการป้องกันเด็กที่ต้นทางชนบท เพื่อให้เด็กๆ ปลอดภัย และได้รับโอกาสการพัฒนาตนที่ท้องถิ่น
2. เป็นมูลนิธิฯ ที่เน้นการทำงานเชิงรุก เข้าถึงเด็กที่ประสบปัญหา เพื่อช่วยเด็กให้พ้นจากสภาพเลวร้ายออกมาให้เร็วที่สุด
3. เป็นมูลนิธิฯ ที่เน้นการทำงานควบคู่ไปกับส่วนต่างๆ ของสังคม ทั้งภาครัฐ ธุรกิจ องค์กรการกุศลและบุคคลทั่วไป เพื่อร่วม กั้นสร้างสรรค์เด็กในสังคมไทย
4. เป็นมูลนิธิฯ ที่อยู่ได้ด้วยการสนับสนุนจากคนไทยมากกว่าอาศัยงบประมาณจากต่างประเทศ
5. เป็นมูลนิธิฯ ที่พัฒนาเด็กด้อยโอกาสเพื่อให้เด็กเหล่านั้น ขึ้นมาเป็นบุคคลที่ทำงานช่วยเหลือเด็กในอนาคต

กิจกรรมมูลนิธิ

งานป้องกันเด็กที่ต้นทาง

1. ทุนการศึกษา ประสานงานหาทุนเพื่อเด็กยากจนในชนบท
2. จักรยานเพื่อเด็ก สำหรับเด็กชนบทที่อยู่ห่างไกลโรงเรียนได้มีจักรยานขี่ไปเรียน
3. อุปกรณ์เกม ดนตรีกีฬา เพื่อเด็ก ๆ จะได้มีอุปกรณ์ใช้
4. ชุดนักเรียนสำหรับเด็ก
5. หนังสือเรียนสำหรับเด็ก

งานรुकช่วยเหลื่อ

1. ครูข้างถนน รุกพบเด็กเร่ร่อนตามสถานที่ต่างๆ
2. ครูสัญญา รุกพบเด็ก ๆ ในชุมชนสลัมและแหล่งก่อสร้างทั่วไป
3. งานหลักฐานและส่งต่อ ประสานงานส่งต่อเด็ก ๆ ไปสู่หนทางดี ๆ สำหรับพวกเขา

งานเชิงวิชาการ

1. ศูนย์ข้อมูล มูลนิธิฯ ได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเด็กไว้อย่างเป็นระบบ
2. รมรงค์เผยแพร่ข่าวสาร ด้วยการสื่อสารผ่านสื่อมวลชน

งานรองรับเด็ก

1. บ้านอุปถัมภ์เด็ก เป็นบ้านพักประจำสำหรับเด็กกำพร้า เด็กเร่ร่อนหญิง เด็กถูกทำร้าย

ครอบครัวแตกแยก

2. บ้านสร้างสรรค์เด็ก เป็นบ้านเกิดสำหรับเด็กเร่ร่อนได้ตัดสินใจเข้ามาทดลองใช้ชีวิตภายในบ้าน เพื่อเปรียบเทียบกับการใช้ชีวิตอยู่ตามสถานที่ทั่วไป

7.3.1 บ้านอุปถัมภ์

บ้านอุปถัมภ์เด็ก เป็นส่วนหนึ่งของมูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก เป็นที่พักพิงสำหรับเด็กที่ประสบปัญหาในด้านต่างๆ เช่น เด็กเร่ร่อน เด็กกำพร้า เด็กถูกกรรมกรก่อสร้าง เด็กครอบครัวแตกแยก เด็กพ่อแม่ต้องโทษ เด็กกลุ่มเสี่ยง เด็กทุกคนจะเรียนรู้การอยู่ร่วมกันภายใต้บรรยากาศครอบครัวขนาดใหญ่ ที่เอื้อเพื่อต่อกันทั้งนี้เพื่อเตรียมความพร้อมของเด็กกลับคืนสู่ครอบครัว ในกรณีเด็กกำพร้าไร้ญาติผู้ใหญ่ดูแล บ้านอุปถัมภ์เด็ก คือบ้านถาวรของเด็ก ซึ่งมีครูเปรียบเสมือนพ่อแม่ให้การดูแล จนกระทั่งเด็กเข้มแข็ง สามารถดูแลตนเองได้

วัตถุประสงค์

1. เป็นบ้านสำหรับเด็กหญิงด้อยโอกาสที่ประสบปัญหา ให้ได้เข้ามารับการพัฒนาด้านต่างๆ
2. เปิดโอกาสให้เด็กได้รับการศึกษาในโรงเรียนรัฐ อย่างเหมาะสมตามวัย
3. เพื่อเตรียมความพร้อมของเด็กในทุกๆด้าน ก่อนกลับคืนสู่ครอบครัว และสังคม

จำนวนเด็ก

ปีการศึกษา 2558 มีเด็กหญิง พักประจำ 54 คน อายุ 7 – 18 ปี เรียนหนังสือ ตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย กศน และ ปริญญาตรี

การศึกษาเด็ก

- อนุบาล ถึงประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 35 คน เรียนที่โรงเรียนวัดหลักสี่ เด็กๆ จะเดินไป-กลับโรงเรียนโดยมีครู 2 คนเดินไปรับ-ส่ง เด็กทุกวัน ออกเดินทาง 7.00 น และกลับบ้านอุปถัมภ์เด็ก เวลา 16.30 น.
- เด็กระดับมัธยมศึกษา จำนวน 17 คน เรียนในเขตพื้นที่การศึกษา
- ปริญญาตรี 1 คน ทำงานเป็นผู้ช่วยครู ไปเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ ในวันเสาร์-อาทิตย์
- นักศึกษา กศน. ระดับมัธยมปลาย 1 คน ทำงานเป็นผู้ช่วยครูที่ศูนย์เด็กก่อสร้าง เรียนในวันเสาร์-อาทิตย์

ตั้งอยู่ที่ 100/475 ซ.แจ้งวัฒนะ 10 แขวงทุ่งสองห้อง เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ 10210

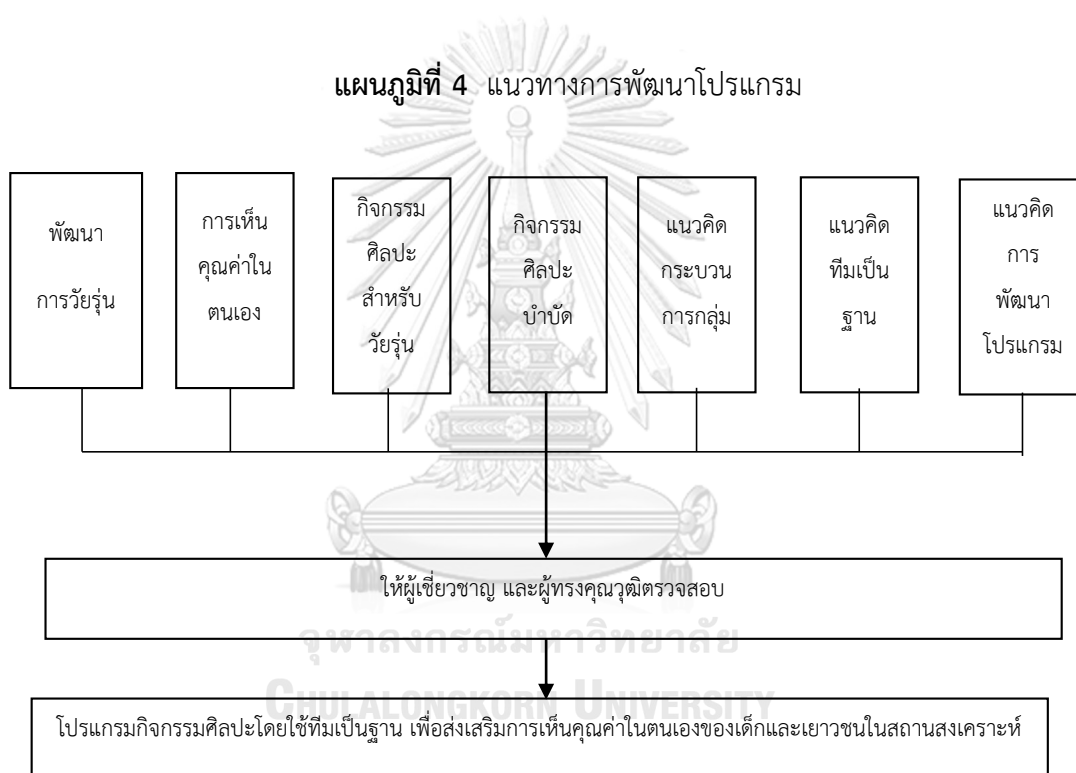
เนื้อที่ 1 ไร่ 21 ตรว. มีอาคาร 3 ชั้น 2 หลัง (อาคารนอน และสำนักงาน)

มีโรงอาหาร และที่ทำกิจกรรมเด็ก มีอาคารห้องสมุดและห้องประชุม 2 ชั้น 1 หลัง

จากข้างต้น สถานสงเคราะห์ของกรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ มีแนวทางการดูแลตามมาตรฐานส่งเสริมการจัดสวัสดิการสำหรับเยาวชน 8 ด้าน ได้แก่ 1)ด้านการเลี้ยงดู รวมถึงสิทธิพื้นฐาน สถานะทางสังคม ปัจจัย 4 ให้ความอบอุ่น ให้คำปรึกษา เสมือนพ่อแม่ 2) ด้านการรักษาพยาบาล 3) ด้านการศึกษา 4) ด้านการฝึกอาชีพ 5) บริการด้านสังคมสงเคราะห์ เฉพาะราย และกลุ่ม เช่น ให้ความรัก ความอบอุ่น พื้นฟูจิตใจ ปรับพฤติกรรมเยาวชนให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ 6) บริการด้านนันทนาการ เช่น จัดกิจกรรม โครงการ ชมรม 7) ด้านการจัดหางานตามความถนัดและความสามารถของเยาวชน ให้สำหรับเด็กที่เรียนจบ และเด็กที่อายุพ้นเกณฑ์การให้การสงเคราะห์ 8) ด้านการติดตามผล ติดตามผลหลังจากเด็กออกจากสถานสงเคราะห์ไปแล้ว ซึ่งบ้านอุปถัมภ์ ในมูลนิธิ

สร้างสรรค์เด็ก เป็นองค์กรดูแลเด็กและเยาวชนของเอกชน มีวัตถุประสงค์เด่นในเรื่องการศึกษา การแสวงหารูปแบบการสร้างสรรค์เด็กให้เติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพ สร้างคุณค่าที่ดีต่อสังคม ก่อนกลับคืนสู่ครอบครัว ใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขต่อไป และมีหลักการเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชน ที่ เร่ร้อน ด้อยโอกาส และประสบปัญหา เป็นบุคลากรที่ทำงานช่วยเหลือเด็กในอนาคต

จากที่ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง สามารถทำการสรุปแนวทางการการพัฒนาโปรแกรมตามแผนภูมิ 4 ดังนี้



จากแผนภูมิที่ 4 สามารถสรุปการค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องเป็นแนวทางการพัฒนาการจัดกิจกรรมศิลปะ ควรมีลักษณะตามแนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเองดังนี้ จะต้องเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเชื่อใจ การแสดงออกถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้น ให้ผลสะท้อนกลับทางบวก ให้เด็กได้เผชิญปัญหา การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ แนวคิดศิลปะบำบัด สำหรับการใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน มีการใช้สื่อที่มีโครงสร้าง เช่น ดินสอสี สีเทียน ใช้สำหรับการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้บำบัดกับผู้รับการบำบัดใช้แทนการสื่อสารด้วยถ้อยคำ และการใช้สื่อที่ยืดหยุ่นได้ เช่น ดินน้ำมัน สีน้ำ ใช้ลดความตึงเครียดผ่อนคลายอารมณ์และระบายความรู้สึกนึกคิดออกมาอย่างอิสระ แนวคิดศิลปะสำหรับวัยรุ่น

ควรเป็นรูปแบบที่เกี่ยวกับละคร บทบาทสมมติ ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของวัยรุ่น และเป็นการหา รูปแบบในการแสดงออกของวัยรุ่นได้อีกด้วย และควรเน้นงานที่เป็นการออกแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะ การแก้ปัญหา ดังตัวอย่างกิจกรรม เช่น กิจกรรมออกแบบสถานที่ กิจกรรมวาดภาพตามหัวข้อที่ กำหนด และกิจกรรมเกี่ยวกับการกระทำและความขัดแย้ง

จากที่ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง สามารถทำการสรุปความเชื่อมโยงของการเห็นคุณค่าในตนเองกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานและกิจกรรมศิลปะ ดังตารางที่ 5 ดังนี้

ตารางที่ 5 ความเชื่อมโยงของการเห็นคุณค่าในตนเอง กับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน และกิจกรรมศิลปะ

การเห็นคุณค่าในตนเองด้าน	การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน	กิจกรรมศิลปะ	กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองทั้ง 4 ด้าน
1.ด้านความสำคัญ - การได้รับยอมรับ - การได้รับความเอาใจใส่ - มีความรักและสามัคคี - ได้รับความสนใจ, เป็นที่นิยมชมชอบ	การแสดงความคิดเห็นภายในทีม ได้รับการติดตามความก้าวหน้าของงาน และร่วมมือกันทำงานตามวัตถุประสงค์ ตัวอย่าง สมาชิกทุกคนต้องแสดงความคิดเห็นในระดับกลุ่ม และเหตุผลในการเลือกตอบแต่ละข้อ	กิจกรรมที่ทำให้สมาชิกทุกคนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง ขาดสมาชิกคนใดคนหนึ่งไปไม่ได้ และอาศัยความสามัคคี ตัวอย่าง เช่นกิจกรรมรู้จักฉันสี ออกแบบตัวละครที่มีส่วนประกอบของจุดเด่น หรือเอกลักษณ์สมาชิกรวมอยู่ในตัวละครหนึ่งตัว และให้ทีมอื่นๆ ร่วมแสดงความคิดเห็น และ กิจกรรมโอริกามิสร้างสรรค์ - โอริกามิหลายชิ้นมาต่อกัน	ตัวอย่าง <ul style="list-style-type: none"> ● กิจกรรมชุดเงินจินตนาการ - ช่วยกันออกแบบชุดให้กับจินตนาการเพื่อใส่ไปงานเลี้ยงของเจ้าชายแล้วใช้จินตนาการออกมาเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ต่อจากนั้นให้แตกต่างจากต้นฉบับ ● กิจกรรมหน้าร้านในฝัน - ผลัดกันออกไปเลือกหยิบภาพเฟอร์นิเจอร์การตกแต่ง ให้ตรงตามโจทย์ที่ได้รับ เช่น ออกแบบร้านอาหารร้านกาแฟ แล้ววาดออกมาเป็นบรรยากาศร้าน กิจกรรมนิทรรศการรวมใจ - ให้สมาชิกทุกคน
2.ด้านความเป็นผู้นำ - ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล - ริเริ่มความคิดให้กลุ่ม - ประสานความคิดของกลุ่ม - นำกลุ่มให้ทำงานบรรลุเป้าหมาย - รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น - ติดตามการปฏิบัติงานของสมาชิก	การอภิปรายภายในทีม การหาข้อสรุปภายในทีม การอุทธรณ์ การกำหนดเป้าหมายงาน และการแบ่งสรรงานภายในทีม ตัวอย่าง ผู้นำทีมเป็นผู้ตัดสินใจเลือกตอบคำตอบในแต่ละข้อ และยื่นอุทธรณ์ เมื่อมีข้อที่ผู้สอนเฉลยไม่ถูกต้อง นอกจากนี้จะต้องออกมานำเสนอผลงานของทีม	กิจกรรมที่แสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อาศัยการสื่อสารการจัดการ และการตัดสินใจของผู้นำ ตัวอย่าง เช่น กิจกรรมปั้นเค้กสร้างสรรค์ (ปั้นดินน้ำมัน)- ผลัดกันเป็นผู้นำ เลือกบัตรคำสั่ง เพื่อทำชุดอาหาร โดยคำนึงถึงวัตถุดิบที่ในทีมมี และเวลาในการทำ	- ผลัดกันออกไปเลือกหยิบภาพเฟอร์นิเจอร์การตกแต่ง ให้ตรงตามโจทย์ที่ได้รับ เช่น ออกแบบร้านอาหารร้านกาแฟ แล้ววาดออกมาเป็นบรรยากาศร้าน กิจกรรมนิทรรศการรวมใจ - ให้สมาชิกทุกคน

การเห็นคุณค่าในตนเองด้าน	การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน	กิจกรรมศิลปะ	กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองทั้ง 4 ด้าน
3.ด้านคุณธรรม - มีความรับผิดชอบ - เคารพกฎ-กติกาในการอยู่ร่วมกัน - ยึดมั่นในหลักศีลธรรม จริยธรรม และความเชื่อทางศาสนา	การทำงานที่ได้รับมอบหมายในทีม และการสื่อสารภายในทีม ตัวอย่าง รับผิดชอบงานในทีม และช่วยเหลืองานของทีมน้อย่างเต็มความสามารถ	กิจกรรมที่ต้องทำงานและใช้อุปกรณ์ศิลปะร่วมกัน กิจกรรมสื่อสารความคิด โดยแสดงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความคิดดี การมีคุณธรรม หรือ หลักความเชื่อทางศาสนา ตัวอย่าง เช่น กิจกรรมประดิษฐ์คุณธรรม - สร้างภาพที่เกี่ยวกับการทำความดีของตนเอง พร้อมเขียนบรรยาย	ช่วยกันออกแบบและจัดวางผลงานศิลปะของทีมน้อย
4.ด้านความสามารถ - มีความรู้ทางวิชาการ - ทักษะการสื่อสาร - ทักษะการแก้ปัญหา	ขั้นตอนการทำโครงงาน การศึกษาข้อมูลและร่วมอภิปรายภายในทีม และร่วมมือกันทำงานตามวัตถุประสงค์ ตัวอย่าง สมาชิกในทีมใช้ความรู้ในการเลือกตอบข้อที่ถูกต้อง และประยุกต์ใช้ความรู้ในการปฏิบัติงาน ช่วยเหลือกันในทีมเพื่อแก้ปัญหา	กิจกรรมที่แสดงทักษะความรู้ศิลปะ ทักษะการปฏิบัติผ่านผลงานทัศนศิลป์ งานประดิษฐ์ หรืองานออกแบบ ตัวอย่าง เช่น กิจกรรมสร้างสรรค์กล่องขนม -จากโจทย์ที่ได้รับ ให้มีรูปลักษณะน่าสนใจ แปลกใหม่ และหยิบทานได้สะดวก	

จากตารางที่ 5 สามารถสรุปความเชื่อมโยงของการเห็นคุณค่าในตนเองกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน และกิจกรรมศิลปะ ดังนี้ 1) การเห็นคุณค่าในตนเองด้านความสำคัญ คือ การได้รับความยอมรับ การได้รับความเอาใจใส่ มีความรักและสามัคคี ได้รับความสนใจ เป็นที่นิยมชมชอบ และสอดคล้องกับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน คือ สมาชิกทุกคนต้องแสดงความคิดเห็นในระดับกลุ่ม และเหตุผลในการเลือกตอบแต่ละข้อ และสอดคล้องกับลักษณะกิจกรรมศิลปะที่ทำให้สมาชิกทุกคนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง ขาดสมาชิกคนใดคนหนึ่งไปไม่ได้ ทั้งยังอาศัยความสามัคคี ดังตัวอย่าง กิจกรรมรู้จักฉันสี กิจกรรมโอริกามีสร้างสรรค์ 2) การเห็นคุณค่าในตนเองด้านความเป็นผู้นำ คือมีการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ช่วยริเริ่มความคิดให้กลุ่ม ประสานความคิดของกลุ่ม นำกลุ่มให้ทำงานบรรลุเป้าหมาย มีการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และติดตามการปฏิบัติงานของสมาชิก สอดคล้องกับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน คือ ผู้นำทีมเป็นผู้ตัดสินใจเลือกตอบคำตอบในแต่ละข้อ และยื่นอุทธรณ์ เมื่อมีข้อที่ผู้สอนเฉลยไม่ถูกต้อง

นอกจากนี้จะต้องออกมานำเสนอผลงานของทีม และสอดคล้องกับลักษณะกิจกรรมศิลปะที่แสดง
 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อาศัยการสื่อสาร การจัดการ และการตัดสินใจของผู้นำ ดังตัวอย่าง
 กิจกรรมจัดชุดอาหาร 3) การเห็นคุณค่าในตนเองด้านคุณธรรม คือ มีความรับผิดชอบ เคารพกฎ-
 กติกาในการอยู่ร่วมกัน ยึดมั่นในหลักศีลธรรม จริยธรรม และความเชื่อทางศาสนา สอดคล้องกับ
 ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน คือ รับผิดชอบงานในทีม และช่วยเหลืองานของทีม
 อย่างเต็มความสามารถ และสอดคล้องกับลักษณะกิจกรรมศิลปะที่ต้องทำงานและใช้อุปกรณ์ศิลปะ
 ร่วมกัน กิจกรรมสื่อสารความคิด โดยแสดงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความคิดดี การมีคุณธรรม หรือ หลัก
 ความเชื่อทางศาสนา ดังตัวอย่าง กิจกรรมปะติด ความดี 4) การเห็นคุณค่าในตนเองด้าน
 ความสามารถ คือ มีความรู้ทางวิชาการ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการแก้ปัญหา สอดคล้องกับ
 ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน คือ สมาชิกในทีมใช้ความรู้ ในการเลือกตอบข้อที่
 ถูกต้อง และประยุกต์ใช้ความรู้ในการปฏิบัติงาน ช่วยเหลือกันในทีมเพื่อแก้ปัญหา และสอดคล้องกับ
 ลักษณะกิจกรรมศิลปะที่แสดงทักษะความรู้ศิลปะ ทักษะการปฏิบัติผ่านผลงานทัศนศิลป์ งาน
 ประติมากรรม หรืองานออกแบบ ดังตัวอย่าง กิจกรรมสร้างสรรค์กล่องขนม และกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริม
 การเห็นคุณค่าในตนเองทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ กิจกรรมชุดในจินตนาการ กิจกรรมหน้าร้านในฝัน และ
 กิจกรรมนิทรรศการรวมใจ

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปได้ว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง
 มีองค์ประกอบดังนี้ 1) ความมีอำนาจ (Power) คือ ความสามารถในการมีอิทธิพลและควบคุมผู้อื่น
 วัตถุประสงค์จากการมีภาวะผู้นำ เช่น ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ริเริ่มความคิดให้กลุ่ม ประสานความคิด
 ของกลุ่ม นำกลุ่มให้ทำงานบรรลุเป้าหมาย รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ติดตามการปฏิบัติงาน
 ของสมาชิก 2) ความสำคัญ (Significant) คือ การได้รับการยอมรับ การเอาใจใส่ และความรัก ได้รับความ
 สนใจเป็นที่นิยมชมชอบจากผู้อื่น 3) ความมีคุณธรรม (Virtue) คือ การยึดมั่นในศีลธรรมตาม
 หลักจริยธรรม 4) ความสามารถ ความรอบรู้ (Competence) คือ ผลการดำเนินงานที่ประสบ
 ความสำเร็จ กำหนดขอบเขตโดยวัดได้จากความสามารถทางวิชาการ คือ ความรู้ทางศิลปะ ทักษะการ
 สื่อสาร ทักษะการแก้ปัญหา จึงได้นำมากำหนดเป็นขอบเขตในการวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง ของ
 เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ทั้ง 4 ด้าน ผ่านโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ ซึ่งโปรแกรมประกอบไป
 ด้วย วัตถุประสงค์ เนื้อหาการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล
 และมีขั้นตอนพัฒนา คือ ขั้นตอน จะต้องประเมินผู้เรียน แล้วตั้งเป้าหมาย และจุดประสงค์การสอน

รวมทั้งวัสดุอุปกรณ์ จากนั้นวิเคราะห์ผลงาน เลือกใช้กลยุทธ์ในการสอน รวมทั้งวัสดุอุปกรณ์ และประเมินผลโปรแกรม

โดยแนวทางการพัฒนาการกิจกรรมศิลปะ จะต้องเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเชื่อใจ การแสดงออกถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้น ให้ผลสะท้อนกลับทางบวก ให้เด็กได้เผชิญปัญหา การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ ซึ่งลักษณะกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับวัยรุ่น เป็นรูปแบบที่เกี่ยวกับละคร บทบาทสมมติ ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจ ทั้งยังเป็นการหารูปแบบในการแสดงออกของวัยรุ่นได้อีกด้วย และเน้นงานที่เป็นการออกแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา สำหรับการใช้อุปกรณ์ มีการใช้สื่อที่มีโครงสร้าง เช่น ดินสอสี สีเทียน ใช้สำหรับการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้บำบัดกับผู้รับการบำบัดใช้แทนการสื่อสารด้วยถ้อยคำ และการใช้สื่อที่ยืดหยุ่นได้ เช่น ดินน้ำมัน สี น้ำ ใช้ลดความตึงเครียดผ่อนคลายอารมณ์และระบายความรู้สึกนึกคิดออกมาอย่างอิสระ เพราะศิลปะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านต่างๆทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม อารมณ์ สุขทริยภาพ ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และช่วยในการบำบัด ให้บุคคลได้แสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก นึกคิดอย่างอิสระ ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ทำให้ได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองในทางที่ดีขึ้น จึงเกิดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเห็นคุณค่าในตนเอง เพราะเมื่อมีความมั่นใจ ก็จะสามารถทำสิ่งต่างๆได้ รู้สึกว่าตนมีคุณค่า เป็นที่ยอมรับ มีประโยชน์กับผู้อื่น

การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน จะมีการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคลก่อน โดยการทำแบบทดสอบรายบุคคล เพื่อประเมินตนเอง จากนั้นค่อยมาทำแบบทดสอบอีกครั้งกับทีม ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้สมาชิกในทีมได้อภิปราย แสดงความคิดเห็นร่วมกัน แล้วจึงนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการทำโครงการของทีม กระบวนการดังกล่าว ทำให้ได้ฝึกการทำงานร่วมกัน ยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเห็นคุณค่าในตนเอง เพราะได้รับการยอมรับจากสมาชิกในทีม อีกทั้งการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานมีหลักการที่ชัดเจน ตั้งแต่การแบ่งกลุ่ม ที่มีสมาชิกที่หลากหลายเท่าเทียมกัน การรับผิดชอบงานของตนเอง และของทีม การมอบหมายงาน ที่ต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์จากสมาชิกภายในกลุ่ม มีการตัดสินใจร่วมกัน และการประเมินผล จากผู้สอนอย่างสม่ำเสมอ และรวดเร็ว โดยเฉพาะในเรื่องของความรู้ จึงสามารถที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาต่างๆได้ แต่ยังคงอาศัยแบบประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม ที่อยู่ในส่วนของกระบวนการกลุ่ม จึงกล่าวได้ว่าการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน เปรียบเสมือนกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่ม ที่เพิ่มประสิทธิภาพทั้งรายบุคคล และรายกลุ่ม ให้มีการเรียนรู้ และประเมินผู้เรียนอย่างเป็นขั้นเป็นตอน

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งใน และต่างประเทศ ดังนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ศิริสิน พุ่งสกุล (2556) ได้ทำการทดลองโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ที่มีการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ที่มีการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน เป็นการเน้นปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนภายในทีม และระหว่างทีม และหลังการทดลองรวมถึงระยะติดตามผลการทดลอง กลุ่มทดลองมีพัฒนาการทางอารมณ์สูงกว่ากลุ่มควบคุม

อัญญา พรหมสุข (2552) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ ผลการจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสีโดยใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาช่างศิลป์ กลุ่มตัวอย่าง คือ เยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต 2 จังหวัดราชบุรี จำนวนทั้งหมด 23 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้เรื่องกิจกรรมวาดภาพระบายสีในวิชาช่างศิลป์ของเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน หลังได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสีโดยใช้กระบวนการกลุ่ม สูงกว่าคะแนนก่อนเข้ารับการจัดการเรียนการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 การจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสีโดยใช้กระบวนการกลุ่ม มีส่วนช่วยพัฒนาศักยภาพทางการเรียนการสอนศิลปศึกษาในด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการจัดการต่อสถานการณ์ต่างๆ จากการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ทำให้รู้จักซึ่งกันและกันดีขึ้น มีความเข้าใจผู้อื่น ส่งผลให้ผู้เรียนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทางบวกมากขึ้น

อิสมาแอ สมายล์ (2552) ได้ศึกษาผลการสอนศิลปะแบบพหุวัฒนธรรมที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน กลุ่มตัวอย่างคือ เยาวชนซึ่งต้องหาว่ากระทำความผิดอยู่ระหว่างการสอบสวนหรือพิจารณาคดีของศาล อยู่ในการควบคุมตัวของสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน จังหวัดปทุมธานี จำนวน 17 คน อายุระหว่าง 15-18 ปี ใช้เวลาทดลอง 8 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองของเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยเยาวชนส่วนใหญ่มีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ผลของการสอนศิลปะแบบพหุวัฒนธรรม จำนวน 8 ขั้นตอน สามารถสนับสนุนส่งเสริมให้เยาวชนมีการเห็นคุณค่าในตนเองเพิ่มสูงขึ้น

อมรรัตน์ ศุภมาศ (2546) ได้ทำการวิจัยปัจจัยที่สัมพันธ์กับความคิดฆ่าตัวตายของนักเรียนวัยรุ่นที่ไม่มีประวัติการฆ่าตัวตาย กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้เป็น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 432 คน โดยเป็นเพศชาย 199 คน และเพศหญิง 233 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนวัยรุ่นที่มีความคิดฆ่าตัวตายในระดับต่างๆ มีดังนี้ นักเรียนวัยรุ่นที่ไม่มีความคิดหรือพฤติกรรมเกี่ยวกับการฆ่าตัวตายมีจำนวนร้อยละ 34.67 ส่วนนักเรียนวัยรุ่นที่มีความคิดฆ่าตัวตายในระดับต่ำมีจำนวนร้อยละ 20.90 นักเรียนวัยรุ่นที่มีความคิดฆ่าตัวตายในระดับสูงมี ร้อยละ 19.69 ส่วนนักเรียนวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมเกี่ยวกับการฆ่าตัวตายมีจำนวนร้อยละ 13.41 และนักเรียนวัยรุ่นที่เคยพยายามฆ่าตัวตายมีจำนวนถึงร้อยละ 11.32 นักเรียนวัยรุ่นเพศหญิงจะมีความคิดฆ่าตัวตายมากกว่านักเรียนวัยรุ่นเพศชาย ในด้านปัจจัยที่สัมพันธ์กับความคิดฆ่าตัวตาย ได้แก่ ความซึมเศร้า การเห็นคุณค่าในตัวเอง ความสูญเสียสิ้นหวัง และเพศ ทั้ง 4 ตัวแปรนี้ร่วมกันจำแนกกลุ่มนักเรียนวัยรุ่นที่มีความคิดฆ่าตัวตายและกลุ่มนักเรียนวัยรุ่นที่ไม่มีความคิดฆ่าตัวตายได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา และสมจิตร ไกรศรี (2550) ได้พัฒนาโปรแกรมศิลปกรรมบำบัด สถาบันราชานุกูลสำหรับผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญาช่วงอายุ 15 ถึง 25 ปี โดยจัดเป็นโปรแกรมกลุ่ม รูปแบบโรงพยาบาลกลางวันสัปดาห์ละ 4 ครั้ง ครั้งละ 4 ชั่วโมงประกอบไปด้วยฐานกิจกรรมศิลปะ 6 ฐานดังนี้ วาดรูป ระบายสี ปั้น ประดิษฐ์ ถักทอ บาดิก เสริมด้วยกิจกรรมกลุ่มและกิจกรรมเสริมประสบการณ์พิเศษในรูปแบบบูรณาการพบว่าสามารถลดระดับความรุนแรงของอารมณ์ลงลดพฤติกรรมก้าวร้าวเสริมสร้างสมาธิและพัฒนาทักษะสังคม

อภิวันตรี ศรีปานเงิน (2551) ได้ศึกษาผลของโปรแกรมการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดการเรียนแบบทีมที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียน และศึกษาผลของโปรแกรมฯที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่มีความสามารถด้านภาษาอังกฤษแตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างคั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่าย จำนวน 40 คน ใช้เวลาทดลอง 10 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนการอ่านด้วยแนวคิดการเรียนแบบทีมได้คะแนนการอ่านภาษาอังกฤษหลังการทดลองสูงกว่าคะแนนก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

วรพล มหาแก้ว (2552) ได้ศึกษาผลของการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้แนวคิดการเรียนแบบทีมที่มีผลต่อความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียน

และศึกษาผลของการเรียนการสอนที่มีผลต่อความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของ ผู้เรียนที่มี ความสามารถด้านภาษาอังกฤษแตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน นวมินทราชินูทิศ หอวัง นนทบุรี จำนวน 48 คน การ ใช้เวลาทดลอง 11 สัปดาห์ ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่เรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยแนวคิด การเรียนแบบที่มีคะแนน การสื่อสารภาษาอังกฤษหลังการทดลองสูงกว่าคะแนนก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05 และพบว่านักเรียนสามารถ พัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดีควบคู่ไปกับการ พัฒนาทักษะการเรียนรู้ร่วมกันภายในทีม

นันทภา ชมพุกบุตร (2549) ได้พัฒนาโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนเพื่อเสริมสร้าง การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กชายในสถานสงเคราะห์เด็กชายบ้านปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี โดย ขั้นตอนของโปรแกรมประกอบด้วย การกำหนดวัตถุประสงค์ทางการศึกษา การเลือกประสบการณ์ การเรียนรู้ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ ผลการทดลองใช้ โปรแกรม พบว่า ระดับการเห็นคุณค่าในตนเองของกลุ่มทดลองก่อนและหลังที่เข้าร่วมโปรแกรม ไม่มี ความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ภาวดี กำภู ณ อยุธยา (2550) ศึกษาผลของโปรแกรมศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มต่อการเห็น คุณค่าในตนเองของเด็กอายุ 9-11 ปี โดยกลุ่มตัวอย่างคือ เด็กที่มีอายุ 9-11 ปี จากโรงเรียนนราทร กรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งหมด 450 คน แบ่งเด็กเป็น 3 กลุ่มด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย คือกลุ่ม ทดลองศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่ม กลุ่มควบคุมกระบวนการกลุ่ม และกลุ่มควบคุมปกติ ผลการวิจัย พบว่า ในช่วงหลังการทดลอง ทั้งกลุ่มทดลองศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มและกลุ่มควบคุมกระบวนการ กลุ่ม มีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลองมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 และ 0.01 ในช่วงหลังการทดลอง พบว่ากลุ่มทดลองศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มมีคะแนนเฉลี่ยการเห็น คุณค่าในตนเองสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมกระบวนการกลุ่มและกลุ่มควบคุมปกติอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และ 0.001 นอกจากนั้นยังพบว่าหลังการทดลองไม่พบความแตกต่าง ของคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองระหว่างกลุ่มควบคุมกระบวนการกลุ่มและกลุ่มควบคุมปกติ

คานธีชา บุญยยาว (2554) ศึกษาการออกแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าใน ตนเองของผู้สูงอายุในแต่ละช่วงวัย กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุที่พักอาศัยในศูนย์พัฒนาการจัด สวัสดิการผู้สูงอายุบ้านบางแค จำนวน 37 คน แบ่งผู้สูงอายุออกเป็น 4 ช่วงวัย ได้แก่ ผู้สูงอายุ อายุ 60-69 ปี ผู้สูงอายุ อายุ 70-79 ปี ผู้สูงอายุ อายุ 80-89 ปี และ ผู้สูงอายุ อายุ 90-99 ปี ใช้เวลา

ทดลอง 5 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า ระดับการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้สูงอายุ ทุกช่วงวัยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยสิ่งสำคัญในการจัดกิจกรรมคือบรรยากาศขณะปฏิบัติกิจกรรมศิลปะควรมีความสนุกสนานและเป็นกันเอง เพราะทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกผ่อนคลายและกล้าแสดงความคิดเห็นร่วมกัน รวมถึงการจัดนิทรรศการศิลปะเพื่อจัดแสดงผลงานของผู้สูงอายุมีความสำคัญมากเช่นกัน เพราะช่วยการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง รู้สึกว่าตนเองยังมีคุณค่าและเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

อรรถัย ขวณนิยมตระกูล (2557) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กป่วยเรื้อรัง โดยกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรัง อายุ 8-12 ปี จำนวน 10 คน ที่รักษาตัวอยู่ในหอพักผู้ป่วยสถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมศิลปะจากเกมกระดานสามารถช่วยตอบสนองต่อลำดับขั้นความต้องการขั้นพื้นฐาน ของผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังได้โดยใช้ความสามารถของตนเอง และมีโอกาสช่วยเหลือผู้อื่น ทำให้เกิดความตระหนักในคุณค่าของตนเอง โดยกิจกรรมศิลปะที่มีความเหมาะสมและผู้ป่วยเด็กโรคเรื้อรังมีความพึงพอใจ คือ การระบายสีปั้นดินน้ำมัน และวาดภาพ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่มีคุ้นเคย ไม่ยุ่งยากซับซ้อนและไม่เป็นอันตรายต่อร่างกายและจิตใจของเด็ก

งานวิจัยต่างประเทศ

Chia (2015) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการเรียนรู้ออนไลน์แบบร่วมควบคุมในการดำเนินการเรียนรู้เป็นทีม ที่ใช้ในการปรับปรุงการมีส่วนร่วมของนักเรียน ระดับอุดมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน โดยใช้ทีมเป็นฐาน และการเรียนรู้แบบร่วมควบคุม (Co-regulated) เพื่อพัฒนาการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในหลักสูตรคอมพิวเตอร์ ในวิชาการประยุกต์ข้อมูลทางเทคโนโลยี : การประมวลผล เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการสอน และแบบวัดการมีส่วนร่วมของ Zaichkowsky(1994) Personal Involvement Inventory (PII) เป็นวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มที่ 1 ได้รับการสอนออนไลน์ แบบทีมเป็นฐาน (Team based learning) และการเรียนรู้แบบร่วมควบคุม (Co-regulated learning) กลุ่มที่ 2 ได้รับการสอนออนไลน์ แบบทีมเป็นฐาน (Team based learning) เท่านั้น กลุ่มควบคุม เป็นการสอนแบบดั้งเดิม โดยให้ผู้เรียนกลุ่มที่ 1 และ 2 เรียนรู้จากเว็บไซต์หลักสูตร และฝึกทักษะ Microsoft Excel ร่วมกันในกลุ่ม 5-7 คน ส่วนกลุ่มควบคุมใช้วิธีการเรียนรู้ด้วยการกำกับตนเอง และเรียนรู้จากข้อมูลอื่นๆ ได้แก่ ครู เพื่อนร่วมชั้น

เนื้อหาหลักสูตร แบบประเมิน ผลการวิจัย สรุปได้ว่าผู้เรียนที่ได้รับการสอนออนไลน์ แบบทีมเป็นฐาน (Team based learning) มีส่วนร่วมมากกว่าผู้ที่ได้รับโดยวิธีอื่น

Ball and Kilroy (2014) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบทีมเป็นฐานสำหรับนักประวัติศาสตร์ศิลป์ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาวิธีการใช้การเรียนรู้แบบทีมเป็นฐาน ในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ มีวิธีวิจัยการออกแบบขั้นตอนหลัก ดังนี้ ผู้เรียนศึกษาประเด็นหรือบทความที่ครูจัดหาให้ ผู้เรียนทำการวิเคราะห์สรุปข้อมูลลงในตารางหรือทำแบบทดสอบ นำเสนอผลงานของกลุ่ม ประเมินและให้ข้อเสนอแนะกลุ่มอื่น และอภิปรายและสรุปร่วมกัน จุดเด่นของการเรียนรู้คือ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น นักเรียนได้ฝึกการคิด วิเคราะห์และการให้เหตุผล นักเรียนได้ฝึกกระบวนการศึกษาทางประวัติศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนให้ความสนใจบทเรียนมากขึ้นและมีผลตอบรับ หลังจบบทเรียน เกิดคำถามจากนักเรียนสืบเนื่องจากบทเรียน และเกิดการอภิปรายผลระหว่างกลุ่ม

Cutright, Evans and Brantner (2013) ได้ทำการวิจัย เรื่องการสร้างทีมผู้เรียนแบบ STEM ผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบทีมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการสร้างสื่อแนะนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โดยให้นักศึกษาปริญญาตรี รวมกลุ่มกันทำโครงการ โดยรวมกลุ่มแบบสหสาขา หรือที่เรียกว่า STEM จำนวน 15 คน และได้ใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบทีมเป็นฐาน เพื่อนำเสนอความรู้ผ่าน Storyboard สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า การที่ให้นักศึกษามีการเตรียมทักษะต่างๆก่อนที่จะทำโครงการ และนำเสนอความรู้ผ่าน Storyboard สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเริ่มจากอธิบาย นำเสนอความเข้าใจอย่างง่าย ไปสู่ความรู้ที่ยากขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการคิด และแก้ปัญหาสูงขึ้น

Parker (2007) ได้ทำการวิจัย เรื่อง รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อการปรับปรุงสายตาในการร้องเพลงประสานเสียงในห้องเรียน พบว่า ความรู้ทางดนตรีและทักษะในเรื่องการใช้สายตาในการร้องเพลงประสานเสียงดีขึ้น มีระดับความเชื่อมั่นที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญนักศึกษาในเรื่องของ ความสามารถในการเข้าใจแนวคิดดนตรี ความสามารถในการนับจังหวะและ และความเชื่อมั่นในประสิทธิภาพของกลุ่มเล็ก แต่จากข้อมูลบ่งชี้ถึงการเรียนรู้เป็นทีมว่า ไม่ได้มีผลกระทบต่อความเชื่อมั่นของแต่ละบุคคล ในการหาระดับเสียงที่ถูกต้องในการร้องเพลง จากผลวิจัยชี้ให้เห็นถึงการเรียนรู้เป็นทีมที่ใช้อาจจะเป็นกลยุทธ์ที่มีศักยภาพในการสอนทักษะการใช้สายตาในการร้องเพลงประสานเสียง หากครุมีความยินดีที่จะให้ความรับผิดชอบที่จะเข้าใจกระบวนการ และเก็บตัวอย่างที่

จำเป็นสำหรับการดำเนินงานนี้ การเรียนรู้แบบทีมเป็นฐาน สามารถกระตุ้นให้นักเรียนที่จะแบ่งปันความรู้และทักษะที่พวกเขาทำงานร่วมกันเพื่อให้บรรลุความเป็นอิสระทางดนตรีและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในเพลง

Sawal and Irshad (2012) ได้ทำการเปรียบเทียบการเรียนรู้แบบเดี่ยว และแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมและการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษา พบว่าผู้เรียนที่ได้รับการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีการพัฒนาทักษะทางสังคม การเห็นคุณค่าในตนเองได้มีประสิทธิภาพที่สุด และจากข้อค้นพบนี้จึงแนะนำให้ผู้สอนควรเน้นการสอนที่กระตุ้นผู้เรียนให้แบ่งปันการเรียนรู้ เพื่อที่จะเปิดโอกาสในการอภิปราย และรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตน

Gracia and Sofia (2012) ได้ทำการศึกษาผลของศิลปะบำบัดกลุ่ม เกี่ยวกับความเครียดและการเห็นคุณค่าในตนเอง ของวัยรุ่นที่มีความอ่อนไหวทางอารมณ์ ใช้วิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียว (one group pretest posttest) กลุ่มตัวอย่างคือ วัยรุ่น 28 คน อายุ 13-19 ปีจากสองโรงเรียน โดยใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ พบว่าวัยรุ่นมีความเครียดลดลง และช่วยพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองได้ถึง 57เปอร์เซ็นต์

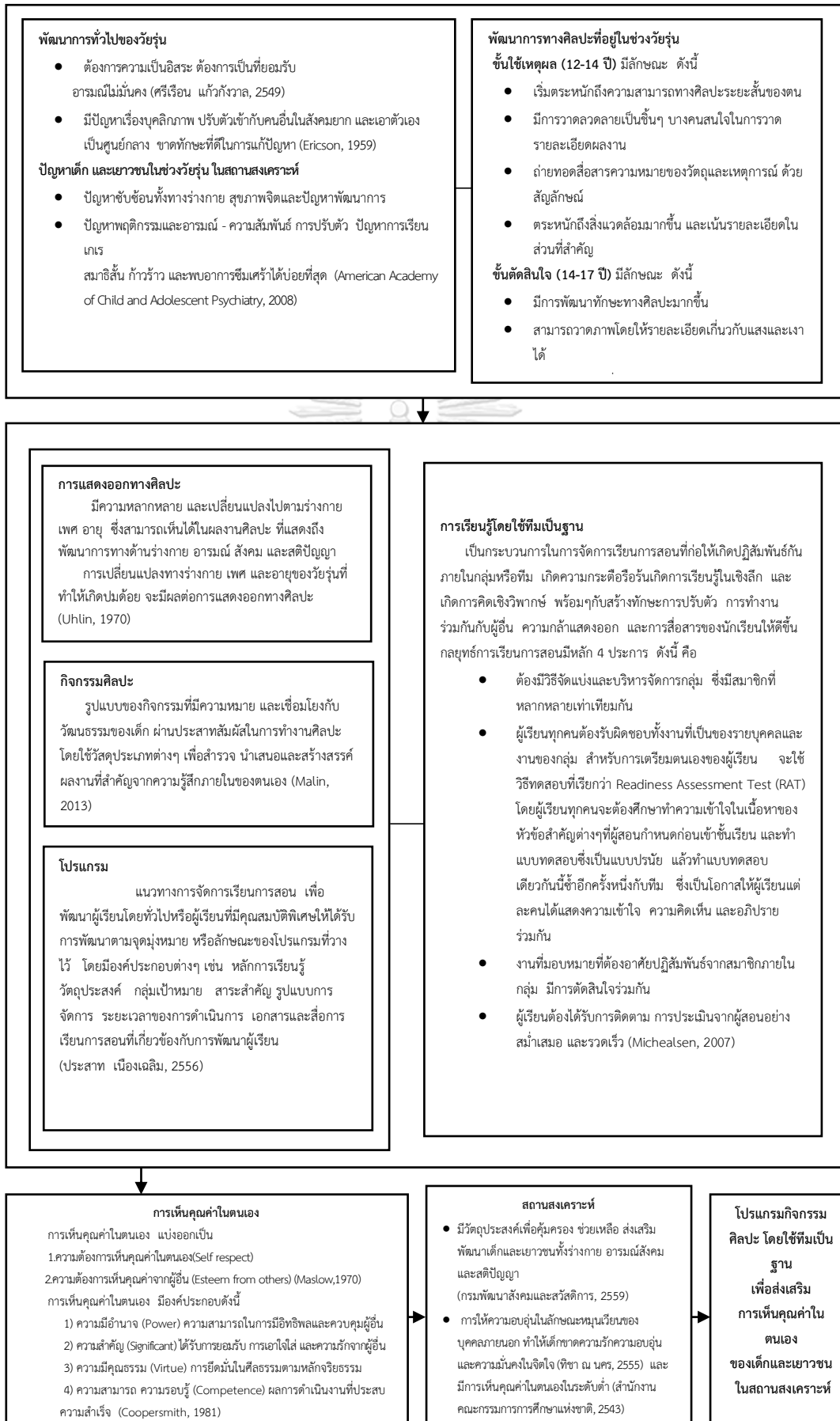
Ponteri (2001) ได้ทำการศึกษาผลการใช้ศิลปกรรมบำบัดกลุ่มในมารดาที่มีภาวะซึมเศร้าและบุตร กลุ่มตัวอย่าง มีจำนวนคุณแม่ลูก 4 คู่ ที่แม่อยู่ภาวะซึมเศร้า โดยมีกิจกรรมให้วาดภาพร่วมกันระหว่างแม่และเด็ก บทเรียนเล่นวิดีโอเทป ผลการวิจัยพบว่า มีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้น และมองภาพลักษณ์ตนเองดีขึ้น

David, Roger and Babara (1993) ผลของการเรียนรู้แบบร่วมมือ และแบบเดี่ยว เพื่อพัฒนานักเรียนที่มีความสามารถสูง ในด้านผลสัมฤทธิ์ การเห็นคุณค่าในตนเอง และการยอมรับทางสังคม ผลของการเปรียบเทียบการเรียนรู้แบบร่วมมือ และการเรียนรู้แบบเดี่ยว ในด้านผลสัมฤทธิ์ และทัศนคติของนักเรียนที่มีความสามารถสูง โดยกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนในอเมริกา 34คน แบบสุ่มเป็นกลุ่มที่ได้รับการเรียนรู้อยู่ในเงื่อนไขการเรียนแบบร่วมมือ หรือแบบเดี่ยว เข้าร่วม 6 คาบ คาบละ 55 นาที ถูกนำเสนอด้วยบทเรียนวิทยาศาสตร์เหมือนกัน ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีความสามารถสูงในเงื่อนไขการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่า ทั้งด้านการจำ และการใช้เหตุผล รวมถึงมีการเห็นคุณค่าในตนเอง เชิงวิชาการ และการทำงานร่วมกันมากขึ้น กว่ากลุ่มที่ได้รับการเรียนรู้แบบเดี่ยว

Zhikun, Funglai, Jiavuan and Liang (2012) ได้ทำการศึกษาความแตกต่างระหว่างการเห็นคุณค่าในตนเองตามทีมเป็นฐาน และการเห็นคุณค่าตนเองตามบริษัทเป็นฐาน ในโครงสร้างอุตสาหกรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อการจัดการฐานการเห็นคุณค่าในตนเองในโครงสร้างอุตสาหกรรม สร้างการเห็นคุณค่าในตนเองตามทีมเป็นฐาน ถูกกำหนด และแยกแยะจากการเห็นคุณค่าตนเองตามบริษัทเป็นฐาน บนพื้นฐานการสำรวจผลสำรวจ ยืนยันการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบ และสร้างแบบจำลองสมการโครงสร้าง การบรรจบกัน การจำแนก และความถูกต้องของการทำนายการเห็นคุณค่าในตนเองตามทีมเป็นฐาน และการเห็นคุณค่าตนเองตามบริษัทเป็นฐานถูกทดสอบและตรวจสอบ ผลการวิจัยพบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองตามทีมเป็นฐานมีจุดเด่นกว่า และมีการทำนายอำนาจในบริบทงานโครงสร้างทีมงานมากกว่าการเห็นคุณค่าตนเองตามบริษัทเป็นฐาน และการวิจัยการเห็นคุณค่าในตนเองในโครงสร้างอุตสาหกรรม ควรวัดการเห็นคุณค่าในตนเองตามบริบทการวิจัย



กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทิมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าตนเองของเด็กและเยาวชน อายุ 11-15 ปี ในสถานสงเคราะห์ มีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัยดังนี้

ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ พัฒนาการของวัยรุ่น พัฒนาการทางศิลปะของวัยรุ่น ทฤษฎีการเห็นคุณค่าในตนเอง กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง กระบวนการทำงานกลุ่ม การเรียนรู้โดยใช้ทิมเป็นฐาน โปรแกรมการสอน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็ก และเยาวชนที่มีอายุในช่วง 11-15 ปี โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย เป็นการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การเลือกดังนี้ เป็นเด็กหญิงในบ้านอุปถัมภ์ มุลินิธีสร้างสรรค์เด็ก อายุในช่วง 11-15 ปี จำนวน 16 คน โดยการศึกษาครั้งนี้ใช้เวลา 2 เดือน ทำการทดลอง สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยเครื่องมือ ดังนี้

1. โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทิมเป็นฐาน ประกอบด้วย
 - 1.1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป
 - 1.2 แผนการจัดกิจกรรม
 - 1.3 ใบความรู้
 - 1.4 แบบประเมินความรู้ (RAT)

1.5 ใบงาน

1.6 แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง

1.7 แบบสังเกตพฤติกรรม

1.8 แบบประเมินตนเอง

2. แบบประเมินความพึงพอใจในโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

3. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

4. แบบสัมภาษณ์ครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ หลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็นขั้นตอน ดังนี้

ขั้นศึกษาหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูล และรวบรวมข้อมูลเอกสาร นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากหนังสือ วารสาร งานวิจัย บทความและอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ ในหัวข้อ ดังต่อไปนี้ พัฒนาการวัยรุ่น การเห็นคุณค่าในตนเอง พัฒนาการศิลปะ กิจกรรมศิลปะ การประเมินผลงานศิลปะ ศิลปะบำบัด กระบวนการกลุ่ม การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน โปรแกรม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสถานสงเคราะห์

ขั้นการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนาเครื่องมือ ประกอบด้วยเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

1. โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน พัฒนาโปรแกรมโดยใช้แบบ สัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ นักจิตวิทยา นัก สังคมสงเคราะห์ และครูศิลปะ โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก คือ จบการศึกษาในระดับปริญญาโท และมี ประสบการณ์ในการทำงาน 5 ปีขึ้นไป สัมภาษณ์เกี่ยวกับเทคนิคเพิ่มเติม สำหรับนำมาพัฒนา ปรับปรุงการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของ เยาวชนในสถานสงเคราะห์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร และปรับปรุงพัฒนาจากการนำความคิดเห็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ มากำหนดวัตถุประสงค์ของกิจกรรมให้ครอบคลุม การเห็นคุณค่าในตนเองทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความสำคัญ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านความสามารถ เพื่อเชื่อมโยงกับกิจกรรมศิลปะ ให้มีรูปแบบที่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก โดยรายละเอียดของโปรแกรมประกอบด้วย

1.1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป เป็นแบบสอบถามแบบ Check list เพื่อสอบถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม มีประเด็นดังนี้

- 1) อายุ
- 2) ระดับชั้น
- 3) เกี่ยวกับครอบครัว
- 4) การศึกษา
- 5) งานศิลปะที่ชอบ และทำบ่อย
- 6) งานอดิเรก

1.2 แผนการจัดกิจกรรม มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้

1) **ขั้นนำ** คือขั้นที่ผู้สอนนำตัวอย่างงานศิลปะมาให้ผู้เรียนชม พูดคุยและถามผู้เรียนเกี่ยวกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม

2) **ขั้นกิจกรรม** แบ่งออกเป็นขั้นตอน ดังนี้

2.1) **ขั้นเตรียมตัวของผู้เรียน** คือ ขั้นที่ให้ผู้เรียนศึกษาเอกสาร และสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2.2) **ขั้นทดสอบความรู้** คือ ขั้นที่ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความรู้ เพื่อทดสอบว่ามีความเข้าใจในเนื้อหาที่ได้เรียนรู้หรือไม่ โดยทำแบบประเมินความรู้เป็นรายบุคคลก่อน และให้ทำแบบประเมินความรู้เดิมอีกครั้งกับทีม โดยระหว่างทำแบบทดสอบในทีม ผู้เรียนต้องร่วมกันอภิปราย เพื่อหาคำตอบข้อที่ถูกต้อง

2.3) **ขั้นประเมินผลการทดสอบ** คือ ขั้นที่ตัวแทนผู้เรียนแต่ละทีม ออกมานำเสนอคำตอบ พร้อมเหตุผลในการเลือกตอบ และครูเฉลยคำตอบข้อที่ถูกต้องของแบบทดสอบ

2.4) **ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้** คือ ขั้นที่ให้ผู้เรียนแต่ละทีม นำความรู้ที่ได้เรียนรู้ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ตามโจทย์ที่ผู้สอนกำหนด

3) **ขั้นสรุป และประเมินผล** คือ ขั้นที่ผู้สอนทบทวนความรู้ และสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม และให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยประเมินผลงานแต่ละทีมในด้านจุดเด่น สิ่งที่น่าสนใจ และในด้านสิ่งที่อยากแนะนำ

1.3 ใบความรู้ เป็นแบบอ่านให้ความรู้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะ การประดิษฐ์ และการออกแบบ จำนวน 1-3 หน้า เพื่อใช้ประกอบการทำแบบประเมินความรู้ หรือแบบทดสอบ

1.4 แบบประเมินความรู้ จากโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เป็นข้อคำถามแบบปรนัย มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะ จำนวน 10 ข้อ โดยจะทำแบบประเมิน เป็นรายบุคคลก่อน จากนั้นจะทำแบบประเมินอีกครั้งกับทีม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ เพื่อนำไปอภิปราย และหาข้อสรุปการเลือกตอบในทีม

1.5 ใบงาน เป็นคำชี้แจงรายละเอียดของชิ้นงานที่จะต้องปฏิบัติเป็นงานกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจโจทย์ในการทำงาน และช่วยกันวางแผน เตรียมการสำหรับการปฏิบัติงาน

1.6 แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง ดัดแปลงจากแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง ฉบับนักเรียนของ (Coopersmith Self -Esteem Inventories : CSEI) ซึ่งใช้กับนักเรียน 8-15 ปี ฉบับแปลเป็นภาษาไทยโดย วงษ์สิริ แจ่มฟ้า โดยมีการแปลผล ดังนี้
คะแนนรวมแบบประเมินการเห็นคุณค่าตนเองนี้ มีคะแนนเต็ม 100 คะแนน ซึ่งได้จากคะแนนรายด้านทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความรู้สึกเห็นคุณค่าตนเองทั่วไป ด้านโรงเรียนและการศึกษา ด้านครอบครัว และผู้ปกครอง ด้านสังคมสัมพันธ์ และการตอบที่ไม่ตรงกับความเป็นจริง รวมทั้งสิ้น 50 ข้อ ซึ่งต้องหักคะแนนข้อการตอบที่ไม่ตรงกับความเป็นจริงออก แล้วนำคะแนนที่ผู้ตอบได้ไปคูณ 2 จึงจะเลือกคะแนนเต็มที่น่าไปแปลผลทั้งหมด 84 คะแนน โดยมีเกณฑ์การแปลผล ดังนี้

- 1 – 20 คะแนน หมายถึง ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ระดับต่ำ
- 22 – 42 คะแนน หมายถึง ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ระดับปานกลางค่อนข้างต่ำ
- 44 – 64 คะแนน หมายถึง ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ระดับปานกลางค่อนข้างสูง

68 – 84 คะแนน หมายถึง ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ระดับสูง

เกณฑ์การให้คะแนน

ข้อความเชิงบวกที่ตอบว่า “ใช่” แล้วจะได้ 1 คะแนน ได้แก่ ข้อ 1, 2, 3, 6, 7, 12, 17, 18, 25, 26, 27, 34, 35, 37, 38, 41

ข้อความเชิงบวกที่ตอบว่า “ไม่ใช่” แล้วจะได้ 1 คะแนน ได้แก่ ข้อ 4, 5, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 23, 28, 29, 32, 42, 44, 45, 47, 48, 49

ข้อการตอบที่ไม่ตรงกับความเป็นจริง ที่ตอบว่า “ใช่” แล้วจะได้ 1 คะแนน ได้แก่ ข้อ 24, 30, 33, 36, 40, 43, 46, 50

1.7 แบบสังเกตพฤติกรรม เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโปรแกรม เป็นแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม โดยสังเกตและบันทึกจากสิ่งที่สังเกตได้ตามความเป็นจริง โดยแบ่งเป็น

1.7.1 แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล เป็นแบบสังเกตแบบ Check list ในด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านความสำคัญ การมีคุณธรรม และด้านความสามารถ

1.7.2 แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม เป็นแบบสังเกตแบบ Check list ในการทำกิจกรรมในทีม การมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในทีม โดยพัฒนามาจากแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของ ทิศนา ขัมมณี (2545) และบุญเลี้ยง ทุมทอง (2550)

1.8 แบบประเมินตนเอง เป็นแบบประเมินแบบตนเองลักษณะ Rating scale ในด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง ทั้ง 4 ด้าน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับกิจกรรม มีดังนี้

ด้านความสำคัญ แบ่งเป็นข้อย่อย ได้แก่ เพื่อนรับฟังความเห็นของฉัน, เพื่อนเอาใจช่วยฉัน, เพื่อนช่วยฉันทำงาน

ด้านความเป็นผู้นำ แบ่งเป็นข้อย่อย ได้แก่ ฉันคิดรอบคอบเมื่อทำงานกับเพื่อน ในเวลาที่เพื่อนพูด ฉันจะฟังเพื่อน, ฉันมีแนวคิดใหม่ๆและช่วยสรุปความคิดของทีม, ฉันแบ่งงานให้เพื่อนช่วยกันทำ จนสามารถทำงานสำเร็จได้

ด้านคุณธรรม แบ่งเป็นข้อย่อย ได้แก่ ฉันทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย, ฉันรู้ว่าอะไรควรทำ หรือไม่ควรทำ, ฉันไม่ทำให้เพื่อนเสียใจ และ**ด้านความสามารถ** แบ่งเป็นข้อย่อย ได้แก่ ฉันได้รับความรู้จากบทเรียน, ฉันสามารถสื่อสารความคิดให้ผู้อื่นเข้าใจจากผลงานของฉัน, ฉันรู้สึกว่างานบางอย่างนั้นยาก แต่สุดท้ายก็หาวิธีทำได้สำเร็จ

ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบ Rating scale มี 3 ระดับ ดังนี้

ระดับความคิดเห็น

เห็นด้วยมากที่สุด	เท่ากับ 3 คะแนน
เห็นด้วยปานกลาง	เท่ากับ 2 คะแนน
เห็นด้วยน้อย	เท่ากับ 1 คะแนน

2. แบบประเมินความพึงพอใจ เป็นแบบประเมินความพึงพอใจในโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ลักษณะ Rating Scale มีประเด็น ดังนี้

- 1) ได้รับความรู้เกี่ยวกับศิลปะ
- 2) เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน
- 3) เห็นคุณค่าในตนเอง
- 4) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
- 5) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบ Rating scale มี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับความพึงพอใจ

พึงพอใจมากที่สุด	เท่ากับ 5 คะแนน
พึงพอใจมาก	เท่ากับ 4 คะแนน
พึงพอใจปานกลาง	เท่ากับ 3 คะแนน
พึงพอใจน้อย	เท่ากับ 2 คะแนน
พึงพอใจน้อยที่สุด	เท่ากับ 1 คะแนน

3. แบบสอบถามความคิดเห็น เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มีประเด็นดังนี้

- 1) กิจกรรมที่น้องชอบที่สุดคือกิจกรรมใด เพราะเหตุใดจึงชอบกิจกรรมดังกล่าว
- 2) ระหว่างที่น้องเข้าร่วมกิจกรรม มีสิ่งใดที่ประทับใจ และมีสิ่งใดที่ทำให้รู้สึกไม่ชอบ หรืออึดอัดใจบ้างหรือไม่ อย่างไร

3) หลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม น้องรู้สึกทำงานเป็นทีมร่วมกับเพื่อนๆ ได้ดีขึ้นหรือไม่

4) หลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม น้องรู้สึกมีความมั่นใจ และกล้าแสดงออกมากขึ้นหรือไม่

5) หลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ทำให้น้องทราบว่าตนเองมีความสามารถด้านใดบ้าง

4. แบบสัมภาษณ์ครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ หลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ สร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สัมภาษณ์ครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ เกี่ยวกับหลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มีประเด็นดังนี้

1) รูปแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ อายุ 11-15 ปี

2) ลักษณะโปรแกรมกิจกรรมศิลปะที่สร้างขึ้น ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ อายุ 11-15 ปี

3) การประยุกต์ใช้เนื้อหาศิลปะ กับรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

4) การกำหนดเกณฑ์การวัดการเห็นคุณค่าตนเองทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ด้านความสำคัญ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านความสามารถ ผ่านกิจกรรมทั้ง 8 กิจกรรม มีความเหมาะสม และสอดคล้อง

5) ผลตอบรับจากเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างไรบ้าง

6) หลังเข้าร่วมกิจกรรม เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์มีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น มีทักษะการทำงานเป็นทีมหรือมีทิศทางของพฤติกรรมที่ดีขึ้น เช่น มีความมั่นใจ กล้าแสดงออกมากขึ้นหรือไม่

7) หากมีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ขึ้นอีก อยากให้มีลักษณะเป็นอย่างไร

ขั้นตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือและปรับแก้เครื่องมือ ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก คือ จบการศึกษาในระดับปริญญาโท และมีประสบการณ์ในการทำงาน 5 ปีขึ้นไป ตรวจสอบเครื่องมือ เพื่อตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหา ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ และความเหมาะสมของกิจกรรม และปรับแก้เครื่องมือ ตามคำแนะนำผู้ทรงคุณวุฒิ โดยนำเครื่องมือส่วนแบบสัมภาษณ์ไปสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อปรับปรุงโปรแกรม โดยพิจารณาคุณภาพในด้านความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับวัตถุประสงค์ (item object congruence: IOC) ในข้อที่มีคุณภาพค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า หรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป แล้วนำส่วนโปรแกรมไปทดลองใช้ (Try-Out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างการทดลอง จากนั้นปรับแก้เครื่องมือให้สมบูรณ์ แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาให้นำไปดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างต้นแบบโปรแกรม นำแบบสัมภาษณ์ ไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ นักจิตวิทยา นักสังคมสงเคราะห์ และครูศิลปะ เกี่ยวกับเทคนิคการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น เพื่อมาพัฒนาปรับปรุงการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเยาวชนในสถานสงเคราะห์

ระยะที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการนำโปรแกรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ผู้วิจัยเริ่มกิจกรรม โดยชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรม ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง (Pre-test) และให้ทำแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

2.2 นำโปรแกรมกิจกรรมศิลปะไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บข้อมูลจากแบบประเมินความรู้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะในแต่ละกิจกรรม ผู้วิจัยบันทึกข้อมูลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

2.3 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองหลังเรียน (*Post-test*) ทำแบบประเมินความพึงพอใจ ทำแบบประเมินตนเอง และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

2.4 เก็บข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินความรู้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะในแต่ละกิจกรรม แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม แบบประเมินตนเอง แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

ระยะที่ 3 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

นำแบบสัมภาษณ์ ไปสัมภาษณ์ครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ เกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้มีการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ส่งเคราะห์ข้อมูล แล้วนำเสนอข้อมูลด้วยตาราง และรูปแบบความเรียง

ส่วนที่ 2 โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน ประกอบไปด้วย

2.1 แบบสอบถามข้อมูลของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ วิเคราะห์หาค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย

2.2 แบบประเมินความรู้จากโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน วิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนของรายบุคคลและทีม

2.3 แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง วิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสังเกตความแตกต่างของข้อมูล วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม(*Pre-test*) และหลังเข้าร่วมโปรแกรม (*Post-test*) โดยใช้สถิติ T-test Dependent Sample

$$\text{สูตร} \quad t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{n\Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{n-1}}}$$

$$df = n - 1$$

เมื่อ D แทน ความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
 n แทนจำนวนคู่

2.4 แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม นำเสนอข้อมูลเชิงปริมาณในรูปแบบข้อมูลตารางแจกแจงความถี่และร้อยละ และนำเสนอข้อมูลเชิงคุณภาพในรูปแบบข้อมูลตารางประกอบความเรียง

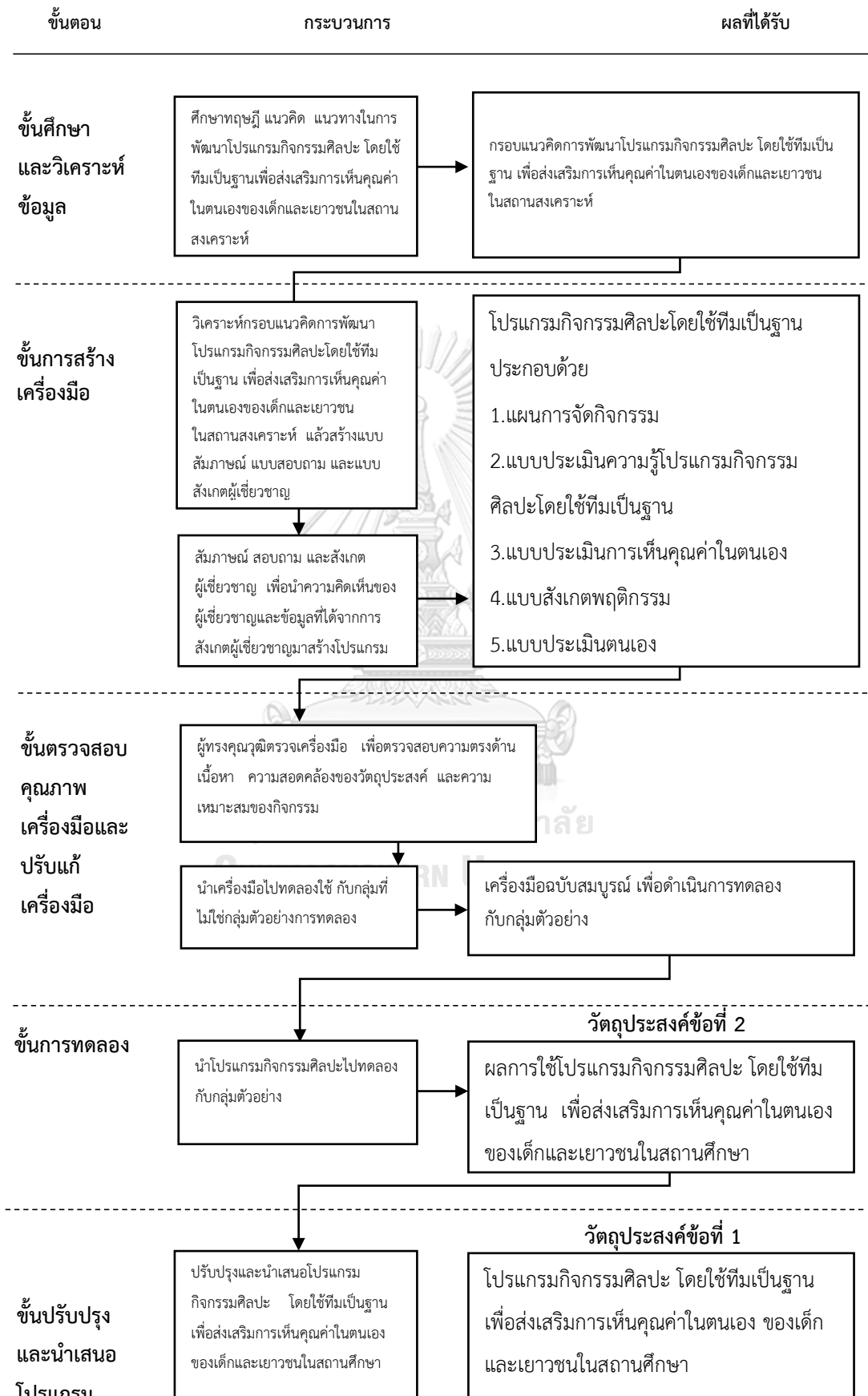
2.5 แบบประเมินตนเองในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์หลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ วิเคราะห์หาค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ส่วนที่ 3 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง นำเสนอข้อมูลเชิงปริมาณในรูปแบบข้อมูลตารางแจกแจงความถี่ และร้อยละ ประกอบความเรียง

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง นำเสนอข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากคำถามปลายเปิด(Open Ended) ในรูปแบบความเรียง

ส่วนที่ 5 แบบสัมภาษณ์ครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ หลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ นำเสนอข้อมูลเชิงคุณภาพในรูปแบบความเรียง

กรอบแนวคิดกระบวนการวิจัย



บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทิมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ และศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทิมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ โดยการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทิมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

ตอนที่ 2 ผลการใช้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทิมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอตามลำดับได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทิมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

ตอนที่ 1.1 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ได้ทำการออกแบบกิจกรรมศิลปะ จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลผ่านเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำข้อมูลมาสังเคราะห์เป็นรูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ โดยสามารถสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นตาราง ดังนี้

ตารางที่ 6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านกิจกรรมศิลปะ

ชื่อกิจกรรม	ที่มา	จุดประสงค์	กรอบเนื้อหา	กระบวนการ
โปรแกรมศิลปะบำบัด	ทวิศักดิ์ สิริรัตน์เรขา และสมจิตร ไกรศรี (2550)	สำหรับผู้บกพร่องทาง พัฒนาการและสติปัญญา	วาดรูป ระบายสี ปั้น ประดิษฐ์ ถักทอ บาติก	กิจกรรมกลุ่มและ กิจกรรมเสริม ประสพการณ์พิเศษใน รูปแบบบูรณาการ
โปรแกรมศิลปะบำบัด สำหรับกลุ่ม	ภารดี กำภู ณ อยุธยา (2550)	การเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กอายุ 9-11 ปี	กิจกรรมศิลปะแบบ กลุ่ม ที่เน้นการระบาย อารมณ์ความรู้สึก มากกว่าเน้นทักษะทาง ศิลปะ	กระบวนการกลุ่ม
การจัดกิจกรรมวาด ภาพระบายสี	อันวา พรหมสุข (2552)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในวิชาช่างศิลป์	เทคนิคการวาดภาพ ระบายสี	กระบวนการกลุ่ม
สอนศิลปะแบบพหุ วัฒนธรรม	อิสมาแอ สมายล์ (2552)	การเห็นคุณค่าในตนเอง	กิจกรรมที่มีความ หลากหลายทาง วัฒนธรรม	แบบพหุวัฒนธรรม
การออกแบบกิจกรรม ศิลปะเพื่อ	คานธีชา บุญยาว (2554)	เสริมสร้างการเห็นคุณค่า ในตนเองของผู้สูงอายุ	กิจกรรมที่ให้อรรถ ใจตนเอง การจัด นิทรรศการผลงาน	กิจกรรมเดี่ยว และ กิจกรรมกลุ่ม
การจัดกิจกรรมศิลปะ	อรทัย ขวณนิยมตระกูล (2557)	เพื่อเสริมสร้างการเห็น คุณค่าในตนเองของเด็ก ป่วยเรื้อรัง	การระบายสี ปั้นดิน น้ำมัน และวาดภาพ	กิจกรรมเดี่ยว
ศิลปะบำบัดในมารดาที่ มีภาวะซึมเศร้าและบุตร	Ponteri (2001)	ส่งเสริมการเห็นคุณค่าใน ตนเอง	กิจกรรมแม่ลูก	ศิลปะบำบัด
ศิลปะบำบัดกับกลุ่ม	Gracia and Sofia (2012)	พัฒนาการเห็นคุณค่าใน ตนเอง	กิจกรรมศิลปะ	ศิลปะบำบัดกลุ่ม

จากตารางที่ 6 พบว่าการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะกิจกรรมกลุ่ม หลากหลายประเภท เช่น การวาดภาพระบายสี การปั้น การประดิษฐ์โดยใช้วัสดุที่ที่โครงสร้าง เช่น สีไม้ และวัสดุที่ยืดหยุ่น เช่น ดินน้ำมัน และเน้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อความผ่อนคลาย ระบายอารมณ์ มากกว่าเน้นทักษะด้านศิลปะ

ตารางที่ 7 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

ชื่อกิจกรรม	ที่มา	จุดประสงค์	กรอบเนื้อหา	กระบวนการ
ศึกษาผลของโปรแกรมการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดการเรียนแบบทีมที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ	อภันตรี ศรีปานเงิน (2551)	พัฒนาการการอ่านภาษาอังกฤษ	การอ่านด้วยแนวคิดการเรียนแบบทีม	กลยุทธ์การใช้ทีมเป็นฐาน
ศึกษาผลของการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้แนวคิดการเรียนแบบทีมที่มีผลต่อความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ	วรพล มหาแก้ว (2552)	พัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษ	การสื่อสารภาษาอังกฤษ	กลยุทธ์การใช้ทีมเป็นฐาน
โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ที่มีการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน	ศิริสิน พึ่งสกุล (2556)	ส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์	การอ่านส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์	กลยุทธ์การใช้ทีมเป็นฐาน
ศิลปะบำบัดในมารดาที่มีภาวะซึมเศร้าและบุตร	Ponteri (2001)	ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง	กิจกรรมแม่ลูก	ศิลปะบำบัด
การร้องเพลงประสานเสียงในห้องเรียน	Parker (2007)	พัฒนาการร้องเพลงประสานเสียงในห้องเรียน	ความรู้ทางดนตรีและทักษะในเรื่องการใช้สายตาในมองโน้ตเพื่อการร้องเพลง	กลยุทธ์การใช้ทีมเป็นฐาน
ศิลปะบำบัดกลุ่ม	Gracia and Sofia (2012)	พัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง	กิจกรรมศิลปะ	ศิลปะบำบัดกลุ่ม

ตารางที่ 8 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม	ที่มา	จุดประสงค์	กรอบเนื้อหา	กระบวนการ
การศึกษาความแตกต่างระหว่างการเห็นคุณค่าในตนเองตามทีมเป็นฐาน และการเห็นคุณค่าตนเองตามบริษัทเป็นฐาน ในโครงสร้างอุตสาหกรรม	Zhikun, Funglai, Jiavuan and Liang (2012)	ศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเองตามทีมเป็นฐาน ถูกกำหนด และแยกแยะจากการเห็นคุณค่าตนเองตามบริษัทเป็นฐาน	สร้างการเห็นคุณค่าในตนเองตามทีมเป็นฐาน ถูกกำหนด และแยกแยะจากการเห็นคุณค่าตนเองตามบริษัทเป็นฐาน	การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม
การสร้างทีมผู้เรียนแบบSTEM ผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบทีมเป็นฐาน	Cutright, Evans and Brantner (2013)	พัฒนาการสร้างสื่อนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5	การเตรียมทักษะต่างๆ ในการทำโครงการ	รวมกลุ่มแบบสหสาขา หรือที่เรียกว่า STEM จำนวน 15 คน และได้ใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบทีมเป็นฐาน เพื่อนำเสนอความรู้ผ่าน Storyboard
การเรียนรู้แบบทีมเป็นฐานสำหรับนักประวัติศาสตร์ศิลป์	Ball and Kilroy (2014)	ศึกษาวิธีการใช้การเรียนรู้แบบทีมเป็นฐาน ในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์	ประวัติศาสตร์ศิลป์	การเรียนรู้แบบทีมเป็นฐาน นำเสนอผลงานของกลุ่ม ประเมินและให้ข้อเสนอแนะกลุ่มอื่น และอภิปรายและสรุปร่วมกัน
ผลของการเรียนรู้ออนไลน์แบบร่วมควบคุมในการดำเนินการเรียนรู้เป็นทีม ที่ใช้ในการปรับปรุงการมีส่วนร่วมของนักเรียนระดับอุดมศึกษา	Chia (2015)	พัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน โดยใช้ทีมเป็นฐาน และการเรียนรู้แบบร่วมควบคุม (Co-regulated) เพื่อพัฒนาการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในหลักสูตรคอมพิวเตอร์	วิชาการประยุกต์ข้อมูลทางเทคโนโลยี	ให้ผู้เรียนกลุ่มที่ 1 และ 2 เรียนรู้จากเว็บไซต์ หลักสูตร และฝึกทักษะ Microsoft Excel ร่วมกัน ในกลุ่ม 5-7 คน ส่วนกลุ่มควบคุมใช้วิธีการเรียนรู้ด้วยการกำกับตนเอง

จากตารางที่ 7 และ 8 พบว่ากลยุทธ์การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานสามารถนำไปบูรณาการได้หลากหลายสาขาวิชา เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองทั้งด้านความรู้ และฝึกทักษะ และมีส่วนร่วมใน

การเรียนรู้มากขึ้น โดยอาศัยการทำงานเป็นทีม ที่เน้นให้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น และอาศัยความสามัคคีของทีม เพื่อให้งานประสบความสำเร็จ

ตอนที่ 1.2 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ในด้านเทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรม สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1) วิธีการพูดคุยกับวัยรุ่นเพื่อให้เข้าร่วมทำกิจกรรม เกิดความมั่นใจและเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น ทำได้โดยพูดถึงข้อดีของวัยรุ่น การมีความคิดที่แตกต่างเป็นเรื่องปกติ เน้นการประยุกต์ข้อดีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ให้เห็นข้อดีของตนเอง รู้จักชื่นชมตนเอง ชื่นชมผู้อื่น และให้อภัยตนเองเมื่อเกิดข้อผิดพลาด และเรียนรู้ที่จะนำมาเป็นบทเรียนแก้ไขพัฒนาตนเองต่อไป ชื่นชมในทุกๆความพยายาม แม้ว่าจะประสบความสำเร็จหรือไม่ก็ตาม

2) รูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กวัยรุ่น 11-15 ปี รูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยรุ่น ควรมีทั้งกิจกรรมกลุ่ม เพื่อพัฒนาทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น กิจกรรมคู่ เพื่อสำรวจความต้องการของตนเอง สังเกต เรียนรู้ และรับฟังความต้องการของผู้อื่น กิจกรรมเดี่ยว เพื่อทบทวนทักษะพื้นฐานของตนเอง สำรวจลักษณะทางกายภาพของตนเอง สำรวจความต้องการของตนเอง แสดงทัศนคติของตนเองที่มีต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว โดยเน้นกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่ไม่มีคำตอบหรือรูปแบบตายตัว เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับเพื่อน เข้าหาเพื่อนมากกว่าพ่อแม่หรือครู ต้องเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นและสร้างหนทางให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน มีอารมณ์ยังไม่คงที่ เปลี่ยนแปลงได้ง่าย ไม่ชอบทำงานซ้ำซากจำเจ จึงชอบงานที่ทำหายความสามารถ ควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการหาอัตลักษณ์ตัวตน อยากรมีอิสระด้านความคิดและพฤติกรรม ควรให้เด็กได้มีโอกาสสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ได้ตัดสินใจ และยอมรับผลการตัดสินใจของตนเอง แนะนำแนวทางที่เหมาะสม โดยให้เด็กมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น หากความคิดเห็นนั้นมีความเหมาะสม ก็ควรที่จะให้การชื่นชมหรือให้รางวัล หากไม่เหมาะสม ควรมีแนวทางการแนะนำที่ประนีประนอม ให้ชวนคิดมากกว่าการสั่งสอน

3) รูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ อายุ 11-15 ปี ควรเป็นกิจกรรมที่ให้เด็กได้รู้จักตนเอง และมีความสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก นอกจากนี้ อาจจะมีการส่งเสริมเรื่องความรักความอบอุ่น โดยการให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในบางกิจกรรม รูปแบบกิจกรรมควรเน้นการนันทนาการ ความสนุกสนาน มากกว่าวิชาการ

4) ลักษณะของกิจกรรมที่ส่งเสริมให้วัยรุ่นมีความมั่นใจ และเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น ควรเป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นได้มีโอกาสแสดงออกทางความคิดละพฤติกรรม ไม่จำกัดความคิดในกรอบมากเกินไป และได้รับการยอมรับ และชื่นชมในพฤติกรรมที่เหมาะสมอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ควรมีการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้รู้จักการยอมรับซึ่งกันและกัน ชื่นชมข้อดีของกันและกัน

5) ลักษณะของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กเยาวชน ในสถานสงเคราะห์ อายุ 11-15 ปี เป็นโปรแกรมศิลปะที่ส่งเสริมทักษะแก้ปัญหา เช่น การกำหนดโจทย์ ถามขั้นตอนการทำงานศิลปะ และกิจกรรมไม่ควรต่อเนื่องเป็นเวลานาน ไม่ควรเกิน 2 ชั่วโมง นอกจากนี้ สิ่งที่สำคัญคือ ควรสำรวจความคิดเห็นของเด็ก ว่าต้องการทำงานศิลปะอะไรบ้าง กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของตนเองได้ เช่น งานคหกรรม งานประดิษฐ์

6) การประยุกต์ใช้เนื้อหาศิลปะ กับรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน
สามารถทำได้โดยการทำงานเป็นทีม เช่น งานประดิษฐ์ ในแต่ละทีม มีใครเป็นผู้นำของทีม วิธีการวางแผน มีการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างไร มีการทำงานที่มีคุณธรรมหรือไม่ ซื่อสัตย์หรือไม่ และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางศิลปะที่ได้รับมาแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้เป็นผลสำเร็จได้ ควรออกแบบกิจกรรมที่ง่ายไปหายาก อาจเริ่มจากกิจกรรมเดี่ยว เปิดโอกาสให้เด็กวาดภาพ สร้างงานประติมากรรม การพิมพ์ภาพ หรือออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์ด้วยการใช้สื่อวัสดุ ฯลฯ ให้เด็กแต่ละคนออกมาอธิบายแนวคิดในการทำงาน การจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะ และการคัดเลือกวัสดุ จากนั้นคัดเลือกให้เด็กคนอื่นๆ ได้กล่าวชื่นชมผลงาน แล้วให้ผู้จัดกิจกรรมอธิบายข้อดีของผลงานแต่ละชิ้น โดยไม่เน้นการตลกหรือการผ่าน ให้เด็กได้เลือกกิจกรรมศิลปะด้วยตนเองโดยอาจมีโจทย์หรืออุปกรณ์จำกัด เพื่อให้แก้ไขปัญหาด้วยตนเอง โดยโจทย์หรือปัญหาควรเป็นเรื่องใกล้ตัว ไร้ความสนใจของเด็ก แล้วค่อยขยายวงของการแก้ปัญหาจากการทำงานเดี่ยวเป็นการจับคู่ และจับกลุ่ม จากนั้นให้อภิปรายร่วมกันถึงประโยชน์และข้อจำกัดของการทำงานร่วมกันกับคนกลุ่มใหญ่ นอกจากนี้ควรมีช่วงเวลาให้เด็กเล่าเรื่องที่น่าสนใจนอกเหนือไปจากชิ้นงานสำเร็จ เช่น อธิบายการไม่เลือกร่างภาพ(sketch) งานชิ้นนั้นๆ หรือแนวคิด(idea)ของงานชิ้นนั้นๆ แล้วให้เด็กร่วมประเมินผลสำเร็จของชิ้นงานของกลุ่มตนเอง และมีช่วงเวลาให้สมาชิกในกลุ่มผลัดกันชื่นชมงานของเพื่อนสมาชิกคนอื่นๆ

ตอนที่ 1.3 สรุปการนำกลยุทธ์การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง มาสร้างเป็นโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ สำหรับเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ วัย 11-15 ปี

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ได้รูปแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน สำหรับเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ สรุปได้ดังนี้

1.3.1 หลักการของโปรแกรม

โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก และเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านศิลปะ สร้างสรรค์ ผลงานผ่านกระบวนการทำงานเป็นทีม และเห็นคุณค่าในตนเอง มีหลักการสำคัญ 3 ประการ คือ

1) กลยุทธ์การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน เน้นการสร้างความผูกพันอย่างสูงของทีม โดยมี หลักการ 4 ประการ ได้แก่ 1) มีวิธีจัดแบ่งและบริหารจัดการทีม แต่ละทีมมีสมาชิกที่หลากหลาย เท่าเทียมกัน ควรมีประมาณ 5-7 คน ต้องทำงานร่วมกันเป็นระยะเวลาเพียงพอเพื่อให้ทีมมีโอกาส พัฒนาเป็นทีมที่ดี 2) ผู้เรียนทุกคนต้องรับผิดชอบทั้งงานที่เป็นของรายบุคคลและงานของทีม สำหรับการเตรียมตนเองของผู้เรียน จะใช้วิธีทดสอบที่เรียกว่า Readiness Assessment Test (RAT) โดยผู้เรียนทุกคนจะต้องศึกษาทำความเข้าใจในเนื้อหาของหัวข้อสำคัญต่างๆที่ผู้สอนกำหนดก่อนเข้า ชั้นเรียน และทำแบบทดสอบซึ่งเป็นแบบปรนัย หลังจากผู้เรียนส่งกระดาษคำตอบแล้ว ผู้เรียนจะทำ แบบทดสอบเดียวกันนี้ซ้ำอีกครั้งหนึ่งกับทีม ซึ่งเป็นโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงความเข้าใจ ความคิดเห็น และอภิปรายร่วมกัน 3) งานที่มอบหมายต้องสร้างการเรียนรู้และพัฒนาความเป็นทีม เป็นงานที่ต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์จากสมาชิกภายในทีม มีการตัดสินใจร่วมกัน สามารถรายงานผลงาน ได้ไม่ซับซ้อน 4) ผู้เรียนต้องได้รับการติดตาม การประเมินจากผู้สอนอย่างสม่ำเสมอและรวดเร็ว

2) ทักษะการทำงานเป็นทีม เป็นกระบวนการทำงานที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ได้ เรียนรู้แลกเปลี่ยนความคิด มีการยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทั้งในทีมและระหว่างทีม โดยการทำงานเป็นทีม มีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการทำงาน ได้พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การสื่อสาร เพื่อให้งานบรรลุตามวัตถุประสงค์ด้วยความสามัคคีของสมาชิกในทีม

3) การเห็นคุณค่าในตนเอง คือ พฤติกรรมการแสดงออกซึ่งการเห็นคุณค่าในตนเอง 4 ด้านตามขอบเขตดังนี้ 1) ด้านความสำคัญ คือ เป็นที่ยอมรับของเพื่อน ได้รับการเอาใจใส่จากเพื่อน และมีความรักและสามัคคีในทีม 2) ด้านความเป็นผู้นำ คือ ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เริ่มต้นแสดงความคิดเห็นให้กลุ่ม ช่วยประสานความคิดของกลุ่ม ติดตามการปฏิบัติงานของสมาชิกและนำกลุ่มให้สามารถทำงานบรรลุเป้าหมาย 3) ด้านคุณธรรม คือ มีความรับผิดชอบ เคารพกฎ-กติกาในการอยู่ร่วมกัน มีความเสียสละเพื่อส่วนรวม และ 4) ด้านความสามารถ คือ การนำความรู้ทางศิลปะมาประยุกต์ใช้สร้างผลงาน มีทักษะการเล่าเรื่อง, การวาดภาพและการเขียนบรรยาย และมีทักษะการแก้ปัญหาจากโจทย์งานที่ได้รับ

1.3.2 ส่วนประกอบของโปรแกรม

โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ เป็นโปรแกรมสำหรับผู้สอนที่ต้องการนำไปใช้จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กในช่วงวัยรุ่น โดยประกอบด้วย

1. แผนการจัดกิจกรรม เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยเป็นกิจกรรมส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองที่เน้นด้านความสำคัญ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านความสามารถ มีทั้งหมด 8 กิจกรรม ได้แก่ 1) รู้จักฉันดี 2) โอริกามิสถารสร้างสรรค์ 3) ปั้นเค้ก สร้างมิตร 4) ประติมากรรม 5) สร้างสรรค์กล่องขนม 6) ชุดในจินตนาการ 7) หน้าร้านในฝัน และ 8) นิทรรศการรวมใจ

2. ใ้ความรู้ เป็นเนื้อหาสาระด้านศิลปะ การประดิษฐ์ และหลักการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับในแต่ละกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเบื้องต้น ก่อนที่จะปฏิบัติกิจกรรม

3. แบบประเมินความรู้ (RAT) เป็นแบบประเมินความรู้จากใ้ความรู้ในแต่ละกิจกรรม โดยเป็นแบบปรนัย จำนวน 10 ข้อ

4. แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นแบบข้อคำถาม ให้เลือกตอบ “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” จำนวน 52 ข้อ เพื่อวัดระดับการเห็นคุณค่าในตนเองก่อน และหลังการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน

5. แบบสังเกตพฤติกรรม เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกซึ่งการเห็นคุณค่าในตนเองเป็นรายบุคคล 4 ด้านตามขอบเขตที่กล่าวไว้ข้างต้น ได้แก่ ด้านความสำคัญ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านความสามารถ และแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

6. แบบประเมินตนเอง ให้ผู้เรียนประเมินด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง 4 ด้านตามขอบเขตที่กล่าวไว้ข้าง ได้แก่ ด้านความสำคัญ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านความสามารถ

1.3.3 ลักษณะกิจกรรม

โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จากการศึกษาความรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับความรู้ด้านทัศนศิลป์ งานประดิษฐ์ และการออกแบบเป็นรายบุคคลก่อน แล้วทำการทดสอบรายบุคคล จากนั้นจะทำการทดสอบชุดเดิมอีกครั้งกับทีม ซึ่งเป็นส่วนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นในการเลือกตอบข้อคำถามที่คิดว่าถูกต้อง โดยแสดงเหตุผล เมื่อทำแบบทดสอบครบทุกทีม ผู้สอนจะเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง ในระหว่างนี้หากมีส่วนใดที่ผู้เรียนรู้สึกว่าการเฉลยผิดไป ผู้เรียนสามารถอุทธรณ์ และให้เหตุผลเพื่อเพิ่มคะแนนให้กับทีมของตนได้

โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน มีส่วนช่วยส่งเสริมการแสดงออกผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เด็กได้ระบายออกซึ่งอารมณ์ ความคิดและความรู้สึกของตนเอง ได้ฝึกการทำงานเป็นทีม ช่วยกันวางแผน และแบ่งหน้าที่กันรับผิดชอบงาน เคารพความคิดของสมาชิกในทีม เป็นผู้เสียสละและมีความรับผิดชอบต่อทีม เพราะผลงานจะเสร็จสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อสมาชิกทุกคนช่วยกัน ซึ่งเป็นการส่งเสริมด้านคุณธรรมไปพร้อมกัน และยอมรับความสามารถซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการเห็นความสำคัญทั้งของตนเอง และสมาชิกในทีม ซึ่งเป็นรากฐานของการเห็นคุณค่าในตนเอง ได้ฝึกการเป็นผู้นำทางความคิด การตัดสินใจ เพื่อแก้ปัญหาต่างๆระหว่างปฏิบัติงาน

1.3.4 กระบวนการจัดกิจกรรม

โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ เน้นให้ผู้เรียน มี 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม

บทบาทผู้สอน : มอบหมายงานอ่านให้ผู้เรียนซึ่งใช้ระยะเวลาประมาณ 5-10 นาที

บทบาทผู้เรียน : ทำการอ่านเพื่อเตรียมความพร้อมในเรื่องที่จะทำกิจกรรม

ขั้นที่ 2 ขั้นทดสอบความรู้

บทบาทผู้สอน : แจกแบบประเมินความรู้ให้ผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยให้เวลาทำ 10 นาที จากนั้นแจกแบบประเมินความรู้ชุดเดิมอีกครั้ง ให้ทีมละ 1 ชุด พร้อมกระดาษคำตอบ โดยในระหว่างที่สมาชิกของผู้เรียนในแต่ละทีมทำการแสดงความคิดเห็นในการตัดสินใจเลือกคำตอบในแต่ละข้อ ผู้สอนที่ดูแลแต่ละทีมจะทำการกระตุ้นความคิดผู้เรียนให้ตอบเหตุผลของการเลือกตอบตัวเลือกในข้อนั้นๆ และบันทึกข้อสังเกตที่น่าสนใจของการแสดงความคิดเห็นของทีมนั้นๆ

บทบาทผู้เรียน : ทำแบบประเมินความรู้จากเรื่องที่อ่านเป็นรายบุคคล จากนั้นทำประเมินชุดเดิมอีกครั้งกับทีม โดยทำการแสดงความคิดเห็น อภิปรายถึงการเลือกคำตอบในแต่ละข้อ รวมถึงยอมรับความแตกต่างและความคิดเห็นของสมาชิกในทีม

ขั้นที่ 3 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้

บทบาทผู้สอน : มอบหมายโจทย์การทำงานศิลปะ ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมร่วมกับทีม กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์

บทบาทผู้เรียน : ใช้ทักษะและความรู้ด้านศิลปะที่มี แบ่งกันภายในทีม เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามโจทย์ที่ได้รับ มีการวางแผนการทำงาน แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ ตรวจสอบผลงาน และแก้ไขปัญหาเมื่อเกิดข้อผิดพลาด รวมถึงยอมรับความแตกต่างและความคิดเห็นของสมาชิกในทีม เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์การทำงานเป็นทีม

1.3.5 เนื้อหาการจัดการเรียนรู้

เนื้อหาความรู้ด้านศิลปะทั้งด้านทัศนศิลป์ งานประดิษฐ์ และการออกแบบ ที่สอดแทรกคุณธรรม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนเลือกเนื้อหาการเรียนรู้ที่สนใจ ให้ผู้เรียนร่วมกันแบ่งปันประสบการณ์ของตนเอง เพื่อโยงเข้าสู่เนื้อหาการจัดการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม

1.3.6 การวัดและประเมินผล

ในส่วนของ การวัดและประเมินผลผู้เรียน แบ่งเป็น 3 ส่วนคือ 1) การวัดและประเมินผลผู้เรียน จากการทำแบบทดสอบความรู้(RAT) ที่ทำเป็นรายบุคคลและทีม แต่เป็นส่วนคะแนนที่ไม่ได้นำมาเป็นหลักในการวัดและประเมินมาก เป็นเพียงเพื่อให้ผู้เรียนรับทราบความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเบื้องต้นของตนเองและทีม 2) การประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่าในตนเองทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความสำคัญ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านความสามารถ 3) การประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของแต่ละทีม และวัดและประเมินผลโปรแกรมจากการสอบถามผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

ตอนที่ 1.4 ผลการตรวจสอบคุณภาพโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

จากการนำต้นแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านตรวจสอบ มีผลจากการวิเคราะห์คุณภาพของโปรแกรมเป็นดังนี้

ตารางที่ 9 ตรวจสอบคุณภาพโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน

เกณฑ์การประเมิน	เห็นด้วย		ไม่แน่ใจ		ไม่เห็นด้วย	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
1. ด้านเนื้อหาสาระ						
มีความเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์	3	100	0	0	0	0
มีความน่าสนใจ สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	2	66.67	1	33.33	0	0
มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง	2	66.67	1	33.33	0	0
2. ด้านกระบวนการ						
มีการบูรณาการกับกลยุทธ์การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานได้ครบถ้วน	2	66.67	1	33.33	0	0
มีการจัดลำดับการเรียนรู้ที่เป็นระบบ	2	66.67	1	33.33	0	0
มีการจัดเวลาการเรียนรู้ที่เหมาะสม	3	100	0	0	0	0
3. ด้านการวัดและประเมินผล						
มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	3	100	0	0	0	0
สามารถวัดและประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง	2	66.67	1	33.33	0	0
สามารถวัดและประเมินการทำงานเป็นทีม	3	100	0	0	0	0
4. แหล่งการเรียนรู้						
เรียนรู้ด้วยตนเองจากใบความรู้	2	66.67	1	33.33	0	0
เรียนรู้จากสื่อภาพประกอบ	2	66.67	1	33.33	0	0

จากตารางที่ พบว่า ด้านที่ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน เห็นด้วยมากที่สุด คือ มีความเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มีการจัดเวลาการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และสามารถวัดและประเมินการทำงานเป็นทีม

ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละกิจกรรมสามารถสรุปได้ดังนี้

- 1) กิจกรรม *รู้จักฉันสิ* ควรมีการวาดภาพงานให้ผู้เรียนดูเป็นตัวอย่าง เพื่อที่ผู้เรียนจะได้เข้าใจโจทย์งานที่ได้รับว่าต้องออกแบบให้เป็นลักษณะใด และควรตั้งกฎให้ผู้เรียนเข้าใจ

ร่วมกันว่าสมาชิกทุกคนสามารถสร้างสรรค์งานร่วมกันได้ โดยเคารพความคิดซึ่งกันและกัน และไม่เป็นการไปขีดเขียนภาพทับของสมาชิกอีกคน ควรมีการถามความสมัครใจ หรือการอนุญาตให้ต่อเติมส่วนไหนได้บ้าง เพื่อลดความกระทบกระทั่งกัน

2) กิจกรรม *โอริกามิสร้างสรรค์* ควรกำหนดธีมหลักที่เป็นโครงเรื่องของการพับโอริกามิให้กับผู้เรียน ที่มีความสอดคล้องกับหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ และการพับไม่ยุ่งยากซับซ้อนเกินไป เช่น การพับดอกไม้ และควรเตรียมตัดกระดาษไว้ล่วงหน้าก่อน เพื่อที่จะไม่เป็นการเสียเวลาในการทำกิจกรรม

3) กิจกรรม *ปั้นเค้ก สร้างมิตร* ควรมีรูปภาพแบบขั้นตอนการสอนปั้นเค้กให้ผู้เรียนดูเป็นตัวอย่าง และให้ผู้เรียนแต่ละคนเรียนรู้วิธีการทำส่วนประกอบแต่ละส่วน แล้วทำการสอนสมาชิกในทีม เพื่อนำมารวมกันเป็นเค้ก

4) กิจกรรม *ปะติดคุณธรรม* ควรเริ่มจากให้ผู้เรียนได้แบ่งปันประสบการณ์การทำ ความดีของตนเอง หรือสิ่งที่ตนเองพบเห็นแล้วรู้สึกประทับใจ ให้ทุกคนได้ฟัง แล้วค่อยเชื่อมโยงเข้าสู่ความดีในแบบของตน สร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานปะติด

5) กิจกรรม *สร้างสรรค์กล่องขนม* ควรมีแพทเทิร์นกล่องที่จะให้ผู้เรียนออกแบบเตรียมไว้ให้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาเต็มที่กับการออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายมากกว่าการคิดรูปแบบแผ่นคลี่ของตัวกล่อง โดยเน้นที่การตกแต่งแทน

6) กิจกรรม *ชุดในจินตนาการ* ควรปรับเป็นชุดสำหรับขนาดตุ๊กตา น่าจะมีความเหมาะสมมากกว่าเป็นชุดขนาดให้คนใส่จริง เพราะมีเวลาจำกัด และควรเตรียมแบบของตุ๊กตาไว้ให้พร้อม

7) กิจกรรม *หน้าร้านในฝัน* ควรใช้ดินน้ำมันปั้นเป็นส่วนประกอบเฟอร์นิเจอร์ ตกแต่งร้าน แทนการตัดโมเดลกระดาษ เพื่อลดขั้นตอนการทำที่มีความยากในการทำโมเดล

8) กิจกรรม *นิทรรศการรวมใจ* ควรเปิดภาพตัวอย่าง หรือบรรยากาศ ให้ผู้เรียนทำความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับนิทรรศการทางด้านศิลปะก่อน แล้วใช้พื้นที่โต๊ะหรือเก้าอี้ปรับเป็นที่การจัดนิทรรศการแบบง่าย

หลังจากได้วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบคุณภาพโปรแกรมแล้ว ผู้วิจัยได้พัฒนาเป็นแผนการจัดกิจกรรมจำนวน 8 ครั้ง เพื่อนำ

แผนการจัดกิจกรรมไปใช้จัดกิจกรรมกับเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ อายุ 11-15 ปี โดยสามารถสรุปรายละเอียดของกิจกรรมได้ดังนี้

ตารางที่ 10 รายละเอียดกิจกรรม

กิจกรรมที่ 1				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
มีความสำคัญ - เป็นที่ยอมรับของเพื่อน - ได้รับการเอาใจใส่จากเพื่อน - มีความรักและสามัคคีในทีม	รู้จักฉันสี	- เรียนรู้ทัศนธาตุผ่านผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียง - เรียนรู้ลักษณะนิสัย ค่านิยมของตนเองและผู้อื่น	1. ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ทัศนธาตุ ผ่านเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียง 2. ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัยรายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. สมาชิกช่วยกันออกแบบตัวละครตามจินตนาการ ที่มีส่วนประกอบของจุดเด่น หรือเอกลักษณ์สมาชิกรวมอยู่ในตัวละครหนึ่งตัว โดยใช้ทัศนธาตุที่ได้เรียนรู้ วาดลงบนกระดาษขนาดใหญ่ 4. ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน	- แบบทดสอบความรู้ - แบบสังเกตพฤติกรรม
กิจกรรมที่ 2				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
มีความสำคัญ - เป็นที่ยอมรับของเพื่อน - ได้รับการเอาใจใส่จากเพื่อน - มีความรักและสามัคคีในทีม	โอโรกามีรวมใจ	- เรียนรู้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ - เรียนรู้ที่จะยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น	1. ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ผ่านเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพ 2. ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัยรายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. สมาชิกกันพับโอโรกามีดอกไม้แล้วนำมาจัดแจกัน 4. ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน	- แบบทดสอบความรู้ - แบบสังเกตพฤติกรรม
กิจกรรมที่ 3				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
มีความเป็นผู้นำ - ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น - เริ่มต้นแสดงความคิดเห็นให้กลุ่มช่วยประสานความคิดของกลุ่ม - ติดตามการปฏิบัติงานของสมาชิก และนำกลุ่มให้สามารถทำงานบรรลุเป้าหมาย	เค็กสร้างมิตร	- เรียนรู้ทักษะการปั้นดินน้ำมัน - เรียนรู้การจัดการ - ฝึกภาวะผู้นำและเรียนรู้การทำงานเป็นทีม	1. ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ทักษะ และเทคนิคการปั้น ผ่านเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพงานปั้น 2. ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัยรายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. (ปั้นดินน้ำมัน)- ผลัดกันเป็นผู้นำออกมาสอนเพื่อนให้ปั้นส่วนประกอบที่จะแต่งหน้าเค้ก แล้วค่อยเอามาประกอบกัน 4. ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน	- แบบทดสอบความรู้ - แบบสังเกตพฤติกรรม

กิจกรรมที่ 4				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
มีคุณธรรม - มีความรับผิดชอบ - เคารพกฎ-กติกาในการอยู่ร่วมกัน - มีความเสียสละเพื่อส่วนรวม	ปะติด คุณธรรม	-เรียนรู้ขั้นตอนการทำcollage -เคารพกติกาของกลุ่ม	1.ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ทักษะ การทำ collage ผ่านเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพขั้นตอนปั้น 2.ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัยรายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. สมาชิกแต่ละคนสร้างภาพด้วยเทคนิค collage ในกระดาษแผ่นเดียวกัน ที่เกี่ยวกับการทำความดีของตนเอง พร้อมเขียนบรรยาย 4. ตัวแทนของทีมออกมานำเสนอผลงาน	-แบบทดสอบความรู้ -แบบสังเกตพฤติกรรม
กิจกรรมที่ 5				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
มีความสามารถ - นำความรู้ทางศิลปะมาประยุกต์ใช้สร้างผลงาน - มีทักษะการเล่าเรื่อง, การวาดภาพและการเขียนบรรยาย - มีทักษะการแก้ปัญหาจากโจทย์งานที่ได้รับ	สร้างสรรค์ กล่องขนม	- เรียนรู้การออกแบบบรรจุภัณฑ์ - ฝึกทักษะการสื่อสาร - ฝึกทักษะการแก้ปัญหา	1.ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้การออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผ่านเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพตัวอย่างบรรจุภัณฑ์ 2.ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัยรายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. ให้ผู้เรียนช่วยกันออกแบบบรรจุภัณฑ์ขนมจากโจทย์ที่ได้รับ ให้มีรูปลักษณ์น่าสนใจแปลกใหม่ และหยิบทานได้สะดวก 4. ตัวแทนของทีมออกมานำเสนอผลงาน	-แบบทดสอบความรู้ -แบบสังเกตพฤติกรรม
กิจกรรมที่ 6				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
ครอบคลุมทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านมีความสำคัญ ด้านมีความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านมีความสามารถ	ชุด ในจินตนาการ	-เรียนรู้หลักการเลือกเสื้อผ้าและหลักการออกแบบเสื้อผ้า -เรียนรู้การทำงานเป็นทีม - ฝึกทักษะการสื่อสาร - ฝึกทักษะการแก้ปัญหา	1.ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้เรียนรู้หลักการหลักการหลักการเลือกเสื้อผ้าและหลักการออกแบบเสื้อผ้า ที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพแฟชั่น 2.ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัยรายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. ให้สมาชิกช่วยกันออกแบบชุดตุ๊กตาเพื่อใส่ไปงานเลี้ยง 4. ตัวแทนของทีมออกมานำเสนอผลงาน โดยใช้จินตนาการออกมาเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ต่อจากนั้น	-แบบทดสอบความรู้ -แบบสังเกตพฤติกรรม

กิจกรรมที่ 7				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
ครอบคลุมทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านมี ความสำคัญ ด้านมี ความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านมี ความสามารถ	หน้าร้าน ในฝัน	-เรียนรู้หลักการ จัดตกแต่งร้าน -เรียนรู้การทำงาน เป็นทีม -ฝึกทักษะการ สื่อสาร -ฝึกทักษะการ แก้ปัญหา	1.ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ทักษะ การเล่าเรื่อง ผ่านเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ 2.ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัย รายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. สมาชิก-ผลัดกันออกไปเลือกหยิบภาพ เฟอร์นิเจอร์การตกแต่ง ให้ตรงตามโจทย์ที่ ได้รับ เช่น ออกแบบร้านอาหาร ร้านกาแฟ แล้ววาดออกมาเป็นบรรยากาศร้าน 4. ตัวแทนของทีมออกมานำเสนอผลงาน	-แบบทดสอบความรู้ -แบบสังเกตพฤติกรรม
กิจกรรมที่ 8				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
ครอบคลุมทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านมี ความสำคัญ ด้านมี ความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านมี ความสามารถ	นิทรรศการ รวมใจ	-เรียนรู้หลักการ จัดนิทรรศการ -เรียนรู้การทำงาน เป็นทีม -ฝึกทักษะการ สื่อสาร -ฝึกทักษะการ แก้ปัญหา	1.ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้การจัดนิทรรศการ จากเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพตัวอย่างนิทรรศการ 2.ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัย รายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. ผู้เรียนแต่ละทีม ปรึกษา และวางแผน งานนิทรรศการ 4. ตัวแทนของทีมออกมานำเสนอผลงาน	-แบบทดสอบความรู้ -แบบสังเกตพฤติกรรม

ตอนที่ 2 ผลการใช้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน

2.1 ข้อมูลทั่วไปของเด็กและเยาวชนสถานสงเคราะห์

ข้อมูลทั่วไปของเด็กและเยาวชนสถานสงเคราะห์ มีดังนี้

คนที่ 1 มีอายุ 13 ปี เรียนอยู่ชั้น ม.2 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 6 คน บิดา มารดา เสียชีวิต ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับญาติ มีผลการเรียนเฉลี่ย 3.50-4.00 ชอบวิชาคณิตศาสตร์และภาษาไทย เวลาว่างมีเรื่องดีใจมักจะปรึกษาเพื่อน เวลาว่างเสียใจจะไม่ปรึกษาใคร งานศิลปะที่ชอบคือ ระบายสี งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ งานอดิเรกคือ งานฝีมือ

คนที่ 2 มีอายุ 12 ปี เรียนอยู่ชั้น ป.6 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 3 คน บิดา มารดา หย่าร้างกัน ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับมารดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 2.50-3.00 ไม่มีวิชาที่ชอบ เวลาว่างดีใจมักจะปรึกษามารดา เวลาว่างเสียใจมักจะปรึกษามารดา งานศิลปะที่ชอบคือ วาดภาพ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ ไม่มีงานอดิเรก

คนที่ 3 มีอายุ 12 ปี เรียนอยู่ชั้น ป.6 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 5 คน บิดา มารดา อยู่ด้วยกัน ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 2.50-3.00 ชอบวิชาศิลปะ เวลาว่างมีเรื่อง ดีใจมักจะปรึกษาบิดา มารดา เวลาว่างมีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษาบิดา มารดาและครู ชอบงานศิลปะทุกประเภท งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ งานอดิเรกคือ แต่งนิยาย

คนที่ 4 มีอายุ 14 ปี เรียนอยู่ชั้น ม.2 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 6 คน บิดา มารดา อยู่ด้วยกัน ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับมารดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 2.50-3.00 ชอบวิชาดนตรี นาฏศิลป์ สังคม และประวัติศาสตร์ เวลาว่างมีเรื่องดีใจมักจะปรึกษาเพื่อนและคนที่ไว้ใจ เวลาว่างมีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษาเพื่อนและบิดา งานศิลปะที่ชอบคือ วาดภาพ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ ออกแบบ งานอดิเรกคือ เต้น

คนที่ 5 มีอายุ 11 ปี เรียนอยู่ชั้น ป.4 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 4 คน บิดา มารดา แยกกันอยู่ ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับมารดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 3.00-3.50 ชอบวิชาภาษาไทย เวลาว่างมีเรื่องดีใจมักจะปรึกษาเพื่อน เวลาว่างมีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษาเพื่อนและมารดา งานศิลปะที่ชอบคือ งานประดิษฐ์ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ งานอดิเรกคือ นอน

คนที่ 6 มีอายุ 15 ปี เรียนอยู่ชั้น ม.3 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 6 คน บิดา มารดา อยู่ด้วยกัน ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับบิดา มารดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 3.00-3.50 ชอบวิชาดนตรี เวลาว่างมีเรื่องดีใจมักจะปรึกษามารดา เวลาว่างมีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษาเพื่อน งานศิลปะที่ชอบคือ วาดภาพ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ งานอดิเรกคือ ร้องเพลง

คนที่ 7 มีอายุ 14 ปี เรียนอยู่ชั้น ป.6 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 5 คน บิดา มารดาอยู่ด้วยกัน ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับบิดา มารดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 3.00-3.50 ไม่มีวิชาที่ชอบ เวลาว่างมีเรื่องดีใจมักจะปรึกษาน้อง เวลาว่างมีเรื่องเสียใจมักจะไม่ปรึกษาใคร งานศิลปะที่ชอบคือ งานปั้น งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ งานปั้น งานอดิเรกคือ อ่านหนังสือ

คนที่ 8 มีอายุ 11 ปี เรียนอยู่ชั้น ป.4 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 3 คน บิดา มารดา แยกกันอยู่ ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับมารดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 3.00-3.50 ไม่มีวิชาที่ชอบ เวลาว่างมีเรื่องดีใจมักจะปรึกษามารดา เวลาว่างมีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษามารดา งานศิลปะที่ชอบคือ งานประดิษฐ์ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ ไม่มีงานอดิเรก

คนที่ 9 มีอายุ 13 ปี เรียนอยู่ชั้น ม.1 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 3 คน บิดา มารดาแยกกันอยู่ ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับบิดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 3.00-3.50 ชอบวิชาดนตรี เวลาว่างมีเรื่องดีใจมักจะปรึกษาเพื่อน เวลาว่างมีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษาบิดา งานศิลปะที่ชอบคือ วาดภาพ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ งานอดิเรกคือ ร้องเพลง

คนที่ 10 มีอายุ 12 ปี เรียนอยู่ชั้น ป.6 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 4 คน บิดา มารดา แยกกันอยู่ ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับมารดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 3.00-3.50 ชอบวิชาศิลปะ เวลาว่างมี

เรื่องดีใจมักจะปรึกษามารดาและเพื่อน เวลาที่มีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษามารดาและเพื่อน งานศิลปะที่ชอบคือ วาดภาพ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ งานอดิเรกคือ ทำการบ้าน

คนที่ 11 มีอายุ 15 ปี เรียนอยู่ชั้น ม.3 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 4 คน บิดา มารดาอยู่ด้วยกัน ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับบิดา มารดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 3.00-3.50 ชอบวิชาวิทยาศาสตร์ เวลาที่มีเรื่องดีใจมักจะปรึกษาเพื่อน เวลาที่มีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษาเพื่อน งานศิลปะที่ชอบคือ วาดภาพ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ ไม่มีงานอดิเรก

คนที่ 12 มีอายุ 12 ปี เรียนอยู่ชั้น ป.6 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 3 คน บิดา มารดา แยกกันก่อน ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับมารดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 3.00-3.50 ไม่มีวิชาที่ชอบ เวลาที่มีเรื่องดีใจมักจะปรึกษามารดาและเพื่อน เวลาที่มีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษามารดาและเพื่อน งานศิลปะที่ชอบคือ วาดภาพ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ ไม่มีงานอดิเรก

คนที่ 13 มีอายุ 11 ปี เรียนอยู่ชั้น ป.4 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 12 คน บิดา มารดา แยกกันอยู่ ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับบิดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 3.00-3.50 ชอบวิชาภาษาจีน เวลาที่มีเรื่องดีใจมักจะปรึกษาเพื่อน เวลาที่มีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษาเพื่อน งานศิลปะที่ชอบคือ วาดภาพ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ งานอดิเรกคือ อ่านหนังสือ

คนที่ 14 มีอายุ 13 ปี เรียนอยู่ชั้น ม.1 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 5 คน มารดาเสียชีวิตแล้ว ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับบิดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 3.00-3.50 ชอบวิชาคณิตศาสตร์ ภาษาไทย พระพุทธศาสนา ภาษาอังกฤษ ตามลำดับ เวลาที่มีเรื่องดีใจมักจะปรึกษาเพื่อน เวลาที่มีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษาบิดา งานศิลปะที่ชอบคือ งานประดิษฐ์ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ งานอดิเรกคือ นอนเล่น

คนที่ 15 มีอายุ 15 ปี เรียนอยู่ชั้น ป.6 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 7 คน บิดามารดาอยู่ด้วยกัน ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับบิดา มารดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 2.00-2.50 ชอบวิชาวิทยาศาสตร์ เวลาที่มีเรื่องดีใจมักจะปรึกษาเพื่อน เวลาที่มีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษาใคร งานศิลปะที่ชอบคือ วาดภาพ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ งานอดิเรกคือ วาดรูป

คนที่ 16 มีอายุ 15 ปี เรียนอยู่ชั้น ม.3 มีสมาชิกครอบครัวจำนวน 7 คน บิดามารดา แยกกันอยู่ ก่อนเข้ามูลนิธิอาศัยอยู่กับบิดา มีผลการเรียนเฉลี่ย 2.00-2.50 ชอบวิชาภาษาไทย เวลาที่มีเรื่องดีใจมักจะปรึกษาเพื่อน เวลาที่มีเรื่องเสียใจมักจะปรึกษามารดาและพี่ งานศิลปะที่ชอบคือ วาดภาพ งานศิลปะที่ทำบ่อย คือ วาดภาพ งานอดิเรกคือ วาดรูป

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดัง ตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ข้อมูลทั่วไปของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมกิจกรรม

ประเด็น	ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (n = 16)	ร้อยละ
อายุ	11 ปี	3	18.75
	12 ปี	4	25
	13 ปี	3	18.75
	14 ปี	2	12.5
	15 ปี	4	25
ระดับชั้น	ป.4	3	18.75
	ป.5	-	-
	ป.6	6	37.5
	ม.1	2	12.5
	ม.2	2	12.5
	ม.3	3	18.75
สถานภาพบิดา-มารดา	อยู่ด้วยกัน	6	37.5
	แยกกันอยู่	7	43.75
	หย่าร้าง	1	6.25
	คนใดคนหนึ่งเสียชีวิตแล้ว	2	12.5
ก่อนที่เข้ามาอาศัยอยู่ในสถานสงเคราะห์	บิดา-มารดา	6	37.5
	บิดา	4	25
	มารดา	5	31.25
	ญาติ	1	6.25
ผลการเรียน	3.50-4.00	11	68.75
	3.00-3.50	-	-
	2.50-3.00	3	18.75
	2.00-2.50	2	12.5
ศิลปะที่ชอบ	วาด	11	68.75
	ปั้น	1	6.25
	ประดิษฐ์	3	18.75
	อื่นๆ	1	6.25
	ทุกประเภท	1	6.25

ประเด็น	ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (n = 16)	ร้อยละ
ศิลปะที่ทำบ่อย	วาด	14	87.5
	ปั้น	1	6.25
	ประดิษฐ์	-	-
	ออกแบบ	1	6.25
งานอดิเรก	ร้องเพลง	2	12.5
	เต้น	1	6.25
	วาดรูป	2	12.5
	อ่านหนังสือ	2	12.5
	อื่นๆ	2	12.5

จากตารางที่ 11 พบว่าเด็กและเยาวชนทั้งหมด 16 คน มีอายุ 12 ปี และ 15 ปี จำนวนมากที่สุด มีจำนวน 4 คน เท่ากันตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 25 รองลงมาคือ อายุ 11 ปี และ 13 ปี มีจำนวน 3 คน เท่ากันตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 18.75 อายุ 14 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5

เรียนอยู่ระดับชั้น ป. 6 มีจำนวนมากที่สุด คือ 6 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 รองลงมาคือระดับชั้น ป.4 และ ม. 3 มีจำนวน 3 คนเท่ากันตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 18.75 ระดับชั้น ม.1 และ ม.2 มีจำนวน 2 คน เท่ากันตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 12.5

สถานภาพของบิดา-มารดา แยกกันอยู่มากที่สุด มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 รองลงมาคืออยู่ด้วยกัน มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 คนใดคนหนึ่งเสียชีวิตแล้ว มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 หย่าร้าง มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25

ก่อนหน้าที่มาอยู่ในสถานสงเคราะห์ อาศัยอยู่กับบิดา-มารดา มีจำนวนมากที่สุด 6 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 รองลงมาคืออาศัยอยู่กับมารดา มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 31.25 อาศัยอยู่กับบิดา มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 25 อาศัยอยู่กับญาติ มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25

ผลการเรียน 3.50-4.00 มีจำนวนมากที่สุด คือ 11 คน คิดเป็นร้อยละ 68.75 รองลงมาคือผลการเรียน 2.50-3.00 มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 ผลการเรียน 2.00-2.50 มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5

ศิลปะที่ชอบมากที่สุดคือ การวาด มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 68.75 รองลงมาคือชอบการประดิษฐ์ มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 ชอบงานปั้น อื่นๆ และทุกประเภท มีจำนวน 1 คน เท่ากันตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 6.25

ศิลปะที่ทำบ่อยที่สุดคือ การวาด มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 87.5 งานปั้นและออกแบบ มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25 งานอดิเรกที่ทำมากที่สุด คือ ร้องเพลง วาดรูป อ่านหนังสือ และอื่นๆ มีจำนวน 2 คน เท่ากันตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 12.5 เต็ม จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25

3.2 ผลของการวิเคราะห์แบบสอบถามปลายเปิด

แบบสอบถามปลายเปิดมีรายละเอียด ดังนี้

จำนวนสมาชิกในครอบครัว จำนวนสมาชิกในครอบครัวที่มีมากที่สุด คือ จำนวน 3 คน รองลงมา คือ จำนวน 6 คน จำนวน 5 คน และจำนวน 4 คน รองลงมาอีก คือ 7 คน และน้อยที่สุด คือ จำนวน 12 คน

วิชาที่เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ชอบมากที่สุด คือ ภาษาไทย รองลงมาคือ คณิตศาสตร์และศิลปะ ส่วนวิชา อื่นๆที่ระบุมา ได้แก่ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ สังคม พระพุทธศาสนา ประวัติศาสตร์ ภาษาจีน ดนตรี นาฏศิลป์

เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ส่วนใหญ่เวลาดีใจบอกเพื่อนมากที่สุด รองลงมาคือ บิดา มารดา ที่น้อยที่สุดคือพี่น้อง

เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ส่วนใหญ่เวลาเสียใจจะเลือกปรึกษาบิดา มารดา มากที่สุด รองลงมาคือเพื่อน ที่น้อยที่สุดคือ พี่น้อง และครู

3.3 ผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

ตารางที่ 12 ผลการเปรียบเทียบคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

คนที่	ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม	หลังเข้าร่วมโปรแกรม	ผลต่าง
1	38	42	4
2	46	52	6
3	22	34	12
4	48	54	6
5	34	40	6
6	56	58	2
7	52	54	2
8	50	52	2
9	48	66	18
10	50	62	12
11	50	52	2
12	44	60	16
13	44	46	2
14	54	58	4
15	52	54	2
16	42	44	2
ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	45.63	51.75	6.13
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	8.55	8.61	5.39

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม มีคะแนนสูงสุดคือ 56 คะแนน และมีคะแนนต่ำสุดคือ 22 คะแนน หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีคะแนนสูงสุดคือ 66 คะแนน และมีคะแนนต่ำสุดคือ 34 คะแนน

คะแนนผลต่างมากที่สุด คือ 18 คะแนน ส่วนคะแนนผลต่างน้อยที่สุด คือ 2 คะแนน โดยจำนวนเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองเพิ่มขึ้น 16 คน ค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม (\bar{x}) เท่ากับ 45.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 8.55 ค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์หลังเข้าร่วมโปรแกรม (\bar{x}) เท่ากับ 51.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 8.61

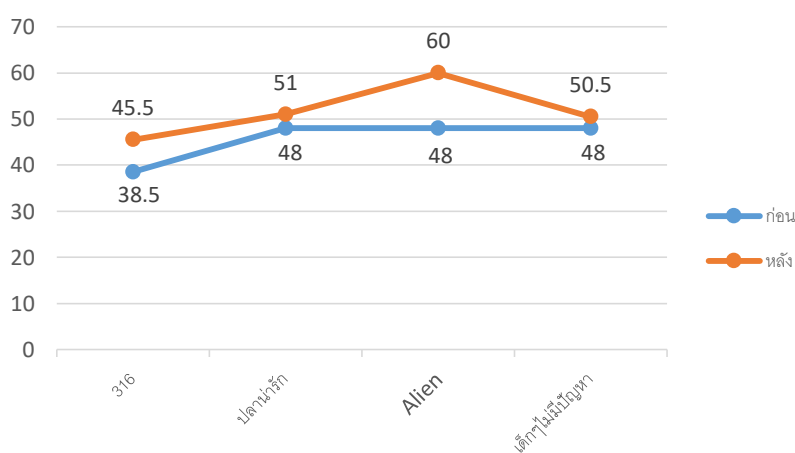
ตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

การเห็นคุณค่า ในตนเอง	n	\bar{X}	S.D	t	df	P
ก่อนการทดลอง	16	45.56	8.51			
หลังการทดลอง	16	51.75	8.61	4.636	15	.000*

*P < .05

จากตารางที่ 13 พบว่าค่าเฉลี่ยแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์หลังการทดลองมีคะแนนค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยสามารถนำมา Plot เป็นกราฟเปรียบเทียบแนวโน้มได้ดัง แผนภูมิที่ 1

แผนภูมิที่ 5 กราฟเปรียบเทียบแนวโน้มการเห็นคุณค่าในตนเองระหว่างทีม ก่อน-หลังเข้าร่วมโปรแกรม



จากแผนภูมิที่ 5 พบว่าการเห็นคุณค่าในตนเองระหว่างกลุ่มหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มีแนวโน้มสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม โดยทีม Alien(เอเลี่ยน) มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองสูงมากที่สุด คือ 60 คะแนน รองลงมาคือ ทีมปลาน่ารัก 51 คะแนน ทีมเด็กๆไม่มีปัญหา 50.5 คะแนน และทีม 316 (ทรี-วัน-ซิกซ์) มีคะแนน 45.5 คะแนน ตามลำดับ

ตารางที่ 14 ค่าความถี่และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลการสังเกตพฤติกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

ทีม	ด้านความสำคัญ (กิจกรรมที่ 1,2,6,7,8)				ด้านความเป็นผู้นำ (กิจกรรมที่ 3,6,7,8)				ด้านคุณธรรม (กิจกรรมที่ 4,6,7,8)				ด้านความสามารถ (กิจกรรมที่ 5,6,7,8)				รวมคะแนนทั้งหมด (51)	
	คนที่ เป็นที่ยอมรับของเพื่อน (5)	ได้รับการเอาใจใส่จากเพื่อน (5)	มีความรักและสามัคคีในทีม (5)	รวม (15)	ตัดสินใจไม่ผิดพลาด รับฟังผู้อื่น (4)	เริ่มต้นแสดงความคิดเห็น ประธานความคิดกลุ่ม (4)	ติดตามการปฏิบัติงานของสมาชิก และนำกลุ่มบรรลุเป้าหมาย(4)	รวม (12)	มีความรับผิดชอบ (4)	เคารพกฎ-กติกาในการอยู่ร่วมกัน (4)	มีความเสียสละเพื่อส่วนรวม (4)	รวม (12)	นำความรู้ทางศิลปะมาประยุกต์ใช้สร้างผลงาน (4)	มีทักษะการเล่าเรื่อง การวาดภาพและการเขียนบรรยาย (4)	มีทักษะการแก้ปัญหาจากโจทย์งานที่ได้รับ (4)	รวม (12)		
316	1	5	5	5	15	2	2	2	6	2	3	1	6	2	3	3	8	35
	2	5	5	5	15	4	1	1	6	3	3	3	9	1	2	3	6	36
	3	3	3	2	8	2	4	4	10	4	4	4	12	4	4	4	12	42
	4	5	5	5	15	4	4	4	12	2	4	4	10	4	4	4	12	49
ปลาน่ารัก	5	2	4	2	8	0	1	1	2	1	1	1	3	3	4	3	10	23
	6	5	5	5	15	1	2	1	4	4	4	4	12	4	4	4	12	43
	7	4	1	1	6	0	0	0	0	1	1	1	3	4	4	4	12	21
	8	5	5	5	15	3	3	3	9	4	4	4	12	4	4	4	12	48
Alien	9	5	5	5	15	3	4	4	11	4	3	4	11	4	4	4	12	49
	10	5	5	5	15	3	4	4	11	4	3	4	11	4	4	4	12	49
	11	5	5	5	15	4	4	4	12	3	4	3	10	4	4	4	12	49
	12	5	4	5	14	0	0	0	0	3	3	3	9	4	4	4	12	35
เด็กที่ไม่มีปัญหา	13	2	2	3	7	0	0	0	0	4	4	4	12	4	2	2	8	27
	14	4	4	4	12	3	3	3	9	3	2	2	7	3	3	2	8	36
	15	4	4	5	13	4	3	4	11	4	4	4	12	4	4	3	11	47
	16	5	5	5	15	2	4	4	10	4	3	4	11	4	3	4	11	47
รวม	69	67	67	203	35	39	39	113	50	50	50	150	57	57	56	170	636	
X	4.31	4.19	4.19	12.69	2.19	2.44	2.44	7.06	3.13	3.13	3.13	9.38	3.56	3.56	3.5	10.63	39.75	
S.D	1.08	1.22	1.38	3.38	1.56	1.59	1.67	4.52	1.09	1.02	1.20	3.07	0.89	0.72	0.73	2.00	9.66	

จากตารางที่ 14 พบว่าค่าความถี่ของพฤติกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชน ในสถานสงเคราะห์ ด้านความสำคัญ มีค่าความถี่ของข้อย่อยในข้อ การเป็นที่ยอมรับมากที่สุด ด้านความเป็นผู้นำ มีค่าความถี่ของข้อย่อยในข้อ เริ่มต้นแสดงความคิดเห็น ประสานความคิดกลุ่ม ติดตามการปฏิบัติงานของสมาชิก และในข้อนำกลุ่มบรรลุเป้าหมายมากที่สุด ด้านความมีคุณธรรม มีค่าความถี่ของข้อย่อยเท่ากันทั้งหมด ด้านความสามารถ มีค่าความถี่ของข้อย่อยในข้อ นำความรู้ทาง ศิลปะมาประยุกต์ใช้สร้างผลงาน และมีทักษะการเล่าเรื่อง การวาดภาพและการเขียนบรรยายมากที่สุด

ตารางที่ 15 ค่าความถี่และร้อยละของพฤติกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมโปรแกรม ทั้ง 16 คน

พฤติกรรม	ด้านความสำคัญ		ด้านความเป็นผู้นำ		ด้านความมีคุณธรรม		ด้านความสามารถ	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
รวม 16 คน	203	84.58	113	58.85	150	78.13	170	88.54

จากตารางที่ 15 พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองด้านความสามารถ มีจำนวนร้อยละมากที่สุด คือ มีค่าร้อยละเท่ากับ 88.54 รองลงมาคือด้านความสำคัญ มีค่าร้อยละเท่ากับ 84.58 ด้านความมีคุณธรรม มีค่าร้อยละเท่ากับ 78.13 และด้านความเป็นผู้นำ มีค่าร้อยละเท่ากับ 58.85 ตามลำดับ

ตารางที่ 16 ค่าความถี่และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมโปรแกรม ของแต่ละทีม

สมาชิก	ทีม 316		ทีมปลาน้ำรัก		ทีม Alien		ทีมเด็กๆไม่มีปัญหา	
	ความถี่	—	ความถี่	—	ความถี่	—	ความถี่	—
	(51)	X	(51)	X	(51)	X	(51)	X
1	35		23		49		27	
2	36		43		49		36	
3	42		21		49		47	
4	49		48		35		47	
		40.5		33.75		45.5		39.25

จากตารางที่ 16 พบว่า พฤติกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของทีม Alien สูงที่สุด มีค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 45.5$) รองลงมาคือ ทีม 316(ทรี-วัน-ซิกซ์) มีค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 40.5$) ทีมเด็กๆไม่มี ปัญหา มีค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 39.25$) และทีมปลาน้ำรัก มีค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 33.75$) ตามลำดับ

ตารางที่ 17 ค่าความถี่และร้อยละของพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของเด็กและเยาวชนในสถาน สงเคราะห์ที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

ทีม	316		ปลาน้ำรัก		Alien		เด็กๆ ไม่มีปัญหา		รวม 4 ทีม	
	ความถี่ (8)	ร้อยละ	ความถี่ (8)	ร้อยละ	ความถี่ (8)	ร้อยละ	ความถี่ (8)	ร้อยละ	ความถี่ (32)	ร้อยละ
1.ผู้นำกลุ่ม										
-มีการชี้แจงบทบาท หน้าที่ของผู้นำกลุ่ม	3	37.5	3	37.5	7	87.5	6	75	19	59.38
-รับฟังความคิดเห็น ของสมาชิก	3	37.5	3	37.5	5	62.5	4	50	15	46.88
-กำหนดกติกาการ ทำงานในทีม	3	37.5	3	37.5	7	87.5	7	87.5	20	62.5
2.วัตถุประสงค์ ชอบเขตของงานที่จะทำ										
- มีการกำหนด วัตถุประสงค์และ ขอบเขตของงานที่จะ ทำ	7	87.5	4	50	8	100	7	87.5	26	81.25
3.วางแผนการทำงาน										
- มีการพูดตกลงกัน ว่างานที่จะทำมี อะไรบ้าง	8	100	7	87.5	8	100	8	100	31	96.88
- มีการพูดตกลงกัน ว่าจะทำงานอะไร ก่อน-หลัง	7	87.5	7	87.5	8	100	8	100	30	93.75
- มีการพูดตกลงกัน ว่าจะทำงานอย่างไร	8	100	7	87.5	8	100	8	100	31	96.88

ทีม	316		ปลาน่ารัก		Alien		เด็ก ๆ ไม่มีปัญหา		รวม 4 ทีม	
	ความถี่ (8)	ร้อยละ	ความถี่ (8)	ร้อยละ	ความถี่ (8)	ร้อยละ	ความถี่ (8)	ร้อยละ	ความถี่ (32)	ร้อยละ
พฤติกรรมการทำงาน										
4.กำหนดหน้าที่สมาชิกในทีม										
- มีการพูดคุยตกลงกันว่าจะให้ใครทำอะไร	8	100	7	87.5	8	100	8	100	31	96.88
5.ติดตามผล และปรับปรุงงาน										
- ทำงานตามแผนที่วางไว้	8	100	6	75	8	100	8	100	30	93.75
- สมาชิกทุกคนรับผิดชอบงาน	7	87.5	5	62.5	8	100	6	75	26	81.25
- เมื่อเกิดข้อผิดพลาด มีการหาทางแก้ปัญหา	8	100	8	100	8	100	8	100	32	100
6.การประเมินผลงาน										
-มีการประเมินผลงานเป็นระยะๆ	8	100	7	87.5	8	100	6	75	29	90.63
-มีการประเมินผลงานหลังจากทำงานเสร็จ	8	100	7	87.5	8	100	6	75	29	90.63
-มีการประเมินผลกระบวนการ/วิธีการทำงาน	7	87.5	7	87.5	8	100	6	75	28	87.5
7.การนำเสนอผลงาน										
- นำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่น่าสนใจ	8	100	8	100	8	100	8	100	32	100
รวมความถี่										
พฤติกรรมแต่ละทีม (120)	101	84.17	81	67.5	107	89.17	96	80		

จากตารางที่ 17 พบว่าพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมในภาพรวมของทั้ง 4 ทีม มีความถี่พฤติกรรมสูงที่สุด ในหัวข้อการนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่น่าสนใจ และหัวข้อเมื่อเกิดข้อผิดพลาด

มีการหาทางแก้ไขปัญหา คือร้อยละ 100 เท่ากันตามลำดับ รองลงมาคือ หัวข้อมีการพูดตกลงกันว่างานที่จะทำ มีอะไรบ้าง หัวข้อมีการพูดตกลงกันว่าทำงานอย่างไร และหัวข้อมีการพูดตกลงกันว่าใครจะทำอะไร ได้ร้อยละ 96.88 เท่ากันตามลำดับ รองลงมาคือ หัวข้อทำงานตามแผนที่วางไว้ ได้ร้อยละ 93.75 และเมื่อพิจารณารายทีมจะพบว่าทีม Alien มีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมสูงที่สุด คือร้อยละ 89.17 รองลงมาคือ ทีม316 ได้ร้อยละ 84.17 ทีมเด็กๆไม่มีปัญหา ได้ร้อยละ 80 และทีมปลาน่ารัก ได้ร้อยละ 67.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 18 แบบประเมินความรู้ทั้ง 8 กิจกรรมของทีม “316 (ทรี-วัน-ซิกซ์)”

กิจกรรมที่	คะแนนของแต่ละลำดับ				คะแนนเฉลี่ยรวมสมาชิก	คะแนนทีม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4		
1	5	7	8	8	7	8
2	5	5	6	6	5.6	6
3	2	1	8	6	4.6	8
4	3	7	9	9	6.6	9
5	2	5	6	5	4.4	6
6	3	3	9	7	5.4	9
7	2	9	8	8	5.6	8
8	3	4	9	2	5	9
\bar{X}	3.13	5.13	7.88	6.38	5.53	7.88

จากตารางที่ 18 พบว่าคะแนนการทำแบบประเมินความรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานในแต่ละกิจกรรม เมื่อทำแบบทีมจะมีคะแนนสูงกว่าทำเป็นรายบุคคล โดยคะแนนแบบประเมินความรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานรวมทั้ง 8 กิจกรรมของทีม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 7.88$) และเป็นรายบุคคลมีค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 5.53$) ตามลำดับ

ตารางที่ 19 แบบประเมินความรู้ทั้ง 8 กิจกรรมของทีม “ปลาน่ารัก”

กิจกรรมที่	คะแนนของแต่ละลำดับ				คะแนนเฉลี่ย รวมสมาชิก	คะแนนทีม
	คนที่ 5	คนที่ 6	คนที่ 7	คนที่ 8		
1	6	4	5	6	5.4	6
2	7	4	5	6	5.8	7
3	3	4	1	6	4	6
4	6	2	1	9	5.4	9
5	5	2	6	5	4.6	5
6	1	3	1	3	2.2	3
7	4	4	3	4	3.8	4
8	4	4	3	4	3.8	4
\bar{X}	4.5	3.38	3.13	5.38	4.38	5.5

จากตารางที่ 19 พบว่าคะแนนการทำแบบประเมินความรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานในแต่ละกิจกรรม เมื่อทำแบบทีมจะมีคะแนนสูงกว่าทำเป็นรายบุคคล โดยคะแนนแบบประเมินความรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานรวมทั้ง 8 กิจกรรมของทีม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 5$) และเป็นรายบุคคลมีค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 4.38$) ตามลำดับ

ตารางที่ 20 แบบประเมินความรู้ทั้ง 8 กิจกรรมของทีม “Alien(เอเลี่ยน)”

กิจกรรมที่	คะแนนของแต่ละลำดับ				คะแนนเฉลี่ย รวมสมาชิก	คะแนนทีม
	คนที่ 9	คนที่ 10	คนที่ 11	คนที่ 12		
1	8	7	8	6	7.4	8
2	6	4	7	7	6.2	7
3	6	5	9	5	6.8	9
4	9	8	8	9	8.6	9
5	10	9	10	9	9.4	9
6	8	9	10	10	9.4	10
7	7	8	10	9	8.8	10
8	8	7	8	6	7.4	8
\bar{X}	7.75	7.13	8.75	7.63	8	8.75

จากตารางที่ 20 พบว่าคะแนนการทำแบบประเมินความรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานในแต่ละกิจกรรม เมื่อทำแบบทีมจะมีคะแนนสูงกว่าทำเป็นรายบุคคล โดยคะแนนแบบประเมินความรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานรวมทั้ง 8 กิจกรรมของทีม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 8.75$) และเป็นรายบุคคลมีค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 8$) ตามลำดับ

ตารางที่ 21 แบบประเมินความรู้ทั้ง 8 กิจกรรมของทีม “ได้ๆไม่มีปัญหา”

กิจกรรมที่	คะแนนของแต่ละลำดับ				คะแนนเฉลี่ยรวมสมาชิก	คะแนนทีม
	คนที่ 13	คนที่ 14	คนที่ 15	คนที่ 16		
1	5	7	8	8	7.2	8
2	6	7	6	6	6.4	7
3	6	6	6	6	6	6
4	8	7	8	4	7	8
5	7	7	7	7	7	7
6	9	8	10	9	9.2	10
7	7	7	7	6	6.8	7
8	5	6	8	7	6.8	8
\bar{x}	6.63	6.88	7.5	6.63	7.2	7.63

จากตารางที่ 21 พบว่าคะแนนการทำแบบประเมินความรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานในแต่ละกิจกรรม เมื่อทำแบบทีมจะมีคะแนนสูงกว่าทำเป็นรายบุคคล โดยคะแนนแบบประเมินความรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานรวมทั้ง 8 กิจกรรมของทีม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 7.63$) และเป็นรายบุคคลมีค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 7.2$) ตามลำดับ

ตารางที่ 22 การประเมินตนเองหลังการจัดกิจกรรมในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทีม 316

ด้านการเห็นคุณค่า ในตนเอง (ด้านละ 9 คะแนน)	ลำดับ				ค่าเฉลี่ย \bar{x}
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	
1. ความสำคัญ	9	9	6	6	7.5
2. ความเป็นผู้นำ	4	3	4	8	7.5
3. คุณธรรม	3	7	7	6	7.5
4. ความสามารถ	5	5	8	9	7.5
รวมคะแนน 4 ด้าน	36	36	24	24	30

จากตารางที่ 22 พบว่าผลการประเมินตนเองในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทีม 316 หลังเข้าร่วมโปรแกรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน พบว่า มีระดับคะแนนอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 30$) โดยทั้ง 4 ด้านได้แก่ ด้านความสำคัญ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรมและด้านความสามารถมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{x} = 7.5$)

ตารางที่ 23 การประเมินตนเองหลังการจัดกิจกรรมในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทีม ปลายน้ำรัก

ด้านการเห็นคุณค่า ในตนเอง (ด้านละ 9 คะแนน)	ลำดับ				ค่าเฉลี่ย \bar{x}
	คนที่ 5	คนที่ 6	คนที่ 7	คนที่ 8	
1. ความสำคัญ	8	9	3	8	7
2. ความเป็นผู้นำ	3	9	3	9	6
3. คุณธรรม	3	7	3	9	5.5
4. ความสามารถ	5	8	3	9	6.25
รวมคะแนน 4 ด้าน	19	33	12	35	24.75

จากตารางที่ 23 พบว่าผลการประเมินตนเองในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทีมปลายน้ำรักหลังเข้าร่วมโปรแกรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน พบว่า มีระดับคะแนนอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 24.75$) โดยด้านความสำคัญมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 7$) รองลงมาคือด้านความสามารถมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 6.25$) รองลงมาคือด้านความเป็นผู้นำมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 6$) และด้านคุณธรรมมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ($\bar{x} = 5.5$) ตามลำดับ

ตารางที่ 24 การประเมินตนเองหลังการจัดกิจกรรมในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทีม Alien

ด้านการเห็นคุณค่า ในตนเอง (ด้านละ 9 คะแนน)	ลำดับ				ค่าเฉลี่ย \bar{X}
	คนที่ 9	คนที่ 10	คนที่ 11	คนที่ 12	
1. ความสำคัญ	8	6	9	8	7.75
2. ความเป็นผู้นำ	9	7	9	9	8.5
3. คุณธรรม	6	7	9	9	7.75
4. ความสามารถ	8	9	7	7	7.75
รวมคะแนน	31	29	34	33	31.75
4 ด้าน					

จากตารางที่ 24 พบว่าผลการประเมินตนเองในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทีม Alien หลังเข้าร่วมโปรแกรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน พบว่า มีระดับคะแนนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 31.75$) โดยด้านความเป็นผู้นำมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 8.5$) รองลงมาคือด้านความสำคัญ ด้านคุณธรรมและด้านความสามารถมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 7.75$)

ตารางที่ 25 การประเมินตนเองหลังการจัดกิจกรรมในด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง
ของทีมเด็กๆไม่มีปัญหา

ด้านการเห็นคุณค่า ในตนเอง (ด้านละ 9 คะแนน)	ลำดับ				ค่าเฉลี่ย \bar{X}
	คนที่ 13	คนที่ 14	คนที่ 15	คนที่ 16	
1. ความสำคัญ	8	5	6	8	6.75
2. ความเป็นผู้นำ	8	8	6	7	7.25
3. คุณธรรม	8	7	6	9	7.5
4. ความสามารถ	9	8	8	9	8.5
รวมคะแนน	33	28	26	33	30
4 ด้าน					

จากตารางที่ 25 พบว่าผลการประเมินตนเองในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทีมเด็กๆไม่มีปัญหาหลังเข้าร่วมโปรแกรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน พบว่า มีระดับคะแนนอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 30$) โดยด้านความสามารถมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 8.5$) รองลงมาคือด้านคุณธรรม ($\bar{x} = 7.5$) ด้านความเป็นผู้นำ ($\bar{x} = 7.25$) และด้านความสามารถมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ($\bar{x} = 6.75$)

ตารางที่ 26 การประเมินตนเองหลังการจัดกิจกรรมในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทั้ง 4 ทีม

ด้านการเห็นคุณค่า ในตนเอง (ด้านละ 9 คะแนน)	คะแนนของแต่ละทีม				ค่าเฉลี่ย \bar{x}
	316	ปลาน้ำรัก	Alien	เด็กๆ ไม่มีปัญหา	
1. ความสำคัญ	7.5	7	7.75	6.75	7.25
2. ความเป็นผู้นำ	7.5	6	8.5	7.25	7.31
3. คุณธรรม	7.5	5.5	7.75	7.5	7.06
4. ความสามารถ	7.5	6.25	7.75	8.5	7.5
รวมคะแนน 4 ด้าน	30	24.75	31.75	30	29.12

จากตารางที่ 26 พบว่าผลการประเมินตนเองในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองทั้ง 4 ทีมหลังเข้าร่วมโปรแกรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน พบว่า มีระดับคะแนนอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 29.12$) โดยด้านความสามารถมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 7.5$) รองลงมาคือด้านความเป็นผู้นำ ($\bar{x} = 7.31$) ด้านความสำคัญ ($\bar{x} = 7.25$) และด้านคุณธรรมมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ($\bar{x} = 7.06$)

3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจในโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

ตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

ข้อความถาม	ระดับความความคิดเห็น									
	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		น้อยที่สุด	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
1.ฉันได้รับความรู้เกี่ยวกับศิลปะมากขึ้น	11	68.7	3	18.7	1	6.25	-	-	1	6.25
2.เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน	11	68.7	2	12.5	1	6.25	1	6.25	1	6.25
3.เป็นกิจกรรมที่ทำให้ฉันเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น	10	62.5	4	25	-	-	-	-	2	12.5
4.ฉันสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี	9	56.2	2	12.5	1	6.25	2	12.5	2	12.5
5.ฉันชอบกิจกรรมศิลปะนี้	11	68.7	2	12.5	-	-	2	12.5	1	6.25
6.ฉันได้ประโยชน์จากกิจกรรมนี้และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	12	75	1	6.25	1	6.25	-	-	2	12.5

จากตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจในโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ จำนวน 16 คน พบว่า มีระดับความพึงพอใจในโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองทั้ง 6 ด้าน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านที่ 6 ได้ประโยชน์จากกิจกรรมนี้ และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 75 และรองลงมา ได้แก่ ด้านที่ 1 ได้รับความรู้เกี่ยวกับศิลปะมากขึ้น ด้านที่ 2 เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน และด้านที่ 3 เป็นกิจกรรมที่ทำให้ฉันเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น มีจำนวน 11 คนเท่านั้น คิดเป็นร้อยละ 68.75

3.5 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง สามารถสรุปได้ดังนี้

กิจกรรมที่เด็กส่วนใหญ่ชอบที่สุดคือกิจกรรม ได้แก่ งานภาพตัดปะ เพราะช่วยระบายอารมณ์ ความรู้สึกผ่านผลงานได้ชัดเจนที่สุด งานปั้นเค้ก เพราะรู้สึกสนุก และได้ฝึกความสามัคคีของทีม “ชอบเค้ก ชอบการปั้น” งานออกแบบร้าน เพราะรู้สึกสนุก ทำออกมาได้ดี ได้ร่วมมือร่วมแรงกัน และได้ออกแบบร้านเป็นของตนเอง “อยากมีร้านหนังสือเป็นของตนเอง” ระหว่างที่เข้าร่วมกิจกรรม มีสิ่งที่เด็กประทับใจ คือ การที่สมาชิกซึ่งมีความคิดที่แตกต่าง แต่สามารถยอมรับซึ่งกันและกัน และทำงานร่วมกันได้จนงานสำเร็จ แต่มีสิ่งใดที่ทำให้รู้สึกไม่ชอบ อึดอัดใจบ้าง คือ เพื่อนๆ บางครั้งก็ไม่ค่อยช่วยทำงาน มีบางคนรู้สึกอึดอัดใจบ้าง ที่ถูกเพื่อนๆ และน้องๆ ว่าเวลาที่ตนเองไม่ยอมทำงาน หลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมเด็กในสถานสงเคราะห์ส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าตนสามารถทำงานร่วมกันได้ดีมากขึ้น โดยทุกคนเคารพกฎกติกา ยอมรับฟังซึ่งกันและกัน ทำให้รู้สึกมีความสุข และรู้สึกได้ใกล้ชิดกับสมาชิกในทีมมากขึ้น รู้สึกมีความมั่นใจ และรู้สึกกล้าแสดงออกมากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมเปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น และช่วยกันตัดสินใจ โดยเคารพการตัดสินใจร่วมกันของสมาชิกในทีม และทำให้เด็กในสถานสงเคราะห์ทราบว่าตนมีความสามารถด้านการวาดรูป ด้านการประดิษฐ์ และออกแบบ

3.6 ผลการวิเคราะห์แบบสัมภาษณ์ครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ หลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

จากการสัมภาษณ์ครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่อยู่ร่วมในทุกกิจกรรมมีความเห็นว่าเป็นรูปแบบกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ อายุ 11-15 ปี ควรเป็นรูปแบบที่ความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก โดยจากการสังเกตในการทำกิจกรรมนั้น ลักษณะโปรแกรมกิจกรรมศิลปะที่สร้างขึ้น สามารถส่งเสริมการเห็นคุณค่าตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ได้มากขึ้น จากการได้รับรู้ความสามารถของตนเอง อย่างเช่นกิจกรรมที่ประดิษฐ์ชุดตุ๊กตา เป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างความฝันเกี่ยวกับอาชีพของเด็กในอนาคตได้ เช่น อาชีพแพขนันตีไซเนอร์ ด้วยการประยุกต์ใช้เนื้อหาศิลปะ กับรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานมีส่วนช่วยช่วยสร้างทักษะทางสังคม และการทำงานเป็นทีม รวมถึงทักษะการสื่อสารผ่านผลงานศิลปะ เช่น จะให้สมาชิกในทีมระดมความคิดออกแบบกล่องขนมอย่างไรให้ถูกใจผู้บริโภค เป็นต้น การกำหนดเกณฑ์การวัดการเห็นคุณค่าตนเองทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ความสำคัญ ความเป็นผู้นำ ความมีคุณธรรม และมีความสามารถ ผ่านกิจกรรมทั้ง 8 กิจกรรม มีความเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโปรแกรม ทั้งยังช่วยพัฒนาในด้านสติปัญญา ความเป็นผู้นำ กล้าแสดงออกในการแสดงความคิดเห็น และออกมานำเสนอผลงาน โดยเฉพาะผลงานcollage ที่ได้กล้าแสดงออกซึ่งความรู้สึกของตนเอง ออกมาโดยใช้พื้นที่หลังเป็นสีดำทั้งหมด “เพราะเหมือนกับโลกอยู่ภายใต้ความมืดเช่นเดียวกับสีของกระดาษ ถึงแม้จะทำได้ดีเท่าไร คนภายนอกก็ยังไม่มองตนเองในแง่ที่ไม่ดี” ผลตอบรับจากเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีผลตอบรับที่ดี เพราะเด็กๆชอบ รู้สึกมีความสุขและสนุกสนานที่ได้คิด ได้ออกแบบผลงานของตนเอง เช่น ออกแบบPackaging กล่องขนม ออกแบบร้านค้า ออกแบบชุดตุ๊กตา หลังเข้าร่วมกิจกรรม เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์มีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น มีทักษะการทำงานเป็นทีมหรือ มีการเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้นและมีทักษะการทำงานเป็นทีม มีทิศทางของพฤติกรรมที่ดีขึ้น สังเกตได้ว่ากล้าแสดงออกมากขึ้น โดยกล้าแสดงความคิดเห็น และได้ตอบครูมากขึ้น อีกทั้งยังมีการทะเลาะกันน้อยลง เพราะมีการเข้าใจกัน ยอมรับซึ่งกันและกัน และมีเหตุผลมากขึ้น หากมีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ขึ้นอีก อยากให้เป็นลักษณะของศิลปะที่สามารถต่อยอดเป็นอาชีพหรือสร้างรายได้ให้กับเด็กได้ เช่น ปั้นของจิว ทำพวงกุญแจ เพนท์กระดาษ ตัดเย็บชุดตุ๊กตา

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์” ประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์
2. ศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

ประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็ก และเยาวชนที่มีอายุในช่วง 11-15 ปี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กหญิงอายุในช่วง 11-15 ปี ในบ้านอุปถัมภ์ มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก จำนวน 16 คน โดยการศึกษาครั้งนี้ใช้เวลาระหว่างเดือนมกราคมถึงเดือนมีนาคม ทำการทดลองสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1. โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งระยะการพัฒนาโปรแกรมเป็น 2 ช่วง คือ 1) การศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ 2) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยโปรแกรมประกอบด้วย แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แผนการจัดกิจกรรม แบบประเมินความรู้ แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง แบบสังเกตพฤติกรรม ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล และแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของทีม แบบประเมินตนเอง

2. แบบประเมินความพึงพอใจของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมกิจกรรม

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมกิจกรรม

4. แบบสัมภาษณ์ผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ หลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 2 ช่วงดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการนำโปรแกรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ผู้วิจัยเริ่มกิจกรรม โดยชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอนการทำกิจกรรม และให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง (Pre-test)

1.2 นำโปรแกรมกิจกรรมศิลปะไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บข้อมูลจากแบบประเมินความรู้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะในแต่ละกิจกรรม ผู้วิจัยบันทึกข้อมูลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

1.3 เมื่อครบทั้ง 8 กิจกรรม ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง หลังเรียน (Post-test) ทำแบบประเมินความพึงพอใจของเยาวชน อายุ 11-15 ปี เกี่ยวกับความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม และประเมินตนเอง

1.4 เก็บข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินความรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม แบบประเมินความพึงพอใจของเยาวชน อายุ 11-15 ปี เกี่ยวกับความพึงพอใจ และประเมินตนเอง แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

2. นำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นหลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ไปสัมภาษณ์ครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาโปรแกรมครั้งนี้ สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ โดยแบ่งเป็น 2 ตอนได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

ตอนที่ 2 ผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

โดยการสรุปผลการวิจัยเป็นดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำมาพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มีขั้นตอนในการพัฒนา ดังนี้

1. การประเมินผู้เรียน
2. การตั้งเป้าหมาย และจุดประสงค์การสอน รวมทั้งวัสดุอุปกรณ์
3. การวิเคราะห์ผลงาน
4. การเลือก และใช้กลยุทธ์ในการสอน รวมทั้งวัสดุอุปกรณ์
5. การประเมินผลโปรแกรม

โดยสามารถสรุปแนวคิดการพัฒนาได้ดังนี้

1. หลักการของโปรแกรม

โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ด้านศิลปะ และเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงานทางศิลปะด้านทัศนศิลป์ ประติมากรรม และออกแบบ บูรณาการกับกลยุทธ์ทางการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ที่เน้นการให้ผู้เรียนในทีมร่วมกันรับผิดชอบงานของทีม และงานรายบุคคล โดยใช้ปฏิสัมพันธ์จากสมาชิกภายในทีม มีการตัดสินใจร่วมกัน ผู้สอนมีการประเมิน และติดตามผลอย่างสม่ำเสมอ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

2. ลักษณะกิจกรรม

กิจกรรมควรมีความสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก เน้นความสนุกสนาน เป็นกิจกรรมที่让孩子ได้รู้จักตนเอง มีอิสระด้านความคิดและพฤติกรรม เน้นกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่ไม่มีคำตอบหรือรูปแบบตายตัว ควรให้เด็กได้มีโอกาสสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ได้ตัดสินใจ และยอมรับผลการตัดสินใจของตนเอง ให้เห็นข้อดีของตนเอง รู้จักชื่นชมตนเอง ชื่นชมผู้อื่น และให้อภัยตนเอง เมื่อเกิดข้อผิดพลาด และเรียนรู้ที่จะนำมาเป็นบทเรียนแก้ไขพัฒนาตนเอง

2. กระบวนการจัดกิจกรรม

กระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มาจากการศึกษาลักษณะกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง จากแนวคิดและกิจกรรมต่างๆของกิจกรรมที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของตนเอง กิจกรรมศิลปะบำบัด และกิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่น โดยนำมาวิเคราะห์และพัฒนาเป็นรูปกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ใน 4 ด้าน ได้แก่ ความสำคัญ ความเป็นผู้นำ คุณธรรม และความสามารถ โดยบูรณาการกับกลยุทธ์ทางการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน โดยกิจกรรมมีขั้นตอนดังนี้

1. การจัดแบ่งทีม โดยคละอายุ
2. มอบหมายให้แต่ละคนในทีมอ่านใบความรู้ เพื่อทำแบบทดสอบเป็นรายบุคคลก่อน แล้วค่อยทำแบบทดสอบอีกครั้งกับทีม โดยในระหว่างที่ทำแบบทดสอบกับทีม ให้ผู้สอนช่วยกระตุ้นในการถามถึงเหตุผลในการเลือกตอบแต่ละข้อของสมาชิก เพื่อให้สมาชิกในทีมช่วยกันแสดงความคิดเห็น
3. เริ่มปฏิบัติงานศิลปะด้วยกันกับทีมจากโจทย์ที่ได้รับ
4. ตัวแทนของทีมออกมานำเสนอแนวคิด และวิธีการทำผลงาน
5. ผู้สอนสรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรม

3. เนื้อหาการจัดการเรียนรู้

รายละเอียดของกิจกรรมทั้ง 8 กิจกรรม มีดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่ 1 รู้จักฉันสิ วัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเรียนบอกลักษณะนิสัย ค่านิยมของตนเองและเรียนรู้ลักษณะนิสัย ค่านิยมของผู้อื่น จัดการเรียนรู้โดยเรียนรู้ที่ศนธาตผ่านผลงานศิลปะของศิลปินที่มีชื่อเสียง และสร้างผลงานออกแบบตัวละครที่ประกอบด้วยจุดเด่นของสมาชิกในทีม ประโยชน์คือ ผู้เรียนได้ออกแบบและแสดงความคิดเห็น เพื่อยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

กิจกรรมที่ 2 โอริกามิสร้างสรรค์ วัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น จัดการเรียนรู้โดยการพับโอริกามิเพื่อนำมาประกอบกันเป็นชิ้นงาน ประโยชน์คือผู้เรียนเห็นความสำคัญของสมาชิก เพื่อที่จะทำชิ้นงานให้สำเร็จลงได้จะขาดใครคนใดคนหนึ่งไปไม่ได้

กิจกรรมที่ 3 ปั้นเค้ก สร้างมิตร วัตถุประสงค์เพื่อฝึกภาวะผู้นำ และการทำงานเป็นทีม จัดการเรียนรู้โดยให้สมาชิกในทีมแต่ละคนผลัดกันออกมาสอนชิ้นส่วนประกอบที่จะแต่งหน้าเค้ก แล้วค่อยนำมาประกอบเป็นเค้กของทีม ประโยชน์คือได้ฝึกภาวะผู้นำ และการทำงานเป็นทีม รวมถึงฝึกทักษะการถ่ายทอดความรู้ในการปั้น

กิจกรรมที่ 4 ปะติดคุณธรรม วัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคี จัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนแต่ละทีมสร้างภาพด้วยเทคนิคปะติด(Collage)ในกระดาษแผ่นเดียวกัน จากโจทย์ที่ได้รับที่เกี่ยวกับคุณธรรม ประโยชน์คือผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม รวมถึงทักษะการทำงานปะติด(Collage)

กิจกรรมที่ 5 สร้างสรรค์กล่องขนม วัตถุประสงค์เพื่อฝึกทักษะการสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหาจากโจทย์ที่ได้รับ จัดการเรียนรู้โดยเรียนรู้หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์และนำมาออกแบบบรรจุภัณฑ์ขนมให้มีรูปลักษณ์น่าสนใจ แปลกใหม่ ประโยชน์คือได้ฝึกทักษะการออกแบบ

กิจกรรมที่ 6 ชุดในจินตนาการ วัตถุประสงค์เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม จัดการเรียนรู้โดยเรียนรู้หลักการออกแบบแฟชั่น แล้วให้แต่ละทีมช่วยกันออกแบบชุดจากโจทย์ที่ได้รับ คือซินเดอเรลล่า ประโยชน์ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์เพื่อออกแบบชุดให้มีความเหมาะสมกับงานและผู้สวมใส่

กิจกรรมที่ 7 หน้าร้านในฝัน วัตถุประสงค์เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม จัดการเรียนรู้โดยเรียนรู้หลักการออกแบบร้าน แล้วให้ออกแบบวางผังร้านของตนเอง ประโยชน์คือได้ฝึกทักษะการออกแบบ และวางผังร้าน รวมถึงทักษะการทำงานเป็นทีม

กิจกรรมที่ 8 นิทรรศการรวมใจ วัตถุประสงค์เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม จัดการเรียนรู้โดยเรียนรู้การจัดนิทรรศการ และทำการจัดแสดงผลงานของทีมตนเอง ประโยชน์คือได้ฝึกทักษะการออกแบบ และจัดแสดงผลงาน รวมถึงทักษะการทำงานเป็นทีม

สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ประกอบด้วย ใบความรู้ทางศิลปะ และภาพตัวอย่างงานศิลปะของแต่ละกิจกรรม โดยมีวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ผู้จัดกิจกรรมเป็นผู้เตรียมให้ ในรายกิจกรรมดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 รู้จักฉันสิ - กระดาษ 80 ปอนด์, ดินสอ, สีเทียน, สีเมจิก
- กิจกรรมที่ 2 โอริกามิสร้างสรรค์ - กระดาษสี, กาว, กรรไกร
- กิจกรรมที่ 3 ปั้นเค้ก สร้างมิตร - ดินน้ำมัน, ไม้จิ้มฟัน
- กิจกรรมที่ 4 ปะติดคุณธรรม - กระดาษ 100 ปอนด์, กระดาษสี, กาว, กรรไกร, กระดาษ นิตยสาร
- กิจกรรมที่ 5 สร้างสรรค์กล่องขนม - กระดาษแข็ง, กระดาษสี, กาว, กรรไกร, สีเทียน, สีเมจิก
- กิจกรรมที่ 6 ชุดในจินตนาการ - กระดาษสี, อุปกรณ์ตกแต่ง, กาว, กรรไกร
- กิจกรรมที่ 7 หน้าร้านในฝัน - กระดาษลึง, ดินน้ำมัน, ไม้จิ้มฟัน, กระดาษสี, กาว, กรรไกร
- กิจกรรมที่ 8 นิทรรศการรวมใจ - กระดาษสี, ปากกาเคมี

4. การวัดและประเมินผล

มีการประเมินผลผู้เรียนแบบรายบุคคลและทีม จากการทำแบบทดสอบความรู้ มีการประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลและทีมในขณะที่ทำงานศิลปะ และมีการประเมินผลของโปรแกรม โดยมีเครื่องมือ ได้แก่ แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง แบบประเมินความรู้ โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน แบบสังเกตพฤติกรรมพฤติกรรมรายบุคคล แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของทีม แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรมและแบบสอบถามความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

ตอนที่ 2 ผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

จากการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ สามารถสรุปผลได้ ดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

จากการวิเคราะห์แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งหมด 16 คน กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 12 ปี และ 15 ปี มีจำนวนมากที่สุด มีจำนวน 4 คน เท่ากันตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 25 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เรียนอยู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 สถานภาพของบิดา-มารดา แยกกันอยู่มีจำนวนมากที่สุด มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 ก่อนหน้าที่มาอยู่ในสถานสงเคราะห์ อาศัยอยู่กับบิดา-มารดา มีจำนวนมากที่สุด มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 ผลการเรียน 3.50-4.00 มีจำนวนมากที่สุด มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 68.75 ศิลปะที่ชอบมากที่สุดคือ การวาด มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 68.75 ศิลปะที่ทำบ่อยที่สุดคือ การวาด มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 87.5

จากการวิเคราะห์แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ในส่วนคำถามปลายเปิด(Open ended) พบว่าจำนวนสมาชิกในครอบครัวที่มีมากที่สุด คือ มีจำนวน 3 คน วิชาที่ชอบมากที่สุด คือ ภาษาไทย รองลงมาคือ คณิตศาสตร์ และศิลปะ ส่วนวิชาอื่นๆที่ระบุมาได้แก่ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ สังคม พระพุทธศาสนา ประวัติศาสตร์ ภาษาจีน ดนตรี นาฏศิลป์ ส่วนใหญ่เวลาดีใจจะบอกเพื่อนมากที่สุด รองลงมาคือ บิดา มารดา ที่น้อยที่สุดคือพี่น้อง ส่วนใหญ่เวลาเสียใจจะเลือกปรึกษาบิดา-มารดามากที่สุด รองลงมาคือเพื่อน ที่น้อยที่สุดคือ พี่น้อง และครู

2.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

2.3 ผลการวิเคราะห์การสังเกตพฤติกรรมกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

พบว่าพฤติกรรมกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ด้านความสำคัญ มีค่าความถี่ของข้อย่อยในข้อ การเป็นที่ยอมรับมากที่สุด ด้านความเป็นผู้นำ มีค่าความถี่ของข้อย่อยในข้อ เริ่มต้นแสดงความคิดเห็น ประสานความคิดกลุ่ม ติดตามการปฏิบัติงานของสมาชิก และในข้อนำกลุ่มบรรลุเป้าหมายมากที่สุด ด้านความมีคุณธรรม มีค่าความถี่ของข้อย่อยเท่ากันทั้งหมด ด้านความสามารถ มีค่าความถี่ของข้อย่อยในข้อ นำความรู้ทางศิลปะมาประยุกต์ใช้สร้างผลงาน และมีทักษะการเล่าเรื่อง การวาดภาพและการเขียนบรรยายมากที่สุด

2.4 ผลการวิเคราะห์การสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

พบว่าพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมในภาพรวมของทั้ง 4 ทีม มีความถี่พฤติกรรมสูงที่สุดในหัวข้อการนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่น่าสนใจ และหัวข้อเมื่อเกิดข้อผิดพลาด มีการหาทางแก้ไข ปัญหา คือร้อยละ 100 เท่ากันตามลำดับ รองลงมาคือ หัวข้อมีการพูดตกลงกันว่าจะทำอะไรบ้าง หัวข้อมีการพูดตกลงกันว่าจะทำงานอย่างไร และหัวข้อมีการพูดตกลงกันว่าใครจะทำอะไร ได้ร้อยละ 96.88 เท่ากันตามลำดับ รองลงมาคือ หัวข้อทำงานตามแผนที่วางไว้ ได้ร้อยละ 93.75 และเมื่อพิจารณารายทีมจะพบว่าทีม Alien(เอเลี่ยน) มีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมสูงที่สุด คือร้อยละ 89.17 รองลงมาคือ ทีม316 (ทรี-วัน-ซิกซ์) ได้ร้อยละ 84.17 ทีมเด็กๆไม่มีปัญหา ได้ร้อยละ 80 และทีมปลาน้ำรัก ได้ร้อยละ 67.5 ตามลำดับ

2.5 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความรู้(RAT) ทั้ง 8 กิจกรรม

พบว่าในแต่ละกิจกรรม เมื่อทำแบบประเมินความรู้กับทีม จะมีคะแนนสูงกว่าเมื่อทำแบบประเมินความรู้รายบุคคล โดยทีม 316(ทรี-วัน-ซิกซ์) ทำคะแนนของทีม ได้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 7.88$) รายบุคคลได้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 5.53$) ทีมปลาน้ำรัก ทำคะแนนของทีม ได้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 5$) รายบุคคลได้ค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 4.38$) ทีม Alien(เอเลี่ยน) ทำคะแนนของทีม ได้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 8.75$) รายบุคคลได้ค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 8$) และทีมเด็กๆไม่มีปัญหา ทำคะแนนของทีม ได้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 7.63$) รายบุคคลได้ค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 7.2$)

2.6 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินตนเองในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับกิจกรรม

พบว่า การประเมินตนเองในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของทั้ง 4 ทีม หลังจากเข้าร่วมโปรแกรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน ได้คะแนนอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 29.12$) โดยด้านความสามารถ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 7.5$) รองลงมาคือด้านความเป็นผู้นำ ($\bar{x} = 7.31$) ด้านความสำคัญ ($\bar{x} = 7.25$) และด้านคุณธรรมมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ($\bar{x} = 7.06$)

2.7 แบบสอบถามความพึงพอใจในโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

พบว่า ด้านที่มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด โดยคือ ได้ประโยชน์จากกิจกรรมนี้และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 75 รองลงมาได้แก่ ได้รับความรู้เกี่ยวกับศิลปะมากขึ้น เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน และเป็นกิจกรรมที่ทำให้ฉันเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น มีจำนวน 11 คน เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 68.75 ตามลำดับ

2.8 ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรม

พบว่ากิจกรรมที่ชื่นชอบที่สุดได้แก่ *ปะติดคุณธรรม* รองลงมาคือ *ปั้นเค้ก สร้างมิตร* และกิจกรรม *หน้าร้านในฝัน* เด็กรู้สึกสนุก และทำออกมาได้ดี ได้ร่วมมือร่วมแรงกัน ระหว่างที่เข้าร่วมกิจกรรมนั้นสิ่งที่ประทับใจ คือการที่สมาชิกซึ่งมีความคิดที่แตกต่าง สามารถยอมรับซึ่งกันและกัน และทำงานร่วมกันได้จนงานสำเร็จ แต่สิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่ชอบ อึดอัดใจอยู่บ้าง คือบางครั้งเพื่อนๆก็ไม่ค่อยช่วยทำงาน และมีบางคนรู้สึกอึดอัดใจเช่นกัน เวลาที่ตนเองไม่อยากทำงาน เพราะถูกสมาชิกในทีมตำหนิที่ไม่ช่วยงาน หลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถทำงานร่วมกันได้ดีมากขึ้น ยอมรับฟังซึ่งกันและกัน และเคารพกฎกติกาของทีม รู้สึกมีความสุข และได้ใกล้ชิดกับสมาชิกในทีมมากขึ้น ส่วนใหญ่มีความมั่นใจ และรู้สึกกล้าแสดงออกมากขึ้น ได้แสดงความคิดเห็น และช่วยกันตัดสินใจ และทำให้รู้ว่ามีความสามารถของตนเอง

2.9 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

พบว่ารูปแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมและกับความสนใจของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ อายุ 11-15 ปี กิจกรรมศิลปะทำให้เด็กรู้สึกผ่อนคลาย และจากการได้รับรู้ความสามารถของตนเอง เช่นในกิจกรรมชุดในจินตนาการ ทำให้ช่วยสร้างความฝันให้เด็กได้ เช่น อาชีพแพชั่นดีไซ

เนอร์ ในด้านการประยุกต์ใช้เนื้อหาศิลปะ กับรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน มีความเหมาะสมดี เพราะช่วยสร้างทักษะทางสังคมและการทำงานเป็นทีม รวมถึงทักษะการสื่อสารผ่านผลงานศิลปะ เช่น จะให้สมาชิกในทีมระดมความคิดออกแบบกล่องขนมอย่างไรให้ถูกใจผู้บริโภค

การกำหนดเกณฑ์การวัดการเห็นคุณค่าตนเองทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ความสำคัญ ความเป็นผู้นำ ความมีคุณธรรม และมีความสามารถ ผ่านกิจกรรมทั้ง 8 กิจกรรม มีความเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ทั้งยังช่วยพัฒนาในด้านสติปัญญา ความเป็นผู้นำ กล้าแสดงออกในการแสดงความคิดเห็น และออกมานำเสนอผลงาน ในส่วนของผลตอบรับจากเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมกิจกรรม มีผลตอบรับที่ดี เพราะเด็กๆชอบ รู้สึกมีความสุขและสนุกสนานที่ได้คิด ได้ออกแบบผลงานของตนเอง เช่น ผลงาน*สร้างสรรค์กล่องขนม (Packaging)* ผลงาน*หน้าร้านในฝัน* และผลงาน*ชุดในจินตนาการ* หลังเข้าร่วมกิจกรรม เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มีพฤติกรรมที่แสดงถึงการเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้นและมีทักษะการทำงานเป็นทีม สังเกตได้ว่ากล้าแสดงความคิดเห็นและโต้ตอบกับครูมากขึ้น อีกทั้งยังมีการทะเลาะกันน้อยลง เพราะมีความเข้าใจกันยอมรับซึ่งกันและกันและมีเหตุผลมากขึ้น หากมีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ขึ้นอีก อยากให้เป็นลักษณะของศิลปะที่สามารถต่อยอดเป็นอาชีพ หรือสร้างรายได้ให้กับเด็กได้ เช่น ปั้นของจิ๋ว ทำพวงกุญแจ เพนท์กระเป่า ตัดเย็บชุดตุ๊กตา เพราะเด็กนอกจากจะภูมิใจกับผลงานของตนเองแล้ว ยังรู้สึกภูมิใจที่สามารถหารายได้พึ่งพาตนเองได้อีกด้วย

อภิปรายผล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการอภิปรายออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

แนวคิดทีมเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานมีหลักการจัดการกระบวนการเรียนรู้สามขั้นตอน ได้แก่ การเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน การทดสอบความพร้อม และการประยุกต์ใช้ความรู้ (team based learning Collaborative, 2013) โดยมีหลักการ 4 ประการ ได้แก่ 1) มีวิธีจัดแบ่งและบริหารจัดการทีม แต่ละทีมมีสมาชิกที่หลากหลายเท่าเทียมกัน ควรมีประมาณ 5-7 คน ต้องทำงานร่วมกันเป็นระยะเวลาเพียงพอเพื่อให้ทีมมีโอกาสพัฒนาเป็นทีมที่ดี 2) ผู้เรียนทุกคนต้องรับผิดชอบทั้งงานที่เป็นของรายบุคคลและงานของทีม สำหรับการเตรียมตนเองของผู้เรียน จะใช้วิธีทดสอบที่เรียกว่า Readiness Assessment Test (RAT) โดยผู้เรียนทุกคนจะต้องศึกษาทำความเข้าใจในเนื้อหาของหัวข้อสำคัญต่างๆที่ผู้สอนกำหนดก่อนเข้าชั้นเรียน และทำแบบทดสอบซึ่งเป็นแบบปรนัย หลังจากผู้เรียนส่งกระดาษคำตอบแล้ว ผู้เรียนจะทำแบบทดสอบเดียวกันนี้ซ้ำอีกครั้งหนึ่งกับทีม ซึ่งเป็นโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงความเข้าใจ ความคิดเห็น และอภิปรายร่วมกัน 3) งานที่มอบหมายต้องสร้างการเรียนรู้และพัฒนาความเป็นทีม เป็นงานที่ต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์จากสมาชิกภายในทีม มีการตัดสินใจร่วมกัน สามารถรายงานผลงานได้ไม่ซับซ้อน 4) ผู้เรียนต้องได้รับการติดตาม การประเมินจากผู้สอนอย่างสม่ำเสมอและรวดเร็ว สามารถประเมิน ได้ 2 ลักษณะ คือการประเมินผลทดสอบความพร้อม หรือ RAT และการประเมินงานประยุกต์ใช้เนื้อหาความรู้ เพื่อติดตามผลการเรียนรู้ และการพัฒนาความเป็นทีม Michealson (2007)

การกำหนดเนื้อหาการจัดการเรียนรู้

หลังจากที่กำหนดวัตถุประสงค์ของการศึกษาแล้ว ในลำดับต่อไปคือ การเลือกเนื้อหาการเรียนรู้ที่สามารถนำกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานไปบูรณาการประยุกต์ใช้กับกิจกรรมกรรมศิลปะได้ โดยมีเกณฑ์ในการเลือกเนื้อหา ดังนี้ เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัยและคำนึงถึง

พัฒนาการวัยเด็กและวัยรุ่น และเนื้อหาที่มีความหลากหลายที่ช่วยให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน ได้แสดงความสามารถ

จากการทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะพบว่า เนื้อหาการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย เป็นศิลปะด้านทัศนศิลป์ ประติมากรรม และออกแบบ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความสนใจของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ เพราะช่วยส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่มีความสามารถทางศิลปะแตกต่างกัน ได้พบรูปแบบงานศิลปะที่ตนถนัดและสามารถสร้างผลงานออกมาได้ดี สอดคล้องกับ Liebmann (2004) ที่กล่าวไว้ว่าวัยรุ่นต้องการโอกาสในการแสดงความคิดของตนเอง เช่น กิจกรรมออกแบบสถานที่ เป็นกิจกรรมออกแบบสถานที่ต่างๆตามอุดมคติของตน เช่น ร้านกาแฟ ร้านอาหาร กิจกรรมวาดภาพตามหัวข้อ เป็นกิจกรรมมีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ส่วนตัว ซึ่งผลงานดังกล่าวทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง รวมทั้งช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองทั้ง 4 ด้าน คือ ความสำคัญ ความเป็นผู้นำ คุณธรรม และความสามารถ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมด้วย

ดังนั้นรูปแบบของเนื้อหาการเรียนรู้ศิลปะด้านทัศนศิลป์ ประติมากรรม และออกแบบ จึงมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความสนใจของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง และทักษะการทำงานเป็นทีมควบคู่กันไป

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มาจากการศึกษาลักษณะกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง กิจกรรมศิลปะบำบัด และกิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่น สามารถสรุปรูปแบบกิจกรรมได้ดังนี้

กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ควรเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความไว้วางใจ การแสดงออกถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้น ให้ผลสะท้อนกลับทางบวก ให้เด็กได้เผชิญกับปัญหา การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ (Lawrence,1988) ซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน โดยมีขั้นการวิเคราะห์คำตอบจากโจทย์ที่เป็นการอ่านแล้วเลือกตอบแบบปรนัยที่ต้องอาศัยการตัดสินใจของทีม และขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อสร้างงานของทีม (Michealson,2007) สำหรับการใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์นั้น ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา(2550) ได้กล่าวว่าใช้สื่อที่มีโครงสร้าง เช่น ดินสอสี สีเทียน ใช้สำหรับการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้จัดกิจกรรมกับผู้ทำกิจกรรมใช้แทนการสื่อสารด้วยถ้อยคำ และใช้สื่อที่ยืดหยุ่นได้ เช่น ดินน้ำมัน สีน้ำ ใช้ลดความตึงเครียดผ่อนคลายอารมณ์และ

ระบาย ความรู้สึกนึกคิดออกมาอย่างอิสระ สังเกตได้ว่าเด็กชอบและมีความสุขที่ได้ทำงานที่ใช้ดินน้ำมันในกิจกรรม “ปั้นเค้กสร้างมิตร” และ “หน้าร้านในฝัน” เพราะใช้ดินน้ำมันเป็นหลักในการสร้างงาน และลักษณะกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับวัยรุ่น ควรเป็นรูปแบบที่เกี่ยวกับละคร บทบาทสมมติ ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของวัยรุ่น และเป็นการหารูปแบบในการแสดงออกของวัยรุ่น และควรเน้นงานที่เป็นการออกแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา (Liebmann,2004)

จากการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะ พบว่ากิจกรรมศิลปะมีความเหมาะสมกับช่วงวัยและความสนใจของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับ เกษร ธิตะจารี(2543) ที่กล่าวไว้ว่าการกำหนดกิจกรรมศิลปะจะต้องสอดคล้องกับวุฒิภาวะและความสนใจของผู้เรียน โดยกิจกรรมที่ผู้เรียนชอบมากที่สุด จะเป็นลักษณะของงานศิลปะที่ให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมและบทบาทในงานชิ้นนั้นอย่างชัดเจน เช่น กิจกรรม “สร้างสรรค์กล่องขนม” ที่ให้สร้างแนวคิดหลักแบรนด์ขนมของทีม แล้วแบ่งหน้าที่กันไปออกแบบบรรจุภัณฑ์ขนมของตนเองตามรสชาติที่เลือก โดยจะต้องเป็นขนมที่อยู่ภายใต้แนวคิดหลักและแบรนด์ของทีม จากนั้นค่อยมารวมกับทีมในภายหลัง ซึ่งเด็กมีความรู้สึกภาคภูมิใจที่สามารถสร้างงานได้ด้วยฝีมือและทักษะของตนเอง ในขณะเดียวกันก็รู้สึกได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของทีมด้วย

ศิลปะสามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ทั้ง ร่างกาย สติปัญญาได้ โดยเฉพาะพัฒนาการด้านสังคม เพราะศิลปะช่วยตอบสนองความต้องการที่จะแสดงออกและสร้างสรรค์ ช่วยพัฒนาทางด้านบุคลิกภาพให้เป็นบุคคลที่มีความมั่นใจ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่จะเผชิญกับปัญหาต่างๆ รู้จักแก้ปัญหา ฟังพาดตนเอง ได้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น นำไปสู่พฤติกรรมเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน มีทักษะทางสังคม และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี ศิลปะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ เพราะช่วยให้มีความมั่นใจในตนเอง เนื่องจากเด็กได้รับอิสระในด้านการแสดงออกทางอารมณ์ ทำให้รู้สึกมั่นคงปลอดภัยและมีความรู้สึกมั่นใจ ทำให้เป็นบุคคลที่มีความยืดหยุ่น และเป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตสมบูรณ์ (วิรุณ ตั้งเจริญ,2539) นอกจากนี้ Rubin(2005) กล่าวถึงคุณค่าของศิลปะไว้ว่า กิจกรรมศิลปะ ช่วยให้เด็กมีความตระหนักรู้ในตนเอง ได้สำรวจและแสดงออกถึงตัวตนของตนเองผ่านงานศิลปะ ดังนั้นรูปแบบกิจกรรมศิลปะจึงควรเป็นรูปแบบกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนได้มีพื้นที่หรือส่วนในงานที่ยังคงความเป็นอัตลักษณ์หรือความเป็นตัวตนของตนเองอยู่ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ Erickson (1959) ที่กล่าวไว้ว่า ช่วงอายุ 12-20ปี อยู่ในขั้นการมีเอกลักษณ์ของตนเอง รู้ว่าตนเองเป็นใครมีความสามารถและความถนัดด้านใด

การวัดและประเมินผล

เป็นการประเมินผลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ว่ามีการเปลี่ยนแปลงของระดับการเห็นคุณค่าในตนเองหรือพฤติกรรมที่บ่งชี้ที่แสดงถึงการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นหรือไม่อย่างไร โดยในขั้นตอนการวัดและประเมินผล มีดังนี้ กำหนดกลุ่มเป้าหมาย กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม สร้างเครื่องมือเพื่อสังเกตพฤติกรรม การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

จากการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะ พบว่าเครื่องมือที่สร้างขึ้นนั้นจะมีการประเมินความรู้(RAT) และการทำงานเป็นทีมโดยประเมินจากการมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่ม สอดคล้องกับ วิทยุ และอรัญ มุลคำ (2545) ที่กล่าวถึงการประเมินผลว่าเป็นการประเมินผู้เรียนว่าบรรลุผลตามวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใด โดยจะประเมินทางด้านเนื้อหาวิชาและด้านกลุ่มสัมพันธ์ ได้แก่ ประเมินด้านมนุษยสัมพันธ์ และผลสัมฤทธิ์ของกลุ่ม นอกจากนี้การวัดและประเมินผลมี 2 ลักษณะ คือทั้งรายบุคคลและทีม โดยให้เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะเป็นผู้ประเมินตนเอง แสดงความคิดเห็นต่อการทำกิจกรรมของตนเอง โดยในการประเมินทีมเป็นแบบบันทึกประสิทธิภาพการทำงานของทีม รวมถึงเปิดโอกาสให้เพื่อนๆช่วยประเมินผลงานของแต่ละทีม ว่าผลงานชิ้นใดมีความสมบูรณ์ จัดองค์ประกอบได้น่าสนใจ และมีผู้สอนเป็นผู้ประเมินจากการสังเกตและจดบันทึกพฤติกรรม ทำให้ทราบถึงความคิดและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์เด่นชัดมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทิตานา แคมมณี (2545) ที่กล่าวถึงการใช้แบบบันทึกและประเมินทักษะการทำงานกลุ่มไว้ว่า ทำได้โดยจดบันทึกพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของสมาชิกกลุ่มตามสถานการณ์ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบก่อนบันทึกควรให้หมายเลขสมาชิกกลุ่มทุกคนไว้และใส่หมายเลขสมาชิกกลุ่มที่แสดงพฤติกรรมที่จดบันทึก

ดังนั้นรูปแบบการวัดและประเมินผลโดยภาพรวมมีความเหมาะสมดี แต่จะมีการพัฒนาเฉพาะในส่วนเครื่องมือแบบประเมินความรู้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานให้เป็นลักษณะโจทย์ของงานออกแบบที่สามารถช่วยอภิปรายและสะท้อนความคิดในทีม เพื่อนำไปต่อยอดในขั้นตอนการสร้างงานศิลปะต่อไปมากยิ่งขึ้น

จากรูปแบบของโปรแกรมสามารถอภิปรายผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 2 ผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า ในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

สามารถอภิปรายผลในประเด็นได้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ พบว่าทุกทีมมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองเพิ่มสูงขึ้นทั้งหมด โดยทีม Alien มีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองสูงที่สุด เนื่องจากมีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสูงที่สุด และมีคะแนนการทำงานเป็นทีมสูงที่สุดด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการผลวิจัยของ David, Roger and Babara (1993) ที่พบว่า กลุ่มที่มีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันสูง จะมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นด้วยเช่นกัน แต่ที่ผลประเมินตนเองของทีมส่วนใหญ่มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองไม่ค่อยสูงมากนัก เนื่องจากบางส่วนเป็นเป็นการวัดในเรื่องเกี่ยวกับครอบครัว และโรงเรียน ซึ่งทางโปรแกรมของผู้จัด ไม่สามารถปรับในเรื่องดังกล่าวได้ เพราะเป็นพื้นฐานและสภาพแวดล้อมของเด็กแต่ละคนที่อยู่นอกเหนือการจัดโปรแกรม ในส่วนของโปรแกรมจะเน้นปรับในด้านความสัมพันธ์ การทำงานร่วมกัน เพื่อเสริมความมั่นใจ ได้รับการยอมรับ ทำให้มีมุมมองด้านความสัมพันธ์ ต่อสังคมที่ดีขึ้น จึงทำให้มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองเพิ่มขึ้น

ผลการวิเคราะห์การสังเกตพฤติกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ พบว่า ด้านความสามารถ มีความถี่ของพฤติกรรม แสดงให้เห็นมากที่สุด รองลงมาคือด้านความสำคัญ ด้านคุณธรรม และด้านความเป็นผู้นำ ตามลำดับ ซึ่งกิจกรรมศิลปะดังกล่าวเน้นส่งเสริมให้เด็กมีอิสระในการคิด แต่ยังคงอยู่กรอบการทำงานของทีม มีการช่วยเหลือกัน เด็กจึงรู้สึกที่ไม่ถูกทอดทิ้ง และสามารถทำงานจนสำเร็จลุล่วงได้ จึงรับรู้ด้านความสามารถของตนเองได้เป็นอย่างดี และในมุมมองของทีมผู้วิจัยเองก็สังเกตได้จากผลงานในแต่ละกิจกรรม ว่าเด็ก ๆ มีการทำงานออกมาได้ดี ถึงแม้บางครั้งจะไม่ได้อยู่ในอารมณ์ที่พร้อมทำกิจกรรม แต่เมื่อทำกิจกรรมไปสักพัก ก็เริ่มมีสมาธิ และสมาชิกบางคนก็หันกลับมาช่วยเหลือทีมจนงานสำเร็จ

ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความรู้(RAT)ทั้ง 8 กิจกรรม พบว่าในแต่ละกิจกรรม เมื่อทำแบบประเมินความรู้กับทีม จะมีคะแนนสูงกว่าเมื่อทำแบบประเมินความรู้รายบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sawal and Irshad (2012) ได้ทำการเปรียบเทียบการเรียนรู้แบบเดี่ยว และแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมและการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษา พบว่าผู้เรียนที่ได้รับการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีการพัฒนาทักษะทางสังคม การเห็นคุณค่าในตนเองได้มีประสิทธิภาพที่สุด

ผลการวิเคราะห์แบบประเมินตนเองในด้านการเห็นคุณค่าในตนเองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับกิจกรรม พบว่า ด้านความสามารถ มีความถี่ของพฤติกรรม แสดงให้เห็นมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านความเป็นผู้นำ ด้านความสำคัญ และ ด้านคุณธรรม ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าเด็กรู้สึกมีความมั่นใจ เนื่องจากได้เป็นผู้นำของทีม ในขณะที่ด้านคุณธรรมประเมินตนเองให้น้อย เพราะค่อนข้างเป็นการทำตามกฎกติกาของทีม ซึ่งสอดคล้องกับ Kohlberg (1984) อยู่ในช่วงคาบเกี่ยวระหว่างพัฒนาการทางจริยธรรมขั้นที่ 3 ทำตามทีผู้อื่นเห็นชอบ (10-13 ปี) คือ การตัดสินใจหรือทำสิ่งต่างๆ คล้อยตามการชักจูงของผู้อื่นโดยเฉพาะเพื่อน และขั้นที่ 4 ทำตามหน้าที่ทางสังคม (13-16 ปี) คือ การตัดสินใจ หรือทำสิ่งต่างๆตามสิ่งที่สังคมคาดหวังให้ตนปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ต่างๆ เนื่องจากตนเป็นหน่วยหนึ่งในสังคม

ดังนั้นเด็กจึงรู้สึกว่าการทำความดีของตนนั้น เนื่องจากเป็นกฎที่ต้องปฏิบัติตามในทีม อาจจะไม่ได้มาจากการอาสาช่วยเหลือ หรือเสียสละด้วยตนเอง

จากการอภิปรายผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ สามารถสรุปผลการอภิปรายได้ว่า โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเป็นโปรแกรมหนึ่งที่เน้นการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ต้องดำเนินอย่างมีกระบวนการเป็นขั้นตอนซึ่งจะมีการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคลก่อน โดยการทำแบบทดสอบรายบุคคล เพื่อประเมินตนเอง จากนั้นจึงให้เด็กทำแบบทดสอบอีกครั้งกับทีม ในขั้นตอนนี้จะส่งเสริมให้สมาชิกในทีมได้อภิปราย แสดงความคิดเห็นร่วมกัน แล้วจึงนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการทำโครงการของทีม กระบวนการดังกล่าว ทำให้ได้ฝึกการทำงานร่วมกัน และเกิดการยอมรับความคิดเห็นจากสมาชิกในทีม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ Thoits (1994) ที่ได้เสนอแนวคิดในการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยการสนับสนุนทางสังคม เนื่องจากพฤติกรรมของบุคคลตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรืออิทธิพลทางสังคม ซึ่งเป็นตัวกำหนดขอบข่ายของการเห็นคุณค่าในตัวเองของแต่ละคน

การทำงานเป็นทีมที่มีความสัมพันธ์กับการเห็นคุณค่าในตนเอง จากการทดลองโปรแกรมครั้งนี้พบว่าทีมที่สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือทีมที่มีคะแนนการเห็นคุณค่าในเองสูงเช่นกัน เพราะความสัมพันธ์ทางสังคม มีผลต่ออารมณ์และจิตใจ นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานนั้นมีหลักการและขั้นตอนที่ชัดเจน ตั้งแต่การแบ่งกลุ่ม การมอบหมายงาน และการประเมินผลโดยเฉพาะในเรื่องของความรู้ จึงสามารถที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในโปรแกรมศิลปะในครั้งนี้ได้ ซึ่งกระบวนการกลุ่มในลักษณะนี้ช่วยให้เพิ่มประสิทธิภาพทั้งเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ทั้ง

รายบุคคล และรายกลุ่มให้มีการทำงานร่วมกับสมาชิกของทีม ทำให้เกิดการยอมรับความคิดและการกระทำโดยไม่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เมื่อเด็กปฏิบัติตามโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานแล้วจะเกิดข้อค้นพบความรู้ด้วยตนเองทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในตนเองและคิดว่าตนเองมีความสำคัญต่อกลุ่ม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ball and Kilroy (2014) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบทีมเป็นฐานสำหรับนักประวัติศาสตร์ศิลป์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการใช้การเรียนรู้แบบทีมเป็นฐาน ในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ มีวิธีการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนศึกษาประเด็นหรือบทความที่ครูจัดหาให้ ผู้เรียนทำการวิเคราะห์สรุปข้อมูลลงในตารางหรือทำแบบทดสอบ นำเสนอผลงานของทีม ประเมินและให้ข้อเสนอแนะทีมอื่น อภิปรายและสรุปร่วมกัน จุดเด่นของการเรียนรู้ครั้งนี้คือ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น นักเรียนได้ฝึกการคิด วิเคราะห์และการให้เหตุผล นักเรียนได้ฝึกกระบวนการศึกษาทางประวัติศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนให้ความสนใจบทเรียนมากขึ้นและมีผลตอบรับ หลังจบบทเรียน เกิดคำถามจากนักเรียนสืบเนื่องจากบทเรียน และเกิดการอภิปรายผลระหว่างทีม ผลจากการวิจัยในครั้งนี้ พบว่าโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน มีการเรียนรู้ทั้งรายบุคคลและเป็นทีม ซึ่งทำในรูปแบบของสมาชิกของทีม ทำให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

- 1.1 ควรมีการศึกษานำร่องประมาณ 2-3 ครั้ง ก่อน
- 1.2 จากการจัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองด้านคุณธรรมน้อยกว่าด้านอื่น ดังนั้นจึงควรสอดแทรกด้านคุณธรรมในทุกกิจกรรม
- 1.3 ก่อนการทำกิจกรรม ผู้วิจัยควรทำความเข้าใจกับเด็กก่อน
- 1.4 ผู้วิจัยควรสอบถามเจ้าหน้าที่หรือครูผู้ดูแลว่ามีเด็กคนใดที่ปัญหาในการอ่านบ้าง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรมีการทำวิจัยโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองกับเด็กกลุ่มอื่น เช่น เด็กและเยาวชนในสถานพินิจ
- 2.2 ควรมีการเปรียบเทียบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

รายการอ้างอิง

- Allport, G. W. (1955). *Becoming: Basic considerations for a psychology of personality* [Press release]
- Balan, P., Clark, M., & Resstall, G. (2015). Preparing student for Flipped or Team-Based Learning methods. *Education + Training, 57*(6), 639-657.
- Ball, J., & Kilroy, L. G. (2014). Team based learning for Art Historians. Retrieved from arthistoryteachingresource.org/2014/team-based-learning-for-art-hitrians
- Boone, E. J. (1992). *Developing Programs in Adult Education*. Prospect Heights: Waveland Press.
- Boyle, P. G. (1981). *Planning better programs*: McGraw-Hill Ryerson, Limited.
- Carnes, J. J. (1979). Toward a cognitive theory of art therapy. *Elsevier, 6*(2), 69-75.
- Chia, W. T. (2015). The Effect of online co-regulated learning in the implementation of team-based learning on improving student's involvement. Retrieved from www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07294360.2015.1024631# Vi_0tM85_rc
- Coholic, D., Lougheed, S., & Lebreton, J. (2009). The Helpfulness of Holistic Arts-Based Group Work with Children Living in Foster Care. *Social Work with Group, 32*(1-2), 29-46.
- Collaborative, T. B. l. (2013). TBL. Retrieved from <http://www.teambasedlearning.org/recent-papers>
- Coopersmith, S. (1967). *The antecedents of self-esteem*. San Francisco: W. H. Freeman and Company.
- Coopersmith, S. (1981). *The Antecedents of Self-esteem*. Palo Alto: Consulting Psychologist.
- Cutright, T. J., Evans, E & Brantner, J.S. (2013). Building an Undergraduate STEM Team Using Team-Based Learning Leading to the Production of a Story Board *Journal of Science Education and Technology, 23*(3), 344-354.
- David, W. J., Roger, T. J., & Babara, T. (1993). Impact of Cooperative and Individualistic Learning on High-Ability Students' Achievement, Self-Esteem, and Social Acceptance. *The Journal os Social Psychology, 133*(6), 839-844.

- Golden, B. J., & Lesh, K. (1977). *Building self-esteem : strategies for success in school and beyond* Scottsdale, Arizona: Gorsuch Scarisbrick.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., Smith, K. A. (1991). *Active Learning: Cooperation in the College Classroom*. MN: Interaction Book Company.
- Kohlberg, L. (1987). Stage Based Moral Development. Retrieved from <https://www.moraledk12.org/lawrence-kohlberg>
- Lawrence, D. (2006). *Enhancing self-esteem in the classroom*: Pine Forge Press.
- Liebmann, M. (2004). *Art Therapy for Groups : A handbook of theme a exercises*. New York: Bruner-Routledge.
- Lowenfeld, V. B., & Brittain, W. L. (1975). *Creative and Mental growth*. New York Macmillan.
- Michaelsen, L. K. (1988). Three Keys to Using Learning Groups Effectively. *Teaching Excellence: Toward the Best in the Academy*, 9, 1997-1998.
- Michealsen, L. K. (2007). Getting Started With Team Based Learning. Retrieved from www.med.uluc.edu/FacultyDev/Classroom/InteractiveMethods/Michealsen.pdf.
- Parker, N. R. (2007). *A team-based learning model to improve sight-singing in the choral music classroom*. University of Minnesota. University of Minnesota,
- Piaget, J. (1965). Moral development and Moral Education. Retrieved from <https://www.moraledk12.org/jean-piaget>
- Ponteri, A. K. (2001). The effect of group A Therapy on depressed Mother and Their Children. . *Journal of the American Art therapy Association*, 18(3), 148-157.
- Rubin, J. A. (2005). *Child art therapy*. New Jersey: Wiley.
- Sawal, S., & Irshad, H. (2012). Comparison between Individual and Collaborative Competent 21st Century Administrators. *Journal of Affairs Education*, 21(21), 143-164.
- Strader-Garcia, S. S. (2012). *The impact of an expressive arts group therapy process on anxiety and self-esteem for highly sensitive adolescents*: Institute of Transpersonal Psychology.
- Sweet, M. (2010). Discussion posting subject: Definition. Retrieved from <http://list.olt.ubc.ca/cgi-bin/wa?A0=TEAMLEARNING-L>

- Tedesco, L. M. (1999). *The Effects of Cooperative Learning on Self-Esteem*. (Master's Thesis), Dominican College of San Rafael,
- Thoits, P. A. (1982). Stressors and Problem-Solving : The Individual As Psychological Activist. *Journal of health and behavior*, 35(2), 143-160.
- University, N. D. S. (2016). Designing Educational Programs and Materials. Retrieved from <https://www.ag.ndsu.edu/orientation/pded>
- Zhikun, F., Jiavuan & Liang (2012). Distinction between Team-Based Self esteem and Company-Based Self esteem in the construction Industry. *Journal of Construction Engineering & Management*, 138(10), 1212-1219.
- เกษร ธิตะจारी. (2543). กิจกรรมศิลปะสำหรับครู. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เครเมอร์, อ. (1971). ศิลปะเพื่อการบำบัด *Art as therapy* (เลิศศิริร์ บวรกิตติ, Trans.). กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯ เวชสาร.
- เพ็ญพิไล ฤทธาคณานนท์. (2550). พัฒนาการมนุษย์. กรุงเทพฯ: ธรรมดาเพลส.
- โตมร ทองศรี และ คณະ. (2553). การเรียนแบบเป็นทีม. *พุทธชินราชวารสาร*, 27(1), 92- 105. .
- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2560). สถิติข้อมูลและสถานการณ์ด้านเด็กและเยาวชน ประจำปี 2560. Retrieved from www.dcy.go.th/w3c/senate
- กลุ่มปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2543). การจัดการศึกษาทางเลือก โดยศูนย์การเรียนรู้ในสถานสงเคราะห์ และในสถานพินิจ และคุ้มครองเด็กและเยาวชน. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- กองสวัสดิการเด็กและครอบครัว. (2558). สวัสดิการสำหรับเด็กและเยาวชน. Retrieved from <http://dcy.go.th/webnew/network>.
- คณะกรรมการธิการการพัฒนาสังคมและกิจการเด็กเยาวชนสตรีผู้สูงอายุคนพิการและผู้ด้อยโอกาส. (2556). ปัญหาเด็กและเยาวชน. Retrieved from www.senate.go.th
- คานธีชา บุญยาว. (2554). การออกแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้สูงอายุในแต่ละช่วงวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา. (2550). ศิลปะบำบัด ศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- ทิวา ณ นคร. (2555). เด็กน้อยโตเข้าหาแสง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สวนเงินมีมา.
- ทิตนา แซมมณี. (2545). กลุ่มสัมพันธ์ เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: นิซชินแอดเวอร์ไทซ์ ังกรู๊ฟ.
- ทิตนา แซมมณี. (2551). รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธันวาท พรหมสุข. (2552). ผลการจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสีโดยใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาช่างศิลป์ ของเยาวชนในศูนย์ฝึกอบรมเด็ก และเยาวชน เขต 2 จังหวัดราชบุรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

- นันทภา ชมพูบุตร. (2549). การพัฒนาโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กชายในสถานสงเคราะห์เด็กชายบ้านปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- บุญเลี้ยง ทูมทอง. (2550). แนวทางการพัฒนาการสอนกระบวนการคิด. มหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ประเสริฐ ศิลรัตน์. (2542). สุนทรียะทางทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ประภากร โล่ห์ทองคำ. (2522). กลุ่ม : การสอนกลุ่มสัมพันธ์ในโรงเรียน. นคาราชสีมา: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูนครราชสีมา.
- ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา. (2523). ศิลปะกับชีวิตประจำวันของเด็ก. In ว. วิทยาเขตเพาะช่าง (Ed.), สัจจิบุตร การแสดงศิลปะเด็กแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 1 (Vol. 1, pp. 37-38): กรุงเทพฯ.
- พงษ์สามารถ, ช. (2526). ศิลปะสำหรับครูมัธยม. กรุงเทพฯ: เจริญวิทย์การพิมพ์.
- พัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, ก. (2556). สิทธิประโยชน์สำหรับเด็กและเยาวชน. Retrieved from https://www.m-society.go.th/more_news.php?cid=46
- พัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, ก. ส. ก. (2559). สถานการณ์ทางสังคม 10 เรื่อง 10 เรื่องที่รุนแรง ประจำปี 2558 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. Retrieved from <https://www.m-society.go.th>.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2557). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภาวดี กำภู ณ อยุธยา. (2550). ผลของโปรแกรมศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กอายุ 9-11 ปี. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- มหาตไทย, ก. ก. (2007). สถิติประชากร. Retrieved from https://dopa.go.th/main/web_index
- วรพล มหาแก้ว. (2552). ผลของการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบทีมที่มีผลต่อความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียน. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- วัลลภ ตังคณานูรักษ์. (2535). เด็กเร่ร่อนในสังคมไทย ศูนย์ข้อมูลและการวิจัยเพื่อเด็ก มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก, กรุงเทพฯ.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2543). วิสัยทัศน์การศึกษา: นนทบุรี.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2532). ทัศนศิลป์ศึกษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ต้นอ้อ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2532). ศิลปกรรม รวมบทวิจารณ์และทรรศนะทางศิลปะ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ต้นอ้อ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). ศิลปศึกษา. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัยเล่ม 2 วัยรุ่นถึงวัยสูงอายุ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริสิน พุ่งสกุล. (2556). การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ที่มีการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สุชา จันทน์เอม. (2540). จิตวิทยาพัฒนาการ: ไทยวัฒนาพานิช.

- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2556). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). 19 วิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- อภันตรี ศรีปานเงิน. (2551). ผลของโปรแกรมการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบทีมที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- อมรรัตน์ ศุภมาศ. (2546). ปัจจัยที่สัมพันธ์กับความคิดฆ่าตัวตายของนักเรียนวัยรุ่นที่ไม่มีประวัติการฆ่าตัวตาย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- อรทัย ชวนนิยมตระกูล. (2557). การศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กป่วยเรื้อรังที่เป็นผู้ป่วยใน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- อิสมาแอ สมายล์. (2552). ผลการสอนศิลปะแบบพุทธวัฒนธรรมที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.





ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1. โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน ประกอบด้วย
 - 1.1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป
 - 1.2 แผนการจัดกิจกรรม
 - 1.3 ใบความรู้
 - 1.4 แบบประเมินความรู้ (RAT)
 - 1.5 ใบงาน
 - 1.6 แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง
 - 1.7 แบบสังเกตพฤติกรรม
 - 1.8 แบบประเมินตนเอง
2. แบบประเมินความพึงพอใจในโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์
3. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์
4. แบบสัมภาษณ์ครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ หลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

คำอธิบาย เครื่องมือที่ใช้ในการจัดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์

โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ มีลักษณะสำคัญโดยสรุปได้ดังนี้ มีเนื้อหาของความรู้ และทักษะการปฏิบัติงานทางศิลปะ บูรณาการกับกลยุทธ์ทางการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ที่เน้นการให้ผู้เรียนในทีมร่วมกันรับผิดชอบงานของทีม และงานรายบุคคล โดยใช้ปฏิสัมพันธ์จากสมาชิกภายในทีม มีการตัดสินใจร่วมกัน ผู้สอนมีการประเมิน และติดตามผลอย่างสม่ำเสมอ



แผนการจัดกิจกรรมของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชน ในสถานสงเคราะห์

กิจกรรมที่ 1				
การเห็นคุณค่าในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
มีความสำคัญ - เป็นที่ยอมรับของเพื่อน - ได้รับการเอาใจใส่จากเพื่อน - มีความรักและสามัคคีในทีม	รู้จักฉันสี	- เรียนรู้ทัศนธาตุผ่านผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียง - เรียนรู้ลักษณะนิสัย ค่านิยมของตนเองและผู้อื่น	1. ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ทัศนธาตุ ผ่านเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียง 2. ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัยรายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. สมาชิกช่วยกันออกแบบตัวละครตามจินตนาการ ที่มีส่วนประกอบของจุดเด่น หรือเอกลักษณ์สมาชิกรวมอยู่ในตัวละครหนึ่งตัว โดยใช้ทัศนธาตุที่ได้อ่านรู้ วาดลงบนกระดาษขนาดใหญ่ 4. ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน	- แบบทดสอบความรู้ - แบบสังเกตพฤติกรรม
กิจกรรมที่ 2				
การเห็นคุณค่าในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
มีความสำคัญ - เป็นที่ยอมรับของเพื่อน - ได้รับการเอาใจใส่จากเพื่อน - มีความรักและสามัคคีในทีม	โอริกามิรวมใจ	- เรียนรู้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ - เรียนรู้ที่จะยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น	1. ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ผ่านเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพ 2. ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัยรายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. สมาชิกกันพับโอริกามิดอกไม้แล้วนำมาจัดแจกัน 4. ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน	- แบบทดสอบความรู้ - แบบสังเกตพฤติกรรม
กิจกรรมที่ 3				
การเห็นคุณค่าในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
มีความเป็นผู้มีน้ำ - ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น - เริ่มต้นแสดงความคิดเห็นให้กลุ่ม ช่วยประสานความคิดของกลุ่ม - ติดตามการปฏิบัติงานของสมาชิกและนำกลุ่มให้สามารถทำงานบรรลุเป้าหมาย	เค้สร้างมิตร	- เรียนรู้ทักษะการปั้นดินน้ำมัน - เรียนรู้การจัดการ - ฝึกภาวะผู้นำและเรียนรู้การทำงานเป็นทีม	1. ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ทักษะ และเทคนิคการปั้น ผ่านเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพงานปั้น 2. ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัยรายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. (ปั้นดินน้ำมัน)- ผลัดกันเป็นผู้นำออกมาสอนเพื่อนให้ปั้นส่วนประกอบที่จะแต่งหน้าเค้ก แล้วค่อยเอามาประกอบกัน 4. ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน	- แบบทดสอบความรู้ - แบบสังเกตพฤติกรรม

กิจกรรมที่ 4				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
มีคุณธรรม - มีความรับผิดชอบ - เคารพกฎ-กติกาในการอยู่ร่วมกัน - มีความเสียสละเพื่อส่วนรวม	ปะติด คุณธรรม	-เรียนรู้ขั้นตอนการทำcollage -เคารพกติกาของกลุ่ม	1.ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ทักษะ การทำ collage ผ่านเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพขั้นตอนนั้น 2.ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัยรายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. สมาชิกแต่ละคนสร้างภาพด้วยเทคนิค collage ในกระดาษแผ่นเดียวกัน ที่เกี่ยวกับการทำความดีของตนเอง พร้อมเขียนบรรยาย 4. ตัวแทนของทีมออกมานำเสนอผลงาน	-แบบทดสอบความรู้ -แบบสังเกตพฤติกรรม
กิจกรรมที่ 5				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
มีความสามารถ - นำความรู้ทางศิลปะมาประยุกต์ใช้สร้างผลงาน - มีทักษะการเล่าเรื่อง, การวาดภาพและการเขียนบรรยาย - มีทักษะการแก้ปัญหาจากโจทย์งานที่ได้รับ	สร้างสรรค์ กล่องขนม	- เรียนรู้การออกแบบบรรจุภัณฑ์ - ฝึกทักษะการสื่อสาร - ฝึกทักษะการแก้ปัญหา	1.ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้การออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผ่านเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพตัวอย่างบรรจุภัณฑ์ 2.ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัยรายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. ให้ผู้เรียนช่วยกันออกแบบบรรจุภัณฑ์ขนมจากโจทย์ที่ได้รับ ให้มีรูปลักษณ์น่าสนใจแปลกใหม่ และหยิบทานได้สะดวก 4. ตัวแทนของทีมออกมานำเสนอผลงาน	-แบบทดสอบความรู้ -แบบสังเกตพฤติกรรม
กิจกรรมที่ 6				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
ครอบคลุมทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านมีความสำคัญ ด้านมีความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านมีความสามารถ	ชุด โน้ตดนตรี	-เรียนรู้หลักการเลือกเสื้อผ้าและหลักการออกแบบเสื้อผ้า -เรียนรู้การทำงานเป็นทีม - ฝึกทักษะการสื่อสาร - ฝึกทักษะการแก้ปัญหา	1.ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้เรียนรู้หลักการหลักการเลือกเสื้อผ้าและหลักการออกแบบเสื้อผ้า ที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพแฟชั่น 2.ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัยรายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. ให้สมาชิกช่วยกันออกแบบชุดตุ๊กตาเพื่อใส่ไปงานเลี้ยง 4. ตัวแทนของทีมออกมานำเสนอผลงาน โดยใช้จินตนาการออกมาเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ต่อจากนั้น	-แบบทดสอบความรู้ -แบบสังเกตพฤติกรรม

กิจกรรมที่ 7				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
ครอบคลุมทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านมี ความสำคัญ ด้านมี ความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านมี ความสามารถ	หน้าร้าน ในฝัน	-เรียนรู้หลักการ จัดตกแต่งร้าน -เรียนรู้การทำงาน เป็นทีม -ฝึกทักษะการ สื่อสาร -ฝึกทักษะการ แก้ปัญหา	1. ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ทักษะ การเล่าเรื่อง ผ่านเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ 2. ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัย รายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. สมาชิกผลัดกันออกไปเลือกหยิบภาพ เฟอร์นิเจอร์การตกแต่ง ให้ตรงตามโจทย์ที่ ได้รับ เช่น ออกแบบร้านอาหาร ร้านกาแฟ แล้ววาดออกมาเป็นบรรยากาศร้าน 4. ตัวแทนของทีมออกมานำเสนอผลงาน	-แบบทดสอบความรู้ -แบบสังเกตพฤติกรรม
กิจกรรมที่ 8				
การเห็นคุณค่า ในตนเองด้าน	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม (เดี่ยว และทีม)	การประเมินผล
ครอบคลุมทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านมี ความสำคัญ ด้านมี ความเป็นผู้นำ ด้านคุณธรรม และด้านมี ความสามารถ	นิทรรศการ รวมใจ	-เรียนรู้หลักการ จัดนิทรรศการ -เรียนรู้การทำงาน เป็นทีม -ฝึกทักษะการ สื่อสาร -ฝึกทักษะการ แก้ปัญหา	1. ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้การจัดนิทรรศการ จากเอกสารที่ครูเตรียมให้ เช่น ใบความรู้ / ภาพตัวอย่างนิทรรศการ 2. ทำแบบทดสอบความรู้แบบปรนัย รายบุคคล แล้วทำกับทีม 3. ผู้เรียนแต่ละทีม ปรึกษา และวางแผน งานนิทรรศการ 4. ตัวแทนของทีมออกมานำเสนอผลงาน	-แบบทดสอบความรู้ -แบบสังเกตพฤติกรรม

แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 1

“รู้จักฉันสิ”

โดย นางสาวณิชาบูล ลำพูน

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

เรียนรู้ เรื่องทัศนธาตุ ได้แก่ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง แสงเงา ในการถ่ายทอดความรู้สึก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้ทัศนธาตุ ผ่านผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียง
2. เพื่อให้ผู้เรียน บอกลักษณะนิสัย ค่านิยมของตนเอง และเรียนรู้ลักษณะนิสัย ค่านิยมของผู้อื่น
3. เพื่อให้ผู้เรียน ได้ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกภายใน ผ่านผลงานศิลปะ
4. เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ มาประยุกต์ใช้ในการวาดภาพ และสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนแนะนำตนเอง กล่าวทักทายผู้เรียน
2. ทำความรู้จักผู้เรียน และเริ่มกิจกรรมเกม เพื่อละลายพฤติกรรม
3. ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง
4. ผู้สอนเปิดผลงานศิลปะ ของศิลปินที่มีชื่อเสียง ให้ผู้เรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่า รู้สึกอย่างไรกับผลงาน
5. ให้ผู้เรียนอ่าน ใบความรู้ ทัศนธาตุ (15 นาที)

ขั้นกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 ทีม ทีมละ 5 คน และตั้งชื่อทีม
2. ให้ผู้เรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบ (RAT) เป็นรายบุคคล ซึ่งเนื้อหามาจากใบความรู้ ทัศนธาตุ
3. สมาชิกในทีมทุกคน ร่วมกันอภิปรายเหตุผลในแต่ละข้อคำถามจากแบบทดสอบ (RAT) โดยที่แต่ละคนไม่รู้คำตอบที่ถูกต้องว่าคืออะไร
4. ผู้เรียนในทีมช่วยกันทำแบบทดสอบ (RAT) ด้วยกัน โดยภายในทีมต้องแสดงความคิดเห็น และให้เหตุผลในการเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
5. ผู้สอนให้ผู้เรียน ที่เป็นตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำตอบที่เลือกในแต่ละข้อ
6. ผู้สอนเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง

7. ผู้สอนเริ่มกิจกรรม “เพิ่มเพื่อน” ให้สมาชิกช่วยกันออกแบบตัวละครตามจินตนาการ ที่มี ส่วนประกอบของจุดเด่น หรือเอกลักษณ์สมาชิกรวมอยู่ในตัวละครหนึ่งตัว โดยใช้ทัศนธาตุที่ได้เรียนรู้ วาดลงบนกระดาษขนาดใหญ่ โดยใช้อุปกรณ์กระดาษสี สีเมจิก สีชอล์ค ที่ให้แต่ละทีม

ขั้นสรุป

1. ให้ผู้เรียนแต่ละคน นำเสนอผลงานของตนเอง การใช้ทัศนธาตุ พร้อมกับบอกลักษณะนิสัย และค่านิยมของตนเอง เองให้ผู้อื่นได้รู้จักกันมากขึ้น
2. ผู้สอนให้ตัวแทนแต่ละทีม อภิปรายถึง การเลือกใช้ทัศนธาตุของเพื่อนๆ ในผลงานศิลปะ ว่ามีการใช้ทัศนธาตุอะไรบ้าง ให้ความรู้สึกแบบใด
3. ผู้สอนสอนสรุปความรู้ เรื่อง ทัศนธาตุ การให้ทำแบบทดสอบ โดยการร่วมกัน อภิปราย เพื่อยอมรับฟังเหตุผลของผู้อื่น และยอมรับฟังความคิดเห็นของทีมอื่นด้วย

เวลาที่ใช้

2 ชั่วโมง

วัสดุอุปกรณ์

- กระดาษสี
- สีเมจิก/สีชอล์ค/สีไม้

การวัดผล

1. การมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกภายในทีม และต่างทีมโดยใช้แบบสังเกต
2. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น

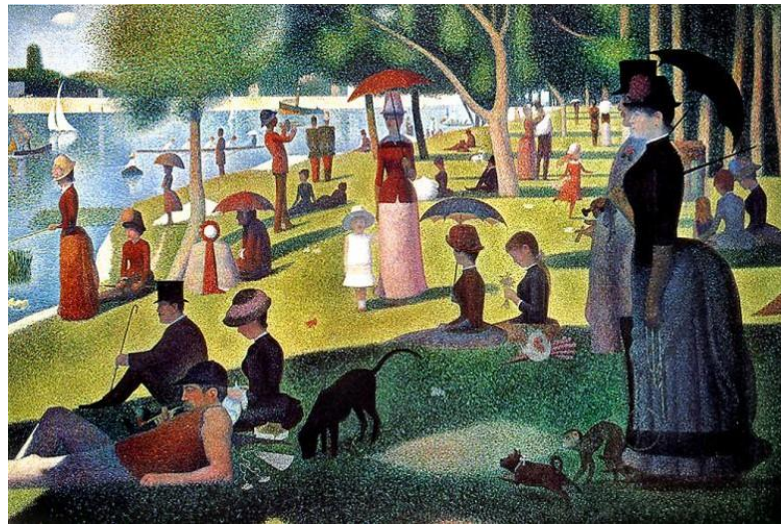
การประเมินผล

1. จากแบบประเมินความรู้ (RAT) โดยจากการทำเป็นทีม
2. จากแบบสังเกตพฤติกรรม

แหล่งการเรียนรู้

- ภาพผลงานศิลปะ
- ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง ทัศนธาตุ

ภาพสื่อการสอน



ใบความรู้ เรื่องทัศนธาตุ

ทัศนธาตุประกอบด้วย

1. จุด (Dot) หมายถึง รอย ปรากฏที่พื้นผิว ที่เกิดจากการจิ้ม กด กระทบ ด้วยวัสดุปลายแหลม เช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน จุด เป็นต้นกำเนิดของทัศนธาตุอื่นๆ เมื่อนำจุดมาวางเรียงต่อกันจะเกิดเป็นเส้น และหากวางจุดให้เหมาะสม จะเกิดเป็นรูปร่าง รูปทรง และลักษณะผิวได้



3. รูปร่างและรูปทรง (Shape and form)

รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ คน สัตว์ และพืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้าง และความยาว

รูปร่าง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1) **รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape)** หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช เป็นต้น



2) **รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape)** หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมีโครงสร้างแน่นอน เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น



3) **รูปร่างอิสระ (Free Shape)** หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรี ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน

2. เส้น (Line) เป็นสิ่งที่มีผลต่อการรับรู้ ให้ความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจของมนุษย์

เส้น (Line) หมายถึง สิ่งที่เกิดจากการขีด เขียน ลาก ให้เกิดเป็นริ้วรอย หรือการนำจุดหลายๆ จุดมาเรียงต่อกันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง

————— เส้นนอน ให้ความรู้สึกสงบราบเรียบ

| เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรงสง่า

↘ เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกแปรปรวน ไม่มั่นคง

⤵ เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพ

○ อ่อนโยน สบาย นุ่มนวล เย้ายวน



เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกค่อยๆ คลี่คลาย เคลื่อนไหว



เส้นซิกแซกหรือเส้นฟัน

ปลา ให้ความรู้สึกสับสนวุ่นวาย ตื่นเต้น

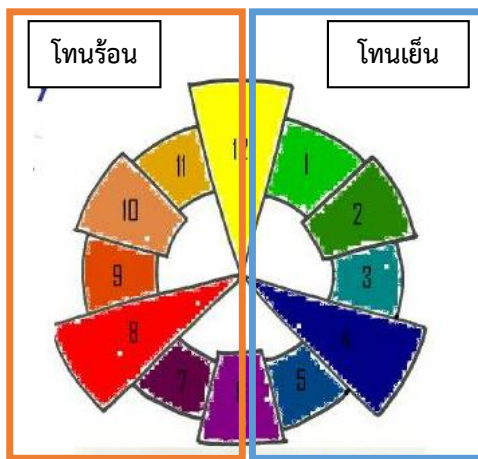
----- เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่

รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างของวัตถุที่ปรากฏลักษณะ 3 มิติ มีทั้งส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนา หรือลึก คือ ให้ความรู้สึกเป็นแท่ง มีเนื้อที่ภายใน ปริมาตร และมีน้ำหนัก

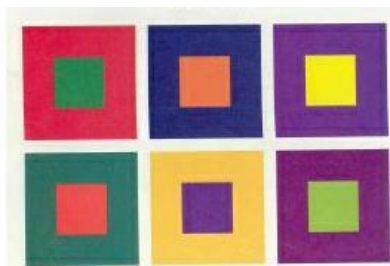
4. สี (Colour) หมายถึง สีที่ปรากฏอยู่ทั่วไปรอบๆ ตัวเรา ทั้งสีที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ และที่มนุษย์สร้างขึ้น สีทำให้เกิดความรู้สึกได้มากมาย เช่น **สีโทนร้อน** ให้ความรู้สึกอบอุ่น

สีโทนเย็น ให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบาย

สีที่อยู่ได้ทั้งสองโทน คือ สีเหลือง และสีม่วง



สีตรงข้าม (Contrast) หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงจรสีธรรมชาติ เช่น สีแดงกับสีเขียว สีน้ำเงินกับสีส้ม สีม่วงกับสีเหลือง



สีเอกรงค์ (Monochrome) หมายถึง สีที่แสดงอิทธิพลเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว หรือใช้เพียงสีเดียวในการเขียนภาพ โดยให้ค่าของสีอ่อน กลาง แก่

5. **น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value)** หมายถึง ค่าความเข้ม ความอ่อนของสีต่างๆ และแสงเงาตามที่ประสาทตารับรู้ เมื่อเทียบกับน้ำหนักของสีขาว-ดำ ความอ่อนแก่ของแสงเงาทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกลและสัมพันธ์กับเรื่องสีโดยตรง

6. **ลักษณะพื้นผิว (Texture)**

หมายถึง ส่วนที่เป็นพื้นผิวของวัตถุที่มีลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น เรียบ ขรุขระ หยาบ มัน นุ่ม ฯลฯ ซึ่งเราสามารถมองเห็นและสัมผัสได้ การนำพื้นผิวมาใช้ในงานศิลปะ จะช่วยให้เกิดความเด่นในส่วนที่สำคัญ และยังทำให้เกิดความงามสมบูรณ์ พื้นผิวมี 2 ประเภท คือ

1) **พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ** หรือกายสัมผัส เป็นลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริงๆ ของผิวหน้าของวัสดุนั้นๆ ซึ่งสามารถสัมผัสได้จากงานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม และสิ่งประดิษฐ์อื่น ๆ

2) **พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา** เกิดจากการมองเห็น ซึ่งไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิว วัสดุนั้นๆ เช่น การวาดภาพก้อนหินบนกระดาษ จะให้ความรู้สึกเป็นก้อนหินแต่เมื่อสัมผัสเป็นกระดาษ หรือใช้กระดาษพิมพ์ลายไม้หรือลายหินอ่อน เพื่อปะ ทับ บนผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น ลักษณะเช่นนี้ถือว่าการสร้างพื้นผิวลงตาให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้น

7. **บริเวณว่าง (Space)** หมายถึง บริเวณที่เป็นความว่าง ไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือเนื้อหาในการจัดองค์ประกอบ ถ้าปล่อยให้พื้นที่ว่างมากและให้มีรูปทรงน้อย การจัดนั้นจะให้ความรู้สึกอ้างว้าง โดดเดี่ยว

แบบประเมินความรู้ เรื่องทัศนธาตุ กิจกรรมที่ 1
--

1. เส้นเกิดจากสิ่งใด

ก. การลากเส้น	ข. การนำจุดหลาย ๆ จุดมาเรียงต่อกันไปทิศทางหนึ่ง
ค. การจุดใกล้ๆกัน	ง. ข้อ ก. แล ข. ถูกต้อง
2. เส้นที่ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ คือ

ก. เส้นนอน	ข. เส้นตั้ง
ค. เส้นโค้ง	ง. เส้นเฉียง
3. เส้นใดที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว

ก. เส้นคลื่น	ข. เส้นโค้งก้นหอย
ค. เส้นซิกแซก	ง. ถูกทุกข้อ
4. เมื่อเราอยากวาดภาพที่ให้ความรู้สึกสดใส ควรใช้สีอะไร

ก. สีม่วง	ข. สีเหลือง
ค. สีเขียว	ง. ข้อ ข. และ ค. ถูกต้อง
5. สีใดเป็นได้ทั้งสองโทน

ก. สีม่วง	ข. สีเหลือง
ค. สีขาว	ง. ข้อ ก. และ ข. ถูกต้อง
6. เมื่อใช้สีดำเพียงสีเขียวเขียนภาพ โดยใช้ค่าน้ำหนักแตกต่างกัน เป็นการใช้สีแบบใด

ก. ขาวดำ	ข. สีเอกรงค์
ค. สีมืด	ง. ไม่มีข้อใดถูก
7. โครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏแก่สายตาในลักษณะ มีทั้งส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนา หรือ ลึก เรียกว่า

ก. รูปร่าง	ข. รูปทรง
ค. รูปร่างรูปทรง	ง. ไม่มีข้อใดถูก
8. สัมวาดรูปโต๊ะเรียน ถือเป็นารวาดจากรูปร่างแบบใด

ก. รูปร่างตามธรรมชาติ	ข. รูปร่างเรขาคณิต
ค. รูปร่างอิสระ	ง. ไม่มีข้อใดถูก
9. ข้อใด เป็นพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยตา

ก. การวาดภาพแผ่นไม้ลงบนกระดาษ	ข. ใช้กระดาษพิมพ์ลายหินอ่อน ปะหรือทับ บนผิวหน้าวัตถุ
ค. ข้อ ก. และ ข. ถูกต้อง	ง. ไม่มีข้อใดถูก
10. บริเวณที่ไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือเนื้อหาในการจัดองค์ประกอบของภาพ เรียกว่า

ก. รูปร่าง	ข. พื้นผิว
ค. บริเวณว่าง	ง. ไม่มีข้อใดถูก

ใบงาน กิจกรรมที่ 1

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เรียนแต่ละทีมวางแผนการทำงาน โดยเริ่มจากวางแนวคิดหลักของแต่ละคนในทีม ที่มี การรวมกันของเอกลักษณ์ หรือสิ่งที่ชอบของสมาชิกในทีม มีเวลาทำงานทั้งหมด 2 ชม.
2. ทำการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบการวาดภาพในแต่ละส่วนของตัวละคร
3. เริ่มการระบายสีตกแต่ง โดยคำนึงถึงหลักทัศนธาตุ
4. คัดเลือกตัวแทนออกมานำเสนอผลงาน ในประเด็นด้านแนวคิดของผลงาน ขั้นตอนการ ทำ และอุปสรรคในการทำงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 2

เรื่อง “โอริกามิสร้างสรรค์”

โดย นางสาวณิชาบูล ลำพูน

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

เรียนรู้เรื่องการจัดองค์ประกอบศิลป์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์
2. เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้ที่จะยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น
3. เพื่อให้ผู้เรียน ได้ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกภายใน ผ่านผลงานศิลปะ
4. เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน
2. เริ่มกิจกรรมเกม เพื่อละลายพฤติกรรม
3. ผู้สอนเปิดผลงานโอริกามิ ให้ผู้เรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่าเห็นการจัดวางเป็นรูปร่าง รูปทรงอะไรบ้าง
4. ให้ผู้เรียนอ่านใบความรู้ หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ (15 นาที)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ขั้นกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 ทีม ทีมละ 5 คน และตั้งชื่อทีม
2. ให้ผู้เรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบ (RAT) เป็นรายบุคคล ซึ่งเนื้อหามาจากใบความรู้ หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์
3. สมาชิกในทีมทุกคน ร่วมกันอภิปรายเหตุผลในแต่ละข้อคำถามจากแบบทดสอบ (RAT) โดยที่แต่ละคนไม่รู้คำตอบที่ถูกต้องว่าคืออะไร
4. ผู้เรียนในทีมช่วยกันทำแบบทดสอบ (RAT) ด้วยกัน โดยภายในทีมต้องแสดงความคิดเห็น และให้เหตุผลในการเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
5. ผู้สอนให้ผู้เรียน ที่เป็นตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำตอบที่เลือกในแต่ละข้อ
6. ผู้สอนเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง

7. ผู้สอนเริ่มกิจกรรม “โอริกามิ สร้างสรรค์” โดยสอนการพับโอริกามิ และให้สมาชิกแต่ละทีมกลุ่มช่วยกันพับโอริกามิเป็นดอกไม้ คนละ 1 ชิ้น โดยใช้อุปกรณ์ กระดาษสี สีเมจิก ตกแต่ง แล้วจัดวางองค์ประกอบในแจกัน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนให้ตัวแทนแต่ละทีม อภิปรายถึง การเลือกใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ของเพื่อนๆ ในผลงานศิลปะ ว่ามีการจัดองค์ประกอบศิลป์อย่างไร มีจุดเด่นอะไรบ้าง ให้ความรู้สึกแบบใด
2. ผู้สอนสอนสรุปความรู้ เรื่อง หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยการร่วมกัน อภิปราย เพื่อยอมรับฟังเหตุผลของผู้อื่น และยอมรับฟังความคิดเห็นของทีมอื่นด้วย

เวลาที่ใช้

2 ชั่วโมง

วัสดุอุปกรณ์

- กระดาษสี
- สีเมจิก/ดินสอสีไม้

การวัดผล

1. การมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกภายในทีม และต่างทีมโดยใช้แบบสังเกต
2. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น

การประเมินผล

1. จากแบบประเมินความรู้ (RAT) โดยจากการทำเป็นทีม
2. จากแบบสังเกตพฤติกรรม

แหล่งการเรียนรู้

- ภาพผลงานโอริกามิ
- ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์



ใบความรู้ เรื่องหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

การจัดองค์ประกอบของศิลปะ มี 5 ประการ คือ

1. ความสมดุล หรือ ดุลยภาพ หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ที่มีความกลมกลืน พอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง

1.1 ดุลยภาพแบบสมมาตร (*Symmetry Balance*) หรือ ความสมดุลแบบทั้งสองฝั่งซ้ายขวาเหมือนกัน เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติ พบได้ในลวดลายตกแต่งในงานสถาปัตยกรรมบางที่ต้องการเน้นความมั่นคงจริง ๆ

1.2 ดุลยภาพแบบอสมมาตร (*Asymmetry Balance*) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน เกิดจากการใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน ทำให้เกิดการสมดุลด้วยน้ำหนัก หรือทางความรู้สึก

4. การเน้น หมายถึง ส่วนที่ถูกเน้น ให้เห็นมีความเด่นชัด น่าสนใจมากขึ้น สามารถทำการเน้นจุดสนใจได้ 3 วิธี คือ

4.1 การเน้นด้วยการใช้อ้องค์ประกอบที่ตัดกัน (*Emphasis by Contrast*) จุดสนใจเกิดจากการเน้น สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงาน

4.2 การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (*Emphasis by Isolation*) จุดสนใจเกิดจากการแยกออกไปจากส่วนอื่นๆ ของภาพหรือกลุ่ม

4.3 การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (*Emphasis by Placement*) จุดสนใจเกิดจาก องค์ประกอบอื่นๆ มีการชี้นำมายังจุดใดจุดหนึ่ง

2. จังหวะลีลา หมายถึง การซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่มีระเบียบ การซ้ำกันรูปแบบหนึ่งเรียกว่า แม่ลาย เมื่อนำแม่ลายมาจัดวางซ้ำๆ จะทำให้เกิดจังหวะ และหากจัดจังหวะให้แตกต่างกันออกไป ด้วยการเว้นช่วงหรือสลับช่วง ก็จะเกิดลวดลายที่แตกต่างได้อย่างมากมาย

3. สัดส่วน หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกันที่มีความเหมาะสมพิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

3.1 สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน จากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่ง สัดส่วนตามธรรมชาติ มีความงามที่เหมาะสมมากที่สุด เช่น “สัดส่วนทอง” GOLD section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า “ส่วนเล็กมีความสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า และส่วนที่ใหญ่กว่ามีความสัมพันธ์กับส่วนรวม” ทำให้สิ่งที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กันลงตัว

3.2 สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหาเรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วย เน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนาอารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ

5. เอกภาพ หมายถึง ความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่แตกแยกกันขององค์ประกอบศิลป์ในด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหา

6. ความสัมพันธ์ที่เหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่ต่างกัันเรียกว่าอะไร

- ก. ความกลมกลืน ข. ความสมดุล
ค. สัดส่วน ง. เอกภาพ

7. สัดส่วนทอง คืออะไร

- ก. สัดส่วนของทอง ข. การสร้างรูปทรงของทอง
ค. กฎของสัดส่วนทอง ง. กฎในการสร้างรูปทรงของกรีก

8. จากภาพนี้ เป็นการเน้นแบบใด



- ก. การเน้นด้วยองค์ประกอบที่ตัดกัน ข. การเน้นด้วยการอยู่โดดเดี่ยว
ค. การเน้นด้วยการจัดตำแหน่ง ง. การเน้นด้วยสี

9. จากภาพนี้ เป็นการเน้นแบบใด



- ก. การเน้นด้วยองค์ประกอบที่ตัดกัน ข. การเน้นด้วยการอยู่โดดเดี่ยว
ค. การเน้นด้วยการจัดตำแหน่ง ง. การเน้นด้วยสี

10. ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวขององค์ประกอบในด้านรูปลักษณ์ และเนื้อหา เรียกว่าอะไร

- ก. ความกลมกลืน ข. ความสมดุล
ค. สัดส่วน ง. เอกภาพ

ใบงาน กิจกรรมที่ 2

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เรียนศึกษาขั้นตอนการพับโอริกามาจากภาพขั้นตอน แล้ววางแผนการทำงาน โดยให้สมาชิกแต่ละทีมกลุ่มช่วยกันพับโอริกามีเป็นดอกไม้ คนละ 1 ชิ้น โดยใช้อุปกรณ์ กระดาษสี สีเมจิกตกแต่ง มีเวลาทำงานทั้งหมด 2 ชม.
2. นำมาจัดลงแจกัน โดยคำนึงถึงหลักการจัดองค์ประกอบให้เกิดความสวยงาม
3. คัดเลือกตัวแทนออกมานำเสนอผลงาน ในประเด็นด้านแนวคิดของผลงาน ขั้นตอนการทำ และอุปสรรคในการทำงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 3

เรื่อง ปั่นเค้กสร้างมิตร

โดย นางสาวณิชชาบูล ลำพูน

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

เรียนรู้เรื่องประติมากรรม และทักษะการปั้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้เรื่องประติมากรรม และทักษะการปั้น
2. เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้การจัดการ ฝึกภาวะผู้นำ และเรียนรู้การทำงานเป็นทีม
3. เพื่อให้ผู้เรียน ได้ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกภายใน ผ่านผลงานศิลปะ
4. เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน
2. ผู้สอนเปิดภาพผลงานประติมากรรม ให้ผู้เรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่ามีการจัดวางเป็นรูปร่าง รูปทรงสีสันทัน และลวดลายอย่างไรบ้าง
3. ให้ผู้เรียนอ่านใบความรู้ เทคนิคการปั้น (15 นาที)

ขั้นกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 ทีม ทีมละ 5 คน และตั้งชื่อทีม
2. ให้ผู้เรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบ (RAT) เป็นรายบุคคล ซึ่งเนื้อหามาจากใบความรู้เรื่องประติมากรรมและเทคนิคการปั้น
3. สมาชิกในทีมทุกคน ร่วมกันอภิปรายเหตุผลในแต่ละข้อคำถามจากแบบทดสอบ (RAT) โดยที่แต่ละคนไม่รู้คำตอบที่ถูกต้องว่าคืออะไร
4. ผู้เรียนในทีมช่วยกันทำแบบทดสอบ (RAT) ด้วยกัน โดยภายในทีมต้องแสดงความคิดเห็นและให้เหตุผลในการเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
5. ผู้สอนให้ผู้เรียน ที่เป็นตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำตอบที่เลือกในแต่ละข้อ
6. ผู้สอนเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง
7. ผู้สอนเริ่มกิจกรรม “ปั้นเค้ก สร้างมิตร” ให้สมาชิกในแต่ละทีมเรียนรู้วิธีการปั้นดินน้ำมัน เพื่อเป็นชิ้นส่วนของเค้ก จากแผ่นภาพขั้นตอนการสอนปั้น แล้วผลัดกันมานำสอนเพื่อนๆ ใน

ทีมให้ปั้นจนครบชิ้นส่วนและประกอบรวมกันเป็นเค้ก ให้มีการจัดวางองค์ประกอบที่สวยงาม และสร้างสรรค์

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนให้ตัวแทนแต่ละทีม อภิปรายถึง เทคนิคที่ใช้ในผลงานปั้น และการจัดวางองค์ประกอบในผลงานของเพื่อนๆว่าใช้เทคนิคการปั้นแบบใด มีการจัดองค์ประกอบศิลป์อย่างไร มีจุดเด่นอะไรบ้าง
2. ผู้สอนสรุปความรู้ เรื่อง ประติมากรรม และเทคนิคการปั้น โดยการร่วมกัน อภิปราย เพื่อยอมรับฟังเหตุผลของผู้อื่น และยอมรับฟังความคิดเห็นของทีมอื่นด้วย

เวลาที่ใช้

2 ชั่วโมง

วัสดุอุปกรณ์

- ดินน้ำมัน
- ไม้ปั้น
- ตั๊กดพิมพ์

การวัดผล

1. การมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกภายในทีม และต่างทีมโดยใช้แบบสังเกต
2. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น

การประเมินผล

1. จากแบบประเมินความรู้ (RAT) โดยจากการทำเป็นทีม
2. จากแบบสังเกตพฤติกรรม

แหล่งการเรียนรู้

- ภาพผลงานประติมากรรม
- ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง ประติมากรรม



ใบความรู้ เรื่องประติมากรรม

การสร้างงานประติมากรรมตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน สามารถจำแนกออกเป็นประเภทต่างๆ ตามลักษณะของผลงานที่ปรากฏ ประติมากรรมสามารถทำได้จาก ปูน หิน ไม้ หรือวัสดุทุกชนิดได้ และไม่จำกัดวิธีในการสร้างสรรค์ เพราะคำนึงถึงลักษณะของประติมากรรมเท่านั้น สามารถจำแนกประเภทของประติมากรรมได้ ดังนี้



1. ประติมากรรมลอยตัว

เป็นประติมากรรมที่ปั้น หล่อ หรือแกะสลักขึ้นเป็นรูปร่างลอยตัวมองได้รอบด้าน ไม่มีพื้นหลัง ได้แก่ ภาชนะต่าง ๆ รูปเคารพต่าง ๆ พระพุทธรูป เทวรูป รูปตามคตินิยม รูป



2. ประติมากรรมประเภทยานูนสูง

เป็นประติมากรรมที่ไม่ลอยตัว มีพื้นหลัง ตัวประติมากรรมจะยื่นออกมาจากพื้นหลังค่อนข้างสูง แต่มีพื้นเป็นฉากหลังประกอบอยู่ ประติมากรรมนี้มักใช้ตกแต่งอาคารสถาปัตยกรรมพุทธศาสนา ฐานอนุสาวรีย์ อาคารทั่วไป เป็นประติมากรรมที่นิยมสร้างขึ้นเพื่อ



3. ประติมากรรมประเภทยานูนต่ำ

เป็นงานประติมากรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับประติมากรรมประเภทยานูนสูง แต่จะแบนหรือบางกว่า ประติมากรรมประเภหานี้ ไม่ปรากฏมากนักในอดีต ซึ่งมักจะได้แก่ประติมากรรมที่เป็นลวดลายประดับตกแต่ง เช่น แกะสลักด้วยไม้ หิน ปูนปั้น เป็นต้น

ประติมากรรม (Sculpture) เป็นงานศิลปะที่แสดงออกเป็นรูปทรง 3 มิติ มีปริมาตร มีน้ำหนัก โดยวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานประติมากรรม จะเป็นตัวกำหนด วิธีการสร้างผลงาน ซึ่งแสงและเงามีผลต่อความงามของงานประติมากรรม การสร้างงานประติมากรรมมี 4 วิธี คือ

1. **การปั้น (Casting)** คือการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุ ที่อ่อนตัว สามารถยืดเกาะกันได้ ดี วัสดุที่นิยมนำมาใช้ปั้น ได้แก่ ดินเหนียว ดินน้ำมัน ปูน แป้ง ขี้ผึ้ง กระดาษ หรือ ขี้เลื่อยผสมกาว เป็นต้น
2. **การแกะสลัก (Carving)** คือการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุที่ แข็ง เปราะ โดยอาศัย เครื่องมือ วัสดุที่นิยมนำมาแกะ ได้แก่ ไม้ หิน กระจก แก้ว ปูนปลาสเตอร์ เป็นต้น
3. **การหล่อ (Molding)** คือการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุที่หลอมตัวและสามารถ กลับไปแข็งตัวได้ โดยอาศัยแม่พิมพ์ ซึ่งสามารถสร้างผลงานที่เหมือนกันทุกประการตั้งแต่ 2 ชั้น ขึ้นไป วัสดุที่นิยมนำมาใช้หล่อ ได้แก่ โลหะ ปูน แป้ง แก้ว ขี้ผึ้ง ดิน เรซิน พลาสติก
4. **การประกอบชิ้นรูป (Construction)** คือการสร้างรูปทรง 3 มิติ โดยนำวัสดุต่างๆ มา ประกอบเข้าด้วยกัน และยึดติดด้วยวัสดุต่างๆ โดยวิธีการสร้างสรรค์งานประติมากรรม ขึ้นอยู่กับ วัสดุที่ต้องการใช้

แบบประเมินความรู้ เรื่องประติมากรรม กิจกรรมที่ 3

1. พระพุทธรูปเป็นประติมากรรมประเภทใด

- ก. ลอยตัว ข. นูนสูง
ค. นูนต่ำ ง. ถูกทุกข้อ

2. เทริญเป็นประติมากรรมประเภทใด

- ก. ลอยตัว ข. นูนสูง
ค. นูนต่ำ ง. ถูกทุกข้อ

3. ประติมากรรมที่ใช้ตกแต่งฐานอนุสาวรีย์ คือประติมากรรมประเภทใด

- ก. ลอยตัว ข. นูนสูง
ค. นูนต่ำ ง. ถูกทุกข้อ

4. ประติมากรรมประกอบด้วยรูปทรงกี่มิติ

- ก. 2 ข. 3
ค. 4 ง. 5

5. การสร้างรูปทรง 3 มิติจากวัสดุที่หลอมตัวและกลับมาแข็งตัวได้ โดยอาศัยแม่พิมพ์ เป็นการสร้างประติมากรรมด้วยวิธีใด

- ก. การปั้น ข. การแกะสลัก
ค. การหล่อ ง. การประกอบขึ้นรูป

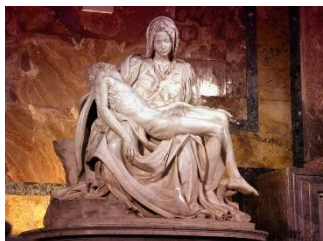
6. จากภาพ



- ก. การปั้น ข. การแกะสลัก
ค. การหล่อ ง. การประกอบขึ้นรูป

LONGKORN UNIVERSITY

7. จากภาพ



เป็นการสร้างประติมากรรมด้วยวิธีใด

- | | |
|------------|---------------------|
| ก. การปั้น | ข. การแกะสลัก |
| ค. การหล่อ | ง. การประกอบขึ้นรูป |

8. จากภาพ



เป็นการสร้างประติมากรรมด้วยวิธีใด

- | | |
|------------|---------------------|
| ก. การปั้น | ข. การแกะสลัก |
| ค. การหล่อ | ง. การประกอบขึ้นรูป |

9. จากภาพ



เป็นการสร้างประติมากรรมด้วยวิธีใด

- | | |
|------------|---------------------|
| ก. การปั้น | ข. การแกะสลัก |
| ค. การหล่อ | ง. การประกอบขึ้นรูป |

10. วัสดุใดที่สามารถมาสร้างเป็นประติมากรรมได้

- | | |
|--------|--------------|
| ก. หิน | ข. ไม้ |
| ค. ดิน | ง. ถูกทุกข้อ |

ใบงาน กิจกรรมที่ 3

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เรียนศึกษาขั้นตอนปั้นเค้ก โดยให้สมาชิกในแต่ละทีมเรียนรู้วิธีการปั้นดินน้ำมันเพื่อเป็นชิ้นส่วนของเค้ก จากแผ่นภาพขั้นตอนการสอนปั้น แล้วผลิตกันมานำสอนเพื่อนๆในทีมให้ปั้นจนครบชิ้นส่วนและประกอบรวมกันเป็นเค้ก ให้มีการจัดวางองค์ประกอบที่สวยงาม และสร้างสรรค์ มีเวลาทำงานทั้งหมด 2 ชม.

2. นำมาจัดวางประกอบกันให้เป็นเค้ก โดยคำนึงถึงหลักการจัดองค์ประกอบให้เกิดความสวยงาม

3. คัดเลือกตัวแทนออกมานำเสนอผลงาน ในประเด็นด้านแนวคิดของผลงาน ขั้นตอนการทำงาน และอุปสรรคในการทำงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 4

เรื่อง “ปะติดคุณธรรม”

โดย นางสาวณิชชาบูล ลำพูน

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

เรียนรู้เรื่องศิลปะสื่อผสม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้เรื่องเรื่องศิลปะสื่อผสม
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คุณธรรมจากชีวิตประจำวัน
3. เพื่อให้ผู้เรียน ได้แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน
4. เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน
2. ผู้สอนอ่านนิทานคุณธรรมให้ผู้เรียนฟัง และให้ผู้เรียนช่วยกันเล่าถึงคุณธรรมที่ตนเองได้ปฏิบัติในชีวิตประจำวัน ว่ามีอะไรบ้าง

3. ให้ผู้เรียนอ่านใบความรู้ งานสื่อผสม (15 นาที)

ขั้นกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 ทีม ทีมละ 5 คน และตั้งชื่อทีม
2. ให้ผู้เรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบ (RAT) เป็นรายบุคคล ซึ่งเนื้อหามาจากใบความรู้ เรื่องการสร้างงานสื่อผสม
3. สมาชิกในทีมทุกคน ร่วมกันอภิปรายเหตุผลในแต่ละข้อคำถามจากแบบทดสอบ (RAT) โดยที่แต่ละคนไม่รู้คำตอบที่ถูกต้องที่สุดคืออะไร
4. ผู้เรียนในทีมช่วยกันทำแบบทดสอบ (RAT) ด้วยกัน โดยภายในทีมต้องแสดงความคิดเห็นและให้เหตุผลในการเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
5. ผู้สอนให้ผู้เรียน ที่เป็นตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำตอบที่เลือกในแต่ละข้อ
6. ผู้สอนเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง
7. ผู้สอนเริ่มกิจกรรม “ปะติดคุณธรรม” ให้สมาชิกในแต่ละทีมช่วยกันสร้างภาพประกอบเรื่องราว ด้วยเทคนิค Collage ในหัวข้อ การทำความดีของตนเอง โดยช่วยกันสร้างลงในกระดาษแผ่นเดียวกัน พร้อมเขียนคำบรรยายถึงความดีที่ได้ทำ

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนให้ตัวแทนแต่ละทีม อภิปรายถึง เทคนิคที่ใช้ในการทำcollage และการจัดวางองค์ประกอบในผลงานของเพื่อนๆว่ามีการใช้เทคนิคอะไรที่น่าสนใจบ้าง มีการจัดองค์ประกอบศิลป์อย่างไร มีจุดเด่นอะไรบ้าง
2. ผู้สอนสรุปความรู้ เรื่อง งานสื่อผสม โดยการร่วมกัน อภิปราย เพื่อยอมรับฟังเหตุผลของผู้อื่น และยอมรับฟังความคิดเห็นของทีมอื่นด้วย

เวลาที่ใช้

2 ชั่วโมง

วัสดุอุปกรณ์

- แผ่นไม้อัด
- กระดาษสี
- ปากาเมจิก
- กระดาษนิตยสาร
- กระดาษหนังสือพิมพ์
- กาว

การวัดผล

1. การมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกภายในทีม และต่างทีมโดยใช้แบบสังเกต
2. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น

การประเมินผล

1. จากแบบประเมินความรู้ (RAT) โดยจากการทำเป็นทีม
2. จากแบบสังเกตพฤติกรรม

แหล่งการเรียนรู้

- ใบความรู้ เรื่อง งานสื่อผสม- หนังสือนิทานเกี่ยวกับคุณธรรม
- ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง งานสื่อผสม

ใบความรู้ เรื่องศิลปะสื่อผสม



ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) หรือ ศิลปะสื่อประสม หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์ตั้งแต่ 2 ประเภทขึ้นไป ได้แก่ งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ หรืองานวาดเส้น ศิลปะสื่อผสมอาจมี 2 ลักษณะ เป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติ มาผสมผสานทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในชั้นเดียวกัน เน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงออกถึงอารมณ์สะท้อนใจของผู้สร้าง ซึ่งวัสดุที่ใช้ในการสร้างผลงานสื่อผสมสามารถหาได้จากวัสดุธรรมชาติ เช่น วัสดุจากพืช สัตว์ และแร่ วัสดุสังเคราะห์ เช่น กระดาษ โลหะ เป็นต้น

ปัจจุบันการถ่ายทอดสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์ไม่จำกัดอยู่กับการแสดงออกในลักษณะใดลักษณะหนึ่งอาจเป็นการผสมกันทั้งการวาดเขียน การระบายสี การพิมพ์ ประติมากรรม รวมทั้งการผสมผสานทางเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น วิดีโอ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น และวัสดุที่รองรับผลงาน อาจไม่ใช่บนพื้นกระดาษ ผ้าใบ หรือเป็นรูปทรง 3 มิติ ธรรมดาอาจจะปรากฏอยู่บนสถาปัตยกรรม หรือภูมิประเทศ สิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา หรือบนสื่อใหม่ๆ ที่มีการพัฒนาตลอดเวลา โดยกระบวนการถ่ายทอดทัศนศิลป์ ได้แก่ 1. การวาดเขียน (Drawing) 2. การระบายสีหรือ จิตรกรรม (Painting) 3. การพิมพ์ (Printing) 4. ประติมากรรม (Sculpture) 5. สถาปัตยกรรม (Architecture) 6. สื่อผสม (Mixed Media)

การใช้สื่อประสมจะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ผสมผสานกัน ได้พบวิธีการที่จะเรียนในสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น หรือ มีอีกความหมายหนึ่งว่า สื่อประสม หมายถึง การนำวัสดุอุปกรณ์ชนิดต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ สไลด์ ฟิล์มสตริป รูปภาพ หุ่นจำลอง หนังสือ มาใช้ผสมเป็นต้น

แบบประเมินความรู้ เรื่องศิลปะสื่อผสม กิจกรรมครั้งที่ 4
1. ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) หมายถึงอะไร

- ก. ศิลปะหลายประเภท
- ข. ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์ตั้งแต่ 2 ประเภทขึ้นไป
- ค. ศิลปะที่วาดโดยใช้สีหลายประเภท
- ง. ถูกทั้ง ข. และ ค.

2. ข้อใด จัดเป็นการสร้างงานศิลปะสื่อผสม

- ก. ก้อยวาดภาพต้นไม้และติดใบไม้ลงไปบนภาพ
- ข. เนมวาดภาพ แล้วติดทองคำเปลวลงบนภาพ
- ค. ดิวระบายสีชอล์กกรุบบ้าน แล้วใช้สีไม้เขียนทับลงไป
- ง. ถูกทุกข้อ

3. ศิลปะสื่อผสมเน้นในเรื่องใด

- ก. เส้น
- ข. สี
- ค. รูปร่าง และรูปทรง
- ง. การจัดองค์ประกอบศิลป์

4. ศิลปะสื่อผสม มีได้กี่ลักษณะ

- ก. 2
- ข. 3
- ค. 4
- ง. 5

5. ข้อใดเป็นวัสดุธรรมชาติ ที่ใช้ในการสร้างงานสื่อผสม

- ก. ฟืช
- ข. สัตว์
- ค. แร่
- ง. ถูกทุกข้อ

6. ข้อใดเป็นวัสดุธรรมชาติ ที่ใช้ในการสร้างงานสื่อผสม

- ก. กระดาษ
- ข. โลหะ
- ค. พลาสติก
- ง. ถูกทุกข้อ

7. ประเภทงานศิลปะสื่อผสม มีการผสมผสานเทคโนโลยี คืองานอะไร

- ก. วิดีโอ
- ข. คอมพิวเตอร์
- ค. ถูกทั้ง ก. และ ข.
- ง. ไม่มีข้อถูก

8. ผลงานศิลปะสื่อผสมปรากฏในลักษณะใดได้บ้าง

- ก. บนกระดาษ ข. บนผ้าใบ
ค. สถาปัตยกรรม ง. ถูกทุกข้อ

9. การถ่ายทอดทางทัศนศิลป์มีกี่ประเภท

- ก. 3 ข. 4
ค. 5 ง. ข้อ 6

10. ประโยชน์ของการให้ผู้เรียน เรียนรู้ผ่านสื่อผสม คืออะไร

- ก. สื่อมีความน่าสนใจ ข. ช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ประสานกัน
ค. สื่อแปลกใหม่ ง. มีค่าใช้จ่ายสูง



ใบงาน กิจกรรมที่ 4

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เรียนแต่ละทีมวางแผนการทำงาน โดยเริ่มจากแนวคิดของภาพที่สื่อถึงความดี คุณธรรม แล้วร่างภาพผลงาน ให้มีการจัดวางองค์ประกอบที่สวยงาม และสร้างสรรค์ มีเวลาทำงานทั้งหมด 2 ชม.
2. เริ่มฉีก หรือตัดกระดาษนิตยสาร กระดาษสี เพื่อเตรียมสำหรับการปะติด
3. ร่างภาพลงกระดาษ และทำการติดกระดาษนิตยสาร หรือกระดาษสีให้เกิดเป็นรูปร่างตามที่วางแผนไว้
4. คัดเลือกตัวแทนออกมานำเสนอผลงาน ในประเด็นด้านแนวคิดของผลงาน ขั้นตอนการทำ และอุปสรรคในการทำงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 5

เรื่อง “สร้างสรรค์กล่องขนม”

โดย นางสาวณิชชาบูล ลำพูน

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

เรียนรู้เรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสาร
3. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหา
4. เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน
2. ผู้สอนนำบรรจุภัณฑ์ขนมให้ผู้เรียนดู และให้ผู้เรียนช่วยกันพูดถึงรูปทรงของบรรจุภัณฑ์ที่พบในชีวิตประจำวัน ว่าลักษณะ รูปทรงอย่างไรบ้าง
3. ให้ผู้เรียนอ่านใบความรู้ งานสื่อผสม (15 นาที)

ขั้นกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 ทีม ทีมละ 5 คน และตั้งชื่อทีม
2. ให้ผู้เรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบ (RAT) เป็นรายบุคคล ซึ่งเนื้อหามาจากใบความรู้เรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์
3. สมาชิกในทีมทุกคน ร่วมกันอภิปรายเหตุผลในแต่ละข้อคำถามจากแบบทดสอบ (RAT) โดยที่แต่ละคนไม่รู้คำตอบที่ถูกต้องว่าคืออะไร
4. ผู้เรียนในทีมช่วยกันทำแบบทดสอบ (RAT) ด้วยกัน โดยภายในทีมต้องแสดงความคิดเห็นและให้เหตุผลในการเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
5. ผู้สอนให้ผู้เรียน ที่เป็นตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำตอบที่เลือกในแต่ละข้อ
6. ผู้สอนเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง
7. ผู้สอนเริ่มกิจกรรม “สร้างสรรค์กล่องขนม” ให้สมาชิกในแต่ละทีมช่วยกันออกแบบ และสร้างเป็นกล่องขนมให้มีรูปลักษณ์น่าสนใจ แปลกใหม่ และหยิบทานได้สะดวก

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนให้ตัวแทนแต่ละทีม อภิปรายถึง แนวคิด และการออกแบบกล่องขนมในผลงานของเพื่อนๆว่ามีการออกแบบที่น่าสนใจอย่างไร มีจุดเด่นอะไรบ้าง
2. ผู้สอนสรุปความรู้ เรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์โดยการร่วมกัน อภิปราย เพื่อยอมรับฟังเหตุผลของผู้อื่น และยอมรับฟังความคิดเห็นของทีมอื่นด้วย

เวลาที่ใช้

2 ชั่วโมง

วัสดุอุปกรณ์

- กระดาษ 100 ปอนด์
- สีไม้
- ปากกาตัดเส้น
- กาว
- กรรไกร



การวัดผล

1. การมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกภายในทีม และต่างทีมโดยใช้แบบสังเกต
2. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น

การประเมินผล

1. จากแบบประเมินความรู้ (RAT) โดยจากการทำเป็นทีม
2. จากแบบสังเกตพฤติกรรม

แหล่งการเรียนรู้

- ภาพตัวอย่างกล่องขนม
- ใบความรู้ที่ 5 เรื่อง การออกแบบบรรจุภัณฑ์

ใบความรู้ เรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์

ความหมายของบรรจุภัณฑ์

บรรจุภัณฑ์หรือการบรรจุหีบห่อ หมายถึงศาสตร์และศิลป์ที่ใช้ในการบรรจุสินค้าโดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อการคุ้มครองปกป้องสินค้าจากผู้ผลิตจนถึงมือลูกค้าอย่างปลอดภัยด้วยต้นทุนการผลิตที่เหมาะสม

ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ นักออกแบบต้องคำนึงถึงการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพ โดยเน้นใน 2 เรื่อง คือ 1)การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ และ 2)การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์

การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์

หมายถึง การกำหนดลักษณะรูปลักษณ์ของวัสดุที่จะนำมาผลิต และประกอบเป็นภาชนะบรรจุให้เหมาะสมกับการใช้งาน รวมถึงวิธีการผลิต การบรรจุ การเก็บรักษาและการขนส่ง การออกแบบและโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์นั้น มีสองส่วน คือ individual package เป็นส่วนที่สัมผัสอยู่กับผลิตภัณฑ์ชั้นแรก และ inner packageคือชั้นที่ 2 โดยรูปลักษณ์ขึ้นอยู่กับผลิตภัณฑ์ ซึ่งผู้ออกแบบต้องทำการศึกษาข้อมูลของผลิตภัณฑ์ที่ต้องบรรจุ และออกแบบโครงสร้างเพื่อรองรับการบรรจุที่เหมาะสม และอำนวยความสะดวกต่อการนำเอาผลิตภัณฑ์ภายในออกมาใช้ พร้อมทั้งทำหน้าที่ปกป้องผลิตภัณฑ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

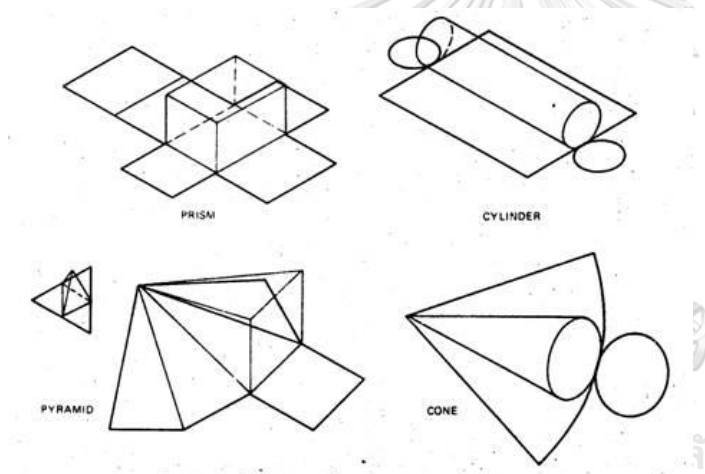
การเขียนแบบแผ่นคลี่

การเขียนแบบในงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ ประกอบด้วยภาพ 2 ลักษณะ คือการเขียนภาพ 2 มิติ ใช้ในการเสนอรูปด้านของแบบเช่น ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านฝั่ง แยกออกจากกัน ต่างจากการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ที่นิยมเขียนภาพแสดงรูปด้านที่ต่อเชื่อมรูปด้านทั้ง 8 ด้านเข้าด้วยกัน และการเขียนภาพ 3 มิติ ด้วยวิธีการทัศนียภาพ

1. ความหมายของแผ่นคลี่

แผ่นคลี่คือ การเขียนภาพเต็มขนาดพื้นที่ผิววัตถุต่างๆ ให้กว้างออกไปบนพื้นที่ราบแสดงรูปแบบแผ่นคลี่เกิดจากการร่างแบบ ที่เรียกว่าการเขียนแบบแผ่นคลี่ ซึ่งเป็นวิธีการที่ได้ใช้กันแพร่หลาย และเรียกชื่อที่แตกต่างกันออกไปตามชนิดของงาน เช่น การเขียนแบบโลหะแผ่น การเขียนแบบบรรจุภัณฑ์ การเขียนแบบเครื่องหนัง การเขียนแบบตัดเย็บเสื้อผ้า เป็นต้น โดยการเขียนแบบแผ่นคลี่ก่อนที่จะผลิตก็ต้องใช้แบบแผ่นคลี่เป็นส่วนที่พัฒนาขึ้นมาก่อนที่ชิ้นงานจะถูกนำไปใช้ในการผลิตจริงต่อไป

2. รูปพื้นฐานแผ่นคลี่



ภาพคลี่เป็นการนำเสนอ งานเขียนแบบที่มีลักษณะ เฉพาะตัวที่แตกต่าง โดยการ เขียนแบบคลี่พื้นผิวของวัตถุ ตามปกตินั้นจะใช้ในงานวัสดุที่มีการทรงตัวเป็นวัสดุชนิดแผ่นแต่อ่อนตัว สามารถม้วนพับและคลี่ได้ เช่น กระดาษ สังกะสี อะลูมิเนียม หรือเหล็กแผ่น เป็น

ต้น การคลี่พื้นผิวของวัตถุจะต้องได้รูปแบบจากการเขียนแบบภาพฉายมา เพื่อใช้สร้างภาพคลี่ การ ออกแบบแผ่นคลี่ให้เป็นรูป ทรงต่างๆ ที่เอื้ออำนวยประโยชน์ในการใช้สอยของมนุษย์นั้น ได้อาศัย รูปทรงพื้นฐานเรขาคณิต เป็นหลักในการประยุกต์รูปแบบขึ้นเพื่อนำมาใช้งาน

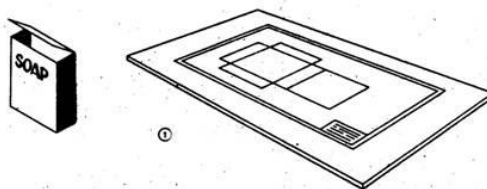
รูปทรงพื้นฐานการเขียนแบบแผ่นคลี่มี 4 แบบ คือ 1) รูปทรงปริซึม 2) รูปทรงกระบอก 3) รูปทรงพีระมิด 4) รูปทรงกรวย

3. ขั้นตอนการผลิตชิ้นงานแผ่นคลี่

วิธีการเขียนแบบแผ่นคลี่ มีขั้นตอนดังนี้

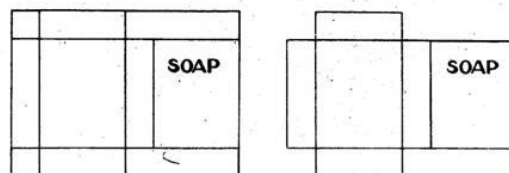
3.1 เขียนแบบแผ่นคลี่

ของชิ้นงานที่ออกแบบเรียบร้อยแล้ว ลง
ในกระดาษแบบที่ต้องการ



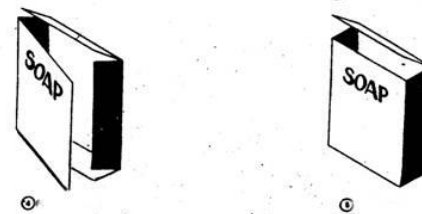
3.2 คัดลอกแบบแผ่น

คลี่จากกระดาษแบบ ลงบนผิววัสดุที่
ต้องการทำบรรจุภัณฑ์ เช่นกระดาษแข็ง
ผ้า แผ่นพลาสติก กระดาษลูกฟูก เป็นต้น



3.3 ใช้มีดตัดวัสดุบรรจุ

ภัณฑ์ ตามแนวรอยเส้นร่าง ตัดวัสดุใน
ส่วนที่ไม่ต้องการออก เหลือแผ่นคลี่ที่จะ
นำไปทำบรรจุภัณฑ์ไว้



3.4 นำภาพแผ่นคลี่ที่ได้ ไปพับขึ้นรูปเป็นรูปร่างตามแบบที่ออกแบบไว้

3.5 ยึดติดส่วนประกอบของชิ้นงานเข้าด้วยกัน ตรวจสอบความประณีตเรียบร้อยของ
ด้านต่างๆ

3.6 นำบรรจุภัณฑ์ที่ได้ ไปตกแต่งรายละเอียดอื่นๆ เช่น ส่วนประกอบ การแต่งสี การ
เคลือบ เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Chulalongkorn University

แบบประเมินความรู้ การออกแบบบรรจุภัณฑ์

1.การออกแบบบรรจุภัณฑ์หมายถึงอะไร

- ก. การออกแบบกล่อง
- ข. ศาสตร์และศิลป์ที่ใช้ในการบรรจุสินค้าโดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อการคุ้มครองปกป้องสินค้าจากผู้ผลิตจนถึงมือลูกค้า
- ค. การออกแบบผลิตภัณฑ์
- ง. การออกแบบโครงสร้างสำหรับบรรจุสินค้า

2.วัตถุประสงค์หลักของการออกแบบบรรจุภัณฑ์คือ

- ก. การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์
- ข. การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์
- ค. การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์และการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์
- ง. วัสดุที่ใช้ออกแบบ

3.การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ หมายถึงอะไร

- ก. การกำหนดลักษณะรูปร่าง รูปทรง ขนาด ปริมาตร
- ข. การกำหนดลักษณะรูปร่าง รูปทรง ขนาด ปริมาตร ส่วนปริมาตรอื่นๆ ของวัสดุที่จะนำมาผลิต และประกอบเป็นภาชนะบรรจุให้เหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอย
- ค. การกำหนดลักษณะรูปร่าง รูปทรง ขนาด ปริมาตร และวัสดุ
- ง. การกำหนดลักษณะรูปร่าง รูปทรง ขนาด ปริมาตร และสี

4. บรรจุภัณฑ์ที่มีกี่ชิ้นส่วน

- ก. 2
- ข. 3
- ค. 4
- ง. 5

5.การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ที่ดี ควรเป็นอย่างไร

- ก. เหมาะแก่การจับถือ หิ้ว
- ข. อำนวยความสะดวกต่อการนำเอาผลิตภัณฑ์ภายในออกมาใช้
- ค. ช่วยป้องกันคุ้มครองผลิตภัณฑ์โดยตรงด้วย
- ง. ถูกทุกข้อ

6. การเขียนแบบในงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ ประกอบด้วยกี่ลักษณะ ได้แก่อะไรบ้าง

- ก. 2 ลักษณะ คือ เขียน 2 มิติ และ 3 มิติ
- ข. 2 ลักษณะ คือ เขียน 3 มิติ และ 4 มิติ
- ค. 2 ลักษณะ คือ เขียนแบบทัศนียภาพ และแบบ 3 มิติ
- ง. 2 ลักษณะ คือ เขียนแบบทัศนียภาพ และแบบ 4 มิติ

7.การเขียนภาพเต็มขนาดพื้นที่ผิววัตถุต่างๆ ให้กว้างออกไปบนพื้นที่ราบ เรียกว่าอะไร

- ก. การเขียนแบบ ข. การเขียนแผนคลิกี
ค. การเขียนแบบแผน ง. การเขียนภาพร่าง

8.วัสดุชนิดแผ่นแต่อ่อนตัว สามารถมันพับและคลิกีได้ คือข้อใด

- ก. กระดาษ ข. สังกะสี
ค. แผ่นเหล็ก ง. ถูกทุกข้อ

9. บรรจุภัณฑ์ส่วนใหญ่เป็นรูปทรงอะไร

- ก. รูปทรงธรรมชาติ ข. รูปทรงอิสระ
ค. รูปทรงเรขาคณิต ง. รูปทรงไม่จำกัด

10. ขั้นตอนการผลิตชิ้นงานแผ่นคลิกีข้อใดเรียงลำดับได้ถูกต้อง

- ก. เขียนแผ่นคลิกี >> คัดลอกลงวัสดุ >> ตัด >> พับขึ้นรูป
ข. พับขึ้นรูป >> เขียนแผ่นคลิกี >> คัดลอกลงวัสดุ >> ตัด
ค. เขียนแผ่นคลิกี >> ตัด >> คัดลอกลงวัสดุ >> พับขึ้นรูป
ง. เขียนแผ่นคลิกี >> พับขึ้นรูป >> คัดลอกลงวัสดุ >> ตัด

ใบงาน กิจกรรมที่ 5

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เรียนแต่ละทีมวางแผนการทำงาน โดยเริ่มจากวางแนวคิดหลักของกลุ่มชม ว่าเป็น ชมประเภทใด และจะมีรสชาติใดบ้าง มีเวลาทำงานทั้งหมด 2 ชม.
2. ทำการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบกลุ่มคนละ 1 รสชาติ
3. ทำการวาด ปะติด และตกแต่งกลุ่มชมให้สวยงาม
4. คัดเลือกตัวแทนออกมานำเสนอผลงาน ในประเด็นด้านแนวคิดของผลงาน ขั้นตอนการ ทำ และอุปสรรคในการทำงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 6

เรื่อง “ชุดในจินตนาการ”

โดย นางสาวณิชาบูล ลำพูน

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

เรียนรู้เรื่องการออกแบบแฟชั่น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้การออกแบบแฟชั่น
2. เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้ที่การทำงานเป็นทีม
3. เพื่อให้ผู้เรียน ได้ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกภายใน ผ่านผลงานศิลปะ
4. เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน
2. ผู้สอนเปิดผลงานแฟชั่น ให้ผู้เรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่าผลงานดังกล่าวมีลักษณะอย่างไร และคิดว่าน่าจะมีแรงบันดาลใจมาจากสิ่งใด
3. ให้ผู้เรียนอ่านใบความรู้ หลักการออกแบบแฟชั่น (15 นาที)

ขั้นกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 ทีม ทีมละ 5 คน และตั้งชื่อทีม
2. ให้ผู้เรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบ (RAT) เป็นรายบุคคล ซึ่งเนื้อหามาจากใบความรู้ เรื่องการออกแบบแฟชั่น
3. สมาชิกในทีมทุกคน ร่วมกันอภิปรายเหตุผลในแต่ละข้อคำถามจากแบบทดสอบ (RAT) โดยที่แต่ละคนไม่รู้คำตอบที่ถูกต้องคืออะไร
4. ผู้เรียนในทีมช่วยกันทำแบบทดสอบ (RAT) ด้วยกัน โดยภายในทีมต้องแสดงความคิดเห็น และให้เหตุผลในการเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
5. ผู้สอนให้ผู้เรียน ที่เป็นตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำตอบที่เลือกในแต่ละข้อ
6. ผู้สอนเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง
7. ผู้สอนเริ่มกิจกรรม “ชุดในจินตนาการ” ให้สมาชิกแต่ละทีมช่วยกันออกแบบชุดให้กับจินตนาการ เพื่อใส่ไปงานเลี้ยงของเจ้าชาย โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เตรียมให้ในการสร้างเป็นชุดที่สวยงาม

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนให้ตัวแทนแต่ละทีม อภิปรายถึงการออกแบบในงานแฟชั่นของเพื่อนๆ ว่ามีมีจุดเด่นอะไรบ้าง มีการออกแบบที่สื่อได้สอดคล้องกับแนวคิดอย่างไรบ้าง
2. ผู้สอนสอนสรุปความรู้ เรื่องการออกแบบแฟชั่น โดยการร่วมกัน อภิปราย เพื่อยอมรับฟังเหตุผลของผู้อื่น และยอมรับฟังความคิดเห็นของทีมอื่นด้วย

เวลาที่ใช้

2 ชั่วโมง

วัสดุอุปกรณ์

- กระดาษสี
- ถุงพลาสติก
- สีเมจิก/ดินสอสีไม้
- กรรไกร
- กาว

การวัดผล

1. การมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกภายในทีม และต่างทีมโดยใช้แบบสังเกต
2. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น

การประเมินผล

1. จากแบบประเมินความรู้ (RAT) โดยจากการทำเป็นทีม
2. จากแบบสังเกตพฤติกรรม

แหล่งการเรียนรู้

- ภาพผลงานแฟชั่น
- ใบความรู้ที่ 6 เรื่อง หลักการออกแบบแฟชั่น

ใบความรู้ เรื่องการออกแบบแฟชั่น



การออกแบบแฟชั่น (fashion design)

เป็นศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีความเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยนิยม ตามวิถีชีวิต และวัฒนธรรม โดยในหนึ่งปีคอลเลกชันของเสื้อผ้าสามารถแบ่งได้เป็น 3 ฤดูกาลคือ 1)คอลเลกชันฤดูหนาว 2)คอลเลกชันฤดูร้อนและ 3)คอลเลกชันฤดูใบไม้ผลิ

คอลเลกชัน

คอลเลกชันเป็นการทำงานที่นำเอาผลงานออกแบบหลายๆ ชิ้นมาประกอบกัน เพื่อให้เกิดความนิยมในตลาดทั้งแฟชั่นชั้นสูงและตลาดใหญ่ นักออกแบบแฟชั่นต้องคำนึงถึงมุมมองของลูกค้า รูปแบบเก่าๆ ในตลาด คอลเลกชัน รูปแบบของคู่แข่ง และเทรนด์ที่มีในท้องตลาดในขณะนั้นในการออกแบบ

การออกแบบชุด



นักออกแบบแฟชั่นสามารถทำได้โดยวาดลงบนกระดาษ หรือทาบผ้าบนหุ่น หลังจากนั้นจึง ออกแบบลวดลาย ซึ่งการออกแบบลวดลายถือเป็นงานที่องใช้ความละเอียดเป็นอย่างมาก ในการ ทำงาน เนื่องจากความสวยงามของชุดขึ้นอยู่กับการออกแบบลวดลายให้เข้ากัน จากนั้นจึงนำไปให้ นางแบบลองชุด

ประวัติศาสตร์

อุตสาหกรรมสิ่งทอกำเนิดขึ้นในศตวรรษที่ 19 จากผลงานของ Charles Frederick Worth โดย ราชวงศ์เป็นกลุ่มลูกค้าหลักที่ยังไม่ค่อยสนใจตัวนักออกแบบเท่าไร แต่ในช่วงหลังนักออกแบบแฟชั่น เริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้น เพราะสามารถออกแบบชุดที่มีความเหมาะสมตามบุคลิกของแต่ละคน โดยเรียก นักออกแบบแฟชั่นประเภทนี้ว่า couturier และเริ่มมีการว่าจ้างศิลปินให้มาตกแต่งลวดลายลงบน ผ้า ดังนั้นคนจึงสนใจมากกว่าการทอด้วยตนเอง เพราะมีราคาประหยัดเงินกว่า เมื่อลูกค้าชอบจึงทำ การสั่งให้บ้านทอผ้าทำ ทำให้เกิดวัฒนธรรมที่นักออกแบบแฟชั่นออกแบบให้ลูกค้าดูก่อนที่จะทำชุด จริง

การออกแบบมีวิธีการหลายประเภท

- Haute couture: ออกแบบชุดให้สังคมชั้นสูง โดยชุดจะมีราคาแพงเพราะใช้เวลานานในการตัด เย็บ และมีความละเอียดอ่อนมาก
- Ready to wear: ออกแบบชุดเดิมหลายขนาด แต่ออกมาไม่เยอะในแต่ละขนาด
- Mass market: ทำออกมาเพื่อคนหลายกลุ่ม หลายรุ่น หลายวัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

การออกแบบเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย

ในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย เพื่อให้เกิดความสวยงามเหมาะสมและคุ้มค่าสามารถ นำไปใช้ได้ยาวนาน ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงความสวยงามเหมาะสม เสื้อผ้าบางแบบอยู่ในสมัยนิยมแต่ ไม่เหมาะกับบุคลิกของผู้สวมใส่บางคน ทั้งนี้ ผู้ออกแบบเสื้อผ้าจึงควรมีความรู้ความเข้าใจเพื่อนำ หลักการไปใช้ในการออกแบบให้เหมาะสม ช่วยอำพรางส่วนที่พกพร่อง และช่วยเสริมจุดเด่นให้มี บุคลิกลักษณะที่ดียิ่งขึ้น สำหรับสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบเสื้อผ้า มีดังนี้

1) **วัยและเพศ**ในการออกแบบเสื้อผ้าควรคำนึงถึงวัยและเพศ โดยทั่วไปผู้ที่อยู่ในวัยต่างกันจะ สวมเสื้อผ้าต่างกัน เช่น วันเด็ก จะสวมเสื้อผ้าต่างกับวัยผู้ใหญ่

2) **บุคลิกภาพของแต่ละคนล้วนแตกต่างกัน**

เสื้อผ้าจัดเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้สวมใส่ ผู้ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้สวมใส่

3)รูปร่างในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายควรคำนึงถึงว่ารูปร่างเสื้อผ้าแบบเดียวกันจะไม่เหมาะสมกับทุกคน และการออกแบบที่ดี ควรอำพรางส่วนที่บกพร่องและช่วยเสริมจุดเด่นของผู้สวมใส่

4)โอกาสที่ใช้ในการออกแบบควรให้มีความเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยโดยพิจารณาดังนี้

- 1) การออกแบบเสื้อชุดลำลอง ชุดลำลองเป็นเสื้อผ้าชุดที่สามารถใช้สบาย และใส่ได้ทุกโอกาส
- 2) การออกแบบเสื้อชุด ทำงานข้าราชการ ควรเป็นแบบเรียบไม่ฉูดฉาด เนื้อผ้าทรงตัว
- 3) การออกแบบเสื้อชุดทำงานที่สำนักงาน ข้าราชการ เช่น ธนาการ ห้างร้าน บริษัท
- 4) การออกแบบเสื้อชุดเดินทาง ควรออกแบบให้สามารถสวมใส่ได้ทั้งกลางวันกลางคืน ผ้าไม่ยับง่าย

โอกาสพิเศษเป็นเสื้อผ้าที่ใส่เฉพาะโอกาสนั้นๆ ไม่สามารถนำมาสวมใส่ เป็นชุดปกติได้ ดังนี้

- 1) ชุดกีฬา การออกแบบชุดกีฬาต้องดูลักษณะแบบให้คล้อยตามความเคลื่อนไหวในอิริยาบถของกีฬาประเภทนั้นๆ
- 2) เสื้อกั๊กหนาวการออกแบบควรให้ใช้ได้ในทุกฤดูหนาว ควรเลือกใช้ผ้าถักเนื้อหนา ผีวเรียบ ขนสั้น แขนยาวแบบเรียบ
- 3) ชุดว่ายน้ำการออกแบบชุดว่ายน้ำจะไม่เน้นเรื่องการทำพรางรูปร่างควรเป็นชุดที่กระชับตัว ยึดหยุ่น
- 4) ชุดราตรี เป็นเสื้อผ้าที่พิธีพีธันกว่าปกติ มี 2 ลักษณะ คือ ชุดราตรีแบบเป็นทางการ ไม่จำกัดรูปแบบทั้งชุดสั้นและยาว และแบบไม่เป็นทางการ เนื้อผ้าที่ใช้โดยทั่วไปจะมีลักษณะมันวาว

แบบประเมินความรู้ การออกแบบแฟชั่น กิจกรรมที่ 6
--

1. ในหนึ่งคอลเลคชันมีฤดูกาลอะไรบ้าง

- ก. คอลเลกชันฤดูหนาว คอลเลกชันฤดูร้อนและคอลเลกชันฤดูฝน
- ข. คอลเลกชันฤดูหนาว คอลเลกชันฤดูร้อนและคอลเลกชันฤดูใบไม้ผลิ
- ค. คอลเลกชันฤดูหนาว คอลเลกชันฤดูร้อนและคอลเลกชันฤดูใบไม้ร่วง
- ง. คอลเลกชันฤดูหนาว คอลเลกชันฤดูฝนและคอลเลกชันฤดูใบไม้ผลิ

2. ข้อใดคือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเมื่อต้องออกแบบคอลเลคชัน

- ก. มุมมองของลูกค้า
- ข. รูปแบบต่างๆ ในตลาด
- ค. รูปแบบของคู่แข่ง
- ง. ถูกทุกข้อ

3. ความสวยงามของชุด ขึ้นอยู่กับปัจจัยใดมากที่สุด

- ก. วัสดุที่ใช้
- ข. สีสีน
- ค. ทำลวดลายให้เข้ากัน
- ง. นางแบบ

4. อุตสาหกรรมสิ่งทอได้เริ่มต้นขึ้นเมื่อใด

- ก. ศตวรรษที่ 16
- ข. ศตวรรษที่ 17
- ค. ศตวรรษที่ 18
- ง. ศตวรรษที่ 19

5. Ready to wear หมายถึงอะไร

- ก. ออกแบบชุดเต็มหลายขนาด โดยแต่ละขนาดไม่ได้ทำออกมาเยอะ
- ข. ออกแบบชุดให้สังคมชั้นสูง โดยชุดจะมีราคาแพงเพราะใช้เวลานานในการตัดเย็บ และมีความละเอียดอ่อนมาก
- ค. ทำออกมาเพื่อคนหลายกลุ่ม หลายรุ่น หลายวัย
- ง. ออกแบบชุดแบบเรียบง่าย

6. การออกแบบเสื้อผ้า ต้องคำนึงถึงสิ่งใดบ้าง

- ก. วัยและเพศ
- ข. บุคลิก และรูปร่าง
- ค. โอกาสที่ใช้
- ง. ถูกทุกข้อ

7. ชุดราตรียาว ที่ลักษณะมันวาว เหมาะที่จะสวมในเวลาใด

- ก. เวลาเช้า
- ข. เวลากลางวัน
- ค. เวลากลางคืน
- ง. เวลาใดก็ได้

8.การออกแบบชุดทำงานที่สำนักงานควรเป็นสีสันแบบใด

- | | |
|-----------|-----------|
| ก. สีหม่น | ข. สีสดใส |
| ค. สีขาว | ง. สีดำ |

9. ชุดลำลองคือชุดอะไร

- | | |
|---------------------------------------|----------------------|
| ก. คือชุดที่เปลี่ยนหลังจากทำงาน | ข. คือชุดไปเที่ยว |
| ค. คือชุดที่ใช้สบาย และใส่ได้ทุกโอกาส | ง. คือชุดสำหรับลงทุน |

10. การออกแบบชุดสำหรับเด็กควรเป็นแบบใด

- | | |
|-----------|-------------|
| ก. สีหม่น | ข. สีสดใส |
| ค. สีขาว | ง. สีเรียบๆ |



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ใบงาน กิจกรรมที่ 6

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เรียนแต่ละทีมวางแผนการทำงาน โดยเริ่มจากวางแนวคิดหลักของชุดราตรี ว่ามีโทนสีแบบใด มีรูปร่างลักษณะแบบใด มีเวลาทำงานทั้งหมด 2 ชม.
2. ทำการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบแต่ละส่วนของชุด
3. ทำการประกอบชุด และตกแต่งให้สวยงาม
4. คัดเลือกตัวแทนออกมานำเสนอผลงาน ในประเด็นด้านแนวคิดของผลงาน ขั้นตอนการทำ และอุปสรรคในการทำงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 7

เรื่อง “หน้าร้านในฝัน”

โดย นางสาวณิชาบูล ลำพูน

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

เรียนรู้เรื่องหลักการจัดตกแต่งร้านอาหาร

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้หลักการจัดตกแต่งร้านอาหาร
2. เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้ที่การทำงานเป็นทีม
3. เพื่อให้ผู้เรียน ได้ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกภายใน ผ่านผลงานศิลปะ
4. เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน
2. ผู้สอนเปิดภาพร้าน ให้ผู้เรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่าร้านดังกล่าวมีการตกแต่ง การใช้เฟอร์นิเจอร์และใช้โทนสีอย่างไร
3. ให้ผู้เรียนอ่านใบความรู้ หลักการจัดตกแต่งร้าน (15 นาที)

ขั้นกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 ทีม ทีมละ 5 คน และตั้งชื่อทีม
2. ให้ผู้เรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบ (RAT) เป็นรายบุคคล ซึ่งเนื้อหามาจากใบความรู้ หลักการจัดตกแต่งร้านอาหาร
3. สมาชิกในทีมทุกคน ร่วมกันอภิปรายเหตุผลในแต่ละข้อคำถามจากแบบทดสอบ (RAT) โดยที่แต่ละคนไม่รู้คำตอบที่ถูกต้องว่าคืออะไร
4. ผู้เรียนในทีมช่วยกันทำแบบทดสอบ (RAT) ด้วยกัน โดยภายในทีมต้องแสดงความคิดเห็น และให้เหตุผลในการเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
5. ผู้สอนให้ผู้เรียน ที่เป็นตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำตอบที่เลือกในแต่ละข้อ
6. ผู้สอนเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง
7. ผู้สอนเริ่มกิจกรรม “ร้านอาหารในฝัน” ให้สมาชิกแต่ละทีมผลัดกันออกไปเลือกหยิบภาพเฟอร์นิเจอร์ ผนัง พื้น ให้เหมาะสมกับโจทย์ของร้านที่ได้รับ เมื่อเลือกจนครบองค์ประกอบแล้วให้ช่วยกันวาดภาพร้านให้มีลักษณะกรตกแต่งตาม เฟอร์นิเจอร์ ผนัง พื้น ที่ได้เลือกมา

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนให้ตัวแทนแต่ละทีม อภิปรายถึงการจัดตกแต่งร้าน ของเพื่อนๆมีการออกแบบที่สื่อ
ได้สอดคล้องกับลักษณะของร้านอย่างไรบ้าง
2. ผู้สอนสอนสรุปความรู้ เรื่อง หลักการจัดตกแต่งร้านโดยการร่วมกัน อภิปราย
เพื่อยอมรับฟังเหตุผลของผู้อื่น และยอมรับฟังความคิดเห็นของทีมอื่นด้วย

เวลาที่ใช้

2 ชั่วโมง

วัสดุอุปกรณ์

- กระดาษ 100 ปอนด์
- สีเมจิก/ดินสอสีไม้ / สีชอล์ก
- กรรไกร
- กาว

การวัดผล

3. การมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกภายในทีม และต่างทีมโดยใช้แบบสังเกต
4. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น

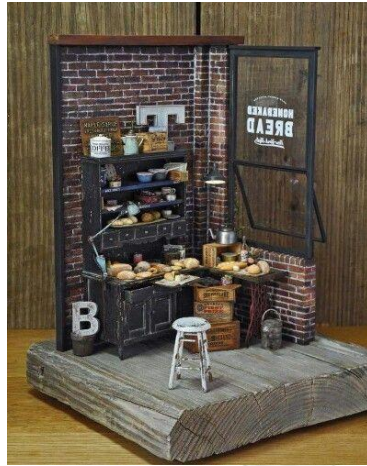
การประเมินผล

1. จากแบบประเมินความรู้ (RAT) โดยจากการทำเป็นทีม
2. จากแบบสังเกตพฤติกรรม

แหล่งการเรียนรู้

- ภาพร้านอาหาร
- ใบความรู้ที่ 7 เรื่องหลักการจัดตกแต่งร้านอาหาร

ใบความรู้ เรื่องหลักการจัดตกแต่งร้าน



หลักการออกแบบ

ต้องออกแบบดีไซน์ให้ร้านดึงดูดใจลูกค้า และสามารถจูงใจลูกค้าให้เข้ามาใช้บริการอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ร้านจำเป็นต้องใช้กลยุทธ์การตลาด การบริหาร การจัดการ เข้ามาสอดคล้องกับงานออกแบบ ตกแต่งด้วย เพื่อให้ทุกๆ ปัจจัยดำเนินสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน มีเป้าหมายที่ชัดเจน ซึ่งจะส่งผลให้ธุรกิจที่ทำพัฒนายิ่งขึ้นไป

ขั้นตอนของการออกแบบตกแต่ง

1. กำหนดประเภทของร้าน เช่น Fast Food การบริการจะเน้นความรวดเร็วเป็นหลัก หรือร้านอาหารที่มีดนตรีบรรเลง หรือร้านอาหารแบบให้จ่ายเงินที่แคชเชียร์ด้วยตัวเอง เป็นต้น
2. กำหนดกลุ่มลูกค้า อาทิ กลุ่มวัยรุ่น ต้องเน้นรูปแบบทันสมัย มีสีสันลวดลายกราฟฟิก หรือถ้าเป็นกลุ่มวัยทำงาน รูปแบบจะเน้นสบายๆ ชริมินิดนึ่ง สีสันอาจจะไม่มากเท่ากลุ่มวัยรุ่น หรือกลุ่มเกษียณอายุ รูปแบบการตกแต่งจะเน้นเรียบง่าย โปร่ง ดูแล้วสบายตา
3. วิเคราะห์สภาพแวดล้อม ทำเลที่ตั้ง ดูว่าอยู่ในย่านธุรกิจการค้า ใจกลางเมือง หรือชานเมือง
4. วิเคราะห์การตลาด และสำรวจคู่แข่งละแวกใกล้เคียงว่าทำอย่างไร เพื่อนำข้อดีและข้อเสียของคู่แข่งมาพัฒนาปรับปรุงรูปแบบของร้าน
5. ประเมิน , สรุปรายละเอียดทั้งหมด เพื่อกำหนดงบประมาณการตกแต่ง
6. ออกแบบ เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ต้นทุน ขนาดพื้นที่นั้นๆ
7. พัฒนาแบบและหาข้อสรุป ในเรื่องภาพลักษณ์ของร้าน : วัสดุที่ใช้ , การดูแลรักษา , รูปแบบของการให้บริการ

หลักการจัดตกแต่งร้าน

1. แสงสว่างภายในร้าน ถ้าเราเข้าไปในร้านสะดวกซื้อ ซึ่งเป็นร้านลิขสิทธิ์จากต่างประเทศ เช่น เซเว่น อีเลฟเว่น เราจะเห็นได้ว่ามีความสว่างทั่วทั้งร้านจากแสงไฟฟ้าที่ร้านได้ติดเอาไว้ แสงสว่างธรรมชาติมักไม่เพียงพอและแสงแดดมักทำความเสียหาย ให้แก่สินค้า การใช้แสงไฟฟ้า แม้จะมีค่าใช้จ่ายสูงแต่ก็ดึงดูดใจลูกค้า ให้เข้ามาซื้อสินค้าได้มากกว่าร้านที่ดูมืดๆ มุมห้องมืด ๆ หากสินค้าตัวใดจะเน้นให้ลูกค้าสนใจเป็นพิเศษควรใช้สปอร์ตไลท์ส่องเรียกความสนใจแสงไฟ ในร้านควรเลือกใช้แสงจากหลอดฟลูออเรสเซนต์ ก่อนตัดสินใจเรื่องแสงสว่างควรรู้ว่าค่าไฟฟ้าจะเป็นสักเท่าใด และใช้ไฟฟ้า ก็ดวงถึงจะคุ้มค่ากับการขายสินค้าด้วย

2. การตกแต่งสีภายนอกและภายในร้าน นอกจากการทาสีร้านค้าให้สดใสสว่าง สวยงามแล้ว สีของ หนีบห่อ และตัวสินค้าก็สามารถนำมาตกแต่งให้ร้านค้าดูดีขึ้นจะต้องให้ผู้คนเห็นสินค้า ชัดเจน และสวยงาม แต่ก็ไม่ควรนำสินค้าที่ต่างชนิดกันแต่สีเดียวกันมาวางไว้รวมกัน เพราะจะทำให้ดูเหมือนกันไปหมด จึงควรแยกสินค้าที่มีสีสันทันเหมือนกัน แต่ต่างชนิดกันเรียงไว้ต่อกัน เพื่อให้เห็นความแตกต่าง

3. การจัดวางสินค้าบริเวณทางเข้าร้าน ใกล้เคียง ๆ ทางเข้าร้านเป็นที่เหมาะสำหรับจัดวางสินค้าที่ต้องการเสนอขายเป็นพิเศษ เพราะเป็นที่ที่ลูกค้าทุกคนต้องเดินผ่านเข้าออก จึงต้องจัดสินค้าไว้บริเวณนี้ให้เตะตาจริง ๆ โดยเฉพาะบริเวณโต๊ะชำระเงินที่ลูกค้าเข้าแถวรอที่จะชำระเงิน ควรหาของเล็ก ๆ น้อยๆ ที่ลูกค้าอาจลืมซื้อมาจัดวางไว้

4. การจัดหมวดหมู่ของสินค้า สินค้าที่มีการใช้สอยที่คล้ายคลึงกัน หรือใช้ร่วมกันจะต้องจัดวางไว้ด้วยกัน เช่น น้ำดื่ม, เครื่องดื่มประเภทน้ำอัดลม, ประเภทเครื่องใช้ในครัว, ประเภทขนมปังสดและเบเกอรี่, ขนมขบเคี้ยว,

5. การติดป้ายบอกประเภทของสินค้า เพื่อให้รู้ว่าสินค้าอยู่ที่ใด เป็นการติดป้ายบอกชนิดของสินค้าตามที่จัดไว้ เป็นหมวดหมู่แล้วเพื่อสะดวกในการค้นหาสินค้าตามที่ลูกค้าต้องการ อาจจะติดไว้ตามผนังห้อง และกึ่งกลางเหนือชั้นวางของ สินค้าใดวาง ณ จุดใด ควรวางอยู่เป็นประจำ และไม่ควรมีเปลี่ยนแปลงที่วางสินค้าบ่อยเกินไป เพราะจะทำให้ลูกค้าต้องเสียเวลาค้นหาในครั้งต่อไปที่แวะเข้ามาซื้อสินค้าที่ร้าน

6. การติดป้ายราคาสินค้า ปัจจุบันลูกค้าส่วนใหญ่มักสนใจในรายละเอียดของสินค้าเพิ่มมากขึ้น ทั้งรูปแบบของบรรจุภัณฑ์ ชื่อสินค้า คำแนะนำการใช้ผลิตภัณฑ์นั้น ๆ วันผลิตและวันหมดอายุ ดังนั้นจะต้องติดป้ายบอกราคาเพิ่มให้กับตัวสินค้าซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุดลงไปด้วยคือต้องติดราคาบอกไว้บนตัวสินค้าทุกชิ้นให้ชัดเจนพอที่ลูกค้าและพนักงานเก็บเงินจะอ่านได้ยกเว้นสินค้าบางประเภทที่ขายกันเป็นจำนวนมาก เช่น เปียร์หรือเครื่องดื่มประเภทน้ำอัดลม มักจะติดราคาในรูปของแผ่นป้ายหรือโปสเตอร์ จะเป็นการช่วยประหยัดแรงงานและเวลาได้ หากเป็นสินค้าชนิดเดียวกันแต่ต่างยี่ห้อกัน อาจจะติดราคาไว้ที่ชั้นวางสินค้าจะช่วยให้ลูกค้าเห็นและเปรียบเทียบราคากันได้ ถึงแม้ว่าจะต้องใช้เวลาและแรงงานในการติดราคากันใหม่ เมื่อสินค้ามีราคาเปลี่ยนแปลงใหม่ แต่ก็เป็นทำให้ประโยชน์และรายละเอียดเพิ่มเติมรวมถึงความสะดวกกับลูกค้า ทั้งยังเป็นการสะดวกในการเรียกเก็บเงินค่าสินค้าอีกด้วย

แบบประเมินความรู้ การจัดตกแต่งร้าน กิจกรรมที่ 7
1. ในขั้นศึกษาข้อมูล ต้องศึกษาอะไร

- ก. ต้องทำความเข้าใจกับรูปแบบของธุรกิจนั้นๆ ข. ศึกษาความต้องการของลูกค้า
ค. ศึกษาจุดอ่อน-จุดแข็งของคู่แข่งอย่างละเอียด ง. ถูกทุกข้อ

2. การออกแบบร้านควรเป็นอย่างไร

- ก. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ต้นทุน ขนาดพื้นที่นั้นๆ ข. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และทำเล
ค. สอดคล้องกับต้นทุน ขนาดพื้นที่นั้นๆ ง. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ต้นทุน และ
รสนิยม

3. หากตกแต่งร้านด้วยรูปแบบกราฟิก กลุ่มลูกค้าควรเป็นวัยใด

- ก. วัยเด็ก ข. วัยรุ่น
ค. วัยผู้ใหญ่ ง. ได้ทุกวัย

4. หากตกแต่งร้านด้วยรูปแบบเรียบๆ สะอาดตา กลุ่มลูกค้าควรเป็นวัยใด

- ก. วัยเด็ก ข. วัยรุ่น
ค. วัยผู้ใหญ่ ง. ได้ทุกวัย

5. หากตกแต่งร้านด้วยรูปแบบสีทันสมัย กลุ่มลูกค้าควรเป็นวัยใด

- ก. วัยเด็ก ข. วัยรุ่น
ค. วัยผู้ใหญ่ ง. ได้ทุกวัย

6. ภาพลักษณ์ของร้านได้แก่อะไรบ้าง

- ก. วัสดุที่ใช้, การดูแลรักษา, รูปแบบของการให้บริการ ข. สีที่ใช้, การดูแลรักษา, รูปแบบของการ
ให้บริการ
ค. วัสดุที่ใช้, การดูแลรักษา, ทำเล ง. วัสดุที่ใช้, ทำเล, รูปแบบของการให้บริการ

7. สินค้าที่ต้องการโปรโมทเป็นพิเศษ ควรจัดวางไว้ที่ตำแหน่งใดของร้าน

- ก. ชั้นวางสินค้าใกล้ทางเข้า-ออกร้าน ข. มุมของร้าน
ค. ชั้นวางสินค้า ง. มุมโต๊ะ

8. หากสินค้าตัวใดจะเน้นให้ลูกค้าสนใจเป็นพิเศษควรทำอย่างไร

- ก. ใช้สปอร์ตไลท์ส่องเรียกความสนใจแสงไฟ ในร้านควรเลือกใช้แสงจากหลอดตะเกียบ
ข. ใช้สปอร์ตไลท์ส่องเรียกความสนใจแสงไฟ ในร้านควรเลือกใช้แสงจากหลอดฟลูออเรสเซนต์
ค. ใช้แสงจากเปลวเทียน
ง. ใช้แสงตะเกียง

9.การจัดร้านให้น่าสนใจทำได้อย่างไรบ้าง

- ก. จัดหมวดหมู่สินค้า
 ข. จัดสินค้าแยกตามโทนสี
 ค. มีของกระจุกกระจิกที่แคชเชียร์
 ง. ถูกทุกข้อ

10.ควรติดป้ายบอกราคาสินค้าอย่างไรจึงจะเหมาะสม

- ก. ที่ผนังห้อง
 ข. เหนือชั้นวางสินค้า
 ค. ตรงแคชเชียร์
 ง. ถูกทุกข้อ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 CHULALONGKORN UNIVERSITY

ใบงาน กิจกรรมที่ 7

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เรียนแต่ละทีมวางแผนการทำงาน โดยเริ่มจากวางแนวคิดหลักของร้าน ว่าเป็นร้านอะไร มีโทนสีแบบใด มีเฟอร์นิเจอร์ตกแต่งอะไรบ้างแล้วทำการร่างภาพ มีเวลาทำงานทั้งหมด 2 ชม.
2. ทำการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบแต่ละส่วนของร้าน
3. เริ่มจากทำพื้นที่ส่วนใหญ่ของร้านก่อน คือการปูพื้น หรือผนังด้วยกระดาษสี และปั้นเฟอร์นิเจอร์จากดินน้ำมัน และตกแต่งร้านให้สวยงาม
4. คัดเลือกตัวแทนออกมานำเสนอผลงาน ในประเด็นด้านแนวคิดของผลงาน ขั้นตอนการทำ และอุปสรรคในการทำงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 8

เรื่อง “นิทรรศการรวมใจ”

โดย นางสาวณิชชาบูล ลำพูน

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

เรียนรู้เรื่องหลักการจัดนิทรรศการ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้หลักการจัดนิทรรศการ
2. เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้การทำงานเป็นทีม
3. เพื่อให้ผู้เรียน ได้ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกภายใน ผ่านผลงานศิลปะ
4. เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน
2. ผู้สอนเปิดภาพบรรยากาศงานนิทรรศการ ให้ผู้เรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่า นิทรรศการมีการจัดวางพื้นที่อะไรบ้าง และการมีการจัดวางอย่างไร

3. ให้ผู้เรียนอ่านใบความรู้ หลักการจัดนิทรรศการ (15 นาที)

ขั้นกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 ทีม ทีมละ 5 คน และตั้งชื่อทีม
2. ให้ผู้เรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบ (RAT) เป็นรายบุคคล ซึ่งเนื้อหามาจากใบความรู้ หลักการจัดนิทรรศการ
3. สมาชิกในทีมทุกคน ร่วมกันอภิปรายเหตุผลในแต่ละข้อคำถามจากแบบทดสอบ (RAT) โดยที่แต่ละคนไม่รู้คำตอบที่ถูกต้องว่าคืออะไร
4. ผู้เรียนในทีมช่วยกันทำแบบทดสอบ (RAT) ด้วยกัน โดยภายในทีมต้องแสดงความคิดเห็นและให้เหตุผลในการเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
5. ผู้สอนให้ผู้เรียน ที่เป็นตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำตอบที่เลือกในแต่ละข้อ
6. ผู้สอนเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง
7. ผู้สอนเริ่มกิจกรรม “เปิดตัวผลงาน” ให้สมาชิกแต่ละทีมช่วยกันวางแผน และออกแบบการจัดแสดงผลงาน รวมถึงการวางผังนิทรรศการ

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนให้ตัวแทนแต่ละทีม อภิปรายถึงการวางแผน การออกแบบการจัด display ผลงาน และการวางผังในนิทรรศการ ว่ามีแนวคิด และใช้วัสดุอะไรบ้าง
2. ผู้สอนสอนสรุปความรู้ เรื่อง หลักการจัดนิทรรศการ และสรุปการวางผังการจัดนิทรรศการ โดยร่วมกันอภิปราย เพื่อยอมรับฟังเหตุผลของผู้อื่น และยอมรับฟังความคิดเห็นของทีมอื่นด้วย

เวลาที่ใช้

2 ชั่วโมง

วัสดุอุปกรณ์

- กระดาษสี
- กระดาษสี
- สีเมจิก/ดินสอสีไม้ / สีชอล์ก
- กรรไกร
- กาว

การวัดผล

5. การมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกภายในทีม และต่างทีมโดยใช้แบบสังเกต
6. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น

การประเมินผล

1. จากแบบประเมินความรู้ (RAT) โดยจากการทำเป็นทีม
2. จากแบบสังเกตพฤติกรรม

แหล่งการเรียนรู้

- ภาพงานนิทรรศการ
- ใบความรู้ที่ 8 เรื่องหลักการจัดนิทรรศการ

ใบความรู้ เรื่องหลักการจัดนิทรรศการ



นิทรรศการ (Exhibition) คืออะไร?

คือการจัดนำเอาภาพถ่าย ภาพเขียน สติติ แผนภูมิ หรือวัสดุกราฟิกอื่น ได้แก่ ของจริง หุ่นจำลอง โสตทัศนอุปกรณ์ เช่น ภาพยนตร์ ภาพนิ่ง มาจัดแสดงพร้อมคำบรรยายประกอบการอภิปราย และสาธิตในเรื่องต่างๆที่สนใจ หรือกำลังอยู่ในความสนใจของกลุ่มประชาชนที่เลือกมาเป็นเป้าหมาย (วัฒนะ จตะวิภาต .2542)

นิทรรศการที่ดี เป็นอย่างไร ?

- มีความน่าสนใจ
- ให้ความสนุก
- ให้ความรู้

*การจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ดีจะช่วยกระตุ้น ความสนใจและสื่อความหมายกับผู้ชมได้อย่าง มีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนการจัดนิทรรศการ

1. ขั้นการวางแผน

- 1.1 ประเภทและกิจกรรมของ นิทรรศการ (what)
- 1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดนิทรรศการ (why)
- 1.3 สถานที่จัดนิทรรศการ(where)
- 1.4 ระยะเวลาในการจัดนิทรรศการ (when)
- 1.5 ผู้จัดและกลุ่มเป้าหมายของ นิทรรศการ (who)
- 1.6 วิธีจัดนิทรรศการ (how)
- 1.7 งบประมาณ
- 1.8 การกำหนดหน้าที่รับผิดชอบ

3. ขั้นการนำเสนอ

- 3.1 พิธีเปิดนิทรรศการ
- 3.2 การนำชมและดำเนินกิจกรรม
- 3.3 การประชาสัมพันธ์ภายใน

4. ขั้นการประเมินผล

- 4.1 การประเมินภายในโดยกลุ่มผู้จัด
- 4.2 การประเมินโดยกลุ่มผู้ชมหรือ กลุ่มเป้าหมาย

ใบความรู้ เรื่องฝ่ายต่างๆในการจัดนิทรรศการ



ฝ่ายประชาสัมพันธ์

ประชาสัมพันธ์งานผ่านสื่อต่างๆ เช่น ทำ Poster แจกการ์ดเชิญ บอกกล่าวให้ประชาชนรับรู้ว่าจะมีการจัดนิทรรศการเกี่ยวกับอะไร ที่ไหน เมื่อใด มีอะไรน่าสนใจ ไขความเคลือบข้องสงสัย สืบความหมายได้ดี ง่ายต่อ

ฝ่ายสถานที่

ดูแลการจัดตกแต่งสถานที่ จัดตกแต่งซุ้มพิธีเปิด กำหนดผังทางเดินว่าจะให้ผู้ชมเดินเข้าทางไหน กำหนดพื้นที่จัดแสดงงาน เดินชมบริเวณใดบ้าง การติดตั้งผลงาน โดยการแขวน หรือตั้งโชว์ ตามความเหมาะสม

ฝ่ายพิธีกร

เป็นพิธีกรดำเนินงานนิทรรศการ กล่าวรายงานในพิธีการ กล่าวเชิญประธานเปิดงาน กล่าวขอบคุณผู้สนับสนุน ผู้จัดทำ และแขกผู้เข้าชม

ฝ่ายกิจกรรม

จัดกิจกรรมสำหรับผู้เข้าชมนิทรรศการ โดยต้องเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับเวลา และสอดคล้องกับเนื้อหาของนิทรรศการ เช่น นิทรรศการภาพพิมพ์ สอนการทำภาพพิมพ์ หรือเล่นเกมที่ให้ความรู้เกี่ยวกับงานภาพพิมพ์

ฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม

เตรียมอาหารและเครื่องดื่ม สำหรับแขกผู้เข้าชมนิทรรศการ ควรเตรียมให้มีปริมาณพอเพียง และเลือกอาหารที่รับประทานได้

ฝ่ายบันทึกภาพ

ถ่ายภาพตั้งแต่เริ่มงาน พิธีกรกล่าวรายงาน ประธานกล่าวเปิดงาน จนจบนิทรรศการ และภาพบรรยากาศต่างๆภายในงาน

ฝ่ายของขำร่วย

เตรียมของขำร่วย มอบให้ประธานในพิธี และเตรียมสำหรับแขกผู้เข้าชม เพื่อเป็นที่ระลึกว่า ได้มาร่วมงานนิทรรศการ ของขำร่วยควรมีความเกี่ยวข้องกันิทรรศการ

ฝ่ายวัดและประเมินผล

ประเมินผลการจัดงานนิทรรศการว่าการจัดนิทรรศการครั้งนี้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายหรือไม่ มีอะไรต้องปรับปรุงเพิ่มเติม โดยวัดจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้จัดนิทรรศการ และผู้เข้าชมนิทรรศการ

แบบประเมินความรู้ การจัดการนิทรรศการ กิจกรรมที่ 8
1. ข้อใดคือนิทรรศการ

- ก. ภาพเขียนมาจัดแสดงพร้อมประกอบคำบรรยาย
- ข. ภาพถ่ายมาจัดแสดงพร้อมประกอบคำบรรยาย
- ค. หุ่นจำลองมาจัดแสดงพร้อมประกอบคำบรรยาย
- ง. ถูกทุกข้อ

2. ขั้นตอนการจัดนิทรรศการมีกี่ขั้นตอน

- ก. 2 ขั้นตอน
- ข. 3 ขั้นตอน
- ค. 4 ขั้นตอน
- ง. 5 ขั้นตอน

3. การกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ อยู่ในขั้นตอนใด

- ก. ชั้นวางแผน
- ข. ชั้นปฏิบัติการผลิตสื่อและติดตั้ง
- ค. ชั้นนำเสนอ
- ง. ชั้นการประเมินผล

4. ในชั้นการนำเสนอ มีอะไรบ้าง

- ก. พิธีเปิดนิทรรศการ, การนำชมและดำเนินกิจกรรม, การประชาสัมพันธ์ภายใน
- ข. พิธีเปิดนิทรรศการ, การนำชมและดำเนินกิจกรรม, พิธีปิด
- ค. การประชาสัมพันธ์ภายใน, การนำชมและดำเนินกิจกรรม
- ง. การนำชมและดำเนินกิจกรรม

5. หากต้องการทราบผลการตอบรับของการจัดงาน เพื่อใช้ในการพัฒนาครั้งต่อไป ควรเก็บข้อมูลการประเมินจากใครบ้าง

- ก. การประเมินของกลุ่มผู้จัด
- ข. การประเมินของกลุ่มผู้ชม หรือกลุ่มเป้าหมาย
- ค. การประเมินของกลุ่มผู้จัด และการประเมินของกลุ่มผู้ชม หรือกลุ่มเป้าหมาย
- ง. การประเมินของกรรมการ

6. นิทรรศการที่ดีควรเป็นอย่างไร

- ก. มีความน่าสนใจ
- ข. มีสาระความรู้
- ค. มีความสนุก
- ง. ถูกทุกข้อ

7. ฝ่ายที่ทำการกำหนดผังทางเดิน คือฝ่ายใด

- ก. ฝ่ายกิจกรรม
- ข. ฝ่ายประชาสัมพันธ์
- ค. ฝ่ายพิธีกร
- ง. ฝ่ายสถานที่

8. หน้าที่ของฝ่ายประชาสัมพันธ์ต้องทำอะไรบ้าง

- ก. ทำPoster งาน ข. ประชาสัมพันธ์งานทางช่องทางต่างๆ
ค. ติดต่อขอสปอนเซอร์ ง. ข้อ ก. และ ข. ถูกต้อง

9. ฝ่ายใดเป็นผู้ดำเนินงานเปิดนิทรรศการ

- ก. ฝ่ายกิจกรรม ข. ฝ่ายประชาสัมพันธ์
ค. ฝ่ายพิธีกร ง. ฝ่ายสถานที่

10. ฝ่ายใดที่ทำการเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมงาน

- ก. ฝ่ายกิจกรรม ข. ฝ่ายประชาสัมพันธ์
ค. ฝ่ายบันทึกภาพ ง. ฝ่ายวัดและประเมินผล



ใบงาน กิจกรรมที่ 8

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เรียนแต่ละทีมวางแผนการทำงาน โดยเริ่มจากวางแนวคิดหลักของการจัดนิทรรศการ ทีมตนเอง ว่ามีการตกแต่งอย่างไรบ้าง แล้วทำการร่างภาพคร่าวๆ มีเวลาทำงานทั้งหมด 2 ชม.
2. ทำการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบแต่ละส่วนของการจัดตกแต่งนิทรรศการ
3. เริ่มการตกแต่งและจัดวางผลงาน โดยคำนึงถึงหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ให้นิทรรศการมีความโดดเด่น
4. คัดเลือกตัวแทนออกมานำเสนอผลงาน ในประเด็นด้านแนวคิดของผลงาน ขั้นตอนการทำ และอุปสรรคในการทำงาน



กระดาษคำตอบ สำหรับแบบประเมินความรู้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทิมเป็นฐาน

ชื่อ.....นามสกุล.....

กลุ่ม.....หมายเลข

คำชี้แจง ให้นักๆทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในช่องที่คิดว่าถูกต้องที่สุด

ข้อ	ก.	ข.	ค.	ง.
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง

คำชี้แจง ให้นักๆพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย (X) ลงในคำตอบ “ใช่” หรือ “ไม่ใช่”
ให้ตรงกับสภาพที่เป็นจริงของฉันทัน

ข้อ	ข้อความ	คำตอบ	
		ใช่	ไม่ใช่
1.	เหตุการณ์ต่างๆ รอบตัวมักไม่รบกวนใจฉัน		
2.	ฉันรู้สึกลำบากใจในการพูดหน้าชั้นเรียน		
3.	ใครๆ รู้สึกสนุกสนานเมื่ออยู่กับฉัน		
4.	ฉันรู้สึกหงุดหงิดและอารมณ์เสื่อง่ายเมื่ออยู่บ้าน		
5.	ฉันต้องใช้เวลาานที่จะทำความคุ้นเคยกับสิ่งใหม่ๆที่เกิดขึ้น		
6.	ฉันเป็นขวัญใจในหมู่เพื่อนวัยเดียวกัน		
7.	พ่อแม่มักเข้าใจความรู้สึกของฉัน		
8.	ฉันยอมแพ้สิ่งต่างๆได้ง่าย		
9.	พ่อแม่คาดหวังในตัวฉันสูงไป		
10.	เป็นเรื่องลำบากใจที่เกิดเป็นฉัน		
11.	ชีวิตฉันสับสนไปหมด		
12.	เพื่อนๆมักคล้อยตามความคิดของฉัน		
13.	ฉันรู้สึกว่าตัวเองต่ำต้อย		
14.	บ่อยครั้งที่ฉันอยากหนีออกจากบ้าน		
15.	ฉันหงุดหงิด หดหู่อยู่บ่อย เมื่ออยู่ที่โรงเรียน		
16.	เมื่อเทียบกับคนส่วนใหญ่ ฉันหน้าตาไม่ดี		
17.	ฉันเป็นคนพูดตรงไปตรงมา		
18.	พ่อแม่เข้าใจฉัน		
19.	ฉันไม่ค่อยได้รับความนิยมนชอบเหมือนคนอื่นๆ		
20.	ฉันมักรู้สึกเหมือนว่า พ่อแม่กำหนดชีวิตฉัน		
21.	บ่อยครั้งที่ฉันรู้สึกท้อแท้เมื่ออยู่โรงเรียน		
22.	บ่อยครั้งที่ฉันอยากจะเป็นคนอื่น		
23.	ฉันไม่สามารถเป็นที่พึ่งของใครได้		
24.	ฉันไม่เคยวิตกกังวลในเรื่องใดๆเลย		
25.	ฉันค่อนข้างมั่นใจในตนเอง		
26.	ฉันเป็นที่รักใคร่ของผู้อื่นได้ง่าย		
27.	ฉันกับพ่อแม่มีความสุขมากในการอยู่ร่วมกัน		

แบบประเมินความรู้สึกเห็นคุณค่าตนเอง (ต่อ)

คำชี้แจง ให้นักๆพิจารณาข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย (X) ลงในคำตอบ “ใช่” หรือ “ไม่ใช่”
ให้ตรงกับสภาพที่เป็นจริงของฉันท

ข้อ	ข้อความ	คำตอบ	
		ใช่	ไม่ใช่
28.	ฉันมักใช้เวลาไปกับการเหม่อ และคิดฝันในเรื่องต่างๆ		
29.	ฉันอยากเป็นเด็กกว่านี้		
30.	ฉันทำในสิ่งที่ถูกต้องเสมอ		
31.	ฉันต้องมีคนคอยบอกเสมอ ว่าฉันต้องทำอะไรบ้าง		
32.	ฉันมักเสียใจในสิ่งที่ฉันทำไปแล้ว		
33.	ฉันไม่เคยมีความสุข		
34.	ในการทำอะไรๆ ฉันจะทำอย่างเต็มความสามารถ		
35.	ฉันเป็นคนที่ค่อนข้างจะมีความสุข		
36.	ฉันชอบทุกคนที่ฉันรู้จัก		
37.	ฉันชอบให้ครูเรียกฉันตอบในชั้นเรียน		
38.	ฉันเข้าใจในตัวฉันเอง		
39.	เมื่อฉันอยู่บ้าน ไม่มีใครใส่ใจดูแลฉันมากนัก		
40.	ฉันไม่เคยถูกรุ้ว่าเลย		
41.	ฉันไม่สามารถตัดสินใจและเชื่อมั่นกับการตัดสินใจนั้นได้ โดยไม่เปลี่ยนแปลง		
42.	ฉันไม่ชอบอยู่กับผู้อื่น		
43.	ฉันไม่เคยประหม่าเลย		
44.	บ่อยครั้งที่ฉันรู้สึกอายตนเอง		
45.	เพื่อนๆวิพากษ์วิจารณ์ฉันบ่อยๆ		
46.	ฉันพูดความจริงเสมอ		
47.	ครูของฉันทำให้ฉันรู้สึกว่าตนเป็นคนไม่ดีพอ		
48.	ฉันมีแต่ความล้มเหลว		
49.	ฉันรู้สึกหงุดหงิดง่ายเมื่อถูกรุ้ว่า		
50.	ฉันรู้อยู่เสมอว่าควรพูดอะไรกับผู้อื่น		

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของทีม

กลุ่มที่..... ชื่อทีม.....

พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	มี	ไม่มี	หมายเหตุ (ใครทำ/ทำอย่างไร/ ข้อสังเกตต่างๆ)
1.ผู้นำกลุ่ม			
-มีการชี้แจงบทบาทหน้าที่ของผู้นำกลุ่ม			
2.กำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขตของงานที่จะทำ			
3.วางระเบียบ หรือกติกาในการทำงาน			
4.วางแผนงาน			
-มีการพูดคุยตกลงกันว่างานที่จะทำมีอะไรบ้าง			
-มีการพูดคุยตกลงกันว่าทำงานอะไร ก่อน-หลัง			
-มีการพูดคุยตกลงกันว่าทำงานกันอย่างไร			
-มีการพูดคุยตกลงกันว่าใครจะทำอะไร			
5.ทำงานตามแผนงาน			
-มีการทบทวนแผนงาน			
-ทุกคนทำงานตามแผนงาน			
-ทุกคนรับผิดชอบงาน			
-มีการตรวจสอบผลงาน			
6.หากมีปัญหาในการทำงาน			
-มีการวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา			
-มีการหาทางแก้ปัญหา			
-มีการแก้ปัญหา			
7.การประเมินผลงาน			
-มีการประเมินผลงานเป็นระยะๆ			
-มีการประเมินผลงานหลังจากทำงานเสร็จ			
-มีการประเมินผลกระบวนการ/วิธีการทำงาน			
-มีการปรับปรุงงาน/เสนอแนะข้อควรปรับปรุง			
8.เสนอผลงานด้วยวิธีการที่น่าสนใจ			

แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

กลุ่ม..... หมายเลข.....

พฤติกรรม	กิจกรรมที่	มี	ไม่มี	ข้อสังเกต
1.ด้านความสำคัญ - เป็นที่ยอมรับของเพื่อน - ได้รับการเอาใจใส่จากเพื่อน - มีความรักและสามัคคีในทีม	1			
	2			
2.ด้านความเป็นผู้นำ - ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น - เริ่มต้นแสดงความคิดเห็นให้กลุ่มช่วยประสานความคิดของกลุ่ม - ติดตามการปฏิบัติงานของสมาชิกและนำกลุ่มให้สามารถทำงานบรรลุเป้าหมาย	3			
3.ด้านคุณธรรม - มีความรับผิดชอบ - เคารพกฎ-กติกาในการอยู่ร่วมกัน - มีความเสียสละเพื่อส่วนรวม	4			
4.ด้านความสามารถ - นำความรู้ทางศิลปะมาประยุกต์ใช้สร้างผลงาน - มีทักษะการเล่าเรื่อง, การวาดภาพและการเขียนบรรยาย - มีทักษะการแก้ปัญหาจากโจทย์งานที่ได้รับ	5			

แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

กลุ่ม..... หมายเลข.....

พฤติกรรม	กิจกรรมที่	มี	ไม่มี	ข้อสังเกต
1.ด้านความสำคัญ - เป็นที่ยอมรับของเพื่อน - ได้รับการเอาใจใส่จากเพื่อน - มีความรักและสามัคคีในทีม	6			
	7			
	8			
2.ด้านความเป็นผู้นำ - ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น - เริ่มต้นแสดงความคิดเห็นให้กลุ่มช่วยประสานความคิดของกลุ่ม - ติดตามการปฏิบัติงานของสมาชิกและนำกลุ่มให้สามารถทำงานบรรลุเป้าหมาย	6			
	7			
	8			
3.ด้านคุณธรรม - มีความรับผิดชอบ - เคารพกฎ-กติกาในการอยู่ร่วมกัน - มีความเสียสละเพื่อส่วนรวม	6			
	7			
	8			
4.ด้านความสามารถ - ความรู้ทางวิชาการในการทำกิจกรรม (ความรู้ทางศิลปะ) - ทักษะการสื่อสาร (การเล่าเรื่อง, การวาดภาพและเขียนบรรยาย) - ทักษะการแก้ปัญหา (ในโจทย์งานที่ได้รับ)	6			
	7			
	8			

แบบประเมินตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมโครงการกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีม
เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

คำชี้แจง ให้นักๆทำเครื่องหมายขีดถูก ✓ ลงในช่องที่ตรงกับตนเองมากที่สุด

พฤติกรรม	มาก (3 คะแนน)	ปานกลาง (2 คะแนน)	น้อย (1 คะแนน)
1.ด้านความสำคัญ			
- เพื่อนรับฟังความเห็นของฉัน			
- เพื่อนเอาใจช่วยฉัน			
- เพื่อนช่วยฉันทำงาน			
2.ด้านความเป็นผู้นำ			
- ฉันคิดรอบคอบเมื่อทำงานกับเพื่อนในเวลาที่เพื่อนพูด ฉันจะฟังเพื่อน			
- ฉันมีแนวคิดใหม่ๆและช่วยสรุปความคิดของทีม			
- ฉันแบ่งงานให้เพื่อนช่วยกันทำจนสามารถทำงานสำเร็จได้			
3.ด้านคุณธรรม			
- ฉันทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย			
- ฉันรู้ว่าอะไรควรทำ หรือไม่ควรทำ			
- ฉันไม่ทำให้เพื่อนเสียใจ			
4.ด้านความสามารถ			
- ฉันได้รับความรู้จากบทเรียน			
- ฉันสามารถสื่อสารความคิดให้ผู้อื่นเข้าใจ ผ่านการเล่าเรื่อง หรือการวาดภาพ หรือการเขียนบรรยายได้			
- ฉันรู้สึกว่างานบางอย่างนั้นยาก แต่สุดท้ายก็หาวิธีทำได้สำเร็จ			

แบบสอบถามความพึงพอใจและความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมโปรแกรม
กิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจที่มีต่อโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

ให้ทำเครื่องหมายถูก (✓) ได้หมายเลขที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของฉันทมากที่สุด

ระดับความคิดเห็น

มากที่สุด	เท่ากับ ๕ คะแนน
มาก	เท่ากับ ๔ คะแนน
ปานกลาง	เท่ากับ ๓ คะแนน
น้อย	เท่ากับ ๒ คะแนน
น้อยที่สุด	เท่ากับ ๑ คะแนน

ข้อความ	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1.ฉันได้รับความรู้เกี่ยวกับศิลปะมากขึ้น					
2.เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน					
3.เป็นกิจกรรมที่ทำให้ฉันเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น					
4.ฉันสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี					
5.ฉันชอบกิจกรรมศิลปะนี้					
6.ฉันได้ประโยชน์จากกิจกรรมนี้ และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					

ตอนที่ 2 แสดงความคิดเห็นในประเด็น ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมที่น้องชอบที่สุดคือกิจกรรมใด เพราะเหตุใดจึงชอบกิจกรรมดังกล่าว

.....

2. ระหว่างที่น้องเข้าร่วมกิจกรรม มีสิ่งใดที่ประทับใจ และมีสิ่งใดที่ทำให้รู้สึกไม่ชอบ อึดอัดใจบ้าง

.....

3. หลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม น้องรู้สึกทำงานเป็นทีมร่วมกับเพื่อนๆ ได้ดีขึ้นหรือไม่

.....

4. หลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม น้องรู้สึกมีความมั่นใจ และกล้าแสดงออกมากขึ้นหรือไม่

.....

5. หลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ทำให้น้องทราบว่าตนเองมีความสามารถด้านใด

.....

ขอบคุณน้องๆ ทุกคนนะคะ ^^

แบบสัมภาษณ์ครูผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์
หลังจากจัดกับโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง

มีข้อคำถามในประเด็น ดังต่อไปนี้

1. รูปแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ อายุ 11-15 ปี
2. ลักษณะโปรแกรมกิจกรรมศิลปะที่สร้างขึ้น ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ อายุ 11-15 ปี
3. การประยุกต์ใช้เนื้อหาศิลปะ กับรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน มีความเหมาะสม
4. การกำหนดเกณฑ์การวัดการเห็นคุณค่าตนเองทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ความสำคัญ ความเป็นผู้นำ ความมีคุณธรรม และมีความสามารถ ผ่านกิจกรรมทั้ง 8 กิจกรรม มีความเหมาะสม และสอดคล้อง
5. ผลตอบรับจากเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างไรบ้าง
6. หลังเข้าร่วมกิจกรรม เด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์มีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น มีทักษะการทำงานเป็นทีมหรือมีทิศทางของพฤติกรรมที่ดีขึ้น เช่น มีความมั่นใจ กล้าแสดงออกมากขึ้น
7. หากมีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ขึ้นอีก อยากให้มีลักษณะเป็นอย่างไร





รูปภาพที่ 1 แนะนำตัว ทำความรู้จัก



รูปภาพที่ 2 ทำแบบสอบถามทั่วไป



รูปภาพที่ 3 ทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

UNIVERSITY



รูปภาพที่ 4 ปฏิบัติงานรู้จักฉันสิ 1



รูปภาพที่ 5 ปฏิบัติงานรู้จักฉันสิ 2



รูปภาพที่ 6 นำเสนอผลงานกิจกรรมรู้จักฉันสิ





รูปภาพที่ 7 พับกระดาษในงานโอริกามิสร้างสรรค์



รูปภาพที่ 8 ประกอบดอกไม้ในงานโอริกามิสร้างสรรค์



รูปภาพที่ 9 ผลงานโอริกามิสร้างสรรค์



รูปภาพที่ 10 ผลงานปั้นเด็กสร้างมิตร 1



รูปภาพที่ 11 ผลงานเด็กสร้างมิตร 2



รูปภาพที่ 12 ชมงานปั้นเด็กของทีมอื่นๆ



รูปภาพที่ 13 ปฏิบัติงานปะติดคุณธรรม 1



รูปภาพที่ 14 ปฏิบัติงานปะติดคุณธรรม 2

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



รูปภาพที่ 15 ปฏิบัติงานปะติดคุณธรรม 3



รูปภาพที่ 16 ปฏิบัติงานหน้าร้านในฝัน



รูปภาพที่ 17 ผลงานหน้าร้านในฝัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปภาพที่ 18 ผลงานหน้าร้านในฝัน



รูปภาพที่ 19 ปฏิบัติงานชุดในจินตนาการ 1



รูปภาพที่ 20 ปฏิบัติงานชุดในจินตนาการ 2



รูปภาพที่ 21 ผลงานสร้างสรรค์กล่องขนม



รูปภาพที่ 22 นิทรรศการทีมทรี-วัน-ซิกส์



รูปภาพที่ 23 นิทรรศการทีมเอเลี่ยน



รูปภาพที่ 24 นิทรรศการทีมเด็กๆไม่มีปัญหา



รูปภาพที่ 25 นิทรรศการทีมปลาน้ำจืด



รูปภาพที่ 26 ผู้สอนกล่าวสรุปงาน



รูปภาพที่ 27 แสดงความคิดเห็นในกิจกรรม

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวณิชาบูล ลำพูน เกิดเมื่อวันที่ 21 ตุลาคม พ.ศ. 2533 ณ จังหวัดกรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาปริญญาบัณฑิต จากสาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2556 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโทในสาขาวิชาเดียวกัน ในปีการศึกษา 2557 เข้ารับราชการตั้งแต่ปีการศึกษา 2559 ถึงปัจจุบัน

