

กลยุทธ์การใช้สื่อสร้างสรรค์ทางศิลปะเพื่อสร้างแรงจูงใจสำหรับเด็ก สู่การเรียนรู้ส่งเสริมคุณธรรม

ชญาณิศ ตันเทียน* และวัฒนพันธุ์ คุรุฑะเสน

สาขาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

*Corresponding author: tontien_s@su.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้สร้างขึ้นโดยการนำความงดงามจากศิลปกรรมในวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี มาเป็นสื่อในการให้เด็กได้เรียนรู้และทำการปฏิบัติ ผสานกับการส่งเสริมคุณธรรม 8 ประการ อันประกอบไปด้วย ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความสุภาพ ความสะอาด ความสามัคคี และความมีน้ำใจ ซึ่งถือเป็นคุณธรรมจริยธรรมพื้นฐานในการดำเนินชีวิต นำมาบูรณาการร่วมกับทักษะพื้นฐานทางศิลปะโดยกรรมวิธีที่สร้างความสนุกสนาน สอดแทรกกิจกรรมที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมจากสื่อที่ได้ทำการออกแบบโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ของฌอง เพียเจต์ โดยเน้นให้เด็กมีความกลมกลืนระหว่างจริยธรรมในใจกับการใช้ศาสตร์ทางด้านศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะไทยในวัดใหญ่สุวรรณาราม เพื่อกล่อมเกลาจิตใจ ผสมผสานกับศิลปวัฒนธรรมความเป็นไทยและการใช้ชีวิตในสังคมไทย วัฒนธรรมไทย ให้มีคุณธรรมจริยธรรมที่งดงามแบบไทย เพื่อมุ่งเน้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ มีความอยากรู้อยากเห็น ได้ฝึกการสังเกต ได้ลงมือปฏิบัติ ได้ค้นหาความหมายจากสิ่งต่าง ๆ และมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น โดยมีกลุ่มทดลองการใช้สื่อจากอาสาสมัครที่อยู่ในช่วงอายุ 6-8 ปี จำนวน 2 โรงเรียน ด้วยจำนวนนักเรียน 60 คน ทำการทดลองโดยใช้เวลาประมาณ 1 คาบเรียนต่อกิจกรรม โดยศึกษาจากผลงานการสร้างสรรค์ การสังเกต การตอบแบบสอบถามทางด้านจริยธรรมและความพึงพอใจจากการใช้สื่อ รวมถึงการสัมภาษณ์คณะครูในโรงเรียนและมุมมองของผู้ปกครอง ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นเชิงคุณภาพและปริมาณ เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคุณธรรมของเด็ก 8 ประการ

คำสำคัญ : 1. สื่อการเรียนรู้ 2. คุณธรรม 8 ประการ 3. วัฒนธรรมเพชรบุรี 4. วัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี

Promoting children's moral development through creative art

Shayanich Tontien* and Watanapun Krutasaen

Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University,

Nakhon Pathom 73000, Thailand

**Corresponding author: tontien_s@su.ac.th*

Abstract

This research used the beauty of the art from Wat Yai Suwannaram, Phetchaburi Province, as a medium for children's lessons. It was aimed to promote children's moral development which focused on the 8 eight human virtues—diligence, frugality, honesty, self-discipline, politeness, cleanliness, unity, and kindness. Based upon Jean Piaget's theory, this study created enjoyable art activities for children and utilized them to encourage children to apply basic artistic skills in a way that would promote children's morality and ethics, along with the preservation of a Thai artistic heritage of Wat Yai Suwannaram. This is both qualitative and quantitative research. The participants of this study were 60 students aged from 6 to 8 years old from two schools. Each student spent one session for each activity. Then the students' creative outcomes were observed, along with questionnaires and interviews with the students' teachers. In the activities, children had to practice drawing, sculpturing, and painting by themselves. This resulted in both the development of their artistic skills and their moral development. The project focused on children's hands-on activities, their ability to acquire knowledge and meanings of things, their interpersonal skills, and their ability to express the artistic identity of Petchaburi Province. Those activities included, for example, stucco work, painting, and architecture.

Keywords: 1. Learning media 2. 8 Virtues 3. Phetchaburi culture 4. Wat Yai Suwannaram, Phetchaburi

บทนำ

การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการขึ้นเพื่อเป็นการสร้างต้นแบบสื่อการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจ และการดำรงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดเพชรบุรี โดยนำศิลปกรรมในวัดใหญ่สุวรรณารามมาเป็นแรงบันดาลใจ ผ่านการประยุกต์หลักคุณธรรม 8 ประการมาออกแบบพื้นที่กิจกรรมและรูปแบบกิจกรรมเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีทักษะประสบการณ์อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้จึงเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้สร้างสื่อ และผู้รับสื่อได้แสดงบทบาทมีส่วนร่วม และเกิดความเข้าใจในองค์ความรู้ได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยทำการออกแบบสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเพื่อสร้างแรงจูงใจสำหรับเด็กและเยาวชน โดยเป็นการเปลี่ยนกระบวนการความคิดที่แสดงให้เห็นคุณค่า และประโยชน์ของการมีคุณธรรมจริยธรรม ใช้กระบวนการกล่อมเกลางานทางสังคมให้เกิดการซึมซับไปที่ละเล็กละน้อยอย่างต่อเนื่อง ด้วยคุณธรรมจริยธรรมเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องเรียนรู้คู่กับหลักวิชาการอื่นๆ อันจะนำมาสู่สังคมที่ดีงามในอนาคต

กลยุทธ์ในการส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้คุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยสื่อแบบปลายเปิดที่เน้นสนับสนุนการฝึกการคิดและจินตนาการ ที่ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ สร้างความภาคภูมิใจจากการได้ลงมือปฏิบัติในการสร้างผลงานด้วยตัวเอง โดยเน้นความสุขของผู้เรียนมากกว่าผลลัพธ์จากผลงานที่สร้างสรรค์ ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจะสร้างให้เด็กเกิดการซึมซับมรดกทางวัฒนธรรมของไทย อันทรงคุณค่า เน้นให้เด็กมีความกลมกลืนระหว่างจริยธรรมในใจ การใช้องค์ความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมมาผนวกกับการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมจึงเป็นสิ่งที่ท้าทาย

การออกแบบสื่อในครั้งนี้จะเป็นพื้นที่ในการส่งเสริมให้เด็กรู้สึกถึงความภาคภูมิใจการรับรู้คุณค่าของตัวเองที่มีอยู่ในความเป็นมนุษย์ทุกคน คนที่มีความนับถือตนเอง (self-esteem) จะส่งผลต่อความมั่นใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างสัมฤทธิ์ผล การมีทัศนคติในเชิงบวก ยืดหยุ่น สามารถรับมือกับสถานการณ์ต่างๆ ได้ไม่ท้อแท้กับปัญหาอุปสรรคที่ต้องเผชิญ การได้ฝึกทำอย่างต่อเนื่องทุกวันให้เกิดการซึมซับไปที่ละเล็กละน้อย ค่อย ๆ ทำอย่างค่อยเป็นค่อยไปด้วยตัวเอง จะทำให้เด็กได้มีโอกาสใช้ความพยายามวันละนิดด้วยตัวเอง โดยพบเจอความสามารถของตัวเอง ผ่านการซึมซับผสมผสานถ่ายทอดเอกลักษณ์และอัตลักษณ์

ของจังหวัดเพชรบุรี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. สร้างต้นแบบสื่อที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องคุณธรรมจริยธรรม จากการประยุกต์ของเหลือใช้ เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 ด้วยรูปแบบการมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ

2. ประยุกต์งานศิลปกรรม วัฒนธรรมประเพณีในจังหวัดเพชรบุรี งานศิลปกรรมในวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี งานจิตรศิลป์ และงานปูนปั้นประดับสถาปัตยกรรมในวัด รวมถึงงานประเพณีในจังหวัดเพชรบุรี เพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ สามารถเข้าใจ และถ่ายทอดอัตลักษณ์ความเป็นไทย

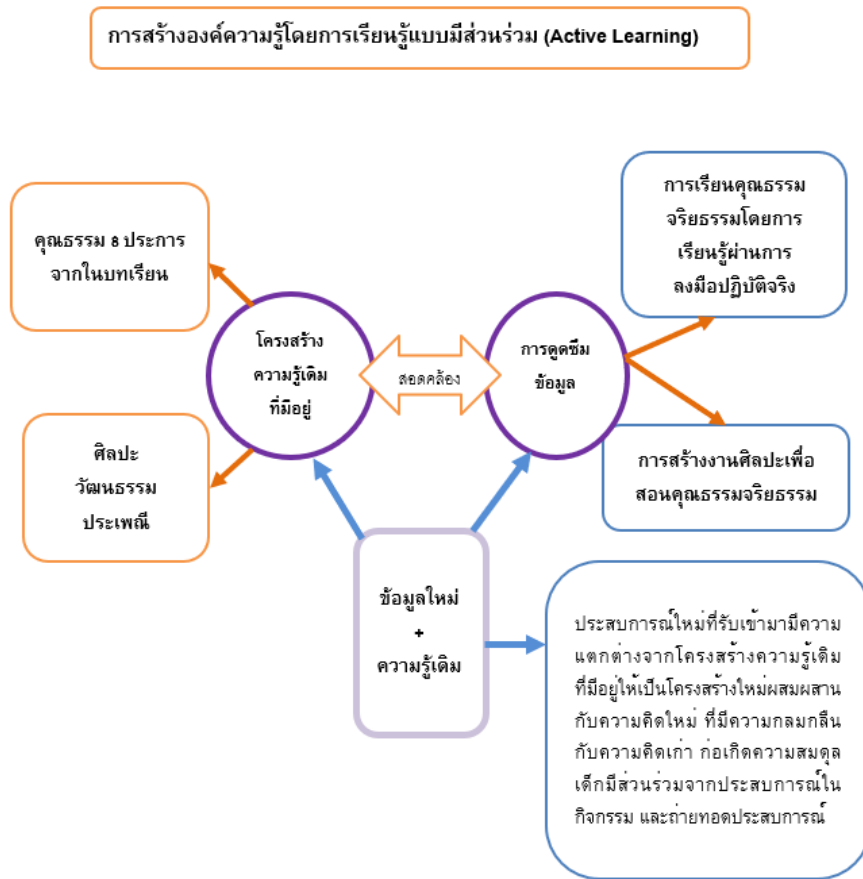
3. เพื่อประยุกต์หลักคุณธรรม 8 ประการมาใช้ในการเรียนรู้ด้วยความสนุก เกิดการซึมซับ เข้าใจและเข้าถึงชีวิตในสังคมไทย วัฒนธรรมไทย มีคุณธรรมจริยธรรมที่ดีงามแบบไทย โดยเน้นให้ผู้เรียนมีความกลมกลืนระหว่างจริยธรรมในใจกับศิลปวัฒนธรรมความเป็นไทยและอัตลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดการวิจัย

1. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) รองศาสตราจารย์สมชาย รัตนทองคำ (Rattanathongkham, 2013: 23) ได้กล่าวถึงฌอง เพียเจต์ (ค.ศ. 1896 - 1980) นักจิตวิทยาชาวสวิสเกิดที่เมืองเนอชาแตล ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ มีความสนใจทางด้านจิตวิทยาเด็ก โดยได้ศึกษาจิตวิทยาพัฒนาการของ ฟรอยด์ (Freud) และ จุง (Jung) ซึ่งต่อมาได้ทำการค้นคว้าพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็ก ทั้งด้านภาษา ความคิด โดยมีวิธีการศึกษาจากการสนทนาและสังเกตพฤติกรรม จนเกิดทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ ซึ่งศึกษากระบวนการคิด และสติปัญญาของเด็กจนถึงวัยรุ่น โดยได้กล่าวว่ามนุษย์มีพื้นฐานในการจัดระบบภายใน และสภาพแวดล้อม สามารถที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมตั้งแต่เกิด ทำให้เกิดกระบวนการดูดซับ และกระบวนการปรับให้พอเหมาะ หากประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับเข้ามามีความแตกต่างจากโครงสร้างความรู้เดิมจะต้องมีการตรวจสอบเพื่อปรับโครงสร้างความรู้เดิมให้เป็นโครงสร้างใหม่ จนเกิดสภาวะสมดุล ซึ่งจากแนวคิดดังกล่าวจะเป็น

การสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนแบบเน้นการลงมือกระทำ (active learning) เป็นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งมีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็ก โดยผู้วิจัยได้ทำการ

ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ด้านคุณธรรมจริยธรรม และ ศิลปวัฒนธรรมเพื่อสร้างการเข้าถึงศิลปะตั้งแต่วัยเยาว์ ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แสดงการสร้างองค์ความรู้โดยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (active learning) ด้วยการเรียนรู้จากสื่อ (ที่มา : Shayanich Tontien)

2. วัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี หรือ “วัดใหญ่” เป็นวัดเก่าสมัยอยุธยาตอนปลายอยู่ในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรีที่ยังคงมีความสมบูรณ์อยู่มาก มีเอกลักษณ์ทางด้านสถาปัตยกรรมและงานจิตรกรรม โดยงานจิตรกรรมที่ปรากฏ ณ ผนังอุโบสถนั้นเป็นภาพแนว Figurative ในลักษณะเทพชุมนุม โดยปรากฏเป็นภาพเทพในท่ายืนพับเพียบ บางตนยกเข่าขึ้น ซึ่งแต่ละตนมีขนาดใกล้เคียงกันทั้งหมด ไม่ได้เป็นภาพแบบเล่าเรื่องพุทธประวัติเหมือนงานจิตรกรรมไทยวัดอื่น ๆ เป็นฝีมือช่างร่วมสมัยกับกรุงศรีอยุธยา

เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล (Kanchanakul, 2016: 8) กล่าวว่าภาพเทพชุมนุมในพระอุโบสถนั้นประกอบไปด้วยพระอินทร์ พระพรหม เทวดารูปบุรุษ ครุฑ นาค ฤาษี และยักษ์ รวมถึงเหล่านักสิทธิ์ วิทยากร

โดยผนังด้านซ้าย และขวาองค์พระประธานจะแบ่งช่องไว้จำนวน 5 แถว ทั้งหมดนี้ปะปนกัน ผนังด้านหน้าองค์พระประธานเป็นรูปมารผจญ ล้อมรอบกรอบประตูทางเข้าซึ่งมี 3 ช่องประตู ด้านหลังองค์พระประธานเป็นลวดลายพุ่มข้าวบิณฑ์ก้านแย่ง ภาพจิตรกรรมเหล่านี้ได้ค่อยๆ เลือนลางตามกาลเวลาจากการสัมผัสอากาศและความชื้น เสมือนความดีความงามในจิตใจหากปล่อยให้กาลเวลากัดกร่อนปราศจากการชื่นชมในสิ่งที่ถูกต้อง ดังแสดงในภาพที่ 2-5

3. การสร้างแรงจูงใจจากการร่วมกิจกรรมแบบ ราชิโ ไทโซ (Rajio Taisou) โซเฟีย (Sophia, 2021) ได้กล่าวถึงกิจกรรมราชิโ ไทโซ (Rajio Taiso) คือกิจกรรมการบริหารร่างกายของคนญี่ปุ่นเพื่อให้มีสุขภาพแข็งแรง



ภาพที่ 2-5 (จากซ้ายไปขวา) จิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณารามชั้นที่ 1 ด้านขวาองค์พระประธาน (ที่มา : Shayanich Tontien)

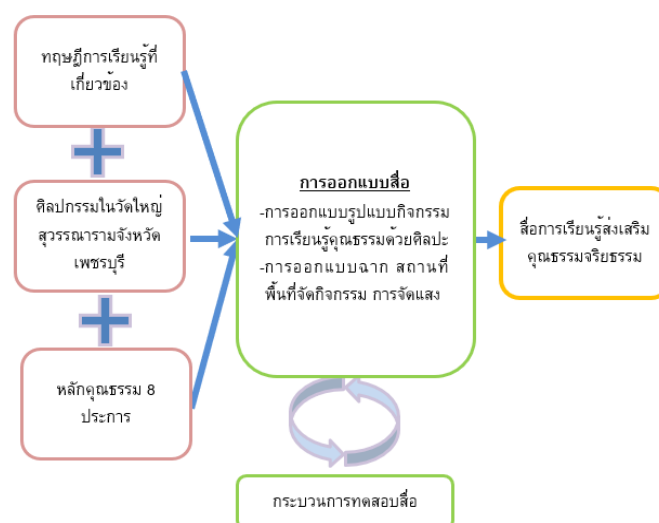
เป็นการออกกำลังกายยามเช้าโดยใช้ท่าทางง่าย ๆ สามารถทำได้ทุกวัย

เป็นการยืดเส้นกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้ร่างกายกระปรี้กระเปร่า ซึ่งในช่วงปิดเทอมก็จะมีให้เด็กไปร่วมกิจกรรมด้วย โดยมีการจูงใจให้เด็กอยากทำด้วยการแสดงมีการ์ดให้เพื่อให้เด็กตื่นเช้าไปออกกำลังกาย และทำกิจกรรมร่วมกัน เปรียบเสมือนกลยุทธ์ที่ใช้รูปแบบการสร้างแรงจูงใจให้เด็กอยากมีส่วนร่วม และทำกิจกรรม โดยรูปแบบการออกแบบจะเน้นให้เด็กได้ลงมือทำจริงอย่างสม่ำเสมอ ปรับใช้กับชีวิตประจำวันในโรงเรียน และที่บ้านได้ โดยกิจกรรมที่ออกแบบจะบูรณาการการวาด การปั้น การสร้างสรรค์ การแสดง โดยเฉพาอย่างยิ่งการสร้าง ความกลมกลืนกับลักษณะการเรียนรู้ และกิจกรรมในโรงเรียน ที่เด็กคุ้นเคย

จริยธรรมผ่านการเรียนรู้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จากรูปแบบศิลปกรรมในวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี และงานวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่น โดยการใช้แนวคิดให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ (active learning) เป็นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้ ของฌอง เพียเจต์ มาทำการประยุกต์ใช้ในการออกแบบ โดยเน้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติงานสร้างสรรค์โดยใช้แรงบันดาลใจจากวัดใหญ่สุวรรณาราม ซึ่งงานศิลปกรรมเหล่านั้นจะได้ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์โดยเด็กได้ใช้คุณธรรมต่าง ๆ ทั้ง 8 ประการ โดยได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ซึ่งจะต้องใช้จริยธรรมในใจเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีร่วมกัน โดยมีเงื่อนไข และกติกา เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้สัมฤทธิ์ผลพร้อมกับความสนุกสนาน ความประทับใจ เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้ทั้งทักษะทางศิลปะ และด้านจริยธรรม โดยการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมระหว่าง วิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ ดังแสดงในภาพที่ 6

กรอบแนวคิดการวิจัย

สร้างพื้นที่กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการส่งเสริมคุณธรรม



ภาพที่ 6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (mixed methods research) เป็นการมุ่งเน้นในการนำผลการวิจัยจากการสร้างสรรค์ผลงานของเด็ก ที่ผู้วิจัยได้สอดแทรกหลักคุณธรรม 8 ประการ และงานศิลปกรรมในวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเพื่อสร้างแรงจูงใจสำหรับเด็กสู่การเรียนรู้ส่งเสริมคุณธรรมจากการลงมือปฏิบัติงานจริง ใช้วิธีเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data) และข้อมูลเชิงปริมาณ (quantitative data) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับดังนี้

1. คัดเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การเก็บรวบรวมข้อมูลทางด้านศิลปกรรมและข้อมูลทางด้านการออกแบบสื่อ
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยอันประกอบด้วยแบบสอบถามต่าง ๆ

โดยมีขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

สภาวะการณ์ปกติ

1) นักเรียนโรงเรียนเศรษฐวิทย์หัวหิน ตำบลหนองแก อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มชั้นปีละ 10 คน รวมนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เหตุผลในการเลือกโรงเรียนเศรษฐวิทย์หัวหิน เนื่องจากเป็นโรงเรียนเอกชนขนาดกลาง เด็กในโรงเรียนมีความหลากหลายทางภูมิสำเนา เช่น เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ รวมถึงมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ และอาชีพของผู้ปกครอง

2) นักเรียนโรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ ตำบลปึกเตียน อำเภอบางสะพาน จังหวัดเพชรบุรี ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มชั้นปีละ 10 คน รวมนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เหตุผลในการเลือกโรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ เพราะเป็นโรงเรียนรัฐบาลขนาดเล็ก จำนวนเด็กนักเรียนประมาณ 70 คน เป็นเด็กในพื้นที่ ต.ปึกเตียน อ.บางสะพาน จ.เพชรบุรี ครอบครัวเด็กนักเรียนโดยส่วนใหญ่มีพื้นฐานอาชีพเกษตรกร

สภาวะการณ์ไม่ปกติ (การเกิดโรคระบาดที่ส่งผลต่อการเรียนการสอนในรูปแบบปกติ)

เด็กและเยาวชนช่วงอายุ 6-8 ปี จำนวน 30 คน จากโรงเรียนอื่น ๆ

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 การเก็บข้อมูลด้วยวิธีลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (primary data) จากการสังเกตงานศิลปกรรมในวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี และการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องจากกลุ่มลูกหว่า ซึ่งเป็นกลุ่มกิจกรรมสร้างสรรค์ด้านศิลปะสืบสานงานสกุลช่างเมืองเพชร โดยนำศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรีมาใช้สอนเด็กและเยาวชน เช่น การทำพวงมโหตร ที่เป็นการสืบสานวัฒนธรรมการทำงานหัตถศิลป์แบบเพชรบุรี สร้างความสอดคล้องในการสอนคุณธรรมควบคู่กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รวมถึงหาข้อมูลโรงเรียนที่สร้างสื่อการสอนคุณธรรมจริยธรรม

2.2 การเก็บข้อมูลทุติยภูมิ (secondary data) ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการงานศิลปกรรมของจังหวัดเพชรบุรี ที่มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้สอนเด็กกลุ่มเป้าหมายจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยการลงพื้นที่เพื่อดูรูปแบบการใช้สื่อในการสอนคุณธรรมจากโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ของระดับประเทศ หนึ่งในโรงเรียนหนึ่งนวัตกรรมโดยแนวคิดแบบ 3M plus ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะพฤติกรรมที่ดีงาม และพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรสถานศึกษา และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน นักเรียนมีพฤติกรรมบ่งชี้ทางบวกที่สอดคล้องกับคุณธรรมอัตลักษณ์ของโรงเรียน คือความพอเพียงทั้ง 5 ด้าน มีทักษะชีวิตในการคิดวิเคราะห์ รู้จักแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ ตระหนักรู้ในตนเอง เห็นใจผู้อื่น มีสัมพันธภาพ การสื่อสารตัดสินใจ และแก้ปัญหา รู้จักจัดการอารมณ์ และความเครียด มีคุณธรรม จริยธรรม รับผิดชอบต่อหน้าที่

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นที่ในการส่งเสริมให้เด็กรู้สึกถึงความภาคภูมิใจในการรับรู้คุณค่าของตัวเองที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน คนที่มีความนับถือตนเอง (self-esteem) จะส่งผลต่อความมั่นใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างสัมฤทธิ์ผล มีทัศนคติในเชิงบวก ยืดหยุ่น สามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ไม่ท้อแท้กับปัญหาอุปสรรคที่ต้องเผชิญ ด้วยหลักการพัฒนาทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จ EF = (executive functions) ที่นำกระบวนการเทคนิคทางศิลปะ เช่น การวาด การปั้นด้วยวัสดุต่าง ๆ ที่ช่วยเสริมสร้างความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์ ความสามารถในการสร้าง

ภาพในสมอง ความสามารถในการจินตนาการต่าง ๆ ด้วยของเล่นในกลุ่มของเล่นต่าง ๆ การกำหนดเป้าหมายวางแผน ตัดสินใจ ลงมือทำ เปลี่ยนวิธีการ เปลี่ยนอุปกรณ์ ตัดสินใจใหม่ ลงมือทำต่อจนบรรลุเป้าหมาย เล่นเพื่อเรียนรู้ คือ เรียนรู้ด้วยความสนุก เรียนรู้จากประสบการณ์จากการทำงานจริง ซึ่งเด็กจะเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยการซึมซับไปทีละเล็กละน้อยอย่างต่อเนื่องเป็นธรรมชาติค่อยเป็นค่อยไปด้วยตัวเองเกิดเป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ ด้วยสื่อการเรียนรู้แบบ Active Learning (การเรียนรู้ผ่านการสร้างจากจำลอง) กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว โดยสื่อการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมแบบปลายเปิด (open-ended learning) ที่เน้นสนับสนุนการฝึกการคิด และจินตนาการ ฝึกการทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากกระบวนการที่เน้นความสุขในการสร้างผลงาน การค้นพบ รูปแบบวิธีการเล่น ที่เกิดขึ้นมาในระหว่างการใช้สื่อ

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานโดยการนำศิลปกรรมจากวัดใหญ่สุวรรณารามมาประยุกต์กับการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้กระบวนการทางศิลปะเพื่อสร้างอัตลักษณ์ ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้คุณธรรม 8 ประการ โดยผลลัพธ์จากผลงานที่สร้างสรรค์ไม่มุ่งเน้นว่าจะสวยหรือไม่สวย แต่มุ่งเน้นที่การได้ลงมือปฏิบัติ ฝึกความความขยัน ตั้งใจ โดยกำหนดเป้าหมาย เรียนรู้การแก้ไขปัญหา เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรม และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ดังนี้

- 1) ใช้การสอนศิลปะ เพื่อให้เด็กเกิดจินตนาการ ฝึกการคิดสร้างสรรค์ สร้างสมาธิ มุ่งมั่นตั้งใจกับสิ่งที่ได้รับมอบหมายทั้งการสร้างสรรคส่วนบุคคลและส่วนรวม
- 2) ใช้ลายดอกไม้ที่ปรากฏในงานจิตรกรรมวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี โดยการให้เด็กเรียนรู้ตามกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เพราะลวดลายดอกไม้ที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนังเป็นลวดลายที่ไม่มีความซับซ้อน สามารถวาดตามแบบหรือวาดตามความถนัดของเด็กได้ง่าย
- 3) สอดแทรกศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้เด็กช่างสังเกต เรียนรู้สิ่งรอบตัว และเด็กจะเกิดความอยากเรียนในเรื่องอื่น ๆ ขึ้นมาเอง
- 4) มีการสอดแทรกคุณธรรมจากการปฏิบัติงานตามกรอบคุณธรรม 8 ประการในงานวิจัย

4. เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้อสื่อ
- 2) แบบสอบถาม “ก่อน” การใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียน
- 3) แบบสอบถาม “หลัง” การใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียน
- 4) แบบสอบถามประเด็นด้านการวัดแรงจูงใจในการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม
- 5) แบบสอบถามประเด็นการถ่ายทอดเอกลักษณ์และอัตลักษณ์งานศิลปกรรมของวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี ผ่านการใช้สื่อการเรียนรู้

การสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กด้วยการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานแบบปลายเปิด (open-ended art) เป็นกระบวนการหลักของสื่อสำหรับเด็ก โดยใช้กระบวนการทางศิลปะสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นกลยุทธ์ในการสอนคุณธรรมจริยธรรมที่มีขั้นตอน และกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานที่เน้นสนับสนุนการฝึกการคิด และจินตนาการ ฝึกการทำซ้ำหลาย ๆ ครั้งจากกระบวนการที่เน้นความสุขในการสร้างผลงาน การค้นพบ รูปแบบวิธีการเล่น ที่เกิดขึ้นมาในระหว่างการใช้สื่อ ไม่ใช้ผลลัพธ์จากผลงานที่สร้างสรรค์ซึ่งในระหว่างการสร้างสรรคนั้นเด็กจะได้เรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม 8 ประการที่สอดคล้องในระหว่างการสร้างสรรคผลงาน ดังปรากฏในตารางที่ 1

กรอบคุณธรรม 8 ประการและความหมายที่นำมาใช้ในงานวิจัย และพฤติกรรมที่คาดหวัง

ความขยัน มีความตั้งใจในการปฏิบัติงานให้ประสบความสำเร็จ รู้รักษาและเห็นคุณค่าของงานที่ทำ มีความมุ่งมั่นและอยากช่วยเหลือผู้อื่นหรือเพื่อนในกลุ่มอย่างไม่เกียจคร้าน แม้ไม่ใช่ผลงานของตน ซึ่งรวมถึงการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ

ความประหยัด มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการในการประยุกต์สิ่งของรอบตัวให้มีประโยชน์ รู้จักพลิกแพลงสถานการณ์ และเข้าใจสถานะของตนเอง มีความระมัดระวังในใช้สิ่งของต่าง ๆ อย่างคุ้มค่า

ความซื่อสัตย์ การปฏิบัติตามข้อตกลง กติกา การรักษาวินัยในการเข้าร่วมกิจกรรมให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยเป็นที่พึงพอใจของเพื่อนร่วมงาน ไม่เอาเปรียบซึ่งกันและกัน ไม่เก็บหรือหยิบของผู้อื่นเป็นของตนเอง หรือยอมรับผลคะแนน ระดับผลงานของตนเอง

ความมีวินัย สร้างสรรค์ผลงาน การร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องรู้จักการรอคอยเวลา การตรงต่อเวลา การเข้าคิว การรักษาเวลา การรักษา มารยาท เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการอยู่ร่วมกัน

ความสุภาพ การรักษามารยาทการร่วมกันสร้างสรรค์ชิ้นงาน การร่วมกิจกรรมมีความอ่อน น้อมถ่อมตนรู้จัก กาลเทศะ

การปฏิบัติตามคำแนะนำของคุณครู การยอมรับกติกา

ความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสนใจใฝ่รู้ ในจิตใจ รู้จักรักษาวัสดุอุปกรณ์ และสิ่งของต่างๆ รวมถึงสถานที่รอบตัวให้มีความสะอาดเรียบร้อยอยู่เสมอ รวมถึงเครื่องแต่งกาย การล้างทำความสะอาดอุปกรณ์ที่ใช้เสร็จแล้ว

ตารางที่ 1 แสดงผังความสัมพันธ์หลักคุณธรรม 8 ประการกับการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะสอดแทรกศิลปกรรมจังหวัด เพชรบุรี

กิจกรรมการเรียนรู้	ความคาดหวังทางด้านคุณธรรม							
	ความซื่อสัตย์	ความซื่อสัตย์	ความซื่อสัตย์	ความซื่อสัตย์	ความซื่อสัตย์	ความซื่อสัตย์	ความซื่อสัตย์	ความซื่อสัตย์
จากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัว (วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง)	✓		✓	✓		✓	✓	✓
เรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปะวัฒนธรรมประเพณีการสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมการสร้างสรรค์)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
พวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตนเอง	✓			✓			✓	✓
สานสัมพันธ์พฤกษา (ระบายสีดอกไม้ที่พื้น)	✓			✓	✓	✓	✓	✓
ค้นหาดอกไม้สร้างสรรค์ (rubbing) ความหมายคุณธรรม	✓			✓	✓	✓	✓	✓
กล่องกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ความสามัคคี มีความพร้อมเพรียง ความกลมเกลียว ความปรองดองซึ่งกันและกัน ความร่วมมือกันปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รับฟังความคิดเห็นและข้อคิดเห็นของผู้อื่น ยอมรับข้อติงที่ร่วมกัน และเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตน

ความมีน้ำใจ การเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การให้คำแนะนำซึ่งกันและกัน ให้ความช่วยเหลือแก่เพื่อน และคุณครู มีจิตสาธารณะ โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของความจริงใจเพื่อให้เกิดความสำเร็จในการกิจกรรมร่วมกัน

5. สื่อการเรียนรู้ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

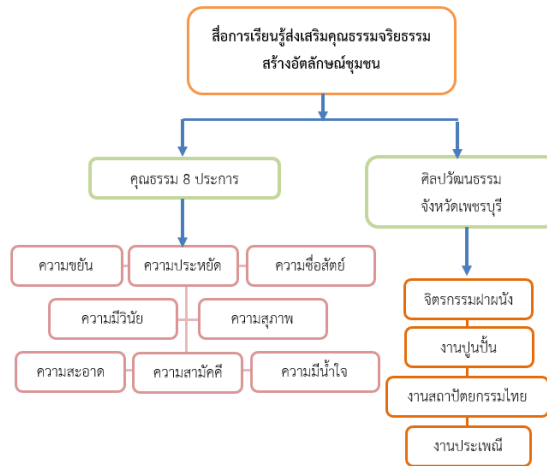
การออกแบบรูปแบบกิจกรรมในครั้งนี้มุ่งหวังการสร้างประสบการณ์และการสร้างแรงบันดาลใจ โดยสร้างบรรยากาศเฉพาะขึ้นมาเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมของเด็ก ๆ ให้มีสมาธิ และจุดสนใจในกิจกรรมตรงหน้า โดยสร้างฉากจำลองขึ้นมาเพื่อสื่อถึงลักษณะของสถาปัตยกรรมไทยที่จะต้องไม่ดูจริงจังจนน่ากลัวสำหรับเด็ก แต่สร้างความรู้สึกลอดตลก สามารถมีส่วนร่วมได้ ซึ่งก่อนหน้านี้เด็ก ๆ อาจ

มีความรู้สึกเมื่อพูดถึงวัดว่าเป็นสถานที่ที่มีความเข้มงวด เป็นสถานที่เพื่อประกอบพิธีกรรม เป็นสถานที่สำหรับผู้ใหญ่ หรือของพระสงฆ์ เป็นสถานที่เฉพาะที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ในเวลาปกติ ในการนี้ผู้วิจัยจึงได้มีแนวคิดในการนำคุณธรรม 8 ประการมาบูรณาการร่วมกับศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี โดยใช้หลักการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ดังภาพที่ 7

โดยนำเสนอความงามที่ช่างโบราณได้สร้างสรรค์ไว้ซึ่งเกิดขึ้นด้วยศรัทธาและจินตนาการที่มีต่อพุทธศาสนา โดยนำเสนอหนึ่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังของวัดใหญ่สุวรรณารามที่เป็นเอกลักษณ์ในด้านการออกแบบลวดลายของดอกไม้สวรรค์ ซึ่งมีความหลากหลายของสีและรูปทรงรายล้อมทิวเขาที่มาชุมนุมเนื่องในโอกาสพิเศษ นั่นคือมาถวายชัยแด่พระพุทธเจ้าที่พระพุทธองค์ทรงมีชัยชนะเหนือพญามาร ทั้งนี้การได้อธิบายถึงที่มาอันเป็นเหตุและผลของภาพประกอบการเรียนรู้ทักษะทางศิลปะจะเป็นดังกุศโลบายให้เด็กเข้าใจความหมายโดยไม่รู้ตัวหรือรู้สึกว่าการกำลังเรียนในเรื่องที่ยาก ซึ่งเด็กสามารถที่จะเป็น

ส่วนหนึ่งในการฝึกเขียนดอกไม้ดังกล่าวเพื่อสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง และจดจำเหตุและผลในสิ่งที่ทำได้

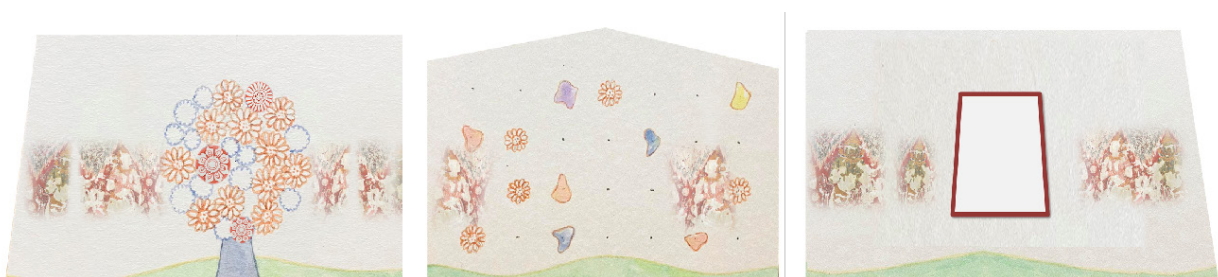
โดยการสร้างพื้นที่กิจกรรม ดังแสดงในภาพที่ 8 และภาพที่ 9



ภาพที่ 7 แสดงแนวคิดกระบวนการออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 8 ภาพร่างโดยรวมของฉากทั้ง 3 ฉาก และต้นไม้ (ที่มา : Shayanich Tontien)



ภาพที่ 9 ภาพร่างผนังฉากการเรียนรู้ ทั้ง 3 ฉาก (ที่มา : Shayanich Tontien)

ฉากจะมีภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ปรากฏอย่างเลื่อนลาง
เสมือนความตึงามในใจหากไม่รักษาถนุถนอมไว้ก็จะ
ค่อย ๆ หายไป ตรงกลางจะเป็นรูปทรงของต้นไม้ที่มีช่อง
ว่างเป็นรูปวงกลม โดยจะให้เด็กได้ช่วยกันสร้างสรรค์ผลงาน
ด้วยการวาดดอกไม้ที่ตนเองประทับใจ โดยให้เด็กเลือก

แผ่นกระดานเปล่าที่ติดอยู่ที่ต้นไม้ซึ่งสามารถถอดออกได้
สำหรับวาดผลงาน แล้วนำมาวาดด้วยชอล์กสี เมื่อสร้างสรรค์
เสร็จให้นำผลงานไปติดไว้ที่ต้นไม้ดังเดิมเพื่อโชว์ผลงานและ
เป็นการเติมเต็มความสมบูรณ์ โดยเด็ก ๆ สามารถศึกษา
ลักษณะดอกไม้สวรรค์จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง

วิธีการใช้สื่อในกิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้จะได้มีรูปแบบวิธีการและความคาดหวังทางคุณธรรม โดยแบ่งเป็นลักษณะของกิจกรรมที่สอดคล้องกับศิลปกรรมในวัดใหญ่สุวรรณารามและประเพณีในท้องถิ่น ดังนี้

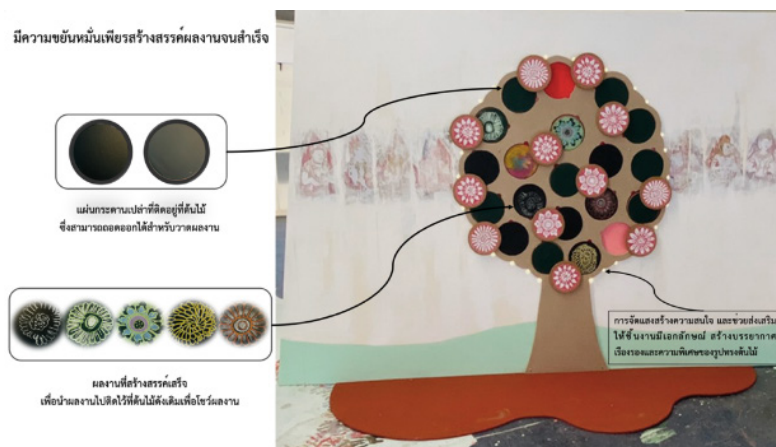
กิจกรรมการเรียนรู้จากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพ ดอกไม้ในแบบตัวเอง)

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี ความมีวินัย ความมีน้ำใจ ความสุภาพ ความสะอาด

กิจกรรมการเรียนรู้นี้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเองเป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กได้แสดงถึงความขยันหมั่นเพียรสร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จ ใช้หลักการของทฤษฎีต้นไม้ โดยศาสตราจารย์ ดร.ดวงเดือน พันธุมนาวิน (Phanthumnawin,

1995) ได้เสนอทฤษฎีต้นไม้จริยธรรมว่าเป็นจิตลักษณะ 8 ประการที่เป็นสาเหตุของพฤติกรรมของคนดี เก่ง และมีความสุข ได้นำเสนออยู่ในรูปของต้นไม้ ซึ่งประกอบไปด้วย ราก ลำต้น ดอก และผลไม้ม

โดยผู้วิจัยได้นำหลักการนี้มาสังเคราะห์เป็นรูปธรรมให้ภายในต้นไม้เป็นกลุ่มดอกไม้หลากหลายชนิดที่ปรากฏในงานศิลปกรรม งานจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม โดยเด็กนักเรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยการวาดดอกไม้ที่ตนเองประทับใจ โดยให้เด็กเลือกแผ่นกระดาษเปล่าที่ติดอยู่ที่ต้นไม้ซึ่งสามารถถอดออกได้สำหรับวาดผลงาน แล้วนำมาวาดด้วยชอล์กสี เมื่อเด็กสร้างสรรค์ผลงานที่สร้างสรรค์เสร็จให้นำผลงานไปติดไว้ที่ต้นไม้ดังเดิมเพื่อโชว์ผลงาน ดังภาพที่ 10 และ 11



ภาพที่ 10 ภาพงานจริงจากที่ 1 ขนาด กว้าง 3 เมตร สูง 2 เมตร วัสดุ ไม้ (ที่มา : Shayanich Tontien)



ภาพที่ 11 การวาดลายดอกไม้จากนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 (ที่มา : Shayanich Tontien)

กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม ประเพณีสู่การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์)

คาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ ความสะอาด โดยจากการเรียนรู้จากนี้เป็นการแฝงกุศโลบาย

เพื่อให้เด็กได้แสดงถึงความมีน้ำใจ รู้จักแบ่งปันของเล่นและเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อจะสอนในเรื่องความซื่อสัตย์ต่อการปฏิบัติตามกฎระเบียบ และกติกาส่วนรวม ทั้งความซื่อสัตย์ต่อตนเอง และผู้อื่น การเคารพกฎกติกา มีระเบียบวินัย การรู้จักโกรธ มีความสามัคคี รู้จักการทำงานเป็นทีม ไม่เอาเปรียบผู้อื่น โดยเมื่อนำของเล่นไปเล่น ต้องนำมาเก็บไว้ที่เดิม เพื่อให้ผู้อื่นจะได้เล่นต่อ ซึ่งสื่อการเรียนรู้ในฉากรูปนี้ เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ในเรื่องของความมีน้ำใจ เด็กสามารถนำของเล่นบนชั้นไปเล่นได้ ซึ่งจะเป็นของเล่นเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรี เป็นวัสดุพื้นถิ่น รวมถึงของเล่นที่ผู้วิจัย

ได้สร้างสรรค์ขึ้นร่วมด้วย ทั้งนี้เพื่อเป็นต้นแบบที่แสดงถึงความเป็นไปได้ในการนำวัสดุจากธรรมชาติมาผสมผสานร่วมกับวิถีชีวิตอันเรียบง่าย เช่น รูปปั้น ม้า วัว ควาย ซึ่งเด็ก ๆ สามารถสร้างสรรค์ของเล่นของตนเองโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม และประเพณีในจังหวัดเพชรบุรี เช่น การแข่งวัวเทียมเกวียน การแข่งวัวลาน และประเพณีการบวชนาค โดยมีม้าแห่งานบวช เพื่อฝึกความมีน้ำใจ รู้จักการแบ่งปัน การรู้คุณค่าของสิ่งของ ซึ่งจะนำความรู้มาสร้างสรรค์จากวัสดุที่คิดว่าไม่มีค่าใช้งานไม่ได้ให้กลับมาใช้ประโยชน์ได้อีกครั้ง ดังในภาพภาพที่ 12-14



ภาพที่ 12-14 (จากซ้ายไปขวา) ตัวอย่างของเล่นสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย อ้างอิงจากการตกแต่งม้าแห่นาค (ที่มา : Shayanich Tontien)

กิจกรรมการเรียนรู้ พวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ ความ สะอาด

เป็นกลยุทธ์เพื่อให้เด็กมีความความขยันหมั่นเพียร สร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จ ด้วยกิจกรรมพวงมโหตร สร้างสรรค์ในแบบตัวเอง โดยเด็กนักเรียนกลุ่มเป้าหมายนำกระดาษที่บรรจุอยู่ในกระบอกที่แขวนอยู่บนต้นไม้มาตกแต่ง ลวดลาย เช่น การปมลวดลายจากรอยฉลุ การวาด การระบาย สี สามารถนำวัสดุเหลือใช้ที่อยู่รอบ ๆ ตัวมาตกแต่งสร้างสรรค์ใหม่ตามจินตนาการ เมื่อสร้างสรรค์ผลงานเสร็จเด็กจะนำพวงมโหตรกลับไปแขวนไว้ที่ต้นไม้

กิจกรรมการเรียนรู้ สานสัมพันธ์พันธุ์พฤษา (ระบายสี ดอกไม้ที่พื้น)

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ ความสะอาด

เป็นกลยุทธ์เพื่อให้เด็กมีความความขยันหมั่นเพียร สร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จ แผ่นพื้นรูปดอกไม้ สำหรับให้เด็กระบายด้วยชอล์กสี ในพื้นที่ทางเดินในระหว่างการทำกิจกรรม ให้มีความสุข และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน แผ่นพื้นสามารถใช้ซ้ำ ลบแล้ววาดใหม่ได้ ดังภาพที่ 15-18



ภาพที่ 15-18 (จากซ้ายไปขวา) การสาธิตการใช้ชอล์กสีระบายแผ่นพื้นรูปดอกไม้ (ที่มา : Shayanich Tontien)

กิจกรรมการเรียนรู้ ค้นหาดอกไม้สวรรค์ (rubbing ความหมายคุณธรรม)

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ ความสะอาด

เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กเกิดความสามัคคี จากการทำงานร่วมกัน การ Rubbing ความหมายคุณธรรมจะทำหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดแล้ว เพื่อให้เด็กได้หาความหมายของคุณธรรมที่ตรงกับการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยหาว่าตรงกับคุณธรรมข้อใดบ้าง เป็นการเฉลยความหมายคุณธรรมในแต่ละหัวข้อ และใช้กระดาษ A4 ทาบลงตรงกลางดอกไม้ แล้วใช้กระดาษกาวติดกระดาษให้แน่น และใช้สีไม้ระบายลงบนกระดาษ เมื่อระบายสีเสร็จความหมายคุณธรรมจะปรากฏชัดขึ้น

กิจกรรมการเรียนรู้ กล้องกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความสามัคคี ความ มีน้ำใจ ความสุภาพ ความสะอาด

เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กได้มีความกล้าแสดงออก ได้คิดทบทวนในสิ่งที่ได้เรียนรู้ จากการสร้างสรรค์ผลงาน กิจกรรมการเรียนรู้เป็นพื้นที่สำหรับการนำเสนอผลงาน สร้าง Self-Esteem เพื่อฝึกให้เด็กมีความเชื่อมั่น เห็นคุณค่าในตัวเอง เห็นคุณค่าของงานที่ทำ ที่เกิดจากการมีความตั้งใจในการปฏิบัติงานให้ประสบความสำเร็จ เป็นพื้นที่ในการอภิปราย และสรุปผล การสร้างองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้จากสื่อ เด็ก ๆ นำผลงานจากกระบวนการประติมากรรมสร้างสรรค์ หรือตัวละครที่เด็ก ๆ มีอยู่ นำมาใช้เป็นตัวละครประกอบในการเล่าเรื่องราวเล่านิทานคุณธรรมที่นำเรื่องราวมาจากหนังสือนิทาน หรือเป็นเรื่องราวที่เด็ก ๆ ช่วยกันแต่งขึ้นร่วมกับคุณครู

กล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์

เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้สมาชิกในครอบครัวได้มีส่วนร่วมในการช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน ภายในกล่องจะประกอบด้วยเอกสารอธิบายหัวข้อการเรียนรู้ และวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการสร้างสรรค์จะเน้นการนำสิ่งของที่มีอยู่รอบตัว ของเหลือใช้ที่มีอยู่ภายในบ้าน นำมาสร้างสรรค์ต่อยอดจากวัสดุที่เตรียมไว้ให้ภายในกล่อง เมื่อเด็กนำผลงานนั้นกลับมาส่งคุณครู เด็กจะเป็นผู้ถ่ายทอดประสบการณ์ บทบาทหน้าที่ในการสร้างผลงาน และการมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว

เล่าความประทับใจให้เพื่อน ๆ ฟัง โดยกิจกรรมนี้ มุ่งหวังที่เป็นตัวช่วยให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ในสถานการณ์การเกิดโรคระบาดต่าง ๆ หากต้องมีการหยุดเรียน และต้องเรียนที่บ้าน

คุณค่าเชิงอารมณ์

การสร้างแรงจูงใจเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกคิดตัดสินใจ และลงมือปฏิบัติด้วยตัวเองย่อมสร้างความภาคภูมิใจ ความทรงจำให้กับตัวเด็กเอง ไม่ว่าผลลัพธ์ของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นจะออกมาเช่นไรก็ตาม เพราะผลงานแต่ละชิ้นที่เด็กได้สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นจะสร้างคุณค่าทางใจให้กับเด็กเมื่อเขาสามารถสร้างให้เสร็จสมบูรณ์ตามที่ตั้งใจไว้ แต่หากเขาเห็นว่าผลงานชิ้นนั้นอาจจะยังไม่สมบูรณ์พอ เขาจะตัดสินใจเองว่าเขาจะสร้างสรรค์ ฝึกฝนจากความต้องการการยอมรับจากสังคม การใช้ศาสตร์ทางศิลปะมาบูรณาการเพื่อช่วยส่งเสริมคุณธรรม 8 ประการ จากการได้ฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องทุกวัน เปรียบเสมือนการอบรมสั่งสอนให้เด็กมีคุณธรรมจริยธรรมที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น

6. ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย และการเก็บข้อมูล

ทำการเก็บข้อมูลจากการที่เด็กได้ใช้สื่อการเรียนรู้ โดยแบ่งกลุ่มทดลองเป็นชั้นเรียนละ 10 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 5 คน เพื่อให้เป็นไปตามมาตรการการป้องกันการติดโรคระบาด ซึ่งกลุ่มทดลองย่อย 5 คนนี้จะทำการกิจกรรมครั้งละ 1 คาบเรียนที่จัดในช่วงเวลาว่างของโรงเรียน ซึ่งแต่ละชั้นปีจะมีเวลาว่างไม่ตรงกัน ซึ่งจะเป็นผลดีในการป้องกันการติดโรค อย่างไรก็ดีตามผู้วิจัยได้พบปัญหาเล็กน้อยในเรื่องของการประกาศหยุดเรียนที่ทางโรงเรียนได้รับนโยบายมาในกรณีฉุกเฉิน ทำให้การเก็บข้อมูลบางครั้งไม่ต่อเนื่อง โดยผู้วิจัยได้ประยุกต์รูปแบบการสร้างสรรค์ที่สามารถทำที่บ้านได้ เพื่อให้เกิดสัมพันธภาพกับคนในครอบครัวอีกช่องทางหนึ่ง

ผลการวิจัย

การสร้างสรรค์สื่อในครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการพัฒนาต่อยอดสื่อการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นจากสื่อที่มีการเรียนการสอนในปัจจุบัน โดยใช้การสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่สอดแทรกงานศิลปกรรม ศิลปวัฒนธรรม เพื่อเป็นกุศโลบายในการสร้างแรงจูงใจสำหรับเด็ก และเยาวชนที่จะช่วยส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยการลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง และการทำงาน

ร่วมกับผู้อื่น ที่เน้นให้เด็กมีความกลมกลืนระหว่างจริยธรรม ในใจกับศิลปวัฒนธรรมความเป็นไทย เพื่อเด็กที่เติบโต และใช้ชีวิตในสังคมไทย วัฒนธรรมไทย มีคุณธรรมจริยธรรม ที่ดีงามแบบไทย สนับสนุนการฝึกการคิด และจินตนาการ ฝึกการทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากกระบวนการที่เน้นความสุข ในการสร้างผลงาน ซึ่งจะเป็นแนวทางการออกแบบสื่อ การสอนคุณธรรม 8 ประการสำหรับพื้นที่อื่น ๆ สามารถ นำแนวคิดรูปแบบวิธีการไปปรับใช้ตามบริบทของแต่ละ พื้นที่ได้

อภิปรายผลการวิจัย

การออกแบบสื่อครั้งนี้มีเป้าหมายในการส่งเสริมจริยธรรม ผ่านเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดเพชรบุรี ซึ่งได้ บรรลุผลด้านต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ดังนี้

ด้านการสร้างต้นแบบสื่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยคาดหวัง ที่จะประสานพื้นที่กับโลกความเป็นจริงได้อย่างกลมกลืน มีภูมิทัศน์ที่แข็งแรงในการดำเนินชีวิต พบได้จาก ความพยายามของเด็กในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่อาจ ยากเกินวัยของตน แต่ได้ผลลัพธ์ที่คาดไม่ถึง มีความท้าทาย ที่จะต้องสร้างแรงจูงใจที่จะทำให้มีความสุข มีความพึงพอใจ ในการร่วมกิจกรรมด้วยกรรมวิธีแบบยล ทำให้เด็กอยากกลับมาเล่นซ้ำอีก มีความแปลกใหม่อยู่เสมอ

ด้านการประยุกต์ศิลปกรรม วัฒนธรรมประเพณี ในจังหวัดเพชรบุรี มีเด็กจำนวนมากในพื้นที่จังหวัด เพชรบุรีที่ไม่เคยเข้าไปในวัดใหญ่สุวรรณารามหรือพื้นที่ ทางวัฒนธรรมอื่น ๆ การนำความดี ความงามจากพุทธศิลป์ ให้เด็กได้ซึมซับเป็นเรื่องที่ทำหาย กระตุ้นการอยากรู้ ได้ทดลองสร้างสรรค์ด้วยวัสดุต่าง ๆ ที่อยู่นอกเหนือ ห้องเรียนที่ทำให้เกิดความตื่นเต้น เกิดความภาคภูมิใจ สร้าง ภาพจำที่ดีให้แก่เด็ก

ด้านการประยุกต์หลักคุณธรรม 8 ประการ การออกแบบ รูปแบบกิจกรรมได้ทำการสร้างเงื่อนไขต่าง ๆ ให้เกิดการ คิดและแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งเป็นเหตุการณ์เฉพาะหน้าที่ต้อง แก้ปัญหาภายใต้เงื่อนไขที่วางเอาไว้เพื่อผลทางด้าน จริยธรรมที่มีใช่เพียงความสำเร็จจากตนเองเพียงลำพัง แต่เกิดขึ้นจากความร่วมมือร่วมใจ การรู้จักอดทนอดกลั้น เพื่อให้ภารกิจในกิจกรรมสำเร็จลุล่วง

ซึ่งผลสัมฤทธิ์ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ครั้งนี้ มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชน ผู้วิจัยจึงได้ใช้หลักคิด ในการสร้างกลยุทธ์ให้เด็กได้ซึมซับศิลปะและคุณธรรม

อย่างค่อยเป็นค่อยไปด้วยการนำบรรยากาศความงาม ความสงบภายในวัดโดยใช้ความงามของพุทธศิลป์ สร้างความใคร่รู้ ผ่านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของเด็ก สามารถพบได้ที่บ้าน และในโรงเรียน ผ่านกระบวนการ กระทำซ้ำแต่ละวันตามแนวคิด ราชินี ไทโซ มาร้อยเรียง ให้เกิดความสอดคล้องสัมพันธ์กันด้วยรูปแบบการเรียนรู้ ที่ให้ผลทางด้านการรับรู้ผ่านกระบวนการปฏิบัติจริง ตามแนวคิดของฌอง เพียเจต์ ซึ่งในท้ายที่สุดสามารถถ่ายทอด และช่วยเหลือเพื่อนหรือผู้อื่นได้ อันเป็นพฤติกรรมของคนที่ คนเก่งตามทฤษฎีตันไม้อัจฉริยะที่ปรากฏในส่วน ของดอกและใบ ซึ่งถูกค้ำยันด้วยพฤติกรรมที่เด็กมีความเชื่อมั่น ในตนเอง มีเหตุมีผลจากการเห็นค่าของจริยธรรม มีแรงจูงใจ และทัศนคติที่ดีงามที่จะต้องมีความความแรง และมีเจตคติ ที่แน่วแน่ตั้งลำต้นของตนไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วน ของรากที่เป็นจุดเริ่มต้นที่ต้องอาศัยปัญญา ประสบการณ์ ทางสังคมที่ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น และเป็นผู้มีจิตใจมองใส เบิกบาน อันเป็นจุดเริ่มต้นของประชากรคุณภาพต่อไป

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยครั้งนี้สามารถที่จะเป็นประโยชน์กับคนใน ชุมชนใกล้เคียงโดยการนำรูปแบบกิจกรรมไปประยุกต์ ให้เข้ากับสถานที่ภายในวัดเพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับเยาวชนและบุคคลทั่วไปในชุมชน ซึ่งจะเป็นการ จุดประกายความสนใจจากจุดเริ่มต้นสู่การมองเห็นคุณค่า ของวัฒนธรรมในวงกว้างขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถนำไป ประยุกต์ใช้กับพื้นที่ทางศิลปวัฒนธรรมในภูมิภาคอื่นได้ และสามารถที่จะเน้นคุณธรรมด้านที่เร่งด่วนหรือด้าน ที่มีความต้องการเฉพาะ อีกทั้งยังสามารถที่จะนำแนวทาง นี้ประยุกต์กับวิชาอื่น ๆ ที่มีในบทเรียนมาปรับใช้กับตนเอง ที่นอกเหนือจากศิลปะได้ รวมถึงช่วงอายุของกลุ่ม เป้าหมายอาจปรับให้มีความหลากหลายตามสถานการณ์ ของพื้นที่ซึ่งผลการวิจัยในขั้นตอนสุดท้ายอาจทำการรวบรวม จากการทดลองใช้จริงในพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่ข้อเสนอแนะ เชิงนโยบายเพื่อให้เกิดการนำไปใช้ในวงกว้างต่อไป

References

Kanchanakul, Setthamun. (2016). **Wat Yai Suwannaram (วัดใหญ่สุวรรณาราม)**. Bangkok: Serthasilp Publishing House.

Phanthumnawin, Duangduen. (1995). **Ethical Tree Theory: Research and Human Development** (ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรม : การวิจัย และการพัฒนาบุคคล). Bangkok: Academic Document Promotion Project Graduate Institute of Development Administration.

Rattanathongkham, Somchai. (2013). **Physical Therapy Teaching** (การสอนทางกายภาพบำบัด).

[Online]. Retrieved November 15, 2020 from <https://ams.kku.ac.th/aalearn/resource/edoc/tech/54plan//475788eva.pdf>

Sophia. (2021). **3 Kinds of Rajio Taiso to Try at Home - Japan's Radio Calisthenics Make for Fun Home Workouts**. [Online]. Retrieved August 12, 2021 from <https://www.japankuru.com/en/culture/e3083.html>