

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

รายงานการวิจัย
การออกแบบอนิเมชันเพื่อการบำบัดเด็กพิเศษ
Designing the Animation Therapy for Special Child



ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากเงินงบประมาณแผ่นดินหรือรายได้
ประจำปีงบประมาณ 2553
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

RCH
TR

899.5

๓๘๓๗

ก. 1

เลขหมู่.....

116810

เลขทะเบียน.....

16 ส.ป. 2554

เอกสารนี้เป็นทรัพย์สินของหอสมุดกลางฯ ใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ หากมีข้อสงสัย กรุณาติดต่อหอสมุดกลางฯ เนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

b. 123456789
1.....

บทคัดย่อ

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย) การออกแบบอนิเมชันเพื่อการบำบัดเด็กพิเศษ

ชื่อโครงการ(ภาษาอังกฤษ) Designing the animation therapy for special child

แหล่งเงิน รายได้

ประจำปีงบประมาณ 2553 จำนวนเงินที่ได้รับการสนับสนุน 60,000 บาท

ระยะเวลาทำการวิจัย 1 ปี ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2552 ถึง 30 กันยายน 2554

ชื่อ-สกุล หัวหน้าโครงการ และผู้ร่วมโครงการวิจัย พร้อมระบุ หน่วยงานต้นสังกัดและ อีเมล

นางเตือนฤดี รักใหม่

กลุ่มวิชาศิลปะ ศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

krtuenru@kmitl.ac.th

คำสำคัญ (Keywords) อนิเมชันบำบัด

บทคัดย่อ

อนิเมชันบำบัด (Animation Therapy) หมายถึง การใช้กระบวนการผลิตภาพยนตร์ อนิเมชันที่นำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรมการบำบัดทางศิลปะ การวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าผลงานของ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความอิสระในการแสดงออกด้านความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการมากขึ้น สามารถสื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น อันเกิดจากศักยภาพของของภาพยนตร์อนิเมชันที่สามารถทำให้ ลายเส้น รูปร่าง รูปทรง ไร้ชีวิต ให้เคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต

Abstract

Animation Therapy refers to the process of producing animation movies adapted for use in conjunction with art therapy activities. The paper presents that the special education students who received this form of therapy can use his/her imagination limitlessly in order to communicate complicated matters in a manner that was easy to understand and explained that imagination with greater clarity. This was due to the fact that animation movies have the potential to illustrate ideas transporting them from lifeless lines and forms into animate movements

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

โครงการออกแบบอนิเมชันเพื่อการออกแบบเด็กพิเศษลาดกระบัง เกิดขึ้นจากความ
ร่วมมือของครู นักเรียน และผู้ปกครองโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา ผู้วิจัยขอขอบคุณ

คุณครูนิตยา สุทธิวงษ์ (ครูนิต)

คุณครูนิภาพร วัฒนาอุดมกุล (ครูไก่)

อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่

นายภาณุ แสงชูโต

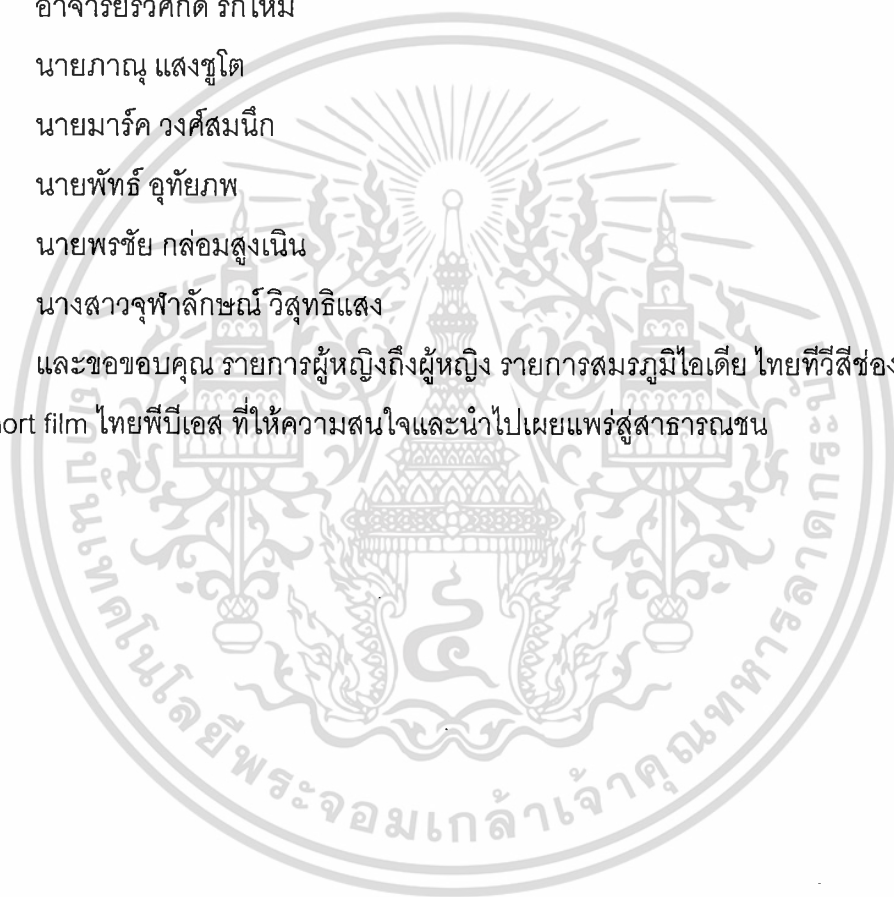
นายมาร์ค วงศ์สมนึก

นายพัทธ์ อุทัยภาพ

นายพรชัย กล่อมสูงเนิน

นางสาวจุฬาลักษณ์ วิสุทธิแสง

และขอขอบคุณ รายการผู้หญิงถึงผู้หญิง รายการสมรภูมิไอเดีย ไทยทีวีสีช่อง 3 รายการ
Hot short film ไทยพีบีเอส ที่ให้ความสนใจและนำไปเผยแพร่สู่สาธารณชน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
สารบัญตาราง	ช
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาของปัญหา	1
ความสำคัญของปัญหา	2
ปัญหาที่ต้องการแก้ไข	3
วัตถุประสงค์	4
ข้อจำกัดของการศึกษา	4
วิธีการดำเนินงานวิจัย	4
ระยะเวลาดำเนินการ	5
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	5
นิยามศัพท์	6
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	7
ศิลปะ	7
ความหมายของศิลปะ	7
การประเมินคุณค่าผลงานทางศิลปะ	8
ประโยชน์ของศิลปะ	9
ศิลปะกับพัฒนาการ	12
ศิลปกรรมบำบัด (Art as Therapy)	18
ประวัติศิลปะบำบัด	20
แนวคิดทางศิลปะบำบัด	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และตัด อ่างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
ประโยชน์ของศิลปะบำบัด.....	23
การประยุกต์ใช้ศิลปะบำบัด	24
ศิลปกรรมบำบัดในประเทศไทย.....	25
สถาบันราชานุกูล.....	25
โครงการเรียนร่วมโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา.....	40
3 แนวคิดในการสร้างสรรค์.....	48
แนวคิดนวัตกรรม Animation therapy.....	48
ที่มาของแนวคิด	48
อนิเมชัน (Animation).....	49
4 วิธีดำเนินการวิจัย.....	50
การออกแบบอนิเมชันเพื่อการบำบัด	50
Established rapport stage.....	50
Exploration stage.....	55
Experiencing stage	59
Empowerment stage	50
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	72
บรรณานุกรม.....	74
ภาคผนวก.....	75

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพฐานระบายสี สีที่ใช้เป็นสีที่ล้างออกได้ง่ายและไม่มีสารเคมีที่เป็นอันตราย.....	35
2	ภาพบรรยายภาคการทำศิลปกรรมบำบัดที่ฐานระบายสี	36
3	ภาพผลงานจิตรกรรมระบายสี	36
4	ภาพฐานขีดเขียน	37
5	ภาพผลงานวาดภาพของผู้รับการบำบัด	37
6	ภาพฐานกิจกรรมกระดาษ	38
7	ภาพฐานการฝีมือ	38
8	ภาพฐานประดิษฐ์งานศิลปะ	39
9	ภาพฐานภาพพิมพ์	39
10	ภาพฐานปั้น	40
11	ภาพโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา	40
12	ภาพภายในโรงเรียนห้องการศึกษาพิเศษ.....	42
13	ภาพภายในห้องการศึกษาพิเศษ.....	42
14	ภาพนักเรียนกำลังปั้น	43
15	ภาพนักเรียนกำลังปั้น	44
16	ภาพนักเรียนกำลังปั้น	44
17	ภาพนักเรียนกำลังปั้น	45
18	ภาพนักเรียนกำลังปั้น	45
19	ภาพการตรวจงานและประเมินผล	46
20	ภาพผลงานการฝีมือ	47
21	ภาพนักเรียนขณะสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยเศษวัสดุ.....	63
22	ภาพผลงานการฝีมือ	63
23	ภาพการบันทึกด้วยโปรแกรมสตอปโมชั่น	64
24	ภาพชิ้นงานศิลปะจากการจัดเรียงวัสดุชนิดต่างๆ.....	64
25	ภาพนักเรียนขณะถ่ายทำอนิเมชั่น	65
26	ภาพนักเรียนขณะถ่ายทำอนิเมชั่น	66

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
27	ภาพตัดภาพออกเป็นตัวการ์ตูนแต่ละตัวเพื่อนำมาขยายสำหรับถ่ายทำอนิเมชัน.....	66
28	ภาพจากกล้องแสดงการขยับตัวการ์ตูนแต่ละตัวขณะถ่ายทำอนิเมชัน.....	67
29	ภาพนักศึกษาผู้ช่วยวิจัยกำลังขยับตัวการ์ตูนเพื่อถ่ายทำอนิเมชันเทคนิคตัดกระดาษ....	67
30	ภาพผลงานการสร้างสรรค์อนิเมชันเทคนิคตัดกระดาษ (Cut out animation).....	68
31	ภาพนักเรียนกำลังปั้นดินน้ำมัน.....	69
32	ภาพผลงานการผลงานการปั้นดินน้ำมัน.....	70
33	ภาพการจัดฉายภาพยนตร์อนิเมชันผลงานของนักเรียนในห้องเรียน.....	71
34	ภาพคุณครูและนักเรียนชมผลงานร่วมกัน.....	71



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	รูปแบบโปรแกรมการบำบัด โปรแกรมระดับ 1 Art as Communication.....	32
2	รูปแบบโปรแกรมการบำบัด โปรแกรมระดับ 2 Art as Expressing	33
3	รูปแบบโปรแกรมการบำบัด โปรแกรมระดับ 1 Art as Basic Development	34
4	ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับนักเรียนกลุ่มประชากร	52
5	บันทึกลักษณะการวาดรูปคนเพื่อแสดงพัฒนาการตามทฤษฎีของวิกเตอร์ โลเวนเฟล	54
6	บันทึกลักษณะการสร้างสรรค์ภาพวาดในหัวข้อบ้านของฉัน เพื่อแสดงพัฒนาการตามทฤษฎีของวิกเตอร์ โลเวนเฟล.....	59
7	บันทึกการสร้างเรื่องจากภาพวาด (Story making).....	60
8	บันทึกลักษณะชิ้นงานศิลปะและพฤติกรรมนักเรียนต่อการถ่ายทำอนิเมชั่น.....	62

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา Statement of Problem

ลีโอ ตอลสตอย ได้ให้คำนิยามของศิลปะไว้ในทฤษฎีการแสดงออกในกระบวนการทางศิลปะ (Theory of Expression; the Expressive process) ไว้ว่า ศิลปะเป็นการแสดงออกด้านอารมณ์และความรู้สึกเพื่อสื่อสารไปยังผู้อื่นให้เกิดการรับรู้ร่วมกับศิลปิน (Leo Tolstoy: 1828-1910) ในขณะที่อีดริท เครเมอร์ ได้มีแนวคิดเกี่ยวกับศิลปะไว้ในบทความว่าด้วยศิลปกรรมบำบัด (Art as Therapy) ว่าศิลปกรรมเป็นพลังเจียมมีผลช่วยบำบัดจิตใจ เป็นวิธีการบำบัดภาวะผิดปกติทางจิตใจโดยเอกเทศ...ให้ผลการบำบัดได้โดยไม่ต้องพึ่งพาด้านจิตวิเคราะห์ (Edith Kramer: 1971)

ศิลปะตามแนวคิดมนุษยปรัชญา (Anthroposophy) ถูกคิดค้นโดย ดร.รูโดลฟฟ์ สไตเนอร์ นักคิด นักปรัชญา นักฟิสิกส์ ชาวเยอรมัน ได้มีการนำศิลปะแขนงต่างๆ มาช่วยให้มนุษย์เกิดความสมดุลทั้งร่างกาย จิตใจและจิตวิญญาณ การศึกษาศิลปะและศิลปะบำบัดในมนุษยปรัชญา มุ่งเน้นที่กระบวนการ (Process) ไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพ การปั้น ดนตรี การเคลื่อนไหว ฯลฯ สิ่งสำคัญที่สุดคือ ศิลปะบำบัดมิได้ต้องการความสำเร็จรูปของแนวทางการบำบัด (อนุพันธ์ุ พฤกษ์พันธ์จี: 2010)

ศิลปะบำบัดในผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา หมายถึง การนำศิลปะบำบัดมาประยุกต์ใช้ในกลุ่มผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญานั้น สามารถเสริมสร้างพัฒนาและช่วยบรรเทาปัญหาทางด้านอารมณ์ จิตใจ พฤติกรรม ดึงศักยภาพที่มีอยู่มาใช้ได้เต็มที่ ผลการวิจัยของ Musick พบว่าเด็กที่บกพร่องทางสติปัญญา จะมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ซึ่งสามารถพัฒนาได้ และช่วยส่งเสริมให้พัฒนาการด้านอื่นๆ ดีขึ้นด้วย โดยศิลปะสามารถช่วยเพิ่มองค์ประกอบต่างๆ ของความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดริเริ่ม (originality) ความคิดคล่องแคล่ว (fluency) ความยืดหยุ่น (flexibility) และความละเอียดลออ (elaboration) ในขณะที่

เอกสาร Silver ออกพบว่าเป็นเสมือนภาษาที่สองของกลุ่มเด็กที่มีความบกพร่องในการสื่อสารและการคำ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียนรู้ เด็กสามารถเรียนรู้ความคิดรวบยอด (concept) ผ่านทางศิลปะได้เร็วกว่าวิธีการสื่อสารหลัก และสามารถใช้งานศิลปะสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เขารู้และสิ่งที่เขาคิด (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา : 2550,56)

นอกจากนี้ ศาสตราจารย์ ดร. ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ ได้อธิบายถึงการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการก้าวข้ามขีดจำกัดทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก และจิตใจ การนำศิลปะมาใช้เป็นเครื่องมือในการก้าวข้ามขีดจำกัดด้านสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำได้โดยให้ผู้บกพร่องทางปัญญาได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยตนเอง จะช่วยให้เรียนรู้ที่จะคิด รู้จักการวางแผนสร้าง และจัดระบบระเบียบความคิด ทำให้เป็นคนที่มีความคิดอย่างเป็นระบบเป็นขั้นเป็นตอน (ศาสตราจารย์ ดร. ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ : 2549, 38)

จะเห็นได้ว่า ศิลปกรรมบำบัดเป็นสิ่งที่ศิลปินกำลังค้นหาศาสตร์หรือสาขาที่จะนำทักษะจินตนาการ และการบูรณาการทางศิลปะไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์แก่สังคม ผู้วิจัยจึงมีข้อสันนิษฐานว่าหากนำมาใช้ร่วมกับศาสตร์ของการสร้างสรรค์อนิเมชัน (animation) ก็น่าจะทำให้ผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา สามารถถ่ายทอดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไร้ขีดจำกัด ด้วยคุณสมบัติของอนิเมชัน ซึ่งมาจากรากศัพท์ละติน "animare" หมายความว่า ทำให้มีชีวิต เป็นการสร้างสรรค์ลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells , 1998 : 10) ประกอบกับปิยะกุล เลาวัณย์ศิริ (2532 : 931-932) ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของภาพยนตร์อนิเมชันไว้ ดังนี้

1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

นอกจากนี้ ธรรมศักดิ์ เค็อรักสกุล (2547:1-2) ได้อธิบายถึงการแบ่งอนิเมชันออกเป็น 2 ประเภท ตามวิธีการสร้างผลงาน คือ Traditional Animation และ Digital Computer Animation

ความสำคัญของปัญหา Significance of the Problems

จากภูมิหลังการศึกษาดังกล่าวข้างต้น อนิเมชันบำบัด (Animation Therapy) จึงหมายถึง การใช้กระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันร่วมกับกิจกรรมการบำบัดทางศิลปะ เช่น การวาด การปั้น การถ่ายภาพ และเทคนิคคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม เพื่อช่วยบำบัดรักษาฟื้นฟูเอกละตินเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมรรถภาพ ที่มีประโยชน์ด้านการพัฒนาอารมณ์ สติปัญญา สมาธิ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึง การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ประสานกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย ผู้รับการบำบัดจะสามารถใช้ จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต สามารถสื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่าย สามารถ อธิบายจินตนาการที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมที่เข้าใจได้ และสามารถอธิบายความคิดสร้าง สรรค์จากลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้

ในการออกแบบกิจกรรมจะเลือกใช้เทคนิคอนิเมชันที่เหมาะสมในการบำบัด เพื่อช่วย กระตุ้นการสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนจากห้องเรียนการศึกษา พิเศษของโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร เขตลาดกระบัง โดยในวิจัย ดังกล่าว จะเน้นที่กระบวนการและกิจกรรมทางศิลปะซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างงานอนิเมชัน มากกว่าการฝึกฝนทักษะทางอนิเมชันและการให้ความสำคัญกับตัวผลงาน แต่สิ่งที่กลุ่มตัวอย่าง จะได้คือ การปลดปล่อยอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด จินตนาการ ตามความต้องการของแต่ละ บุคคล มีความสุขด้วยการสร้างสรรค์ศิลปะและสื่อภาพยนตร์อนิเมชันที่สามารถเคลื่อนไหวได้ราวมี ชีวิต อันจะเป็นการเพิ่มโอกาสในการพัฒนาศักยภาพทางกายและจิตใจของเด็กพิเศษทั้งด้านการ เรียน การแสดงออกต่างๆ และการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อีกทางหนึ่ง

ปัญหาที่ต้องการแก้ไข Question of Interest

การแสดงออกทางผลงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็ลลายเส้น สี รูปทรง สัญลักษณ์ อารมณ์ ความหมายที่สื่อออกมาทั้งหมด สามารถนำมาวิเคราะห์ให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดว่าเป็นอย่างไร หรือสภาพจิตใจมีปัญหาอย่างไรได้แล้วนั้น ในขณะที่เดียวกัน อนิเมชัน มีศักยภาพในการอธิบาย ความคิดจากลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ หากมีการนำกระบวนการ สร้างอนิเมชันมาบูรณาการและประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด น่าจะทำให้ กลุ่มเป้าหมายสามารถใช้จินตนาการได้กว้างขวาง ไร้ขีดจำกัด สื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนให้เข้าใจ ได้โดยง่าย และอธิบายจินตนาการได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ดังสมการแห่งแนวความคิดต่อไปนี้



เอกสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ส่วนตัวสำหรับการใช้งานเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่ การค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์ Objectives of the Study

- 1.) เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ในหลักการ และการสร้างกระบวนการอนิเมชันบำบัด ที่สามารถใช้ในการพัฒนาจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา
- 2.) เพื่อสร้างนวัตกรรมทางทัศนศิลป์อันเกิดจากการศึกษาค้นหาศาสตร์หรือสาขาที่จะนำทักษะ จินตนาการ และบูรณาการทางศิลปะไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคม

ข้อจำกัดของการศึกษา Limitation of the Study

- 1.) ศึกษาแนวคิดและกระบวนการศิลปะสำหรับผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา
- 2.) ศึกษารูปแบบเทคนิคอนิเมชันในรูปแบบ Traditional animation
- 3.) ดำเนินการทดลองกับนักเรียนจากห้องเรียนการศึกษาพิเศษของโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา ในสังกัดกรุงเทพมหานคร เขตลาดกระบัง

วิธีการดำเนินงานวิจัย Research Methodology

โครงการนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ในลักษณะของการผสมผสานระหว่าง Documentary Research โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทความ เอกสาร เว็บไซต์ (Website) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา และ Action Research การเก็บข้อมูลจากบันทึกผลการทดลองเชิงปฏิบัติการ

Documentary Research

- 1.) ศึกษาวิจัยเอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี หลักการ แนวคิด รูปแบบและกระบวนการศิลปกรรมบำบัดสำหรับผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา
- 2.) ศึกษารูปแบบและเทคนิคต่างๆ ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันในรูปแบบ Traditional animation ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับหลักการศิลปะเพื่อการบำบัด
- 3.) วิเคราะห์และสรุปข้อมูล เพื่อกำหนดหลักเกณฑ์และการวางแผนกระบวนการบำบัดด้วยเทคนิคอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Action Research

1.) ดำเนินการทดลองเชิงปฏิบัติการกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนห้องการศึกษาพิเศษของโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา ในสังกัดกรุงเทพมหานคร เขตลาดกระบัง ประกอบด้วยขั้นตอนหลักในการทำกิจกรรมบำบัดตามหลักการ 4E (ทวิศักดิ์ สิริรัตน์เรขา, 2550:49) ดังนี้

Established rapport การสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย

Exploration การค้นหาปัญหาเพื่อวางแนวทางสำหรับกิจกรรมต่อไป

Experiencing การทบทวนประสบการณ์ ในขั้นของการบำบัด บันทึก ปรับเปลี่ยนแก้ไขในมุมมองและสถานะใหม่

Empowerment การเสริมสร้างพลังใจโดยเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง

2.) บันทึกผลงานในรูปแบบดีวีดี และทำการจดบันทึกพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลง และข้อสังเกตต่างๆ ทั้งในระหว่างกระบวนการบำบัดและภายหลังจากจบกิจกรรมบำบัด

3.) การประเมินผลจากพัฒนาการด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มเป้าหมาย

4.) วิเคราะห์ สรุปผลและข้อเสนอแนะ

ระยะเวลาดำเนินโครงการ

1 ปี (1 ตุลาคม 2552 – 30 กันยายน 2553)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ Benefits of the Study

1.) องค์ความรู้ใหม่ในหลักการและการสร้างกระบวนการอันมีชั้นบำบัด ที่สามารถใช้ในการพัฒนาจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กพิเศษ

2.) นวัตกรรมทางทัศนศิลป์อันเกิดจากทักษะ จินตนาการ และบูรณาการทางศิลปะไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคม

นิยามศัพท์ Terminology

เด็กพิเศษ หมายถึง นักเรียนจากห้องเรียนการศึกษาพิเศษ ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหรือเด็กออทิสติก มีระดับเชาวน์ปัญญา I.Q 50 ขึ้นไป สามารถช่วยเหลือตนเองเบื้องต้นได้

อนิเมชัน (animation) มาจากรากศัพท์ละติน "animare" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต อนิเมชัน จึงหมายถึงการสร้างสรรคัลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells , 1998 : 10)

ศิลปกรรมบำบัด (art as therapy) หมายถึง การใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญ เพื่อช่วยเหลือบุคคลที่มีปัญหาด้านอารมณ์และจิตใจ ซึ่งหลักการของศิลปะเพื่อการบำบัด คือใช้ศิลปะเป็นสื่อในการแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความขัดแย้ง และความต้องการ ที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในส่วนลึกของจิตใจ ที่ไม่สามารถแสดงออกเป็นคำพูดได้ เน้นที่กระบวนการสร้างผลงานมากกว่าตัวผลงาน (ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา, 2550:39)

บทที่ 2

การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ศิลปะ (Art)

1.) ความหมายของศิลปะ (What is Art?)

นักปรัชญาตั้งแต่เมื่อครั้งในสมัยกรีกโบราณจวบจนถึงยุคสมัยใหม่ ได้พยายามนิยามความหมายของศิลปะ จนก่อให้เกิดทฤษฎีที่ว่าด้วยศิลปะคืออะไร (What is art?) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ทฤษฎีใหญ่ๆ ได้ดังนี้

1.1) ทฤษฎีการเลียนแบบ (Theory of Representation)

หากย้อนกลับไปเมื่อครั้งยุคกรีกโบราณ นักปรัชญาอย่างเพลโต (Plato) และ อริสโตเติล (Aristotle) ได้นิยามความหมายของศิลปะเอาไว้ตามทฤษฎีการลอกเลียนแบบ (Theory of Representation) โดยทั้งสองเชื่อว่าศิลปะคือการเลียนแบบอะไรบางอย่างจากโลกภายนอก โดยมีจุดประสงค์ในการทำให้เหมือนต้นแบบมากที่สุด หากต่างกันตรงที่ในทัศนะของเพลโตเชื่อว่าศิลปะเป็นการจำลองแบบจากธรรมชาติ ในขณะที่อริสโตเติลให้ทัศนะไว้ว่า ศิลปะไม่ใช่เป็นเพียงการเลียนแบบของคุณลักษณะรูปร่างภายนอกเท่านั้น แต่ต้องสามารถแสดงออกถึงคุณลักษณะภายในของสิ่งนั้นๆ ด้วย

1.2) ทฤษฎีการแสดงออก (Theory of Expression)

ในยุคสมัยต่อๆ มา นักปรัชญาหลายคนได้พยายามหาความสัมพันธ์อารมณ์ความรู้สึก (Feeling and Emotional) ว่าทั้งสองสิ่งนี้เกิดขึ้นได้อย่างไร ซึ่งนักปรัชญาในทฤษฎีนี้ได้ให้ความสำคัญต่อความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ภายในตัวเราหรือตัวศิลปิน องค์ประกอบศิลป์เป็นเพียง สื่อ (medium) ที่ใช้ในการบรรจุเป้าหมายในการแสดงออกซึ่งความรู้สึก แก่นสารของศิลปะ คือการแสดงออก ซึ่งความรู้สึกการแสดงออก คือกระบวนการทางจิตของศิลปิน (หรือผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ)

เฮอริเบิร์ต ริด (Herbert Read) ได้ให้ทัศนะไว้ว่า ศิลปะไม่ใช่การเลียนแบบธรรมชาติให้เหมือนจริง แต่เป็นเพียงการเลียนแบบธรรมชาติ เพื่อสื่อความหมายหรืออารมณ์บางอย่าง

ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) ได้ให้คำนิยามตามทฤษฎีการแสดงออกในกระบวนการทางศิลปะ (Theory of Expression; the Expressive process) ไว้ว่า ศิลปะคือกิจกรรมอย่างหนึ่งที่มนุษย์ทำขึ้นอย่างรู้ตัว โดยใช้สื่อที่สัมผัสได้ (เช่น สี เสียง คำพูด) เพื่อแสดงออกหรือสื่อสารความรู้สึกที่มีอยู่ภายในตัวเขา ไปยังคนอื่นให้ได้รับรู้ และเกิดความรู้สึกเช่นเดียวกับตน (Leo Tolstoy: 1828-1910)

1.3) ทฤษฎีรูปทรง (Theory of Form)

นักปรัชญาได้ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบศิลป์หรือสื่อ ที่ถูกจัดวางหรือรวบรวมขึ้นได้สัมพันธ์กันอย่างกลมกลืนหรืออย่างมีเอกภาพ คลีฟ เบลล์ (Clive Bell) เชื่อว่า ศิลปะเป็นสิ่งที่มีความในตัวเอง รูปทรงจะกระตุ้นหรือปลุกอารมณ์แห่งความเพลิดเพลินแก่ผู้รับงานศิลปะ คุณค่าที่แท้จริงไม่เคยเกิดขึ้นจากเนื้อหา มันขึ้นอยู่กับปริมาณของอารมณ์สุนทรีย์ที่เราได้รับจากการรับรู้ต่อรูปทรงของศิลปะ สอดคล้องกับทัศนะของโรเจอร์ ฟราย (Roger Fry) ที่เห็นว่าศิลปะที่มีคุณค่าต้องแสดงคุณค่าของรูปทรง องค์ประกอบทางศิลปะด้วย นอกเหนือจากด้านอารมณ์ ความรู้สึก

นอกจากนี้ ยังมีนักจิตวิทยาคนสำคัญอีก 2 ท่าน คือ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และ คาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับศิลปะไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) บิดาแห่งจิตวิเคราะห์ตั้งสมมติฐานว่า "สัญลักษณ์" เป็นจารึกของความจำที่ลบเลือนไปแล้ว สามารถปรากฏออกมาเป็นความฝัน หรือการแสดงออกทางศิลปะซึ่งบางส่วนอาจเป็นการระบายความเครียดที่อยู่ภายในจิตใจ

คาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung) กล่าวว่า "สัญลักษณ์" เป็นประสบการณ์ส่วนตัวที่สัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์และเป็นพื้นฐานของกระบวนการบำบัด การแสดงออกเป็นภาพสัญลักษณ์ต่างๆ มีความหมายสากล บ่งบอกถึงสิ่งที่อยู่ภายในจิตไร้สำนึกสะสม (Collective unconscious)

2.) การประเมินคุณค่าผลงานทางศิลปะ

นอกจากเราจะรู้จักนิยามที่หลากหลายของศิลปะในทัศนะของเหล่านักปรัชญาและนักทฤษฎีแล้วนั้น เราอาจไม่สามารถตัดสินได้ว่าอะไรคือศิลปะ และอะไรไม่ใช่ศิลปะ หากเราไม่รู้จักการประเมินคุณค่าผลงานทางศิลปะด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประเมินคุณค่าของศิลปะได้เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย วิถีชีวิต และค่านิยมของผู้คนในสังคมในยุคนั้นๆ ผลงานทางศิลปะสะท้อนให้เห็นซึ่งจิตวิญญาณทางสังคม ในแต่ละยุคสมัยนับแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน ดังจะเห็นได้จากในบางยุคสมัยการสร้างสรรค้งานศิลปะขึ้นมาเพื่อศาสนา คุณค่าของศิลปะจึงเข้าไปเกี่ยวข้องกับศีลธรรมความดีงาม บางยุคสมัยเน้นความงามแล้วตามด้วยประโยชน์ใช้สอย ในขณะที่บางยุคกลับคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยก่อน แล้วจึงตามด้วยความงามควบคู่กันไป

ในปัจจุบันและอนาคต ผู้คนเริ่มมีมุมมองที่เปิดกว้างมากยิ่งขึ้น โดยไม่เพียงแต่ให้ความสำคัญกับความเชี่ยวชาญ หรือการมีฝีมือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเท่านั้น แต่จะประเมินศิลปะในแง่เนื้อหาสาระ จินตนาการ และการแสดงออก มากกว่าการประเมินศิลปะเพียงแค่เรื่องของความงาม หรือชั้นเชิงในการแสดงออกเท่านั้น

คุณค่าทางศิลปะจึงไม่ถูกจำกัดอยู่เฉพาะในมิติด้านศิลปะตามเนื้อหาของงานเท่านั้น แต่ยังมีมิติด้านการศึกษา มิติด้านสุขภาพ ทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิต มิติด้านสังคม วัฒนธรรม มิติด้านปรัชญา ภูมิปัญญา และจิตวิญญาณ (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา : 2550, 12)

3.) ประโยชน์ของศิลปะ

ศิลปะนอกจากเป็นเครื่องมือนำไปสู่การยกระดับและจรรโลงจิตใจของมนุษยชาติแล้ว ศิลปะยังให้ประโยชน์ต่อพัฒนาการในทุกๆ ด้านของมนุษย์

3.1) ศิลปะพัฒนาสติปัญญา

ศิลปะช่วยพัฒนาทักษะการคิด ทักษะการแก้ไขปัญหา ช่วยส่งเสริมให้สามารถเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ได้ดีขึ้น เก็บรายละเอียดเพิ่มขึ้น ช่วยจัดระบบความคิด และสามารถเชื่อมโยงความคิดต่างๆ ที่กระจัดกระจาย เข้าหากันเป็นเอกภาพง่ายขึ้น ทำให้เกิดเป็นความคิดรวบยอด (concept) ในเรื่องต่างๆ ที่เรียนรู้

ศิลปะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในเรื่อง สี รูปทรง และพื้นผิวได้ดี ทำให้ต้องคิดเปรียบเทียบ แยกแยะความแตกต่าง

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นหนึ่ง จำเป็นจะต้องบูรณาการประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งหมดที่มีอยู่ในคลังสมอง ถ่ายทอดผ่านการประมวลผลของสมองส่วนต่างๆ ที่ทำหน้าที่แตกต่างกัน จนเป็นผลงานออกมา ยิ่งสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากเท่าไร สมองส่วนต่างๆ ก็จะได้ทำงานร่วมกันแบบบูรณาการมากยิ่งขึ้น (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 13)

3.2) ศิลปะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ได้มีนักคิดนักทฤษฎีหลายคนพยายามให้คำเอกสารจำกัดความไว้ อาทิ ไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความคิดสร้างสรรค์ คือ การริเริ่มของมนุษย์เป็นความสามารถพิเศษของสมองที่พยายามคิดให้แปลกและแตกต่างไปจากเดิมเพื่อนำไปสู่ความคิดใหม่ๆ (Simpson, R.W : 1992)

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดกว้างไกล หลายแง่ หลายมุม หลายทิศทาง (divergent thinking) ซึ่งนำไปสู่กระบวนการการคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ และการค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จ (Guilford : 1968)

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ โดยอาจจะเกิดการเชื่อมโยงความรู้ต่างๆ ที่ได้จากประสบการณ์เข้ากับสถานการณ์ใหม่ๆ (Drevdahl : 1960)

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่สามารถคิดให้แตกต่างไปจากสิ่งธรรมดาหรือสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว (Torrance, E.P. : 1972)

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง เป็นความคิดที่ไม่ค่อยตามผู้อื่นอย่างง่ายนัก และมีความสนใจทำงานที่ยากและสลับซับซ้อนให้สำเร็จได้ (Strarkweather, E.K. : 1962)

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของการกระทำเพื่อให้ได้ผลผลิตใหม่ๆ ทางความคิด ซึ่งจะเกิดจากความคิดจินตนาการมากกว่าการใช้เหตุผล (Spearman : 1963)

จากทัศนะของนักทฤษฎีเหล่านี้ อาจสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ลักษณะของความคิดที่มีหลายมิติ หลายมุมมอง หลายทิศทาง สามารถคิดได้กว้างไกล ไร้กรอบ ไร้ขอบเขต ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น และความละเอียดลออ นำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ และบูรณาการองค์ความรู้ต่างๆ ที่ได้มาจากประสบการณ์เดิม เชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ สร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ และเกิดนวัตกรรมตามมา (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 14)

ศิลปะสามารถช่วยเพิ่มองค์ประกอบต่างๆ ของความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ด้าน ดังนี้

ความคิดริเริ่ม (originally) ช่วยให้มีความคิดแปลกใหม่เกิดการนำความรู้เดิมมาคิดดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่

ความคล่องแคล่ว (fluency) ช่วยให้มีความคิดที่ไม่ซ้ำในเรื่องเดียวกันไม่หมกมุ่นคิดวอกวน สามารถคิดได้รวดเร็ว นำมาซึ่งการพูดที่คล่องแคล่ว และการกระทำที่รวดเร็ว

ความยืดหยุ่น (flexibility) ช่วยให้คิดได้หลากหลายมุมมองไม่ซ้ำรูปแบบหรือกรอบคิด แบบเดิม ไม่ยึดติด สามารถเห็นประโยชน์ของสิ่งของอย่างหนึ่งว่า มีอะไรบ้าง ได้หลายอย่าง

ความละเอียดลออ (elaboration) ช่วยมีความพิถีพิถันในการตกแต่งรายละเอียด ช่างสังเกต ในสิ่งที่คนอื่นไม่เห็น หรือมองข้าม

การใช้ศิลปะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ต้องให้เสรีภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ผู้ดูแลมีบทบาทในการให้ข้อเสนอแนะ กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ให้การยอมรับและให้แรงเสริม กำลังใจ คำชมเชยต่างๆ แต่ไม่ใช่การสอนหรือบอกให้ทำ ไม่มีการประเมินผลงานโดยใช้มาตรฐานของผู้ใหญ่ อยู่ในบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์ กำหนดเนื้องานให้เหมาะสมกับช่วงเวลา อายุ และวุฒิภาวะของแต่ละคน (นพ. ทวีศักดิ์ สิริวัตน์เรขา: 2550, 15)

3.3) ศิลปะพัฒนาสมาธิ

สมาธิเป็นประตูแห่งการเรียนรู้ เมื่อสมาธิไม่ดี ถึงแม้ว่าจะมีสติปัญญาดี ก็ไม่สามารถเรียนรู้ได้เต็มที่ เนื่องจากประตูแห่งการเรียนรู้ไม่เปิด ความรู้ต่างๆ จึงไม่สามารถไหลเข้าสู่สมองได้ จึงไม่สามารถนำเข้าสู่ระบบความจำและประมวลผลได้

การทำกิจกรรมศิลปะพบว่าช่วยเสริมสร้างสมาธิให้ดีขึ้นได้ชัดเจน เนื่องจากได้ฝึกฝนการจดจ่อทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ไม่มีผิด ไม่มีถูก และไม่ยากเกินความสามารถ จนสูญเสียความมั่นใจ และที่สำคัญ คือ ได้สนุกกับกิจกรรมที่ทำ เป็นการฝึกฝนให้เรียนรู้ประสบการณ์ของการทำกิจกรรมอย่างมีสมาธิ (นพ. ทวีศักดิ์ สิริวัตน์เรขา: 2550, 15)

3.4) ศิลปะพัฒนาจิตใจ

การนำศิลปะมาใช้ในการพัฒนาจิตใจ จะช่วยให้ผู้ที่มีปัญหาทางด้านอารมณ์และจิตใจ ได้ระบายปัญหา ความคับข้องใจ ผ่านออกมาทางงานศิลปะ ระบายอารมณ์ออกมาในหนทางที่สร้างสรรค์ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย ลดความขุ่นมัวในจิตใจ เข้าใจและรับรู้อารมณ์ต่างๆ ของตนเอง สามารถยับยั้งและควบคุมได้ดีขึ้น มีสมาธิ ลดความตึงเครียด และความวิตกกังวลได้ในที่สุด

ศิลปะยังช่วยขัดเกลาจิตใจให้ละเอียดอ่อน ละเมียดละไมยิ่งขึ้น ใส่ใจกับความรู้สึกของผู้อื่นมากขึ้น ลดความหยาบทางอารมณ์ ลดความก้าวร้าวที่มีอยู่ สามารถยอมรับข้อจำกัดของตนเอง ยอมรับความแตกต่างระหว่างกัน และควบคุมตนเองในกรอบของเหตุผลได้ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความภาคภูมิใจยังเป็นผลพลอยได้ที่เกิดขึ้นระหว่างการสร้างสรรค์งานศิลปะ ช่วยให้เกิดความสุข ตระหนักในคุณค่าของตนเอง มีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าแสดงออกเพิ่มขึ้น (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 16)

3.5) ศิลปะพัฒนาสังคม

ศิลปะช่วยให้เรียนรู้ทักษะสังคมผ่านการทำกิจกรรมศิลปะร่วมกันเป็นกลุ่ม รู้จักการรอคอยผลัดกันทำ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เสียสละ มีน้ำใจ ไม่เอาเปรียบกัน

นอกจากนี้ยังเรียนรู้ที่จะแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความต้องการของตนเอง และการเข้าใจผู้อื่น โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อ

ศิลปะจึงเป็นสื่อสำคัญที่ช่วยให้สัมพันธ์ภาพทางสังคมดำเนินไปอย่างสงบสุข สมานฉันท์ สามารถใช้เป็นตัวกลางในการจัดกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 16)

4.) ศิลปะกับพัฒนาการ

ลอเวนเฟลด์และบิทเทน (Lowenfeld and Brittain, 1982) ได้เคยอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการเจริญเติบโตของเด็กกับการวาดภาพไว้ว่า “การวาด เป็นดัชนีที่สะท้อนให้เราเห็นถึงการเจริญเติบโตของเด็ก พัฒนาจากมุมมองของตนอันคับแคบ สู่อารมณ์ตระหนักรู้ว่าตนเองนั้นเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมอันกว้างใหญ่ไพศาล” (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 18)

4.1) พัฒนาการ

จากทัศนะของลอเวนเฟลด์ ได้สะท้อนให้เราเห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับพัฒนา การของมนุษย์ โดยนายแพทย์ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา ได้อธิบายถึงความหมายของพัฒนาการและการแบ่งพัฒนาการออกเป็นด้านต่างๆ ไว้ดังนี้

พัฒนาการ (development) คือ การเปลี่ยนแปลงหน้าที่การทำงานของร่างกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคม ไปสู่วุฒิภาวะ พัฒนาการของเด็กทุกคนจะเป็นไปในหลักการ และทิศทางเดียวกัน แตกต่างกันในความเร็วในการพัฒนา และอาจมีการหยุดชะงัก หรือล่าช้า ด้วยสาเหตุที่แตกต่างกัน หลักทั่วไปของพัฒนาการ มีดังนี้

- 1.) มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
- 2.) มีการเปลี่ยนแปลงตามลำดับขั้นตอนที่เหมือนกันทุกคน
- 3.) เป็นผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม
- 4.) ขึ้นกับวุฒิภาวะของสมองและระบบประสาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 5.) ทิศทางการพัฒนาจากศีรษะสู่ปลายเท้า จากส่วนกลางลำตัวถึงส่วนปลายมือ ปลายเท้า
- 6.) มีการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงจากปฏิกิริยาสะท้อน (reflex) เป็นสิ่งที่สามารถควบคุมได้
- 7.) พฤติกรรมมีการเปลี่ยนแปลงจากแบบภาพรวมทั่วไป ไป เป็นแบบเฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น

พัฒนาการมีการแบ่งหมวดหมู่ได้หลายแบบ โดยทั่วไปมีการแบ่งเป็น 4 ด้าน ดังนี้

- 1.) พัฒนาการด้านร่างกาย (psychomotor development) ซึ่งประกอบด้วย พัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ กล้ามเนื้อมัดเล็ก และการทำงานของประสานกันของกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกาย
- 2.) พัฒนาการด้านสติปัญญา (cognitive development) ซึ่งสังเกตได้จาก พัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดเล็ก พัฒนาการทางภาษา ทั้งด้านการรับรู้อาษา และการสื่อภาษา
- 3.) พัฒนาการด้านอารมณ์ (emotional development) ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้อารมณ์ตนเอง และการจัดการอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม รวมถึงพัฒนาการทางคุณธรรม จริยธรรมด้วย (moral development)
- 4.) พัฒนาการด้านสังคม (social development) ซึ่งประกอบด้วย การพัฒนาทักษะ การดูแลตนเอง และทักษะทางสังคม

นอกจากนี้ยังมีการแบ่งพัฒนาการเฉพาะทางในแต่ละเรื่องด้วย ตามความสำคัญ เช่น พัฒนาการด้านการเล่น พัฒนาการด้านศิลปะ พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ (นพ. ทวีศักดิ์ สิริวิรัตน์เรขา: 2550, 19-20)

4.2) พัฒนาการทางศิลปะ

พัฒนาการทางศิลปะ (artistic development) นับเป็นพัฒนาการเด็กรูปแบบหนึ่ง ที่บูรณาการพัฒนาการแต่ละด้านเข้าด้วยกัน โดยใช้มุมมองด้านศิลปะเป็นหลัก ซึ่งมีการแบ่งหลายแบบ แต่โดยหลักการทั่วไปประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

- 1.) ขั้นขีดเขียน (scribbling stage)
- 2.) ขั้นเค้าโครง (schematic stage)
- 3.) ขั้นภาพเสมือนธรรมชาติ (naturalistic stage)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการพัฒนาทางศิลปะเด็กแต่ละคนจะพัฒนาไปในรูปแบบเดียวกัน แต่จะพัฒนาไปไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ ที่เข้ามากระทบตัวเด็ก ซึ่งโดยทั่วไปแล้วปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการทางศิลปะจะประกอบด้วย 4 เรื่องหลักๆ ดังนี้

- 1.) ร่างกาย (physical growth)
- 2.) สติปัญญา (cognition)
- 3.) อารมณ์ (emotion)
- 4.) สังคม (social)

วิกเตอร์ โลเวนเฟล ได้อธิบายถึงพัฒนาการด้านการวาดรูป ไว้ในหนังสือ Creative and Mental Growth โดยชี้ให้เห็นว่าพัฒนาการด้านการวาดรูป สามารถนำมาใช้ในการประเมินระดับพัฒนาการของเด็กได้ (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา: 2550, 22) โดยแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

- 1.) ขั้นขีดเขียน (Scribbling Stage) ช่วงอายุขวบครึ่งถึง 3 ปี
- 2.) ขั้นร่างเค้าโครง (The Preschematic Stage) ช่วงอายุ 3-6 ปี
- 3.) ขั้นเค้าโครง (The Schematic Stage) ช่วงอายุ 3-6 ปี
- 4.) ขั้นเริ่มเสมือนจริง (The Dawning Realism: The Gang Age) ช่วงอายุ 9-12 ปี
- 5.) ขั้นเสมือนจริง (The Pseudo-Naturalistic Stage: The Age of Reasoning) ช่วงอายุ 12-14 ปี
- 6.) ขั้นการตัดสินใจ (The Period of Decision) ช่วงอายุ 14-17 ปี

4.2.1) พัฒนาการขั้นขีดเขียน

พัฒนาการทางศิลปะ (scribbling stage) จะพบในช่วงอายุ 18 เดือน ถึง 3 ปี ซึ่งเด็กเริ่มขีดเขียนได้ตามระดับพัฒนาการของกล้ามเนื้อ ความสามารถในการเคลื่อนไหว และการประสานการทำงานของตาและมือ

การขีดเขียน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนย่อย ดังนี้

- 1.) disordered scribbling เป็นการขีดเขียนแบบสะเปะสะปะ
- 2.) longitudinal scribbling เป็นการขีดเขียนแบบเป็นเส้น
- 3.) circular scribbling เป็นการขีดเขียนแบบเป็นวง
- 4.) naming scribbling เป็นการขีดเขียนแบบมีความหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งจะเป็นขั้นที่เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงจากการเคลื่อนไหวแบบไร้ความหมาย สู่อการใช้จินตนาการสร้างสรรค์

เด็กมักจะขีดเขียนต่อไป ก็ต่อเมื่อเขาเห็นผลงานที่เกิดขึ้นมีลายเส้นที่มองเห็นได้ ถ้าขีดเขียนแล้วมีอะไรออกมาให้เห็นได้ เด็กก็จะหยุดขีดเขียนไปในที่สุด ดังนั้นควรให้สีเทียนกับเด็กเพื่อขีดเขียนบนกระดาษ เราสามารถกำหนดขอบเขตที่จะขีดเขียนให้อยู่แค่บนกระดาษได้ ไม่จำเป็นต้องให้เด็กขีดเขียนอิสระจนเลอะเทอะเต็มบ้านไปหมด ซึ่งไม่ก่อให้เกิดผลดีอะไร

เด็กที่เล็กมากๆ มักจะชอบเคี้ยวสีเทียนที่ให้ พอพอกับการขีดเขียน ดังนั้นจึงต้องระมัดระวังในเรื่องนี้ด้วย ควรดูแลอย่างใกล้ชิดและใช้สีชนิดที่ทำจากวัสดุปลอดภัยด้วย

ในช่วงวัยนี้ ยังไม่ควรมีเนื้อหาอะไรมากไปกว่าการขีดเขียนเพราะเด็กยังมีข้อจำกัดของพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหว สมาธิ และความสนใจอยู่มาก ยังไม่จำเป็นต้องวาดเป็นรูปทรง ยังไม่จำเป็นต้องเป็นรูปที่มีความหมายอะไร การขีดเขียนก็คือการขีดเขียน ควรอิสระไร้ทิศทาง และไร้ความหมาย

ในช่วงปลายของพัฒนาการขั้นขีดเขียนนี้ ผู้ใหญ่มีบทบาทสำคัญที่จะช่วยพัฒนาความหมายจากสิ่งที่เด็กขีดเขียนได้ โดยการเชื่อมโยงสิ่งที่เด็กขีดเขียนเข้ากับ บุคคล สัตว์ หรือวัตถุใกล้ตัว เช่น ถามว่า “รูปนี้พ่อใช้ไหม” “ตัวนี้ใช่แมวหรือเปล่า” (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 23-24)

4.2.2) พัฒนาการเค้าโครง (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 25-30)

โลเวนเฟล ได้แบ่งพัฒนาการขั้นเค้าโครง (schematic stage) ออกเป็น 2 ขั้นย่อย ดังนี้

4.2.2.1) ขั้นร่างเค้าโครง (preschematic stage)

พบในช่วงอายุ 3-4 ปี โดยเริ่มต้นจากรูปร่างและรูปทรงพื้นฐาน (basic forms) เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม กากบาท เป็นต้น รูปที่วาดออกมาจะมีทิศทางและรูปแบบที่ชัดเจน เด็กสามารถแยกแยะหมวดหมู่จากรูปร่าง สี และขนาดของรูปที่วาดได้ การขีดเขียนมีความหมายมากยิ่งขึ้น และมีการออกแบบที่ยึดติดซ้ำๆ ในลักษณะเดิมๆ ซึ่งเรียกว่า Madalas (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 26) ในขั้นนี้ เด็กมีการเรียกชื่อสิ่งที่เขาวาด มีการสร้างเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งที่วาดออกมา โดยเชื่อมโยงจากสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวเข้าหาตัวเองในมุมมองที่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (egocentric)

ในขั้นนี้ จะพบเด็กใน 2 ลักษณะ คือ

- 1.) ลักษณะการสนใจรูปแบบ (patterns) ได้แก่ สี ขนาด รูปทรง
- 2.) ลักษณะการสนใจเรื่องราว (dramatists) การแสดง การผจญภัย เทพนิยาย และเล่าเรื่องราวต่างๆ ของสิ่งที่วาด

จินตนาการ นับเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในขั้นนี้ การเลือกใช้สีอาจจะไม่เหมือนจริงตามธรรมชาติ ผู้ใหญ่สามารถมีบทบาทช่วยพัฒนาจินตนาการของเด็กในช่วงวัยนี้ได้มาก โดยการถามถึงเรื่องราวต่างๆ ที่เด็กวาดออกมา และจากเรื่องที่เด็กเล่าให้ฟัง

ขั้นร่างเค้าโครง (preschematic stage) ที่พบในเด็กช่วงอายุ 4-5 ปี นั้น เด็กจะเริ่มร่างเค้าโครงของคน สัตว์ สิ่งของ จากต้นแบบของสิ่งต่างๆ รอบตัวได้ แม้จะเป็นคนละคนกัน หรือคนละตัวกัน เด็กจะวาดให้มีรูปร่างหน้าตาเหมือนกัน และขนาดใกล้เคียงกัน

Tadpole figures เป็นลักษณะต้นแบบของการวาดรูปคนที่ประกอบด้วยหัวกลมๆ อาจมีตา จมูก ปาก หรือไม่มีก็ได้ มีขา 2 ขาต่อจากหัว อาจมีแขนหรือไม่มีก็ได้ต่อออกมาจากหัวเช่นกัน (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา: 2550, 27) โดยเด็กส่วนใหญ่มักจะวาดวงกลมให้เป็นทั้งหัวและตัว แต่บางคนจะไม่วาดตัว และจะให้ตัวคือพื้นที่ว่างที่อยู่ระหว่างขาทั้งสองข้าง โดยจะวาดสิ่งต่างๆ ออกมาน้อยกว่าสิ่งที่ตนรู้ เช่น รู้ว่าคนมีแขนแต่จะไม่วาดแขน จะวาดก็ต่อเมื่อจะให้รูปคนที่วาดนั้นกำลังใช้แขนหรือมือทำอะไรบางอย่าง เช่น โยนลูกบอล หากวาดรูปสัตว์ มักจะเป็นสัตว์ที่เห็นบ่อยแต่จะวาดขามากกว่าของจริง การวาดรูปบ้าน มักจะแทนด้วยสี่เหลี่ยม เนื้อหาหลัก (themes) ที่วาดมักจะเป็นการวาดรูปตัวเอง รูปครอบครัว เด็กในวัยนี้จะชอบวาดรูปมากกว่าระบายสี หากระบายสีจะเป็นการระบายอย่างอิสระไม่มีกฎกติกา เลือกใช้สีอย่างอิสระตามความคิดตน เช่น ทะเลสีแดง พระอาทิตย์สีม่วง แต่ก็มีเด็กบางคน que เริ่มเชื่อมโยงสีตามความเป็นจริง เช่น ไปไม้สีเขียว เป็นต้น

4.2.2.2) ขั้นแสดงเค้าโครง (schematic stage) (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา: 2550,28-30) พบในเด็กที่มีช่วงอายุ 6-9 ปี ในขั้นนี้เด็กจะมีพัฒนาการอย่างรวดเร็ว เริ่มแสดงภาพได้ชัดเจนขึ้นตามความเป็นจริงและเชื่อมโยงสิ่งแวดล้อมให้สัมพันธ์กันมากขึ้น มีการวาดรูปให้เป็นสัญลักษณ์สากลของสิ่งต่างๆ เป็น เช่น คนมีหัวกลมๆ มีตัว มีผม มีแขน มีขา ต้นไม้ ลำต้นสีน้ำตาล และด้านบนเป็นพุ่มใบสีเขียว หรือรูปบ้านจะใช้รูปสี่เหลี่ยมเป็นตัวบ้าน ส่วนหลังคาจะเป็นสามเหลี่ยม ในช่วงวัยนี้จะวาดรูปให้ทุกอย่างตั้งอยู่บนเส้น (baseline) ซึ่งอาจเป็นเส้นพื้น (ground lines) หรือเส้นท้องฟ้า (sky lines) การใช้สีจะอยู่ในกรอบตายตัว ตามรูปแบบสากลไม่ยืดหยุ่น เช่น ใบไม้ทุกใบสีเขียวเหมือนกัน วัยนี้ยังคงวาดรูปเป็น 2 มิติ ไม่แสดงความลึกหรือความหนาได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เสนอแนะให้ท่านไปใช้ประโยชน์ในการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับเด็กที่มีอายุช่วงปลายของขั้นนี้ จะพยายามวาดรูปในมุมมองสูงหรือมุมมองของนก (bird's eye view) แต่ก็ยังไม่ถูกต้องนัก เรียกการวาดรูปแบบนี้ว่า folding-over เช่น โຕ้ะแก้อี้จะมี 4 ขาที่เบะออก รถมีล้อเบะออกด้านข้างให้เห็น นอกจากนี้ มีการวาดรูปในแบบโปร่งใส (see through pictures) แสดงให้เห็นทุกอย่างที่อยู่ข้างใน เช่น หากวาดรูปบ้าน ก็จะไม่มื้ผนังกำแพงกันสามารถเห็นคน สิ่งของที่อยู่ภายในได้ การวาดรูปแบบนี้ อาจแสดงให้เห็นถึงลำดับของรูปหนึ่งซึ่งอยู่ด้านหลังของอีกรูปก็ได้ เช่น คนอยู่หลังต้นไม้

นอกจากนี้ ช่วงอายุ 6-9 ปี นับว่าเป็นช่วงวัยที่โดดเด่นที่สุดในการแสดงออกทางศิลปะ (golden age of artistic expression) สิ่งที้พบได้ปกติในพัฒนาการช่วงนี้ คือการวาดที่มีการเน้นที่ขนาดหรือบางส่วนของพื้นที่ใหญ่จ้ริง (exaggeration) อาจเน้นบางองค์ประกอบ (emphasized elements) หรือละเลยรายละเอียดบางอย่าง (omission) โดยภาพอาจมีความหมายอะไรบางอย่างที้สำคัญหรือเป็นสิ่งพิเศษสำหรับเด็กหรือไม่ก็ไม่ได้ เช่น เด็กบางคนวาดรูปคนตัวใหญ่กว่าบ้าน หรือยังอาจหมายถึงเหตุการณ์ที้กำลังดำเนินอยู่ในช่วงเวลาหนึ่ง (time sequences) เช่น การเดินทาง ลูกบอลกำลังลอยไป (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา: 2550, 25-30)

4.2.3) พัฒนาการขั้นภาพเสมือนธรรมชาติ (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา: 2550, 31-33)

พัฒนาการขั้นภาพเสมือนธรรมชาติ (Naturalistic Stage) แบ่งออกเป็น 3 ขั้นย่อย โดยอ้างอิงตามการแบ่งของไลเวนเฟล ดังนี้

1.) ขั้นเริ่มเสมือน (The Dawning Realism: The Gang Age) พบในช่วงอายุ 9-12 ปี เด็กพยายามวาดภาพให้คล้ายคลึงของจริง โดยเน้นใส่รายละเอียดของส่วนต่างๆ มากขึ้น ลายเส้นมีความซับซ้อน ในวัยนี้เริ่มมีการเปรียบเทียบภาพที่ตนเองกับภาพวาดของเพื่อนๆ เริ่มมีการวิจารณ์ภาพของตนเองมากขึ้น และเริ่มวิตกกังวลที้จะต้องแสดงภาพให้เพื่อนดู

2.) ขั้นเสมือนจริง (The Pseudo-naturalistic Stage: The Age of Reasoning) พบในช่วงอายุ 12-14 ปี เด็กจะวาดภาพเสมือนจริง มีเหตุมีผล มีมิติ และมีความซับซ้อนมากขึ้น พยายามวาดรูปในมุมมองต่างๆ (perspective) ส่วนที่อยู่ไกลก็จะมีขนาดเล็กลง มีแสงและเงา มีการเคลื่อนไหว มีการแสดงภาพแบบ 3 มิติ และมีความพยายามวาดรูปให้เหมือนของจริงคือเหมือนกับรูปถ่าย (photographic effect) โดยให้รายละเอียดของสีที้เหมือนธรรมชาติมากขึ้น เช่น ท้องฟ้า แทนที้จะเป็นสีฟ้าเพียงสีเดียวก็ใช้สีมากกว่าหนึ่งสี เช่น สีแดง สีส้ม สีม่วงตามปรากฏการณ์ในธรรมชาติที้ต้นตอการวาด เช่น ภาพขณะพระอาทิตย์ขึ้นในตอนเช้า หรือขณะพระอาทิตย์กำลังลับขอบฟ้า การลงสีไปไม่มีหลักสีมากกว่าที้จะเป็นสีเขียวสีเดียว การวาดรูปคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถให้รายละเอียดของเครื่องแต่งกายต่างๆ สีของเส้นผมที่เหมือนจริงยิ่งขึ้น ภาพเสมือนจริงในขั้นนี้มีความอิสระ การสร้างสรรค์ และความงดงามน้อยกว่าพัฒนาการทางศิลปะในขั้นก่อนหน้านี้นี้ จึงพบว่าพบว่าเด็กหลายคนจะหยุดชะงักที่พัฒนาการขั้นนี้ ถ้าไม่มีโอกาสการสร้างสรรค์ผลงานต่อหรือขาดการกระตุ้น สนับสนุนที่เพียงพอจากผู้ปกครอง

3.) ขั้นการตัดสินใจ (The Period of Decision) ช่วงอายุ 14-17 ปี เป็นของการตัดสินใจว่าจะพัฒนาด้านศิลปะต่อไปหรือไม่ ขั้นนี้จะเป็นภาพที่มีรายละเอียดมากขึ้น เทคนิคการใช้สีและการออกแบบมีความซับซ้อนขึ้น เป็นภาพนามธรรม (abstract) มากขึ้น สื่อถึงความคิดเกี่ยวกับปรัชญา หัวข้อบางอย่าง หรือตัวตนของตนเอง และมีเอกลักษณ์ของภาพ การวาดภาพเหมือนของคนที่มุ่งเน้นความเป็นเอกลักษณ์คนนั้น มีบุคลิกลักษณะอารมณ์ความรู้สึก และภาพลักษณะที่เห็นเฉพาะตัวเป็นการพัฒนาทางศิลปะขั้นที่ผู้ใหญ่หลายๆ คน ไม่สามารถพัฒนาถึงเนื่องจากเลิกเล่นการวาดรูปไปก่อน เริ่มรู้ว่าตนเองไม่มีทักษะขาดเทคนิค ขาดโอกาสที่จะได้รับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้ขาดความมั่นใจ จึงไม่ได้ทำต่อเนื่อง ทำให้หลายคนพัฒนาไปถึงขั้นของการวาดรูปเสมือนจริงเท่านั้น หลายคนมักเข้าใจผิดว่าคนที่พัฒนาถึงขั้นสุดท้ายนี้เป็นอัจฉริยะด้านการวาดรูป ซึ่งไม่ถูกต้องนัก ผู้ที่จะเป็นอัจฉริยะในด้านนี้ ควรจะมีความโดดเด่นเหนือกว่าคนอื่นเมื่อเปรียบเทียบกับในช่วงอายุของการพัฒนาในแต่ละขั้น (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 31-33)

ศิลปกรรมบำบัด (Art as Therapy)

ปัจจุบันมีการนำศาสตร์ทางเลือกแขนงใหม่มาใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการด้านสาธารณสุข และเป็นที่ยอมรับในวงการด้านศิลปะด้วย เป็นการบำบัดรักษาผู้ป่วย โดยใช้กิจกรรมทางศิลปะรูปแบบต่างๆ

“art therapy” เมื่อแปลเป็นศัพท์ภาษาไทย มีการใช้อยู่ 2 แบบ คือคำว่า “ศิลปะบำบัด” และ “ศิลปกรรมบำบัด” ซึ่งในปัจจุบันก็ยังมีการใช้ที่แตกต่างกันอยู่

คำว่า “ศิลปะ-” “ศิลปะ” และ “ศิลปะ” เป็นคำนาม มาจากรากศัพท์คำว่า “ศิลปะ” หรือ “ศิลป์” แปลว่า “มีฝีมืออย่างยอดเยี่ยม” ดังนั้นคำว่า “ศิลปะ” จึงมีนิยามว่า “ฝีมือ, ฝีมือทางการช่าง, การทำให้พิสดาร เช่น เขาทำดอกไม้ประดิษฐ์อย่างมีศิลปะ, ผู้หญิงสมัยนี้มีศิลปะในการแต่งตัว รูปสลักหินเป็นรูปศิลปะ, การแสดงออกซึ่งอารมณ์สะท้อนใจให้ประจักษ์ด้วยสื่อต่างๆ

อย่าง เสียง เส้น สี ผิว รูปทรง เป็นต้น เช่น ศิลปะการดนตรี ศิลปะการวาดภาพ ศิลปะการละคร วิจารณ์ศิลปะ”

ส่วนคำว่า “ศิลปกรรม” เป็นคำนาม มีนิยามว่า “สิ่งที่เป็นศิลปะ, สิ่งสร้างสรรค์ขึ้นเป็นศิลปะ เช่น งานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม จัดเป็นศิลปกรรม”

ทางสำนักราชบัณฑิตยสถานได้ตีความว่า “art therapy” เป็นกิจกรรมที่นำศิลปกรรมแขนงต่างๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม นาฏกรรม หัตถกรรม ไปประยุกต์ใช้ในทางการแพทย์เพื่อบำบัดรักษาผู้ป่วยจิตเวช จึงบัญญัติศัพท์ภาษาไทย เป็นคำว่า “ศิลปกรรมบำบัด” แต่ศัพท์คำว่า “ศิลปกรรมบำบัด” ก็ยังไม่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายเท่าที่ควรในกลุ่มนักศิลปะบำบัด (art therapist) เนื่องจากส่วนหนึ่งมีความเห็นว่า “art therapy” มีการเลือกใช้กิจกรรมทางศิลปะที่ครอบคลุมกว้างกว่าศิลปกรรม รวมถึงศิลปะการดนตรี และศิลปะการละครด้วย จึงยังคงมีการใช้ศัพท์คำว่า “ศิลปะบำบัด” กันอย่างแพร่หลายอยู่ด้วยเช่นกัน(นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 36-37)

นายแพทย์ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา ได้ให้ทัศนะไว้ว่า “ศิลปกรรมบำบัด” น่าจะตรงกับคำว่า “art as therapy” ตามแนวคิดของ Edith Kramer ที่ศิลปะเป็นการบำบัดในตัวเอง ส่วนคำว่า “ศิลปะบำบัด” น่าจะตรงกับคำว่า “art therapy” ตามแนวคิดของแพทย์หญิง Margaret Naumburg ที่ศิลปะเป็นเครื่องมือในการทำจิตบำบัด ซึ่งปัจจุบันทั้ง 2 แนวคิด นี้ก็ได้ถูกนำมาผสมผสานอย่างลงตัวพอสมควร (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 37)

ศิลปะ มีการนำมาใช้เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อมนุษย์ได้หลากหลาย ในปัจจุบันมี 3 เป้าหมายหลักๆ ดังนี้ คือ เพื่อก่อเกิดความสุนทรีย์ เพื่อการศึกษา และเพื่อการบำบัด ดังนั้น “ศิลปะบำบัด” จึงมีความแตกต่างกันที่วัตถุประสงค์ในการนำไปใช้ “ศิลปะบำบัด” มีวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้เพื่อบำบัดรักษาเยียวยาจิตใจผู้ป่วย เสริมสร้างพัฒนาศักยภาพของบุคคล และคืนความสมดุลให้กับชีวิต ศิลปะบำบัด เน้นที่กระบวนการทางศิลปะ การเลือกใช้เครื่องมือทางศิลปะเพื่อนำมาบำบัดรักษาผู้ป่วยให้เหมาะสมกับสภาพปัญหาของแต่ละคนที่แตกต่างกัน ใช้ศิลปะเป็นสื่อในการแสดงออกของอารมณ์ ความรู้สึก ความขัดแย้ง ที่ซ่อนอยู่ภายในส่วนลึกของจิตใจ ที่ไม่สามารถแสดงออกเป็นคำพูดได้ โดยสรุปคือ เน้นที่กระบวนการสร้างผลงานมากกว่าตัวผลงาน (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 39)

ศิลปะบำบัด จะมีกระบวนการและเป้าหมายที่ชัดเจนในการแก้ไขปัญหาบางอย่าง หรือเสริมสร้างพัฒนาทักษะบางด้านที่ไม่ใช่การพัฒนาความสามารถทางศิลปะ แต่ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในกระบวนการบำบัด หรือการพัฒนาทักษะอื่นๆ เท่านั้น การประเมินคุณค่างานศิลปะ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เน้นที่จิตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงออกมาผ่านงานศิลปะ ผลงานที่สร้างสรรค์อย่างจริงใจของผู้รับการบำบัดมักมีคุณค่าในเชิงศิลปะแฝงอยู่ และผลงานบางชิ้นยังมีคุณค่าในเชิงทัศนศิลป์ และสุนทรียศาสตร์เพิ่มอีกด้วย (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์โรชา: 2550, 40)

ประวัติศิลปะบำบัด

นายแพทย์ทวีศักดิ์ สิริรัตน์โรชา ได้อธิบายถึงประวัติความเป็นมาของศิลปะบำบัด (art therapy) ไว้ว่า ศิลปะบำบัดไม่ใช่ศาสตร์แขนงใหม่ พบว่ามีประวัติการพัฒนามายาวนานพอสมควร เมื่อย้อนกลับไปในอดีตปี พ.ศ. 2403 ฟลอเรนซ์ ไนติงเกล (Florence Nightigale) ได้เขียนไว้ในบันทึกการพยาบาลว่า “ดอกไม้สีสดใสและศิลปกรรมอันงดงามจะช่วยฟื้นฟูคนไข้ให้หายเร็วขึ้น”

ตั้งแต่นั้น พ.ศ. 2460 เป็นต้นมา จิตแพทย์เริ่มให้ความสนใจกับผลงานทางศิลปะที่ผู้ป่วยทางจิตสร้างสรรค์ขึ้นมา และเริ่มประยุกต์ใช้ศิลปะบำบัดเข้ารวมกับการรักษาแบบดั้งเดิม ในช่วงเวลาเดียวกัน เริ่มสังเกตว่า การแสดงออกทางศิลปะของเด็กมีส่วนเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางอารมณ์และการรับรู้ และเริ่มมีการศึกษาวิจัยอย่างเป็นระบบต่อมา

พ.ศ. 2468 นายแพทย์ Nolan D.C. Lewis จิตแพทย์และนักจิตวิเคราะห์ เป็นผู้ริเริ่มแนวความคิดเกี่ยวกับศิลปะบำบัด โดยใช้ภาพวาดเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกแทนการใช้คำพูด

พ.ศ. 2493 แพทย์หญิง Margaret Naumburg เป็นจิตแพทย์คนแรกที่บัญญัติศัพท์คำว่า “art therapy” หรือ “ศิลปะบำบัด” และมีผลงานวิจัย ตำราด้านศิลปะบำบัดจำนวนมาก โดยนำศิลปะมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์และการทำจิตบำบัด นำจิตวิเคราะห์แบบดั้งเดิมมาเป็นพื้นฐานการแสดงออกทางศิลปะ เพื่อเป็นตัวกระตุ้นไปสู่การแสดงออกของความขัดแย้งภายในจิตใจ

พ.ศ. 2514 Edith Kramer ศิลปินซึ่งเป็นนักศิลปะบำบัดได้เสนอแนวคิดที่แตกต่างจากจิตแพทย์หรือนักจิตบำบัด ในหลักการปฏิบัติ โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการทางศิลปะเป็นเอกเทศว่า “ให้ผลการบำบัดได้โดยไม่ต้องพึ่งพาด้านจิตวิเคราะห์” ใช้คำว่า “art as therapy” แทนคำว่า “art therapy” เป็นการประกาศชัดเจนว่า “ศิลปะเป็นการบำบัด ไม่ใช่เครื่องมือที่นำไปใช้ในการทำจิตบำบัด”

ดังนั้นศิลปะบำบัดจึงเริ่มต้นจากแนวคิดที่แตกต่างกัน 2 สายขึ้นอยู่กับผู้นำไปใช้ว่ามีพื้นฐานมาจากสายศาสตร์หรือสายศิลป์ เป็นจิตแพทย์หรือศิลปิน แต่ในปัจจุบันก็สามารถผสมผสานกันได้ในที่สุด นับเป็นวิธีการบำบัดทางเลือก ที่เสริมเข้ามาในรูปแบบต่างๆ ที่มีเป้าหมายเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อบำบัดรักษา เยียวยาจิตใจผู้ป่วย และเริ่มมีงานวิจัยที่สนับสนุนผลสำเร็จของศิลปะบำบัดเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

สตาริคอฟฟ์และทีมงาน ทำการวิจัยที่สถาบันวิจัยมะเร็งแห่งหนึ่งในสหราชอาณาจักร กับกลุ่มคนไข้มะเร็งที่ต้องรับเคมีบำบัด ซึ่งจำนวนมากมีความวิตกกังวลในวิธีการรักษาผลการรักษาและผลข้างเคียงที่ตามมา โดยการแบ่งคนไข้โรคมะเร็งออกเป็นสามกลุ่ม กลุ่มแรกให้ฟังดนตรีเบาๆ ในระหว่างการทำเคมีบำบัด กลุ่มที่สองทำเคมีบำบัดในห้องที่ประดับด้วยภาพศิลปะแขวนผนังที่เปลี่ยนไปทุกสัปดาห์ และกลุ่มที่สามให้การบำบัดในหอผู้ป่วยปกติที่ไม่มีดนตรีหรือศิลปะใดๆ พบว่าคนไข้ในสองกลุ่มแรกมีความเครียดและวิตกกังวลน้อยกว่าคนไข้ในกลุ่มที่สาม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้ดนตรีและศิลปะนั้นดีต่อการบำบัดความเครียดของคนไข้ และยังพบว่าดนตรีได้ผลดีกว่าภาพศิลปะอีกด้วย

นอกจากนี้ ลักษณะทางสถาปัตยกรรมส่งผลต่อระยะเวลาการฟื้นตัวของผู้ป่วย โดยวิจัยในผู้ป่วยผ่าตัดถุงน้ำดี แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ครั้งหนึ่งพักฟื้นในห้องที่มองเห็นต้นไม้ อีกครั้งพักฟื้นในห้องที่มองเห็นแต่กำแพงอิฐ พบว่าผู้ป่วยที่พักฟื้นในห้องที่มองเห็นต้นไม้ใช้ยาระงับอาการปวดน้อยกว่า และสามารถกลับบ้านได้ก่อน

โรงพยาบาลเชลซีและเวสต์มินสเตอร์ แห่งลอนดอน ประดับประดาด้วยภาพศิลปะและผลงานประติมากรรมของศิลปินผู้มีชื่อเสียงมากมาย มีเสียงดนตรีขับกล่อมตลอดทั้งวัน แสดงให้เห็นถึงการใช้ศิลปกรรมและดนตรี เป็นกลยุทธ์ในการเยียวยาผู้ป่วย และยังพบอีกว่าการฟังเพลงเบาๆ ในช่วงเวลาสัก 30 นาทีก่อนคลอด จะช่วยให้คุณแม่คลอดลูกง่ายและคลายความกังวลใจในขณะคลอดลูกได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ ยังมีการผ่อนคลายความเครียดด้วยศิลปะและเสียงเพลง โดยนำไปใช้กับงานศัลยกรรมออร์โทพีดิกส์ ซึ่งคนไข้ที่ได้รับการผ่าตัดกระดูกต้องนอนพักรักษาตัวในโรงพยาบาล 10-14 วัน นักวิจัยได้ให้คนไข้ฟังเพลงและแขวนรูปภาพสวยๆ ไว้บนผนัง โดยสลับเปลี่ยนรูปภาพเสมอ พบว่าคนไข้มีความต้องการยาระงับปวดน้อยลงและใช้เวลาพักฟื้นในโรงพยาบาลน้อยลง การแพร่หลายของศิลปะบำบัด ในระดับโลกยังมีไม่มากเท่าที่ควร พบมากที่สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี สหราชอาณาจักร และสหรัฐอเมริกา ส่วนในภูมิภาคเอเชีย ก็พบว่าญี่ปุ่น และเกาหลี มีความสนใจเรื่องนี้

ปัจจุบัน ศิลปะบำบัดมีการนำมาใช้ในกลุ่มบุคคลที่มีความต้องการพิเศษ กลุ่มบกพร่องทางพัฒนาการ สติปัญญา ออทิสติก และในกลุ่มเด็กที่มีปัญหาด้านอารมณ์ จิตใจ พฤติกรรมเพิ่มขึ้นรวดเร็วกว่าผู้ป่วยกลุ่มอื่นๆ เนื่องจากสามารถช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านต่างๆ บรรเทาเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาทางด้านอารมณ์ จิตใจ และพฤติกรรมได้เป็นอย่างดี (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 43-45)

แนวคิดทางศิลปะบำบัด (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 47-51)

ศิลปะบำบัด (art therapy) คือ การบำบัดรักษาทางจิตเวชรูปแบบหนึ่ง ที่ประยุกต์ใช้กิจกรรมทางศิลปะเพื่อค้นหาข้อบกพร่องความผิดปกติบางประการของกระบวนการทางจิตใจ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับการประเมินทางจิตวิทยา เพื่อเปิดประตูเข้าสู่จิตใจในระดับจิตไร้สำนึก และเลือกใช้กิจกรรมทางศิลปะที่เหมาะสมช่วยในการบำบัดรักษา และฟื้นฟูสมรรถภาพให้ดีขึ้น

จากแนวคิดที่ว่า ศิลปะ คือ หนทางแห่งการปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก ความคิดตามความต้องการของแต่ละคน ศิลปะบำบัด จึงมีประโยชน์ในด้านการพัฒนาอารมณ์ สติปัญญา สมาธิ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและการประสานงานการเคลื่อนไหวของร่างกาย นอกจากนี้ ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยกระตุ้นการสื่อสาร และเสริมสร้างทักษะสังคมอีกด้วย

การแสดงออกทางผลงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นลายเส้น สี รูปทรง สัญลักษณ์ อารมณ์ ความหมาย ที่สื่อออกมาทั้งหมดสามารถนำมาวิเคราะห์ให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดว่าเป็นอย่างไร หรือสภาพจิตมีปัญหาอย่างไร

การประเมินผลการบำบัดรักษาด้วยศิลปะบำบัด เน้นที่กระบวนการ และเป็นกิจกรรมทางศิลปะ ไม่ได้เน้นที่ผลงานหรือคุณค่าทางศิลปะ ซึ่งครอบคลุมทัศนศิลป์ ดนตรี การแสดง วรรณกรรม การนำศิลปะบำบัดที่มีรูปแบบที่แตกต่างกันไปใช้ในการบำบัด จะพิจารณาเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล การเลือกใช้สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ และรูปแบบที่หลากหลายเหล่านี้ จะเป็นทางเลือกที่จะระบายความรู้สึกนึกคิด ความเข้าใจตนเอง และจัดการกับความทุกข์ได้ตามความเหมาะสมของผู้เข้ารับการบำบัดแต่ละคน

สื่อที่มีโครงสร้าง (structure media) เช่น ดินสอ สีไม้ สีเทียน ใช้สำหรับการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้บำบัดกับผู้รับการบำบัด ใช้แทนการสื่อสารด้วยถ้อยคำ

สื่อที่ยืดหยุ่นได้ (loose media) เช่น สีน้ำ ดินน้ำมัน ใช้ลดความตึงเครียด ผ่อนคลายอารมณ์ และระบายความรู้สึกนึกคิดออกมาอย่างอิสระ

ขั้นตอนหลักในการทำศิลปะบำบัดมีการแบ่งอยู่หลายแบบ นายแพทย์ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา ได้แบ่งออกเป็น 4 ขั้น คือ

1.) Established rapport (สร้างสัมพันธภาพ) เป็นขั้นแรกของการบำบัด สร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้บำบัดกับผู้รับการบำบัด ซึ่งรวมถึงการประเมินสภาพปัญหา และวางแผนการรักษาด้วย

2.) Exploration (ค้นหาปัญหา) เป็นขั้นของการสำรวจ ค้นหาวิเคราะห์ปัญหา ความขัดแย้งภายในส่วนลึกของจิตใจ

3.) Experiencing (ทบทวนประสบการณ์) เป็นขั้นการบำบัดโดยดึงประสบการณ์แห่งปัญหาขึ้นมาจัดเรียง ปรับเปลี่ยน แก้ไขใหม่ ในมุมมองและสภาวะใหม่

4.) Empowerment (เสริมสร้างพลังใจ) เป็นขั้นสุดท้ายของการบำบัด โดยเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง และให้โอกาสแห่งการเปลี่ยนแปลง

นายแพทย์ทวีศักดิ์ ได้ให้ความเห็นไว้ว่า เทคนิคสำคัญที่นำมาใช้ในกระบวนการทางศิลปะบำบัดคือ การสนับสนุน เสริมสร้างกำลังใจ (supportive) และการตีความหมายที่ซ่อนเร้นภายในจิตใจ (interpretation) การสนับสนุน เสริมสร้างกำลังใจ ทำได้โดยให้ความสนใจ ให้กำลังใจ และการชมเชยเมื่อทำได้สำเร็จหรือพยายามเพิ่มขึ้น ภายใต้สิ่งแวดล้อมที่สงบ ปลอดภัย และทำที่เป็นมิตร

ประโยชน์ของศิลปะบำบัด (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา: 2550, 52-54)

ศิลปะบำบัดเยียวยาจิตใจ ศิลปะบำบัดช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ขจัดความขัดแย้งภายในส่วนลึกของจิตใจ ช่วยให้มึระดับอารมณ์คงที่ การนำศิลปะบำบัดมาใช้ในการเยียวยาจิตใจ จะช่วยให้ผู้ที่มีปัญหาทางด้านอารมณ์และจิตใจ ได้ระบายอารมณ์ ความคับข้องใจ ความรู้สึกที่ซ่อนเร้นภายในใจ ผ่านออกมาทางการวาดรูป ระบายสี การปั้น และกระบวนการอื่นๆ ทางศิลปะ ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย มีสมาธิ ลดความตึงเครียดและความวิตกกังวลลงได้

ศิลปะบำบัดเสริมสร้างทักษะการสื่อสารการเคลื่อนไหว ช่วยตอบสนองความต้องการตามธรรมชาติที่จะเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กให้สามารถทำกิจกรรมที่ละเอียด มีความซับซ้อนมากขึ้น ช่วยให้มีการทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อมัดต่างๆ อย่างคล่องแคล่ว และช่วยควบคุมทิศทางการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ในผู้ที่มีความบกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา จะได้ประโยชน์จากศิลปะบำบัดใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านนี้มาก โดยเฉพาะกลุ่มสมองพิการ หรือซีพี (cerebral palsy) ซึ่งมีปัญหาเรื่องกล้ามเนื้อมัดใหญ่ และกลุ่มแอสเพอร์เกอร์ (asperger's syndrome) ซึ่งมีปัญหาเรื่องกล้ามเนื้อมัดเล็กร่วมด้วย ดังนั้น การวาด การปั้น การถักทอ ช่วยให้สามารถควบคุมทิศทาง การเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ และกะน้ำหนักการออกแรงได้ดีขึ้นก็จะช่วยลดการปะทะลงได้ เมื่อมีอาการอื่นเฉี่ยว

ศิลปะบำบัดเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร เนื่องจากศิลปะเป็นภาษาสากลที่สามารถเข้าใจตรงกันได้ แม้จะใช้ภาษาพูดแตกต่างกัน เด็กสามารถเรียนรู้ความคิดรวบยอด (concept) ในเรื่องต่างๆ ผ่านทางศิลปะได้เร็ว นอกจากนี้การสร้างผลงานศิลปะแสดงให้เห็นถึงความคิด อารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจได้เป็นอย่างดี ช่วยให้เข้าใจตนเองได้ดีขึ้น และยังช่วยสื่อสารให้เกิดความเข้าใจในกระบวนการทำจิตบำบัดได้ดียิ่งขึ้นด้วย

ศิลปะบำบัดเสริมสร้างทักษะทางสังคม ช่วยให้เข้าใจอารมณ์ ความคิดของตนเอง และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น มีทักษะการสร้างมนุษยสัมพันธ์ มีทักษะการแก้ปัญหาที่เหมาะสม สามารถปรับตัวในสังคมได้อย่างเหมาะสม การทำงานศิลปะเป็นกลุ่ม เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มเรียนรู้การทำกิจกรรมร่วมกัน รู้จักการรอคอย ผลัดกันทำกิจกรรม เรียนรู้การช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ให้การยอมรับผู้อื่น และได้รับการยอมรับ

การประยุกต์ใช้ศิลปะบำบัด (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตน์โรชา: 2550, 55-59)

ศิลปะบำบัดในผู้ป่วยจิตเวช การนำศิลปะบำบัดมาประยุกต์ใช้ในผู้ป่วยจิตเวช ทั้งช่วยในการวิเคราะห์ปัญหาและบำบัดรักษา พบว่าได้ผลเป็นที่น่าพอใจ การให้ผู้ป่วยวาดภาพหรือระบายสี เป็นวิธีการสื่อสารที่เข้าถึงจิตใจผู้ป่วยได้วิธีหนึ่ง และช่วยให้ผู้ป่วยสามารถระบายอารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการออกมาอย่างอิสระ สามารถจัดการกับความคับข้องใจได้ดีขึ้น เนื้อหาของภาพที่วาดสามารถโยงไปถึงความสนใจ ความต้องการ หรือเรื่องราวต่างๆ ในชีวิตผู้ป่วยได้

ศิลปะบำบัดในผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา มีการนำศิลปะบำบัดมาประยุกต์ใช้ในกลุ่มผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา โดย MusicK พบว่าเด็กที่บกพร่องทางสติปัญญาจะมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ซึ่งสามารถพัฒนาได้ และช่วยส่งเสริมให้พัฒนาการด้านอื่นๆ ดีขึ้นด้วย

นอกจากนี้ บังมีการนำศิลปะบำบัดไปใช้ในผู้ประสบภัยพิบัติ และผู้ที่มีปัญหา พฤติกรรม

ศิลปกรรมบำบัดในประเทศไทย

ประเทศไทยเริ่มมีการนำศิลปะบำบัดเข้ามาใช้ในหน่วยงานสาธารณสุขของรัฐ สถาบัน ราชานุกูลเป็นหน่วยงานหนึ่งที่ได้เห็นถึงความสำคัญและมีการนำเอาศิลปะเข้ามาใช้ในการบำบัด ผู้ป่วย

สถาบันราชานุกูล

สถาบันราชานุกูล เป็นหน่วยงานของรัฐบาล ในสังกัดกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2503 จากโรงพยาบาลปัญญาอ่อนมาเป็นโรงพยาบาลราชานุกูล และเป็น สถาบันราชานุกูลในปัจจุบัน โดยมีภารกิจหลัก คือ การพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลปัญญาอ่อน ให้ดีขึ้น และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเท่าเทียมกับบุคคลปกติทั่วไปในสังคม นับเป็น เวลา 50 ปีแล้ว ที่สถาบันราชานุกูลได้พัฒนา รูปแบบการดูแลผู้บกพร่องทางสติปัญญาอย่างต่อเนื่อง และถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติสู่เครือข่ายภาครัฐ เอกชน ครอบครัวยุทธ และ ชุมชน เพื่อไปสู่เป้าหมายร่วมกันในการพัฒนาเด็กที่บกพร่องทางสติปัญญาสู่การดำรง ชีวิตอย่าง อิศระ (พญ. พรรณพิมล หล่อตระกูล, 2551: ออนไลน์)

ความเป็นมาศูนย์สาธิตศิลปกรรมบำบัด สถาบันราชานุกูล

แผนกศิลปกรรมได้มีมาตั้งแต่เมื่อแรกก่อตั้งโรงพยาบาล ในครั้งนั้นมีมีการนำเอาศิลปะไป ใช้กับผู้ป่วยเพื่อการผ่อนคลาย และเพื่อฝึกอาชีพ ต่อมา นายแพทย์วิศักดิ์ สิริรัตนธาดา ได้นำ แนวคิดศิลปกรรมบำบัดมาใช้ เป็นการบำบัดรักษาเสริมและทางเลือกรูปแบบหนึ่ง ที่สามารถนำมา เสริมเข้ากับการดูแลรักษาและฟื้นฟูสมรรถภาพในแพทย์แผนปัจจุบัน สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ หลากหลายในผู้ป่วยกลุ่มต่างๆ โดยเฉพาะผู้ที่มีปัญหาทางสุขภาพจิต ผู้ได้รับผลกระทบทางจิตใจ จากเหตุการณ์รุนแรงต่างๆ ผู้ติดสารเสพติด ผู้ป่วยจิตเวช รวมถึงผู้บกพร่องทางพัฒนาการและ สติปัญญาด้วย นับแต่ปี 2530 แผนกศิลปกรรมบำบัดของสถาบันราชานุกูล ได้ให้บริการในการ ดูแลผู้บกพร่องทางสติปัญญาและบุคคลออทิสติกอย่าง สม่าเสมอมากกว่า 20 ปี โดยทำงานร่วมกัน ระหว่างจิตแพทย์ พยาบาล นักจิตวิทยา และนักศิลปกรรมบำบัด ในวันที่ 3 เมษายน พ.ศ. 2551 สถาบันราชานุกูลได้จัดพิธีเปิด "ศูนย์สาธิตศิลปกรรมบำบัด สถาบัน ราชานุกูล" (art therapy demonstration center, Rajanukul institute) เพื่อศึกษาวิจัยและพัฒนา รูปแบบโปรแกรมต่างๆ ทางด้านศิลปกรรมบำบัด เป็นศูนย์สาธิตและฝึกอบรมด้านศิลปกรรมบำบัด โดยได้รับพระราชทาน

เอกสารเงินกองทุนสมเด็จย่าเป็นทุนเริ่มต้น เงินบริจาคจากผู้มีกุศลจิตศรัทธาผ่านทางมูลนิธิเพื่อสถาบันราชานุกูล ไม่ว่าจะเป็นกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชานุกูล ในอุปถัมภ์ของสมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอเจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนากรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ และได้รับงบประมาณสนับสนุนเพิ่มเติมจากทางสถาบันราชานุกูล ในการดำเนินงานที่ผ่านมา ศูนย์สาธิตศิลปกรรมบำบัด สถาบันราชานุกูล ได้พัฒนาเทคนิคการทำศิลปกรรมบำบัดแบบเดี่ยวควบคู่กันไปด้วย และพัฒนาการใช้เครื่องมือทางศิลปะในรูปแบบที่หลากหลายขึ้น โดยการเพิ่มพูนความรู้และทักษะอย่างต่อเนื่อง ด้วยการจัดสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ สาขาด้านศิลปกรรมบำบัดเป็นประจำทุกปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 จนถึงปัจจุบัน รวม 5 ครั้ง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาทักษะ จากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรมบำบัดจากทั้งในและต่างประเทศ ผู้เข้าร่วมสัมมนาประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญสหสาขา ได้แก่ แพทย์ จิตแพทย์ นักจิตวิทยา พยาบาล นักกิจกรรมบำบัด ครู นักวิชาการ ฯลฯ รวมถึงศิลปินจำนวนหนึ่ง ปัจจุบันศูนย์สาธิตศิลปกรรมบำบัด สถาบันราชานุกูล ได้รับการยอมรับว่าเป็นต้นแบบในการใช้ศิลปะเพื่อการฟื้นฟูผู้ป่วย (สมจิตร ไกรศรี, สัมภาษณ์, 8 กันยายน 2553)

ค่ายศิลปกรรมบำบัด สำหรับครอบครัว

ในปี พ.ศ. 2552 สถาบันราชานุกูลได้พัฒนา “ค่ายศิลปกรรมบำบัดสำหรับครอบครัว” โดยได้รับงบประมาณสนับสนุนจากสำนักงานหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ สาขาเขตกรุงเทพฯ อย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริม และเปิดโอกาสให้ครอบครัวของผู้ปกครองทางพัฒนาการและสติปัญญา ได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการทำกิจกรรมศิลปกรรมบำบัด ร่วมกัน เสริมสร้างศักยภาพครอบครัวในการดูแลผู้บกพร่องทางพัฒนา การและสติปัญญา โดยใช้กระบวนการทางศิลปกรรมบำบัด รวมถึงการพัฒนาเป็นต้นแบบโปรแกรม สำหรับการดูแลผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญาให้กับเครือข่าย โดยได้จัดทำคู่มือกระบวนการทางศิลปกรรมบำบัด สำหรับผู้ปกครอง และผู้ดูแลผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา รูปแบบค่ายศิลปกรรมบำบัดสำหรับครอบครัวดังกล่าว ได้ก่อให้เกิดผลดีในหลายด้าน กล่าวคือ ทำให้ผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติ ปัญญามีการปรับเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ และได้รับการพัฒนาทาง ด้านอารมณ์ สังคม จิตใจ สติปัญญา พฤติกรรม รวมถึงได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่ สำหรับผู้ดูแล ได้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในกลุ่มเกี่ยวกับวิธีการดูแล แนวทางปฏิบัติต่อด็ก และเชื่อมโยงการดูแลเด็กในรูปแบบเครือข่าย (สมจิตร ไกรศรี, สัมภาษณ์, 8 กันยายน 2553)

แนวคิดศิลปกรรมบำบัดของศูนย์สาธิตศิลปกรรมบำบัด สถาบันราชานุกูล

ศิลปกรรมบำบัด มีค่านิยมที่หลากหลายตามแนวคิดต่างๆ โดยทั่วไปมีรากฐานมาจากแนวคิดดั้งเดิม 2 แนวคิดหลัก คือ แนวคิด “art as Psychotherapy” ของ แพทย์หญิง Margaret Naumburg ที่ว่าด้วยศิลปะเป็นเครื่องมือในการทำจิตบำบัด และแนวคิดของ Edith Kramer “art as therapy” ที่ว่าด้วยศิลปะเป็นการบำบัดในตัวเอง (นพ.ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา, 2550: 37)

เอกสาร (2553) กล่าวว่าแนวคิดทั้งสองนี้ มีข้อดีและข้อเสียที่แตกต่างกัน การนำแนวคิดทั้งสองนี้มาใช้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เลิศศิริ บวรกิตติ ได้อธิบายถึงความแตกต่างระหว่าง 2 แนวคิดไว้ดังนี้ Art as Psychotherapy หมายถึงการทำจิตบำบัดโดยใช้สื่อศิลปกรรมเป็นเวชปฏิบัติทางเลือก ติดต่อกับผู้ป่วย ภาพ วาดเป็นภาษาสัญลักษณ์บอกความในใจและสมานแผลจิตใจ Art as Therapy หมายถึง การทำงานศิลปะเพื่อผลจิตบำบัด ศิลปกรรมเป็นพลังเยียวยาผลช่วยบำบัดจิตใจ (ผศ. ดร. เลิศศิริ บวรกิตติ, บรรยาย, 18 สิงหาคม 2553)

สำหรับโปรแกรมศิลปกรรมบำบัดสำหรับผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา (Developmental and intellectual disabilities) ของศูนย์สาธิตศิลปกรรมบำบัด สถาบันราชานุกูล เป็นการผสมผสานแนวคิดทั้งสองนี้ รวมทั้งการนำทฤษฎีและกระบวนการบำบัดจากประเทศทางตะวันตกมาประยุกต์ และปรับใช้ให้เข้ากับบริบททางวัฒนธรรมและสังคมไทย (สมจิตร ไกรศรี, สัมภาษณ์, 8 กันยายน 2553)

การให้บริการศิลปกรรมบำบัด สถาบันราชานุกูล

- 1.) แพทย์ส่งเข้ารับบริการศิลปกรรมบำบัดโดยผ่านทาง OPD
- 2.) กลุ่มเด็กที่มีปัญหาด้านอารมณ์ พฤติกรรม สมาธิ
- 3.) เปิดให้บริการศิลปกรรมบำบัดในวันจันทร์-พฤหัสบดี
- 4.) เปิดบริการเวลา 8.30-14.30 น. ให้บริการ 3 ช่วงเวลา คือ
 - ช่วงที่ 1 08.30-10.00 น.
 - ช่วงที่ 2 10.00-11.30 น.
 - ช่วงที่ 3 13.00-14.30 น.
- 5.) เปิดให้บริการกลุ่มละ 5 คน (เวลา 1 ชั่วโมงครึ่ง/กลุ่ม)
- 6.) ระยะเวลาการบำบัด 12 ครั้ง สิ้นสุดระยะเวลาการบำบัด จะจำหน่ายออก 1

เดือน

วัตถุประสงค์ของโปรแกรมศิลปกรรมบำบัด

- 1) เพื่อการพัฒนาทางสติปัญญาและการเรียนรู้
 - ให้อธิบายวิธีค้นคว้าและพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาต่างๆ ตาม ศักยภาพแต่ละบุคคล
 - ให้ได้รับการผ่านการฝึกฝนจนมีทักษะในการรับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า
 - ให้มีความสามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และใช้ในการสื่อสารกับผู้อื่น

ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว

2) เพื่อการพัฒนาทางอารมณ์

- ให้มีเชื่อมั่นในตนเอง
- ให้มีความไว้วางใจต่อผู้อื่น
- ให้สามารถแสดงอารมณ์และความรู้สึกอย่างเหมาะสม

3) เพื่อการพัฒนาทางสังคม

- ให้มีประสบการณ์เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อปฏิบัติ และข้อตกลง
- ให้เรียนรู้การมีส่วนร่วม การให้ความร่วมมือ และเคารพสิทธิของผู้อื่น
- ให้เรียนรู้การเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่มทั้งในบทบาทการเป็นผู้นำและผู้ตาม
- ให้เรียนรู้ความเป็นเจ้าของ การแบ่งปัน การรอคอย และการแลกเปลี่ยน

4) เพื่อการพัฒนาทางร่างกาย

- ให้สามารถควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อขนาดใหญ่ และการทำงานประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็กส่วนต่างๆ
- ให้รู้จักระมัดระวังและสนใจเกี่ยวกับสุขภาพและความปลอดภัยของตนเอง

5) ทางด้านสุนทรียศาสตร์

- ให้มีการรับรู้ และเข้าใจถึงความงามทางศิลปะ
- ให้รับรู้ถึงความงามทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
- ให้สามารถแสดงออก ทางกิจกรรมการเคลื่อนไหว ศิลปะ และการแสดง
- ให้มีความสุข สามารถถ่ายทอดผลงานให้ผู้อื่นเข้าใจ

เกณฑ์การรับผู้ป่วยเข้ารับการบำบัดในงานศิลปกรรมบำบัด

- 1.) ผู้ป่วยที่มีปัญหาเรื่องพฤติกรรมและอารมณ์ แต่สามารถฟังคำสั่งได้
- 2.) การควบคุมตนเองไม่ดี แต่สามารถฟังคำสั่งได้
- 3.) ผู้ป่วยที่ไม่ค่อยรู้เรื่องนัก แต่ผู้ปกครองต้องการให้เข้ารับบริการศิลปกรรมบำบัด ทั้งนี้จะต้องฟังคำสั่งได้หรือพอสื่อสารให้ควบคุมตัวเองได้บ้าง
- 4.) ต้องไม่มีความซับซ้อนของโรคทางกายในระดับรุนแรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.) ต้องไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าวที่รุนแรง แบบควบคุมไม่ได้ ถ้ามีจะส่ง ปรีกษาแพทย์เพื่อ ประเมินอาการและส่งต่ออีกครั้ง

6.) ต้องไม่มีอาการทางประสาท (Psychotic) ในกรณีที่ผู้ป่วยอายุ 15 ปีขึ้นไป แต่ถ้าเป็น เด็กเล็กอายุตั้งแต่ 4 – 14 ปี ยังสามารถรับได้

รายชื่อโรคที่เข้ารับการบำบัด

ผู้ป่วยที่เข้ารับบริการศิลปกรรมบำบัดของสถาบันราชานุกูล ประกอบด้วยรายชื่อ ดังต่อไปนี้

1.) Delayed Development หมายถึงผู้ป่วยที่มีพัฒนาการช้ามีพัฒนา การที่ล่าช้ากว่า เกณฑ์ปกติ เช่น เด็กอายุ 6 เดือนแต่ยังไม่สามารถหันตามทิศทางของเสียงได้ พูดไม่ชัด ติดอ่าง หรือตอบโต้ได้ไม่สมวัย เป็นต้น บางรายอาจจะบกพร่องมากกว่า 1 ด้านก็ได้

2.) Autistic อาการของเด็กที่มีความบกพร่อง 3 ด้านด้วยกัน คือ

- พัฒนาการด้านการสื่อความหมาย
- พัฒนาการด้านสังคม
- มีพฤติกรรมทำซ้ำซาก

3.) Mental Retard ผู้ป่วยจะมีลักษณะเหมือนคนปกติทั่วไป จะไม่แสดงชัดเจนเหมือน ดาวน์ซินโดรม แต่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับปัญญาอ่อน (IQ ต่ำกว่า 79)

4.) Down Syndrome เด็กพวกนี้จะมีใบหน้าคล้ายคลึงกันมากกว่าพี่น้องท้องเดียวกัน มี ศีรษะค่อนข้างเด็ก แบน และตาเฉียงขึ้น ดั้งจมูกแบน ปากเล็ก ลิ้นมักยื่นออกมา ตัวค่อนข้างเตี้ย มือสั้น มักมีโรคหัวใจพิการ หรือโรคกล้ามเนื้อขาดสติ ตั้งแต่แรกเกิด ปัญหาที่สำคัญที่สุดของเด็กเหล่านี้ก็ คือ ภาวะปัญญาอ่อน

5.) Attention Defecit Hyperactivity Disorders (ADHD) ผู้ป่วยมีความซุกซนอยู่ไม่นิ่ง (Hyperactivity) หลุกหลิก ควบคุมให้ตัวเองอยู่นิ่งไม่ได้ หุนหันพลันแล่น (Impulsivity) ขาดการ ยับยั้งซึ่งใจ มุทะลุ ขาดสมาธิ (Inattention) เด็กจะไม่มีสมาธิให้สนใจต่อสิ่งที่สำคัญแต่จะสนใจสิ่ง รอบข้างมากกว่า วอกแวก เหม่อ ซ้ำลิ้ม

6.) Cerebral Palsy (CP) เด็กพิการทางสมองซีพี มักมีปัญหาในการนั่ง ยืน หรือเดิน เด็กจะมีพัฒนาการ ช้า ยืน เดินได้ช้า รายที่เป็นมากจะเดินไม่ได้ บางรายแม้แต่นั่งก็ยังไม่ได้ จะเอน ล้มลง แขนขาเกร็ง ลำตัวและคอเกร็ง บางราย พูดไม่ได้หรือพูดไม่ชัด น้ำลายยืด

7.) Microcephaly ภาวะทารกศีรษะเล็ก เป็นภาวะพิการแต่กำเนิดของระบบประสาท และสมองอย่างหนึ่ง ในรายที่พบภาวะนี้ในครรภ์จะมีระดับสติปัญญาและความเฉลียวฉลาดต่ำกว่าในรายที่พบในระยะหลังคลอดไปแล้ว

เช็คลิสต์พฤติกรรมและอารมณ์ของผู้ป่วย

1.) เพื่อคัดกรองผู้ป่วยตามเกณฑ์การรับเข้าโปรแกรม

2.) เพื่อนำข้อมูลไปตั้งเป้าหมายและวางแผนในการบำบัดให้แก่ผู้ป่วยเป็นรายบุคคล การประเมินผู้ป่วยเพื่อเข้ารับบริการศิลปกรรมบำบัด

1.) ผู้ป่วยที่เข้ามารับการบริการศิลปกรรมบำบัด จะถูกส่งผ่านมาทาง OPD พร้อมเพิ่มประวัติที่บันทึกผลการประเมินของแพทย์ มาয়งค์ศูนย์สาธิตศิลปกรรมบำบัด

2.) ครูศิลปกรรมบำบัดศึกษาข้อมูลจากเพิ่มประวัติของผู้ป่วยเป็นขั้นตอนแรก และจากนั้นจะเป็นขั้นตอนการพูดคุยกับผู้ปกครองก่อนการเข้ารับการบำบัด พูดคุยกับผู้ปกครองถึงสิ่งที่คาดหวังเกี่ยวกับผู้รับการบำบัด การตั้งเป้าหมายสำหรับผู้รับการบำบัดแต่ละราย วางแผนคอร์สการบำบัด (12 ครั้ง) โดยให้สอดคล้องกับความคาดหวังของผู้ปกครองและวัตถุประสงค์ของการทำศิลปกรรมบำบัด

สำหรับขั้นตอนการประเมิน มีลำดับดังต่อไปนี้

การประเมินครั้งที่ 1 เป็นการพูดคุยกับผู้ปกครองโดยทั่วไปเกี่ยวกับผู้ป่วย; สาเหตุที่มา, พฤติกรรม, อารมณ์ ฯลฯ จากนั้นจะให้ผู้ปกครองทำเช็คลิสต์พฤติกรรมและอารมณ์ ฯลฯ เมื่อได้ข้อมูลแล้ว ครูศิลปกรรมบำบัดจะดำเนินการวางกิจกรรมให้ผู้ป่วย ในระหว่างการบำบัด ครูศิลปกรรมบำบัดจะสังเกตและทำการบันทึกพฤติกรรมของผู้ป่วย เพื่อวางแผนการทำกิจกรรมในครั้งต่อไป

การประเมินครั้งที่ 2 วางแผนกิจกรรมด้วยการใช้คำพูดถึงคำสั่ง โดยใช้หัวข้อเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้รับการบำบัดชอบ เช่น สถานที่ที่ชอบ สิ่งที่ชอบ เป็นต้น

การประเมินครั้งที่ 3 การประเมินสรุปจาก 2 ครั้งที่ผ่านมาด้วยการให้ผู้รับการบำบัดทำตามคำสั่งที่วางไว้ และพิจารณาตอบสนองของผู้รับการบำบัด

3.) เมื่อผู้ป่วยได้รับการบริการศิลปกรรมบำบัดครบทั้ง 12 ครั้งแล้ว ก็จะมีการประเมินร่วมกันระหว่างสองวิชาชีพคือ แพทย์ และครูศิลปกรรมบำบัด พร้อมกับมีการหารือกับผู้ปกครอง เพื่อตัดสินใจร่วมกันถึงแนวทางการบำบัดผู้ป่วยต่อไป

โปรแกรมศิลปกรรมบำบัดสำหรับผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา

ศูนย์สาธิตศิลปกรรมบำบัด สถาบันราชานุกูล ได้วิจัยและพัฒนาโปรแกรมมาอย่าง

เอกสารต่อเนื่องยาวนานกว่า 20 ปีที่ผ่านมา ในปัจจุบันมีโปรแกรมศิลปกรรมบำบัดสำหรับผู้บกพร่องทางสติปัญญา ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พัฒนาการและสติปัญญา (Developmental and intellectual disabilities) ซึ่งได้พัฒนาขึ้นมา เพื่อความเหมาะสมตามช่วงอายุของผู้รับการบำบัด ดังนี้

1.) โปรแกรมสำหรับเด็ก Art Therapy Program for Children ผู้รับการบำบัดอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 3-14 ปี โดยมีวัตถุประสงค์ของการบำบัด ดังนี้

- เพื่อการแสดงออกอย่างอิสระ
- การควบคุมทิศทาง
- การทดลองใช้วัสดุ/อุปกรณ์ทางศิลปะ
- การพัฒนาการสื่อสารผ่านกระบวนการทางศิลปะ

2.) โปรแกรมสำหรับเด็กโต Art Therapy Program for Clients ผู้รับการบำบัดอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 14-25 ปี โดยมีวัตถุประสงค์ของการบำบัด ดังนี้

- เพื่อลดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์
- เพิ่มการรับรู้และการควบคุมอารมณ์

ผู้รับการบำบัดทั้งสองโปรแกรมดังกล่าวข้างต้น หลังจากที่ได้รับการประเมินครั้งที่ 1 แล้ว ครูศิลปกรรมจะจัดให้ผู้รับการบำบัดเข้ารับบริการในโปรแกรมการบำบัดที่เหมาะสมกับตน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

โปรแกรมระดับที่ 1 Art as Communication การใช้ศิลปะเพื่อการสื่อสาร หมายถึง การให้เด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเองตามศักยภาพภายใต้กระบวนการทางศิลปกรรมบำบัด เน้นกระบวนการบำบัดเป็นสำคัญ ช่วยกระตุ้นโดยการจัดเตรียมและเสนอเครื่องมือให้แก่เด็กได้ทำกิจกรรมศิลปะได้อย่างอิสระตามความต้องการของเด็กและสามารถใช้สื่อสารกับคนรอบข้างได้ โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

- มีสมาธิ ลดความตึงเครียดและความวิตกกังวล ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย ลดความขุ่นมัว
- สามารถยับยั้งและควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น
- ช่วยให้เด็กที่มีปัญหาด้านอารมณ์ พฤติกรรม ได้ระบายความรู้สึกผ่านออกมาทางงานศิลปะ
- การพัฒนาการสื่อสารผ่านกระบวนการทางศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางรูปแบบโปรแกรมการบำบัด โปรแกรมระดับ 1 Art as Communication

ลำดับ	เรื่อง	เนื้อหา
1.	Scribble การขีดเขียน	Drawing free hand การขีดเขียนอย่างอิสระ
2.	Scribble การขีดเขียน	Different drawing tools ความแตกต่างของเครื่องมือการวาด
3.	Scribble การขีดเขียน	Drawing from imagination การวาดภาพจากจินตนาการ
4.	Shapes รูปทรง	From geometric shapes การเรียนรู้เกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิต
5.	Symbols สัญลักษณ์	Print making ภาพพิมพ์
6.	Print making ภาพพิมพ์	Natural print making ภาพพิมพ์ธรรมชาติ
7.	Colors สี	Finger paint ระบายสีด้วยนิ้วมือ
8.	Natural colors สีธรรมชาติ	Drawing from natural การขีดเขียนจากวัสดุธรรมชาติ
9.	Colors สี	Creative colors การสร้างสรรค์ด้วยสี
10.	Sculpture ประติมากรรม	Modeling การปั้น
11.	Papers กิจกรรมกระดาษ	Collage การฉีกแปะ
12.	Papers กิจกรรมกระดาษ	Papers imagination การจินตนาการจากกระดาษ

ตารางที่ 1 รูปแบบโปรแกรมการบำบัด โปรแกรมระดับ 1 Art as Communication

โปรแกรมระดับที่ 2 Art as Expressing การแสดงออกทางความคิดหรือความรู้สึกภายในใจแต่ละบุคคล หมายถึงการให้เด็กได้รู้จักอุปกรณ์เครื่องมือศิลปะการค้นคว้าทดลองทำและพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ตามศักยภาพของแต่ละบุคคล ผักผ่อนจนมีทักษะในการรับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าได้อย่างเหมาะสม มีวัตถุประสงค์ดังนี้

- แสดงออกอย่างอิสระ
- การควบคุมทิศทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางรูปแบบโปรแกรมการบำบัด โปรแกรมระดับ 2 Art as Expressing

ลำดับ	เรื่อง	เนื้อหา
1.	Scribble การขีดเขียน	Different drawing tools ความแตกต่างของเครื่องมือการวาด
2.	Scribble การขีดเขียน	Drawing from imagination การวาดภาพจากจินตนาการ
3.	Scribble การขีดเขียน	Drawing by looking การวาดจากสิ่งที่มองเห็น
4.	Colors สี	Expressing feelings in colors การใช้สีแทนค่าความรู้สึก
5.	Colors สี	Feelings through colors การใช้ความคิดผ่านอิทธิพลของสี
6.	Colors สี	Feelings about a painting ความรู้สึกเกี่ยวกับการระบายสี
7.	Colors สี	Discovering feelings in colors การค้นหาความรู้สึกในสี
8.	Colors สี	Discovering feelings in colors การค้นหาความรู้สึกในสี
9.	Body parts ร่างกาย	Self portrait ภาพคนครึ่งตัว
10.	Body parts ร่างกาย	Self figure ภาพคนเต็มตัว
11.	Family ครอบครัว	My self ตัวตนของฉัน
12.	Family ครอบครัว	House บ้าน

ตารางที่ 2 รูปแบบโปรแกรมการบำบัด โปรแกรมระดับ 2 Art as Expressing

โปรแกรมระดับที่ 3 Art as Basic Development การใช้ศิลปะเพื่อการพัฒนาพื้นฐาน หมายถึง เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาศักยภาพในการแสดงออกผ่านผลงานศิลปะ โดยเน้นที่กระบวนการบำบัดเป็นสิ่งสำคัญ มีวัตถุประสงค์ดังนี้

- ทดลองใช้วัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะหลากหลายชนิด
- รู้จักใช้เครื่องมือทางศิลปะ
- รู้จักสีชนิดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ฝึกทักษะในการแสดงออกทางศิลปะ
- ฝึกเด็กรู้จักทำงานเป็นระเบียบ มีวินัย เก็บกวาดรักษาความสะอาด
- เรียนรู้พื้นฐานเบื้องต้นทางศิลปะตามศักยภาพ

ตารางรูปแบบโปรแกรมการบำบัด โปรแกรมระดับ 3 Art as Basic Development

ลำดับ	เรื่อง	เนื้อหา
1.	Drawing การวาด	Basic lined & Drawing Basic พื้นฐานเส้น
2.	Drawing การวาด	Shape & Form Basic รูปร่าง รูปทรงเบื้องต้น
3.	Painting การระบายสี	Basic colors พื้นฐานสี
4.	Painting การระบายสี	Colors สี
5.	Sculpture ประติมากรรม	Modeling การปั้นเบื้องต้น
6.	Sculpture ประติมากรรม	Mobile ประติมากรรมแขวน
7.	Papers กิจกรรมกระดาษ	Papier-mâché
8.	Papers กิจกรรมกระดาษ	Mosaic
9.	Print making	Natural printing making ภาพพิมพ์ธรรมชาติ
10.	Print making	Natural crafts ภาพประดิษฐ์จากเศษวัสดุ
11.	Creative crafts	Paper crafts ทำงานประดิษฐ์จากวัสดุต่างๆ
12.	Creative crafts	Paper crafts ทำงานประดิษฐ์จากวัสดุต่างๆ

ตารางที่ 3 รูปแบบโปรแกรมการบำบัด โปรแกรมระดับ 1 Art as Basic Development

รูปแบบการจัดโปรแกรม

ในแต่ละระดับของโปรแกรมการบำบัด จะครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้

- My self ตัวตนของฉัน
- Feelings through colors การใช้ความคิดผ่านอิทธิพลของสี
- Feelings about a painting ความรู้สึกเกี่ยวกับการระบายสี
- Different drawing tools ความแตกต่างของเครื่องมือวาด
- Drawing from imagination การวาดจากจินตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้าเพื่อประโยชน์ในการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

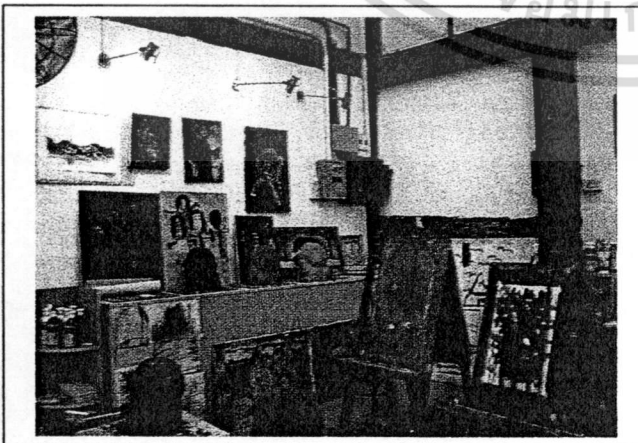
ฐานศิลปะ

ในครั้งแรกที่ผู้รับการบำบัดเข้ารับบริการ ครูศิลปกรรมบำบัดจะเป็นผู้พาผู้รับการบำบัดสำรวจตามฐานศิลปะต่างๆ ที่มีอยู่ เพื่อสังเกตพฤติกรรมของผู้รับการบำบัดว่าชอบ ไม่ชอบ เกลียด กลัวสิ่งใด หรือกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ในสิ่งใด เพื่อให้ผู้รับการบำบัดเกิดความประทับใจ เกิดความรู้สึกดี ๆ กับกิจกรรมศิลปะบำบัด เพราะมีฉะนั้นแล้วหากผู้รับการบำบัดรู้สึกไม่ดี เกลียดหรือกลัวบางสิ่งบางอย่างในการทำกิจกรรมตั้งแต่ครั้งแรกความรู้สึกเหล่านั้น ก็จะกลายเป็นอุปสรรคต่อการบำบัดในครั้งต่อไปได้

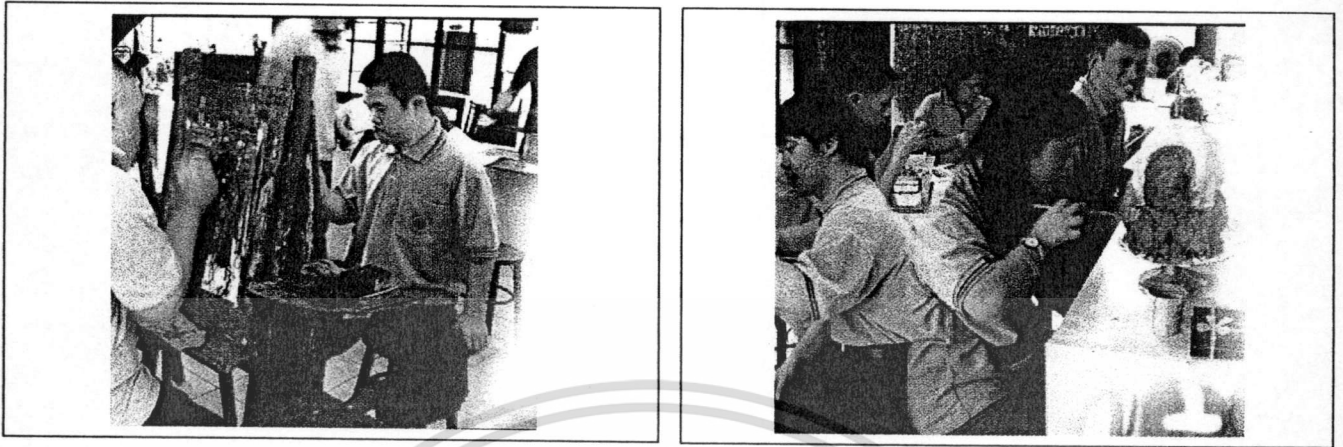
หลังจากที่ทำความคุ้นเคยกับผู้รับการบำบัดแล้ว ครูศิลปกรรมบำบัดก็จะเข้าสู่การทำกิจกรรมศิลปกรรมบำบัด โดยจัดเป็นการบำบัดแบบกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยฐานกิจกรรมศิลปะ ดังนี้

- Painting
- Scribble
- Papers
- Art craft
- Art making
- Print making
- Sculpture

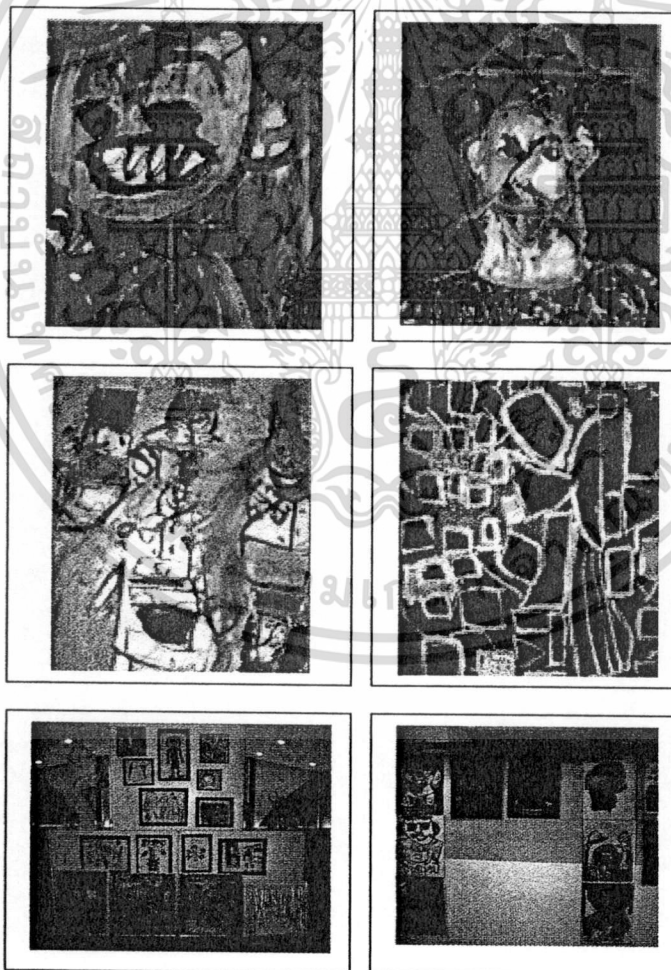
ฐานระบายสี (Painting)



ภาพที่ 1 ฐานระบายสี สีที่ใช้เป็นสีที่ล้างออกได้ง่าย และไม่มีสารเคมีที่เป็นอันตราย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนูญาติเห็นไปเซปประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2 บรรยากาศการทำศิลปกรรมบำบัดพื้นฐานระบายสี
ที่มา: <http://www.rajanukul.com/art/portfolio.htm>

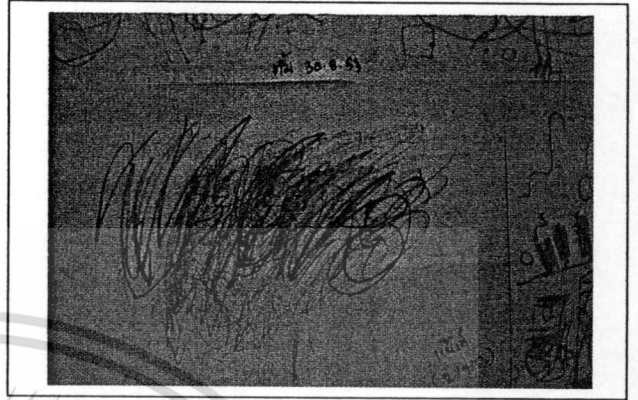
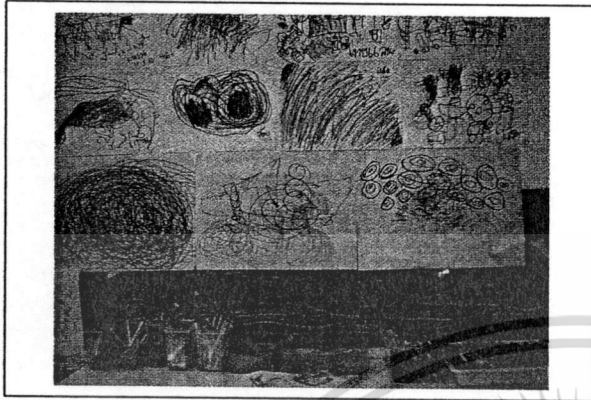


ภาพที่ 3 ผลงานกิจกรรมระบายสี

ที่มา: <http://www.rajanukul.com/art/work-gallery.htm>

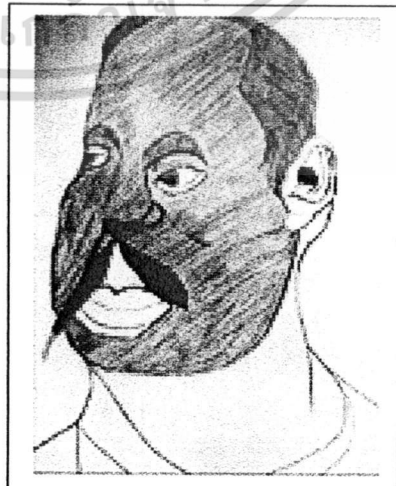
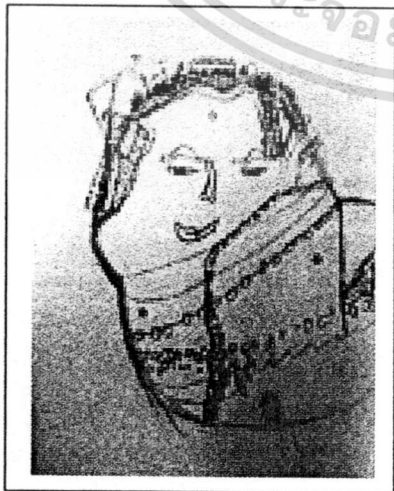
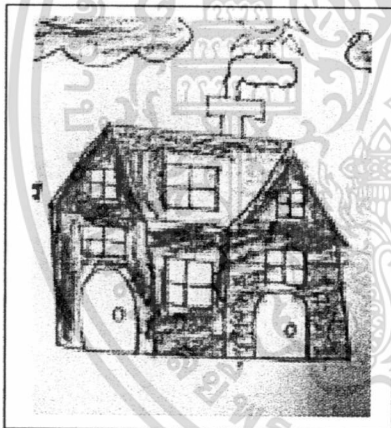
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฐานขีดเขียน (Scribbling)



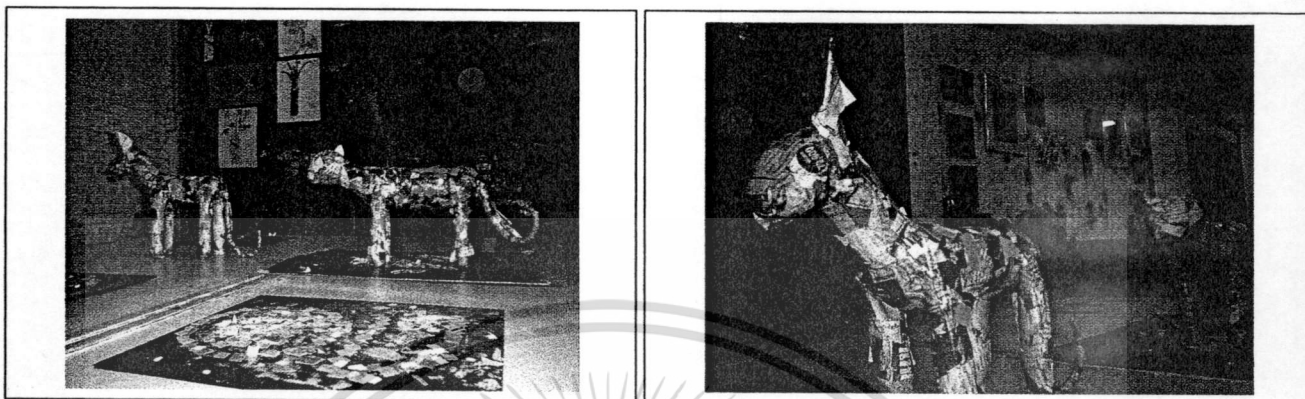
ภาพที่ 4 ฐานขีดเขียน ผู้รับการบำบัดเลือกสี ปากกา หรือดินสอสี ที่ต้องการแล้วขีดเขียนอย่างอิสระ แต่ในขณะที่เดียวกันก็ต้องพยายามควบคุมทิศทางและการบังคับนิ้วมือด้วย

ฐานวาด (Drawing)



ภาพที่ 5 ผลงานภาพวาดของผู้รับการบำบัด เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฐานติดปะกระดาษ (Papers Mache)



ภาพที่ 6 ฐานกิจกรรมกระดาษ ผู้รับการบำบัดจะฝึกการใช้ความสัมพันธ์ระหว่างสายตากับมือในการหยิบกระดาษที่ฉีกแล้วชิ้นเล็กๆ ไปปะติดกับหุ่นกระดาษรูปสัตว์

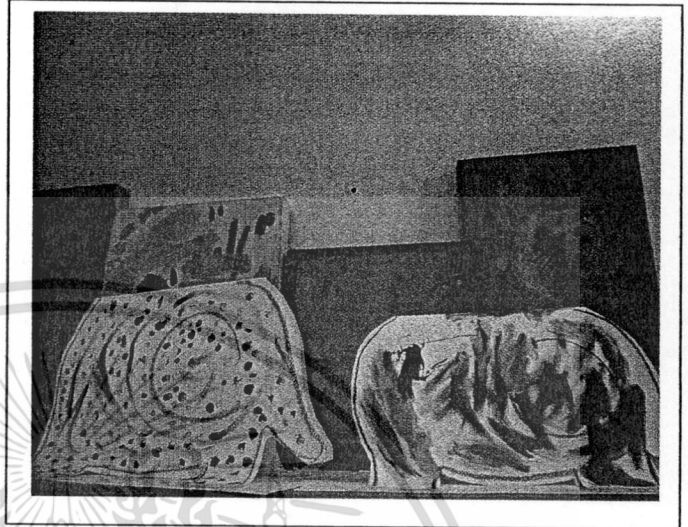
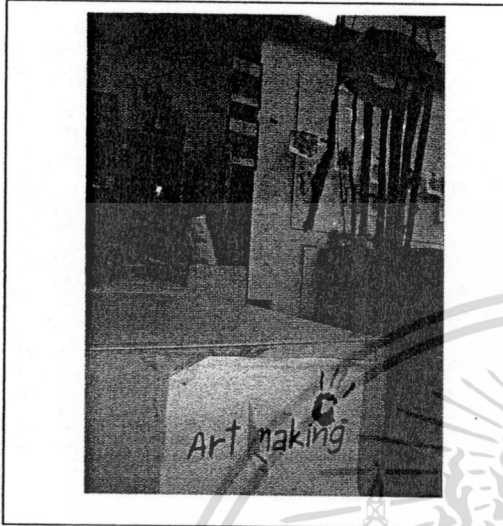
ฐานการฝีมือ (Art craft)



ภาพที่ 7 ฐานการฝีมือ ส่วนใหญ่เป็นการทำงานสร้างสรรค์จากไหมพรม ในภาพที่เห็นการทำลูกตุ้มไหมพรม และตุ๊กตาไหมพรมอย่างง่าย

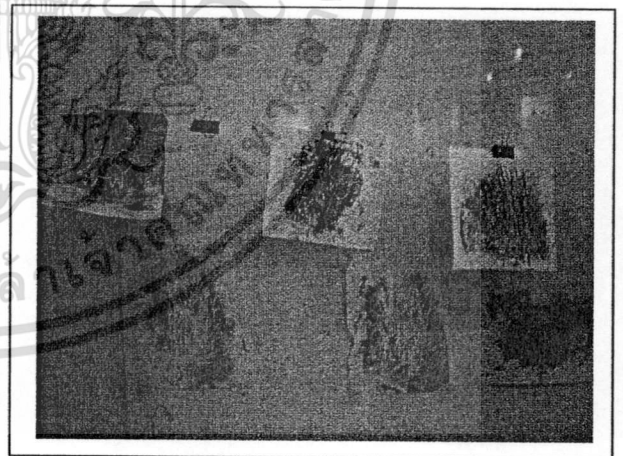
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฐานสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะ (Art making)



ภาพที่ 8 ฐานประดิษฐ์งานศิลปะ จากวัสดุต่างๆ ผลงานที่เห็นในภาพคือโมบาย และหุ่นกระดาษรูปสัตว์

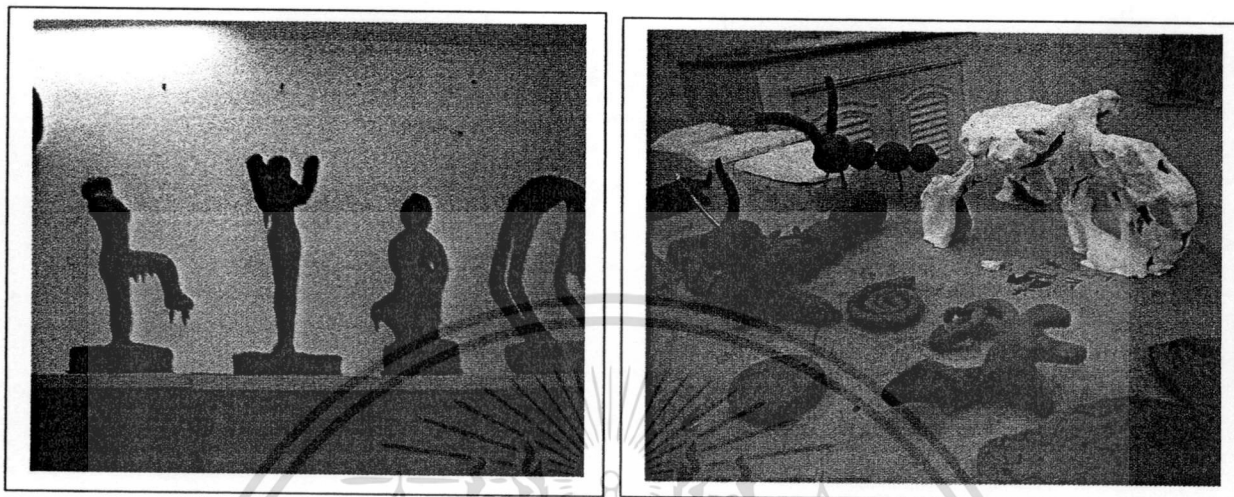
ฐานพิมพ์ (Print making)



ภาพที่ 9 ฐานภาพพิมพ์ ผู้รับการบำบัดได้สัมผัสอุปกรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฐานปั้น (Sculpture)



ภาพที่ 10 ฐานปั้น จะมีทั้งดินเหนียวและงานปูนปลาสเตอร์เตรียมไว้สำหรับผู้รับการบำบัด แต่สำหรับงานปูนปลาสเตอร์มักจะทำให้กับผู้รับบริการในโปรแกรมระดับ 3

นอกจากนี้ มีการเสริมด้วยกิจกรรมกลุ่มและกิจกรรมเสริมประสบการณ์ พิเศษ ในรูปแบบบูรณาการ ดังนี้

กิจกรรมกลุ่ม หมายถึง การสนทนาพูดคุย การอภิปรายซักถาม การสาธิต การเล่นบทบาทสมมุติ นอกจากนี้กิจกรรมกลุ่มยังรวมไปถึงกิจกรรมที่ครูผู้ฝึกกับผู้บกพร่องทางสติปัญญาได้ทำงานไปพร้อมๆ กันอีก เช่น กิจกรรมการเคลื่อนไหว เกมต่างๆ

กิจกรรมเสริมประสบการณ์พิเศษ ประกอบด้วย การฝึกเรียนรู้สิ่งแวดล้อม ล้อม การฝึกเรียนรู้เรื่องชุมชน การฝึกการฟังคำสั่ง และเล่นตามกติกาในกลุ่ม การฝึกการมีส่วนร่วม การช่วยเหลือตนเองและผู้อื่น

โครงการเรียนร่วมโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา

ความเป็นมา

กรุงเทพมหานครได้ดำเนินการจัดโครงการเรียนร่วม ตั้งแต่ปีการศึกษา 2525 ในโรงเรียนที่มีความพร้อมเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม การสื่อสารและการเรียนรู้ ฯลฯ ได้มีโอกาสเข้ารับการศึกษาเท่าเทียมกับเด็กปกติทั่วไปโดยมีครูผู้สอนมาจากหน่วยงานต่างๆ คืองานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.) ข้าราชการครูช่วยราชการจากกองการศึกษาเพื่อคนพิการ
- 2.) ข้าราชการครูกรุงเทพมหานครที่เข้ารับการฝึกอบรม
- 3.) ครูจ้างชั่วคราวโครงการเรียนร่วม



ภาพที่ 11 โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา

การกำหนดภารกิจให้โรงเรียน

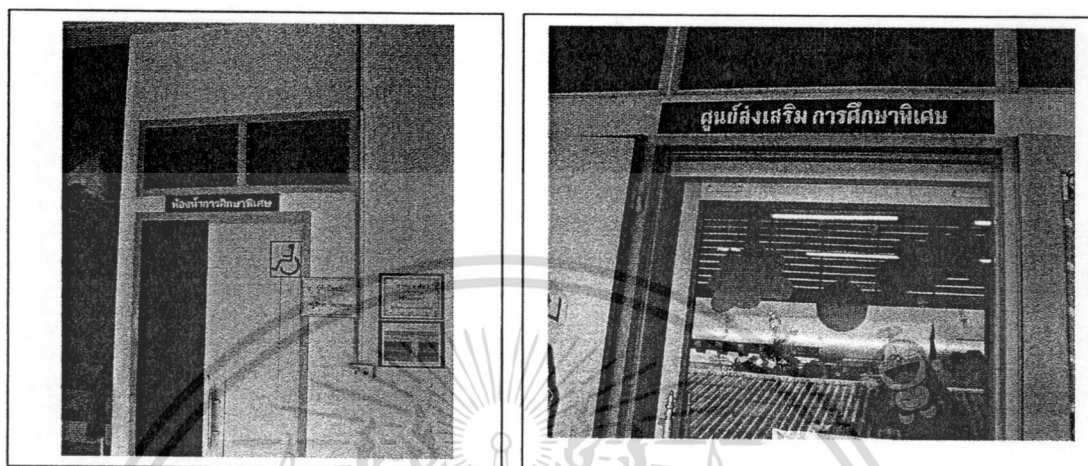
- 1.) ศึกษาแนวทางปฏิบัติ ได้แก่ แบ่งกลุ่มนักเรียนพิการในชั้นเรียน ประเภท ทางหู ตา ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ การเรียนรู้ ฯลฯ
- 2.) การบริหารจัดการ ได้แก่ การประชุมชี้แจงทำความเข้าใจแก่ผู้เกี่ยวข้อง จัดเตรียมสถานที่เฉพาะ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการประชาสัมพันธ์ประสานงานกับหน่วยงานและผู้เกี่ยวข้อง
- 3.) การบริหารงานวิชาการ ได้แก่ การจัดรูปแบบการเรียนร่วม 3 รูปแบบ คือ
 - แบบเรียนชั้นเรียนพิเศษ
 - แบบเรียนร่วมชั้นเรียนปกติบางช่วงเวลา
 - แบบเรียนร่วมชั้นเรียนปกติเต็มเวลา

โดยยึดเกณฑ์ คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 เรียนชั้นเรียนพิเศษ ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ขึ้นไป เรียนร่วมบางเวลาหรือเต็มเวลาในชั้นเรียนปกติ ซึ่งพิจารณาจากความบกพร่องทางร่างกายความสามารถทางวิชาการ พัฒนาการด้านอารมณ์และสังคม

โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา ได้เข้าร่วมโครงการเรียนร่วมของกรุงเทพมหานคร ตั้งแต่ปีการศึกษา 2539 ปัจจุบันมีนักเรียนในโครงการจำนวน 27 คน ประกอบด้วยออกทิสติก 11 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์การเข้าถึงเพื่อการศึกษาโดยไม่อนุญาตให้เผยแพร่หรือจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บกพร่องทางสติปัญญา 9 คน บกพร่องทางการเรียนรู้ 2 คน พิการร่างกายและสุขภาพ 1 คน สมาธิสั้น (ADHD) 1 คน และรวมผลการวินิจฉัย 3 คน



ภาพที่ 12 ภายในโรงเรียนบริเวณห้องการศึกษาพิเศษ

การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนพิเศษ



ภาพที่ 13 ภายในห้องการศึกษาพิเศษ

กิจกรรมในชั้นเรียนห้องการศึกษาพิเศษ ประกอบด้วย

- 1.) การเตรียมความพร้อม
- 2.) ดนตรีบำบัด
- 3.) ศิลปะบำบัด
- 4.) กิจกรรมบำบัด

เอกสารนี้เป็นเอกสาร 5.) ที่คณะกรรมการดำรงชีวิตที่ทำงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 6.) การฝึกพูด
- 7.) การฝึกอาชีพ
- 8.) การเรียนคอมพิวเตอร์
- 9.) การทัศนศึกษานอกสถานที่
- 10.) กิจกรรมร่วมกับนักเรียนปกติ
- 11.) การส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 5 ด้าน

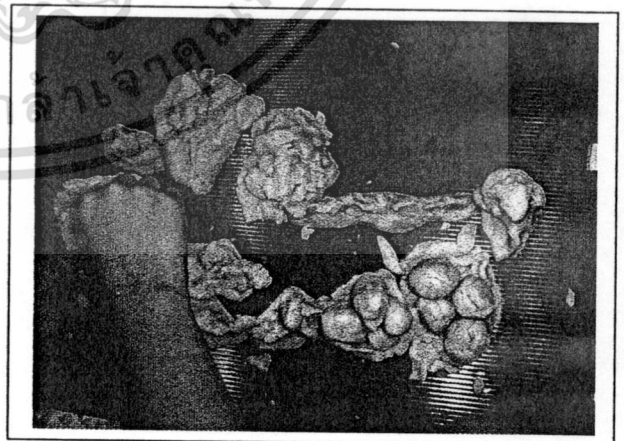
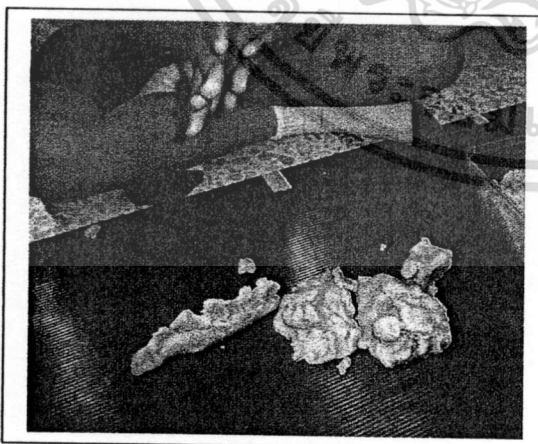
เป้าหมายการจัดการเรียนร่วม

- 1.) เพื่อให้นักเรียนสามารถช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันได้
- 2.) เพื่อให้นักเรียนสามารถประกอบอาชีพสำหรับการดำรงชีวิตประจำวันได้
- 3.) เพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษาแก่เด็กที่มีความต้องการพิเศษ
- 4.) เพื่อส่งเสริม เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครองและประชาชนทั่วไปให้มีความรู้

ความเข้าใจและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้สามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุข

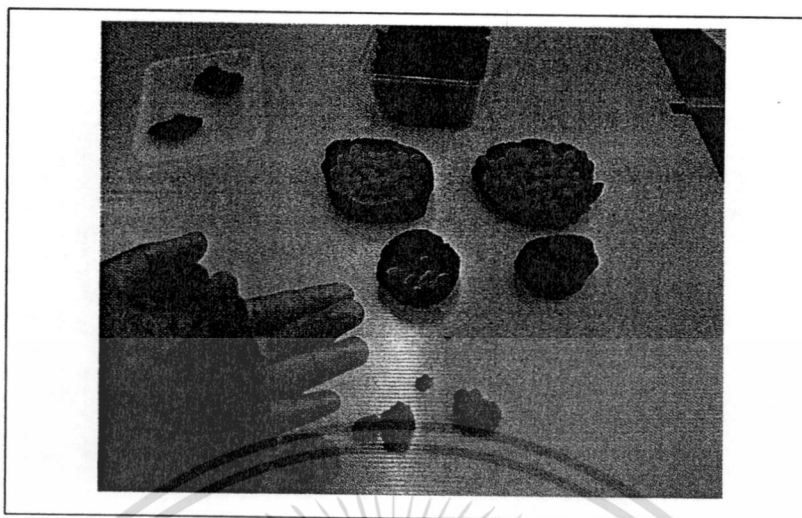
กิจกรรมศิลปะในชั้นเรียน

การเรียนการสอนศิลปะภายในชั้นเรียนการศึกษาพิเศษแห่งนี้ไม่ได้ทำไปในแนวทางของศิลปะบำบัดที่ถูกต้อง เช่น กิจกรรมการปั้นแป้งโด ครูจะแจกแป้งให้นักเรียนแต่ละคนและมีกติกาอยู่ว่าห้ามนักเรียนนำแป้งต่างสีมาปนกัน นักเรียนแต่ละคนเมื่อได้รับกึ่งมือปั้น จากการสังเกตการณ์ผู้เขียนพบว่าเด็กบางคนทำกิจกรรมนี้ไปโดยไม่รู้สึกรู้ว่าตนกำลังทำอะไร เด็กบางคนนั่งปั้นไปอย่างไร้จุดหมาย บางคนปั้นซ้ำๆ เป็นก้อนกลมๆ เหมือนกันไปเรื่อยๆ

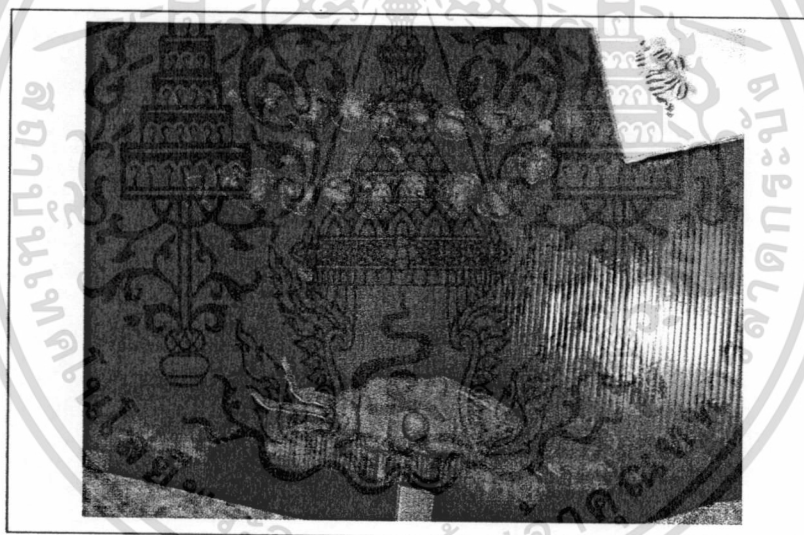


ภาพที่ 14 นักเรียนคนหนึ่งกำลังปั้นแป้งโดสีเหลือง เมื่อสังเกตพบว่าเด็กนั่งปั้นไปเรื่อยๆ แต่ไม่สามารถตอบได้ว่าตนกำลังทำอะไรอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

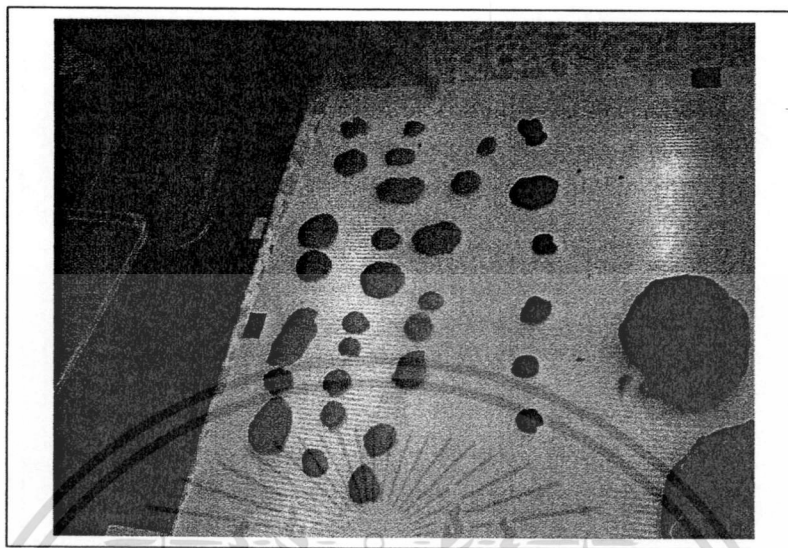


ภาพที่ 15 นักเรียนหญิงกำลังปั้นเป็นขนมบัวลอย



ภาพที่ 16 นักเรียนชายกำลังปั้นเป็นลูกชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

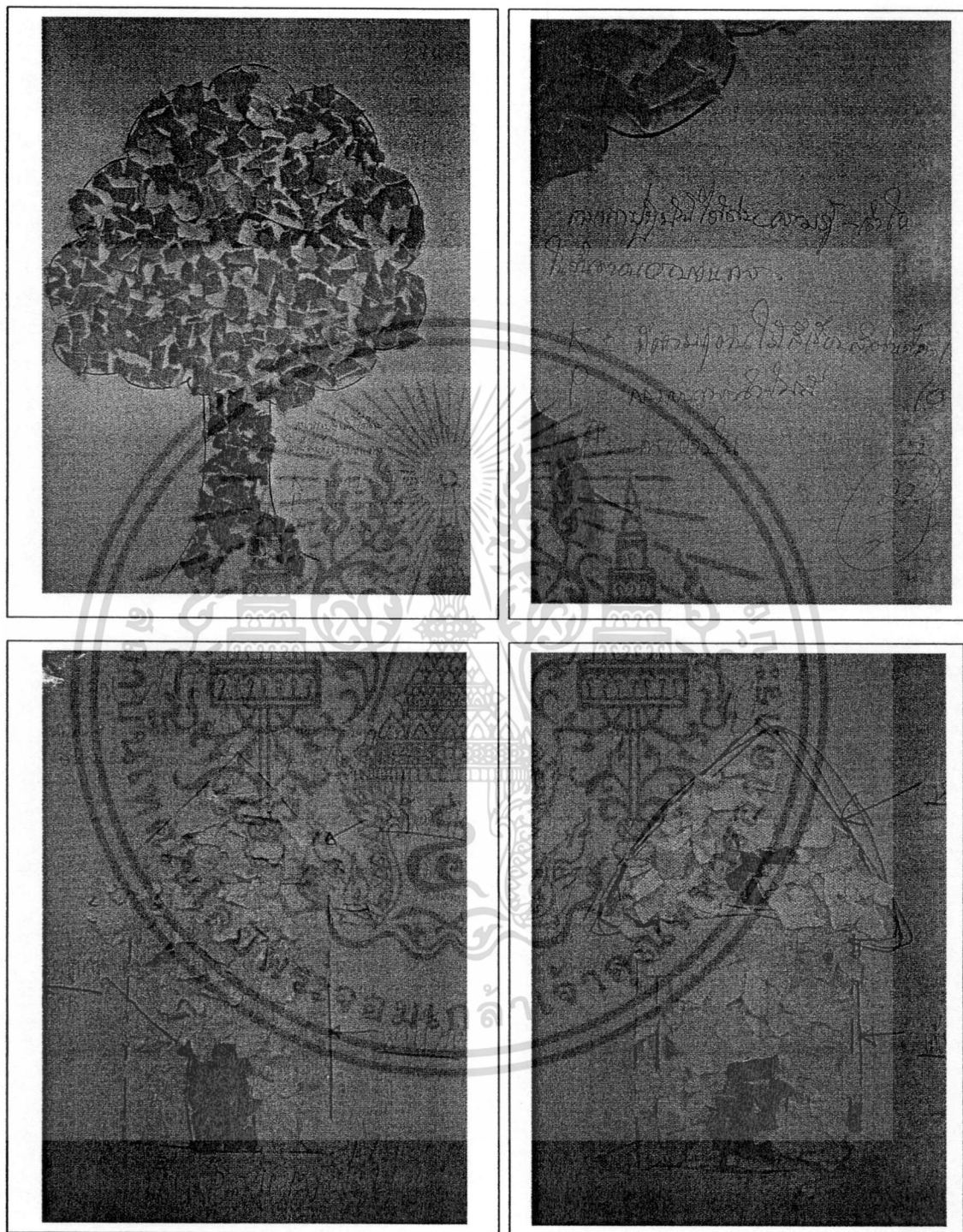


ภาพที่ 17 นักเรียนหญิงกำลังปั่นดินมีลักษณะเป็นแผ่นกลมๆ



ภาพที่ 18 นักเรียนชายคนนี้มีอาการออทิสติก นำเอาหนังสือหัดปั่นมาเป็นแบบ แล้วปั่นดินเป็นก้อนๆ ให้เท่ากับในหนังสือ โดยเอาก้อนที่ปั่นไว้แล้วนั้นมาปะลงบนกระดาษเพื่อวัดขนาด จากนั้นเมื่อได้ส่วนประกอบครบแล้วก็จะนำมาประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

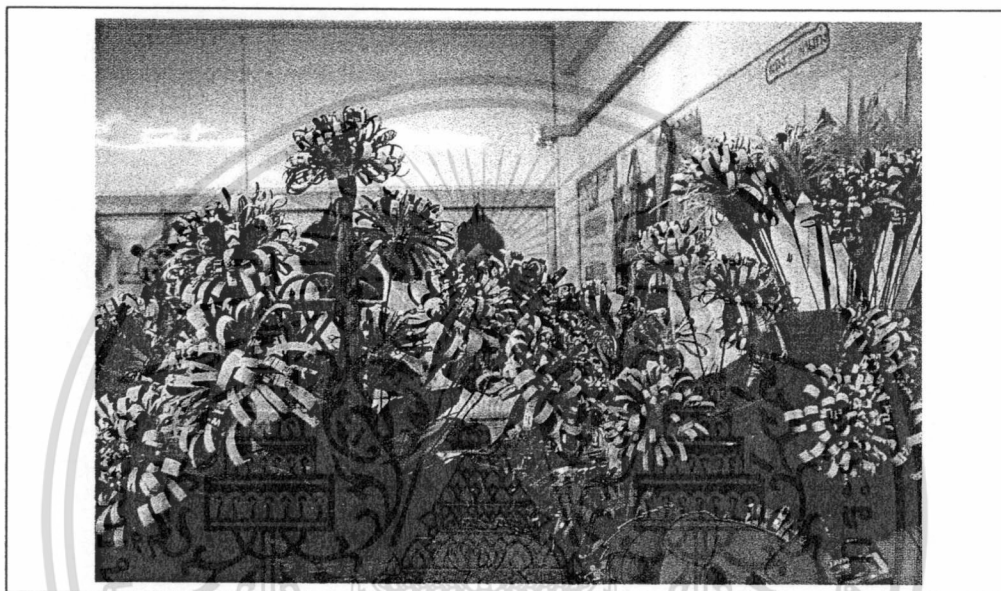


ภาพที่ 19 การตรวจและประเมินผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในวิชาศิลปะคุณครูมีวิธีการประเมินผลโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- Knowledge ความรู้
- Process กระบวนการ
- Attitude ทักษะคติ เช่น การแบ่งปัน



ภาพที่ 20 ผลงานการฝีมือที่คุณครูและเด็กๆ ร่วมกันประดิษฐ์

การตั้งข้อสังเกต

ผู้วิจัยพบว่า กิจกรรมที่คุณครูมอบหมายให้นักเรียนทำนั้น มีลักษณะของการกำหนดโจทย์แล้วให้ทุกคนทำเหมือนกัน ในทัศนะของผู้วิจัยเห็นว่าการตั้งโจทย์ หรือการกำหนดกฎกติกาต่างๆ ในชั้นเรียนศิลปะนั้น น่าจะเป็นการจำกัดกรอบความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งกิจกรรมที่ทำ ก็มีได้เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์

จากข้อสังเกตดังกล่าวจึงเป็นที่มาของการคิดค้นนวัตกรรมเพื่อกระตุ้นให้เกิดจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนห้องการศึกษาพิเศษ ดังจะกล่าวถึงในบทต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

แนวคิดนวัตกรรม Animation Therapy

ที่มาของแนวความคิด

ศิลปะบำบัดในผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา

การนำศิลปะบำบัดมาประยุกต์ใช้ในกลุ่มผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญานั้น สามารถเสริมสร้างพัฒนาและช่วยบรรเทาปัญหาทางด้านอารมณ์ จิตใจ พฤติกรรม ดึงศักยภาพที่มีอยู่มาใช้ได้เต็มที่ นักจิตวิทยานาม Musick พบว่าเด็กที่บกพร่องทางสติปัญญา จะมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ซึ่งสามารถพัฒนาได้ และช่วยส่งเสริมให้พัฒนาการด้านอื่นๆ ดีขึ้นด้วย (นพ. ทวีศักดิ์ สิริรัตนเขมา: 2550, 56) โดยศิลปะสามารถช่วยเพิ่มองค์ประกอบต่างๆ ของความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่

- ความคิดริเริ่ม (originality)
- ความคิดคล่องแคล่ว (fluency)
- ความยืดหยุ่น (flexibility)
- ความละเอียดลออ (elaboration)

นอกจากนี้ ศาสตราจารย์ ดร. ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ ได้อธิบายถึงการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการก้าวข้ามขีดจำกัดทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก และจิตใจ การนำศิลปะมาใช้เป็นเครื่องมือในการก้าวข้ามขีดจำกัดด้านสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำได้โดยให้ผู้บกพร่องทางปัญญาได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยตนเอง จะช่วยให้เรียนรู้ที่จะคิด รู้จักการวางแผนสร้าง และจัดระบบระเบียบความคิด ทำให้เป็นคนที่มีความคิดอย่างเป็นระบบเป็นขั้นเป็น

เอกสารตีพิมพ์ (ศาสตราจารย์ ดร. ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์: 2549, 38) ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนิเมชัน Animation

อนิเมชัน (animation) มาจากรากศัพท์ละติน "animare" หมายความว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์อนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคัลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells , 1998 : 10) ปียกุล เลาว์ณย์ศิริ (2532 : 931-932) คุณสมบัติของ ภาพยนตร์อนิเมชัน

1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

นอกจากนี้ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547:1-2) ได้อธิบายถึงการแบ่งอนิเมชันออกเป็น 2 ประเภท ตามวิธีการสร้างผลงาน คือ Traditional Animation และ Digital Computer Animation สำหรับการคิดค้นนวัตกรรมในครั้งนี้เลือกใช้รูปแบบ Traditional Animation ซึ่งหมายถึงการสร้างอนิเมชันโดยใช้เครื่องมือธรรมดา ได้แก่ Cut-out Animation, Object Animation, Claymation

จากประโยชน์ของศิลปะบำบัดในผู้บกพร่องทางพัฒนาการและสติปัญญา กับคุณสมบัติของอนิเมชัน ได้กลายเป็นแนวความคิดการสร้างสรรคัลายเส้นนวัตกรรม ดังนี้

ศิลปะ + การเคลื่อนไหว = จินตนาการก้าวข้ามขีดจำกัด

อนิเมชันบำบัด (Animation Therapy) จึงหมายถึง การใช้กระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันร่วมกับกิจกรรมการบำบัดทางศิลปะ เช่น การวาด การปั้น การถ่ายภาพ และเทคนิคคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม เพื่อช่วยบำบัดรักษาฟื้นฟูสมรรถภาพ ที่มีประโยชน์ด้านการพัฒนาอารมณ์ สติปัญญา สมาธิ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ประสานกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย ผู้รับการบำบัดจะสามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต สามารถสื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้โดยง่าย สามารถอธิบายจินตนาการที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมที่เข้าใจได้ และสามารถอธิบายความคิดสร้างสรรค์จากลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการออกแบบกิจกรรม จะเลือกใช้เทคนิคอนิเมชันที่เหมาะสมในการบำบัด เพื่อช่วยกระตุ้นการสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นเด็กพิเศษจากนักเรียนห้องการศึกษาพิเศษของโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา โดยในการบำบัดจะเน้นที่กระบวนการและกิจกรรมทางศิลปะซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างงานอนิเมชัน มากกว่าการฝึกฝนทักษะทางอนิเมชันและการให้ความสำคัญกับตัวผลงาน แต่สิ่งที่กลุ่มตัวอย่างจะได้คือ การปลดปล่อยอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด จินตนาการ ตามความต้องการของแต่ละบุคคล มีความสุขด้วยการสร้างสรรค์ศิลปะและสื่อภาพยนตร์อนิเมชันที่สามารถเคลื่อนไหวได้ราวมีชีวิต อันจะเป็นการเพิ่มโอกาสในการพัฒนาศักยภาพทางกายและจิตใจของเด็กพิเศษทั้งด้านการเรียน การแสดงออกต่างๆ และการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อีกทางหนึ่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิธีดำเนินการวิจัย

การออกแบบนิเมชันเพื่อการบำบัด

แนวทางการออกแบบกิจกรรมนิเมชันเพื่อการบำบัดเด็กพิเศษ ดำเนินการทดลองเชิงปฏิบัติการกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นนักเรียนห้องการศึกษาพิเศษของโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา ในสังกัดกรุงเทพมหานคร เขตลาดกระบังการดำเนินการทดลองเชิงปฏิบัติการ ดำเนินการในระยะเวลาทั้งสิ้น 4 เดือน หรือ 1 ภาคการศึกษา โดยแบ่งออกเป็นสัปดาห์ละ 2 วันๆ ละ 2 ชั่วโมง โดยนักเรียน 1 คนจะใช้เวลาทำกิจกรรม 30 นาที

อนึ่งในการทำกิจกรรมนิเมชันเพื่อการบำบัด ผู้วิจัยได้ใช้หลักการ 4E (ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา, 2550:49) ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

Established rapport การสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย

Exploration การค้นหาปัญหาเพื่อวางแผนทางสำหรับกิจกรรมต่อไป

Experiencing การทบทวนประสบการณ์ ในขั้นของการบำบัด บันทึก ปรับเปลี่ยนแก้ไขในมุมมองและสถานะใหม่

Empowerment การเสริมสร้างพลังใจโดยเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง

1.) Established rapport stage

การสร้างความสัมพันธ์กับนักเรียน ซึ่งประกอบด้วยหญิง 4 คน ชาย 6 คน อายุระหว่าง 9

- 16 ปี โดยมีประเภทของความพิการดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	นามสมมติ	อายุ	ระดับชั้น	ประเภทความพิการ
1	ด.ญ. แพรวา	12	ป. 3 พิเศษ	บกพร่องทางสติปัญญา
2	ด.ญ. กิ๊ฟ	16	ป. 4 พิเศษ	บกพร่องทางสติปัญญา
3	ด.ญ. เมย์	8	ป. 1 พิเศษ	บกพร่องทางสติปัญญา
4	ด.ญ. กุ้ง	15	ป. 4 พิเศษ	บกพร่องทางสติปัญญา
5	ด.ช. ดอม	12	ป. 4 พิเศษ	ออทิสติก
6	ด.ช. ดูก	12	ป. 4 พิเศษ	ออทิสติก
7	ด.ช. ไทด์	12	ป. 4 พิเศษ	บกพร่องทางสติปัญญา
8	ด.ช. ท็อป	9	ป. 2	ออทิสติก
9	ด.ช. ลีโอ	12	ป. 1 พิเศษ	ออทิสติก
10	ด.ช. เน็ส	9	ป. 1 พิเศษ	บกพร่องทางสติปัญญา

ตารางที่ 4 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับนักเรียนกลุ่มประชากร

กิจกรรมที่ 1 **วาดรูปตัวเอง** โดยแจกกระดาษวาดภาพสีขาวขนาด 10 x 15 นิ้ว และอุปกรณ์ศิลปะ 3 ชนิด ได้แก่ สีเมจิก สีเทียน และสีไม้ ให้แก่กลุ่มเป้าหมายเลือกใช้ตามใจชอบ ลักษณะของผลงานมีรายละเอียด ดังนี้

นักเรียน	ลักษณะผลงาน
ด.ญ. แพรวา	เลือกใช้สีเมจิกสีฟ้า ระบายด้วยสีไม้สีฟ้าทั้งหมด วาดภาพคนบนกระดาษในแนวตั้งมีลักษณะขั้นแสดงเค้าโครง (schematic stage) คนมีหัวกลม มีตากลมสองข้าง จมูกเป็นเส้น ปากกลม มีผมยาวเป็นขลุ่ยแบบผมเปียสองข้างต่อมาจากหัว มีคอ ต่อด้วยลำตัว มีแขนสองข้าง ต่อจากแขนเป็นนิ้วมือ ต่อจากตัวเป็นกระโปรง ต่อจากกระโปรงเป็นขาสองข้าง มีเท้าแบะออกไปด้านข้าง รูปคนอยู่ลอยๆ ไม่มีเส้นพื้น (baseline)
ด.ญ. กิ๊ฟ	ใช้กระดาษในแนวนอนวาดด้วยสีเมจิกสีแดง ระบายด้วยสีเทียนสีเหลือง ลักษณะการวาดอยู่ในขั้นแสดงร่างเค้าโครง (preschematic stage) วาดหัวในลักษณะเกือบกลมแต่เส้นไม่บรรจบกัน มีผมเป็นเส้นที่ตั้งตรงขึ้นไปจากหัว 5 เส้น ใบหน้าระบายด้วยสีเหลือง มีคิ้ว ตา สองข้างในระดับที่ไม่เท่ากัน จมูกสามเหลี่ยม มีสอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเฉพาะบุคคลเท่านั้น ไม่สามารถเผยแพร่หรือใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปอยู่ใกล้กันแต่คนละสี ปากทิวรี มีหูสองข้างวาดด้วยเมจิกสีน้ำเงิน ระบายด้วย สีแดงข้างขวาและสีเหลืองเข้มข้างซ้าย ลำตัวต่อจากหัวเป็นเส้นโค้งวาดมาบรรจบ ที่ใบหน้าอีกด้าน ต่อจากตัวเป็นขามีลักษณะเป็นเส้นลากลงมาแล้วโค้งขดขึ้นไป ข้างเดียว รูปคนอยู่ลอยๆ ไม่มีเส้นพื้น (baseline)

ด.ญ. เมย์ วาดกระดาษในแนวนอนใช้สีเมจิกสีชมพูวาดส่วนหัว สีฟ้าวาดส่วนลำตัวลงมา ลักษณะเป็นขั้นแสดงเค้าโครง (schematic stage) ตัวคนบ่งบอกว่าเป็นเพศ หญิงจากทรงผมเป็นทรงนักเรียน มีตาสองข้าง มีจมูกเป็นเส้นรูปอักษรแอล (L) และปากยิ้ม ลำคอต่อมาจากส่วนใบหน้า และกลายเป็นลำตัว และกระโปรง ยาว มีขาสองข้างต่อลงมาตรงปลายเป็นรอยหยักแสดงเป็นเท้าไม่มีนิ้ว ที่ลำตัว ทั้งสองข้าง วาดต่อแขนออกมาและมีนิ้วมือเป็นแฉกๆ รูปคนอยู่ลอยๆ ไม่มีเส้น พื้น (baseline)

ด.ญ. กุ้ง วาดกระดาษในแนวนอน วาดรูปคนมีลักษณะเป็นขั้นแสดงร่างเค้าโครง (pre-schematic stage) ต่อจากหัวเป็นลำตัวและส่วนล่าง ไม่แสดงแขนและขา ที่ ลำตัวมักวาดเป็นลายเส้นรูปกากบาท รูปคนอยู่ลอยๆ ไม่มีเส้นพื้น (baseline)

ด.ช. ดอม วาดกระดาษในแนวตั้ง ใช้สีเมจิกสีฟ้าวาดรูปคนระบายด้วยสีไม้สีฟ้าสีเดียวทั้ง รูป รูปคนมีลักษณะเป็นขั้นแสดงเค้าโครง (schematic stage) รูปคนบ่งบอก เพศชาย มีหัวกลม มีผมเป็นเส้นชี้ตรงต่อจากหัว มีหูสองข้าง ตามกลมสองข้าง จมูกเป็นเส้นแบบอักษรตัวแอล (L) ปากกลมตัดตรงด้านบน (รูปตัวดี D หงาย) คอต่อจากส่วนหัว ลำตัวมีแขนสองข้างปลายแขนมีนิ้วมือนิ้วเท้า ต่อจากส่วนตัว เป็นกวงเงงขาสั้น มีขาต่อจากกวงเงง หักแบออกไปด้านข้างเป็นส่วนเท้าแสดง นิ้วเท้า รูปคนอยู่ลอยๆ ไม่มีเส้นพื้น (baseline)

ด.ช. ดูก วาดกระดาษในแนวตั้ง ใช้สีเมจิกสีแดงวาดลายเส้นลงสีเหลืองทั้งรูป รูปคนมี ลักษณะเป็นขั้นแสดงเค้าโครง (schematic stage) มีหัวกลม มีผมเป็นเส้นชี้ ตรงต่อจากหัว มีหูสองข้าง ตามกลมสองข้าง จมูกเป็นจุดกลม ปากเป็นเส้นโค้ง ขึ้นแบบยิ้ม ลำคอต่อมาเป็นลำตัว มีแขนยื่นมาสองข้าง แสดงนิ้วมือด้วย เส้นหยักแต่ไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง ต่อจากลำตัวเป็นขาสองข้าง ต่อจากขาเป็น ส่วนเท้า ไม่มีนิ้ว รูปคนอยู่ลอยๆ ไม่มีเส้นพื้น (baseline)

ด.ช. ไทด์ ใช้สีเมจิกสีแดงวาดลายเส้นแล้วระบายส่วนหัวด้วยสีแดงเข้ม ส่วนหน้าและ ลำตัวทั้งหมดระบายด้วยสีแดง วาดกระดาษในแนวนอน ลักษณะรูปคนอยู่ใน

ขั้นร่างเค้าโครง (preschematic stage) ส่วนบนวาดเป็นก้อนกลมแทนเส้นผม ไบหน้ามีตากลมสองข้าง จมูกกลม อยู่ตรงกลางระหว่างตา มีปาก ต่อจากหน้า เป็นลำตัวรูปสี่เหลี่ยม มีแขนเป็นเส้นต่อจากหน้าและข้างลำตัวแสดงแขน ปลายแขนมีนิ้วมือ ต่อจากลำตัวเป็นเส้นขาสองข้าง ตรงปลายมีกลมๆ แสดงเท้า รูปคนอยู่ลอยๆ ไม่มีเส้นพื้น (baseline)

ด.ช. ท๊อป

ลักษณะการวาดแสดงขั้นเริ่มเสมือน (The Dawning Realism: The Gang Age) โดยให้สี่เหลี่ยมสีดำร่าง ระบายด้วยสีไม้ วางกระดาษแนวตั้ง มีความพยายามวาดภาพให้คล้ายคลึงของจริง ระบายสีสมจริง โดยเน้นใส่รายละเอียดของส่วนต่างๆ อาทิ ผม คอเสื้อมีปก หน้าอกปักป้ายชื่อโรงเรียนและชื่อตัวเอง มือข้างหนึ่งถือถุงลูกชิ้นปลาระเบิด อีกข้างถือกระเป๋านักเรียน รูปคนคาดเข็มขัด ใส่ถุงเท้าและรองเท้ามีรายละเอียดของเชือกรองเท้า รูปคนอยู่ลอยๆ ไม่มีเส้นพื้น (baseline)

ด.ช. ลีโอ

วางกระดาษในแนวนอน ลักษณะการวาดภาพคนในขั้นแสดงเค้าโครง (schematic stage) ส่วนหัวใช้สี่เหลี่ยมสีดำระบายเป็นผืนผืนเป็นทางเดียวกัน แนวนอนไบหน้ามีคิ้ว ตา จมูกรูปตัวอักษรแอล (L) มีหูสองข้าง ปากยิ้ม ต่อจากส่วนหัวเป็นคอ ลำตัว มีแขนดิบเป็นส่วนเดียวของลำตัว แสดงมือและนิ้วมือห้า นิ้ว วาดกางเกงสีน้ำตาล ต่อจากกางเกงเป็นส่วนเท้า ไม่แสดงนิ้วเท้า ระบายสีข้างซ้ายสีแดง ข้างขวาสีเหลือง รูปคนอยู่ลอยๆ ไม่มีเส้นพื้น (baseline)

ด.ช. เน็ด

วางกระดาษในแนวนอน ลักษณะการวาดเป็นขั้นเริ่มเสมือน (The Dawning Realism: The Gang Age) รูปคนบ่งบอกเพศชาย มีรายละเอียดของผม ระบายสีดำ มีตาสองข้างวงรีและลูกตาดำตรงกลางดวงตา จมูกเป็นเส้น ปากยิ้ม ไบหน้าระบายสีเนื้อ ต่อจากคอกเป็นลำตัวใส่เสื้อสีเหลืองมีรายละเอียดที่คอ เสื้อ ออกและแขนเป็นแถบสีดำ ต่อจากแขนเป็นมือและนิ้วมือห้านิ้ว ต่อจากตัว เป็นกางเกงระบายสีน้ำตาล ไม่มีส่วนเท้า เพราะสุดกระดาษ

ตารางที่ 5 บันทึกลักษณะการวาดรูปคน เพื่อแสดงพัฒนาการตามทฤษฎีของ วิคเตอร์ โลเวนเฟล

2.) Exploration Stage

การค้นหาคำปัญหาเพื่อวางแนวทางสำหรับกิจกรรมต่อไป

กิจกรรมที่ 2 วาดรูปบ้านของฉัน โดยแจกกระดาษวาดภาพสีขาวขนาด 10 x 15 นิ้ว และอุปกรณ์ศิลปะได้แก่ สีเมจิก สีเทียน และสีไม้ ให้แก่กลุ่มเป้าหมายเลือกใช้ตามใจชอบ ลักษณะของผลงานมีรายละเอียด ดังนี้

นักเรียน	ลักษณะผลงาน
ด.ญ. แพรวา	เลือกใช้สีเมจิก วาดกระดาษแนวนอนใช้พื้นที่เต็มกระดาษ แสดงภาพได้ชัดเจนขึ้นตามความเป็นจริงและเชื่อมโยงสิ่งแวดล้อมให้สัมพันธ์กันมากขึ้น มีการวาดรูปสมาชิกในครอบครัว ประกอบด้วยตัวเอง พ่อ แม่ และพี่ชาย คนมีหัวกลมๆ มีตัว มีผม มีแขน มีขา แต่ไม่บ่งบอกเพศว่าเป็นรูปผู้หญิงหรือชาย ต้นไม้ ลำต้นและด้านบนเป็นพุ่มใบใช้สีฟ้า มีนกสีเหลืองเกาะอยู่ หรือรูปบ้านจะให้รูปสีเหลืองเป็นตัวบ้าน ส่วนหลังคาจะเป็นสามเหลี่ยม ตัวบ้านมีรายละเอียดของหน้าต่างที่มีลักษณะเป็นช่อง มีประตู และใช้สีระบายตัวบ้านจำนวน 6 สี ได้แก่ สีเหลือง แดง น้ำเงิน ม่วง น้ำตาล เขียว ด้านบนภาพมีก้อนเมฆสีฟ้า มีดวงอาทิตย์เป็นวงกลมเล็กๆ มีแจก ใช้สีเหลืองระบาย และมีนกตัวเล็กระบายด้วยสีเหลือง ด้านหน้ามีเส้น (baseline) แสดงลักษณะเป็นคลื่นของน้ำ ใช้สีแดงระบายเป็นน้ำทะเล วาดภาพสัตว์ที่อยู่ในน้ำด้วยรูปทรงอิสระ (free form)
ด.ญ. กิฟ	ไม่วาด
ด.ญ. เมย์	เลือกใช้สีไม้ ใช้พื้นที่เต็มกระดาษวางกระดาษในแนวนอน ลักษณะเป็นขั้นแสดงเค้าโครง (schematic stage) วาดภาพคนสมาชิกในครอบครัว ประกอบด้วยตนเอง แม่ พี่สาว น้อง น้าชาย รูปคนมีหัวกลม ใช้สีระบายผม รูปคนผู้หญิงและผู้ชายมีลักษณะทรงผมและการแต่งกายต่างกัน สามารถระบุเพศได้ รูปบ้านให้รูปสีเหลืองเป็นตัวบ้าน ระบายด้วยสีน้ำเงินและวาดสามเหลี่ยมและสีเหลี่ยมด้านขนานประกอบกันเป็นหลังคาระบายด้วยสีเขียวอ่อนและสีส้ม บ้านมีประตู 1 บานระบายด้วยสีเขียวแก่ และหน้าต่าง 2 บานระบายด้วยสีน้ำตาล สิ่งแวดล้อมอื่นๆ ได้แก่รูปต้นไม้ รถยนต์ รถมอเตอร์ไซด์

เอกสารนี้เป็นเอกสาร

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่รถทั้งสองชนิดไม่สามารถวาดให้แตกต่างกันได้ รถยนต์มีสองล้อเหมือนรถมอเตอร์ไซด์ บนท้องฟ้า มีนกหนึ่งตัว มีก้อนเมฆสองก้อน มีสะพานน้ำรูปสี่เหลี่ยมอยู่ด้านขวาของบ้าน ระบายสีฟ้า มีลายเส้นหยักๆ แสดงคลื่นด้วยสีน้ำเงินเข้ม ในสระมีปลาสองตัวระบายสีน้ำตาล นอกจากนี้ มีรังไข่ไก่ และสุนัขมีหัว หาง และขาสองขา ปรากฏอยู่ในภาพ

ด.ญ. กุ้ง

เลือกใช้สีไม้ ใช้พื้นที่เต็มกระดาษวางกระดาษในแนวนอน วาดภาพคนในขั้นร่างเค้าโครง (preschematic stage) ร่างเค้าโครงของคนจากต้นแบบได้ รูปคนที่ประกอบด้วยหัวกลมๆ อาจมีตา หู ฝ่ามือ คอ ลำตัว รูปคนบางรูปมีแขนออกจากลำตัว บางรูปไม่มี แต่ไม่มีขา ต่อดลงมา มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยม วาดสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม แต่ไม่สามารถอธิบายได้ว่าคืออะไร ใช้สีมากกว่า 5 สี ใช้ทั้งสีเขียวและสีไม้ แต่ไม่สามารถบอกชื่อสีได้

ด.ช. ดอม

วาดภาพคนในขั้นแสดงเค้าโครง (schematic stage) ร่างด้วยดินสอ ใช้พื้นที่เต็มกระดาษ รูปคนมีลักษณะหัวกลมใหญ่กว่าลำตัว ใบหน้ามีผม ตา จมูก ปาก มีคอ และต่อดลงมาเป็นไหล่ มีแขนสองข้างมีขนาดใหญ่ ต่อดจากลำตัวเป็นขาขนาดเล็ก เลือกใช้สีเขียวสองสีคือน้ำเงินและแดงระบายลงไปแต่ละส่วนของภาพที่วาดไว้ คือ ผม ตา ลำตัวและขา ใช้สีน้ำเงิน ส่วนจมูก ปาก คอแขน และกางเกงใช้สีแดง รูปบ้านวาดหลังคาด้วยสามเหลี่ยม ระบายสีม่วง ตั้วบ้านวาดด้วยสี่เหลี่ยม มีการลากเส้นแบ่งครึ่งบ้านสองข้างซ้ายขวาเท่ากันในลักษณะสมมาตร โดยระบายแถบตรงกลางเป็นสีเขียวอ่อน มีช่องหน้าต่างสี่เหลี่ยมระบายด้วยสีเหลือง

ด.ช. ดูก

วาดภาพในแนวนอน วางองค์ประกอบในภาพแบบกระจัดกระจาย ใช้กระดาษมากกว่าหนึ่งแผ่น จะเปลี่ยนเมื่อวาดสิ่งใหม่แต่เป็นเรื่องเดียวกัน การวาดภาพคนในขั้นแสดงเค้าโครง (schematic stage) วาดพ่อและตัวเอง รูปพ่อใช้สีเมจิกสีแดงร่างภาพ มีหัวรูปวงรีมีผม ด้านบนเป็นพุ่ม ใบหน้ามีตา จมูกเป็นเส้นขีดลงมาตรงๆ ปากยิ้ม ลำตัวมีแขนต่อกมาสองข้าง แขนมีลักษณะสั้น ขาต่อมาสองข้าง ลักษณะเป็นกางเกง และมือรองเท้าต่อกมาจากขาทั้งสองข้างมีการ

ลักษณะทางออก มีวงกลมเป็นลูกฟุตบอลระบายสีม่วงครึ่งหนึ่งสีฟ้าครึ่งหนึ่ง วาดอยู่ข้างๆขาของเด็ก แล้วระบายด้วยสีดำเป็นเส้นและกางเกงของพ่อ รูปคนมีลักษณะเป็นเด็กเพศชาย (ตัวเล็กกว่าภาพพ่อ) วาดด้วยเมจิกสีดำหัวกลม มีผมเป็นเส้นๆ ประมาณหกเส้น มีตาสองข้าง จมูกเป็นเส้นขีดลงมาตรงๆ ปากยิ้ม ลำตัววาดเป็นเส้นลักษณะแขนสั้น มีแขนต่อจากลำตัว มือไม่มีนิ้ว ข้างขวามีรูปทรงรีๆ ที่มีมือ ต่อจากลำตัวเป็นกางเกงขาสั้นมีขาต่อลงมาไม่มีร่องเท้า ระบายด้วยสีเมจิกสีเขียวที่เส้น ใช้สีดำเขียนเลข 13 ที่หน้าอกเส้นระบายสีเหลืองที่กางเกง รูปบ้านวาดด้วยเมจิกสีแดง ขึ้นรูปจากสามเหลี่ยมแทนหลังคา สีเหลี่ยมเป็นตัวบ้าน มีประตูเป็นเส้นกรอบ สีเหลี่ยมสองชั้นอยู่ด้านขวา หน้าต่างวาดทางด้านซ้ายสีเหลี่ยมภายในขีดเส้นตีตารางเป็นช่อง ด้านบนหลังคาตรงกลางมีหน้าต่างลักษณะเป็นสามเหลี่ยมด้านบนต่อด้วยสีเหลี่ยมด้านล่างตีตารางเป็นช่อง รูปบ้านทั้งหลังระบายด้วยสีเทียนสีเหลือง สิ่งแวดล้อมโดยรอบบ้าน มีสนามฟุตบอลลักษณะวงรีสีเขียว มีเส้นแสดงรายละเอียดของเส้นสนาม มีสระว่ายน้ำสีเหลี่ยมระบายสีฟ้า ตรงกลางมีลายเส้นวาดด้วยเมจิกสีแดงเป็นรูปคนแบบหัวกลมมีตาสองข้างกลมๆ มีจมูกเป็นเส้นขีดและปากยิ้ม ส่วนลำตัวเป็นแบบกางปลา มีเส้นตรงขีดเป็นลำตัว ขีดเส้นต่อจากลำตัวสองข้างเป็นแขน และขีดสองเส้นต่อจากปลายเส้นลำตัวเป็นขาทั้งสองข้าง อีกภาพเป็นรูปคนที่กำลังขี่จักรยานสองล้อ

ด.ช. ไทด์

เลือกใช้สีไม้ ใช้กระดาษในแนวนอน ไม่เต็มพื้นที่ รูปที่วาดมีลักษณะเล็ก การวาดภาพคนในขั้นร่างเค้าโครง (preschematic stage) มีลักษณะหัวกลม ตอด้วยลำตัวและขา ไม่สามารถระบุเพศชายหญิงได้ ระบายด้วยสีไม้สีเทาเดียวทั้งตัว รูปบ้านวาดด้วยสามเหลี่ยมและสีเหลี่ยม มีหน้าต่างสองบานแต่ไม่มีประตู ระบายด้วยสีม่วงและฟ้ากัน มีแนวเส้นสองเส้นพุ่งเข้าไปหาบ้านคล้ายแนวเส้นถนน ด้านบนมีดวงอาทิตย์สีแดงมีแฉก องค์ประกอบแวดล้อมอื่นไม่แสดงรูปที่ชัดเจนต้องให้อธิบายถึงจะทราบว่าป็นรูปอะไร เช่น รูปเครื่องบินสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด.ช. ท้อป

นำเงิน ปีกสีม่วง สุนัขสีน้ำตาลทั้งตัว ต้นไม้พุ่มสีเขียว ลำต้นสีน้ำตาล ใช้กระดาษเติมพื้นที่ วาดในแนวนอน ลักษณะการวาดแสดงชั้นเริ่ม เสมือน (The Dawning Realism: The Gang Age) โดยใช้สีเมจิกสี ดำร่าง ระบายด้วยสีไม้ มีความพยายามวาดภาพให้คล้ายคลึงของจริง โดยเน้นใส่รายละเอียดของส่วนต่างๆ มากขึ้น ลายเส้นมีความซับซ้อน ในภาพมีวัดในจังหวัดอุดรธานี มีรถ ถนน คน นาข้าว บ้าน คนในลักษณะเป็นหมู่บ้าน ร้านส้มตำ ซึ่งประกอบด้วยครก เครื่องปรุง มะละกอ

ด.ช. ลีโอ

เลือกใช้สีไม้ วาดกระดาษในแนวนอน วาดกระจายเติมพื้นที่ การวาดภาพคนในขั้นแสดงเค้าโครง (schematic stage) วาดแบบซ้ำเดิมมีการลบแก้ไขบ่อย ภาพที่วาดเป็นรูปพระพุทธรูปหัวแหลมสูงสีเทาดำ ใบหน้าสีเนื้อมีตา จมูก ปากสีแดง และหู แขนและมือพยายามวาดให้มีท่าทาง ในที่นี้คือทาพระกำลังนั่งเอามือประสานกันที่ตัก แสดงรายละเอียดของเสื้อผ้าระบายสีเหลืองที่เสื้อมีลักษณะเป็นเส้นเฉียง คล้ายการห่มจีวรของพระ วาดต่อจากแขนลงมาเป็นกางเกงระบายสีแดง และต่อด้วยขาและเท้า ต้นไม้ลายเส้นเป็นขดๆ หมุนวนเป็นพุ่ม ระบายด้วยสีเขียวอ่อน สีเขียวเข้มเป็นชั้นๆ ตามแนวโค้งของพุ่มไม้ ลำต้นมีรากเป็นแฉกๆ ที่ปลายระบายด้วยสีน้ำตาล มีก้อนหินสองก้อนสีเทาคล้ายขดวนๆ อยู่ข้างใน ลักษณะการจัดวางภาพเป็นลักษณะที่เหมือนกันสองข้าง พระพุทธรูปและคนอยู่ตรงกลาง ต้นไม้และก้อนหินอยู่สองข้างซ้ายขวา การระบายสีแสดงเป็นสีตามความจริงในธรรมชาติ

ด.ช. เนัส

วาดภาพบนกระดาษในแนวนอน วางองค์ประกอบกระจายเติมพื้นที่ ลักษณะลายเส้นเป็นการวาดในขั้นเริ่มเสมือน (The Dawning Realism: The Gang Age) ใช้สีเมจิกสีดำร่าง ระบายด้วยสีไม้ มีความพยายามวาดภาพให้คล้ายคลึงของจริง โดยเน้นใส่รายละเอียดของส่วนต่างๆ มากขึ้น ลายเส้นมีความซับซ้อน เป็นภาพบนที่มีปล่องควัน มีหน้าต่างสีช่อง มีประตูมีลูกบิด หลังคามีลวดลายแสดงลายกระเบื้องหลังคา มีต้นไม้พุ่มสีเขียว ลำต้นสีน้ำตาล ในพุ่มไม้แสดงกิ่ง

ก้านและผลสีเขียวเข้ม ถนน ธารน้ำ ขอบสระมีก้อนหิน ในน้ำสีฟ้ามี
ลายเส้นรูปปูและปลา ภูเขาไม้ต้นเล็กๆ ดวงอาทิตย์สีแดง มีรัศมี
เป็นสีเหลือง ก้อนเมฆสีฟ้า องค์ประกอบทั้งภาพ ทุกรูปมีการระบาย
ด้วยสีตามความจริงในธรรมชาติ

ตารางที่ 6 บันทึกลักษณะการสร้างสรรค์ภาพวาดในหัวข้อบ้านของฉัน เพื่อแสดงพัฒนาการตาม
ทฤษฎีของวิกเตอร์ โลเวนเฟล

3.) Experiencing Stage

การทบทวนประสบการณ์ โดยภายหลังจากการทำกิจกรรมทั้งสองข้างต้น ผู้วิจัยได้ใช้ชั้น
แสดงพัฒนาการตามทฤษฎีของวิกเตอร์ โลเวนเฟล พบว่า 8 ใน 10 คน มีพัฒนาการการวาดต่ำ
กว่าอายุซึ่งมีสาเหตุมาจากความบกพร่องทางสติปัญญา และลักษณะออทิสติก แต่พัฒนาการ
วาดภาพมิได้เป็นอุปสรรคต่อการสร้างเรื่องราว นักเรียนสามารถเล่าถึงสิ่งที่เขาต้องการสื่อสารใน
ภาพวาดได้ ในขั้นนี้ผู้วิจัยดำเนินอัดเสียงจากเล่าเรื่องจากภาพที่แต่ละคนวาด มีรายละเอียดดังนี้

นักเรียน	เรื่องเล่าจากนักเรียน
ด.ญ. แพรวา	เล่าถึงบ้าน มีพ่อกับแม่ มีตัวเอง และมีพี่พี่ ที่หน้าบ้านเป็นทะเลเมื่อพ่อ กลับมาจากที่ทำงาน ไปเล่นน้ำทะเลกัน จากนั้นก็ขึ้นมาแต่งตัว พ่อไปทำงาน
ด.ญ. กิ๊ฟ	ไม่เล่า
ด.ญ. เมย์	เล่าเรื่องบ้านมีแม่ พี่สาวผมยาว พี่ชาย ตัวเอง และน้องตัวเล็ก ที่บ้านมีรถสอง คันเป็นรถยนต์กับมอเตอร์ไซด์ ที่บ้านมีไข่ไก่ มีหมา
ด.ญ. กุ้ง	ไม่สามารถเล่าเรื่องได้
ด.ช. ดอม	ส่งเสียงร้องเพลงและก๊ววคำว่าสวัสดีครับ
ด.ช. ดูก	เล่าถึงบ้านของครอบครัวแก้วสุข พ่อเป็นตำรวจ จับคนร้าย เขาวาดนกกีฬา ฟุตบอล พ่อขี่จักรยานสองล้อ
ด.ช. ไทด์	เล่าตัวเองอยู่ที่บ้านกับแม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัยและพัฒนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ในการวิจัยและพัฒนา
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด.ช. ท้อป	เล่าถึงการกลับบ้านที่จังหวัดอุดรธานี มีวัด มีหมู่บ้านทุ่งนา มีร้านขายส้มตำ อธิบายถึงอุปกรณ์การตำส้มตำ และเครื่องปรุงต่างๆ
ด.ช. ลีโอ	พูดถึงสิ่งที่วาดมีต้นไม้ มีพระ
ด.ช. เน็ส	เล่าถึงบ้านใกล้ภูเขา ต้องขับรถไปขึ้นภูเขา

ตารางที่ 7 บันทึกการสร้างเรื่องจากภาพวาด (Story making)

ก่อนเริ่มการบันทึกเรื่องราวตามจินตนาการผ่านเทคนิคอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมปะติดหน้าตาด้วยเศษวัสดุ สำหรับการทำอนิเมชันเทคนิคขยับวัตถุเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับขั้นตอนการทำอนิเมชันให้กับนักเรียน โดยเริ่มจากการจัดเตรียมวัสดุประเภทต่างๆ อาทิ เมล็ดถั่วสี เขียว แดง ดำ ถั่วลิสง เมล็ดข้าวย้อมสีเหลือง เขียว ม่วง เปล็ดปลาย้อมสี เขียว ม่วงกะโรนีแบบเกลียว กระดุมหลากสีหลายขนาด กระดาษรูปดาว เป็นต้น โดยการทำกิจกรรมดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. นักเรียนสามารถทำเศษวัสดุมาตกแต่งเป็นหน้าตาและต่อเติมเป็นภาพคนได้
2. นักเรียนเรียนรู้การแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์
3. นักเรียนเกิดความสนใจในระหว่างการทำกิจกรรม
4. เกิดการทำงานที่ประสานสัมพันธ์กันระหว่างกลุ่มเนื้อมือกับสายตา

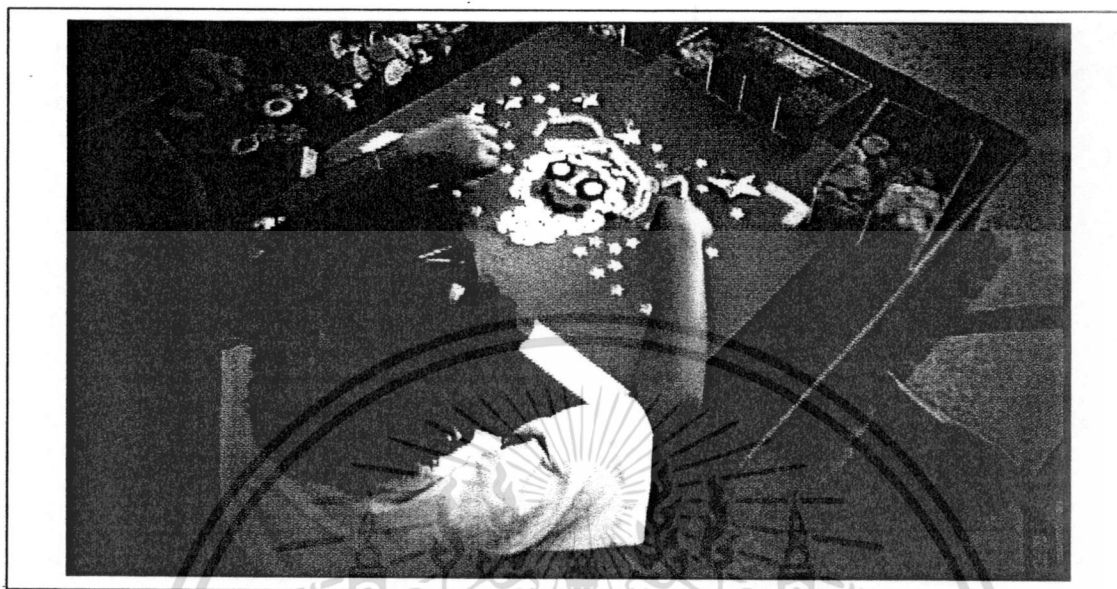
การทำกิจกรรมเริ่มต้นจากการถามนักเรียนวัสดุที่หยิบขึ้นมาสีอะไร รูปทรงเป็นอย่างไร และถ้าเอามาทำเป็นอวัยวะบนหน้า จะเป็นอะไรได้บ้าง จากนั้นก็ถามถึงส่วนต่าง ๆ เช่น หู น่าจะใช้อะไร จมูกน่าจะใช้อะไรแทนดี และวางอยู่ตรงไหน จากนั้นก็ช่วยกันวางวัสดุต่างๆ เรียงให้เป็นรูปหน้าคน เมื่อเสร็จ ผู้วิจัยขอถ่ายภาพเก็บไว้ก่อน จากนั้นก็ขอให้นักเรียนช่วยเก็บวัสดุแต่ละชนิดลงตามช่องในกล่องที่เก็บวัสดุ ระหว่างทำ ผู้วิจัยได้ถ่ายภาพงานเก็บไว้เป็นระยะ โดยนักเรียนจะให้ความร่วมมือช่วยถ่ายทุกครั้งที่เขาหยิบวัสดุนั้นไปเก็บ การกระทำดังกล่าวมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนคุ้นเคยกับการถ่ายทำอนิเมชัน อุปกรณ์เครื่องมืออนิเมชัน ซึ่งได้แก่ กล้อง และคอมพิวเตอร์ และฝึกคัดเลือกสิ่งของแยกลงหมวดหมู่ จากการทำกิจกรรมดังกล่าว ผู้วิจัยบันทึกลักษณะผลงานและพฤติกรรม ดังนี้

นักเรียน	ลักษณะผลงาน	พฤติกรรม
ด.ญ. แพรวา	ใช้เมล็ดถั่วเขียวเรียงเป็นหน้าคน เส้น มักกะโรนีแทนเส้นผม คิ้วทำด้วยคอน เฟล็กโกโก้ ตาแทนด้วยกระดุมรูปดอกไม้ สีเขียว บนผมมีกระดุมเรียงกันเป็นรูป โบว์ จมูกทำด้วยกระดุมสีชมพู ปากเรียง ด้วยเกล็ดปลาสีม่วง หวีทั้งสองข้างทำ จากคอนเฟล็กโกโก้สีน้ำตาลเข้ม คอเรียง ด้วยเกร็ดปลาสีเขียว ต่อด้วยเกล็ดปลาสี ม่วงเป็นช่วงไหล่ ฉากหลังตกแต่งเป็นรูป ดอกไม้ ดาว แต่จะสังเกตเห็นได้มีการจัด วางเหมือนกันทั้งสองด้าน	มีความตั้งใจและสมาธิสูง เข้าใจ วิธีการถ่ายภาพ ให้ความร่วมมือใน การหยุดให้ถ่าย เก็บวัสดุได้ถูกต้อง ตามหมวดหมู่จนเสร็จ
ด.ญ. กิ๊ฟ	เลือกใช้ถั่วแดงเรียงเป็นโบหน้า ใช้ กระเทียมทำตา ถั่วลิสงเรียงเป็นจมูกและ ปาก หูเรียงด้วยเมล็ดถั่วเขียวผมใช้เมล็ด ข้าวสีเขียวยและเหลืองผสมกัน คอใช้ เมล็ดข้าวม่วง	มีความตั้งใจและสมาธิสูง ตัดสินใจ เลือกวัสดุได้เองโดยไม่ลังเล เข้าใจ การถ่ายทำในระดับปานกลาง สามารถเก็บวัสดุเข้าหมวดหมู่ได้ อย่างถูกต้อง
ด.ญ. เมย์	ใช้เมล็ดทานตะวันเรียงเป็นหน้า ผมทำ จากเกลียวมักกะโรนี ใช้กระดุมรูปวงรี แทนกิ๊ฟ ดวงตาทำด้วยกระดุมเม็ดใหญ่สี ดำและซ้อนด้วยกระดุมเม็ดขาวขนาด เล็กกว่า หูสองข้างเรียงด้วยกระดุมเม็ด เล็กสามเม็ดลงมาข้างโบหน้า ตกแต่งพื้น หลังด้วยดวงดาว ขนาดต่างๆ	มีความตั้งใจสูง มีสมาธิ การ ตัดสินใจเลือกใช้วัสดุให้มีสีและ รูปทรงใกล้เคียงกับความจริงตาม ธรรมชาติ เช่น ใช้มักกะโรนีที่มี ลักษณะเป็นเส้นแทนผม สามารถ เก็บของเข้าที่เดิมได้และเข้าใจการ ถ่ายภาพแต่ละข้อดีเป็นอย่างดี
ด.ญ. กุ้ง	ใช้เกล็ดปลาสีชมพูอ่อนเรียงเป็นโบหน้า กระดุมเม็ดใหญ่สีน้ำตาลแทนตา สีขาว แทนจมูก เส้นมักกะโรนีวางขวางต่อกัน เป็นปาก เส้นผมเรียงด้วยเมล็ดถั่วแดง เป็นแถว	มีความลังเล ไม่สามารถเลือกหรือ ตัดสินใจได้เอง มักจะให้ครูนำก่อน แล้วทำตาม ไม่สามารถเก็บของลง ได้ถูกต้องตามหมวดหมู่ และไม่ เข้าใจการถ่ายภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิใช่สำหรับผู้ให้พิมพ์ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด.ช. ดอม	ไม่ได้ทำ	
ด.ช. ดูก	<p>ใช้เมลิคข้าวสีเหลืองโรยเป็นใบหน้า ผมทำด้วยถั่วดำและถั่วแดง ตาทำด้วยกระดุมสีขาวเม็ดใหญ่ซ้อนด้วยกระดุมสีฟ้าเม็ดเล็ก เหมือนกันทั้งสองข้าง หูทั้งสองข้างใช้เกล็ดปลาซีเขียว จมูกเป็นเกล็ดปลาซีแดง ปากเรียงด้วยเมลิคทานตะวันต่อกันเป็นรูปปากยิ้มลำคอใช้เมลิคข้าวสีซีเขียว ช่วงไหล่เรียงด้วยเมลิคถั่วลิสง พื้นหลังตกแต่งด้วยกระดาษรูปดาว ขนมหังรูปสัตว์ และกระดุมขนาดเล็ก</p>	<p>สามารถตัดสินใจเลือกวัสดุได้ด้วยตัวเอง เรียงวัสดุด้วยความเป็นระเบียบ เข้าใจการถ่ายภาพเป็นข้อตสนใจกล้อง แต่ใจร้อนเก็บของลงกล่องโดยการโยนลงไป เก็บไม่เสร็จ</p>
ด.ช. ไทด์	<p>เรียงรูปหน้าด้วยเมลิคถั่วเขียว ผมทำด้วยถั่วดำ ตาใช้เมลิคถั่วแดงด้านลงหนึ่ง เมลิคเท่านั้น จมูกทำด้วยเกล็ดปลาซีเขียวอ่อน หูทั้งสองข้างใช้เกล็ดปลาซีเขียว ปากใช้ทักกะโรนีเรียงเป็นรูสีเหลี่ยมคอคเรียงด้วยเมลิคข้าวซ้อมสีแดง ช่วงไหล่เป็นเมลิคทานตะวัน พื้นหลังโรยด้วยเมลิคข้าว ด้านหนึ่งเป็นสีม่วง อีกด้านเป็นสีเหลือง วางตกแต่งด้วยขนมหังรูปสัตว์น้ำ มีการใช้กระดุมสีแดง ทำดวงอาทิตย์และใช้หมักกะโรนีวางเป็นฉาก แทนรัศมีดวงอาทิตย์</p>	<p>ไม่เข้าใจสิ่งที่ตนกำลังทำอยู่ ครูต้องกระตุ้นให้รู้สึกตัวว่ากำลังทำอะไรอยู่ ไม่เข้าใจวิธีการถ่ายภาพ ไม่สามารถตัดสินใจด้วยตัวเองได้ในกรเลือกใช้วัสดุ ครูต้องถามนำ ไม่สามารถเก็บวัสดุได้ถูกต้องและเก็บไม่เสร็จ</p>
ด.ช. ท็อป	ไม่ได้ทำ	
ด.ช. ลีโอ	ไม่ได้ทำ	
ด.ช. เนส	ไม่ได้ทำ	

ตารางที่ 8 บันทึกลักษณะชิ้นงานศิลปะและพฤติกรรมนักเรียนต่อการถ่ายทำอนิเมชัน ประโยชน์ด้านการค้า
 เอกสารนี้ยังมีลิขสิทธิ์สงวนไว้สำหรับโรงเรียนเท่านั้น ไม่สามารถเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

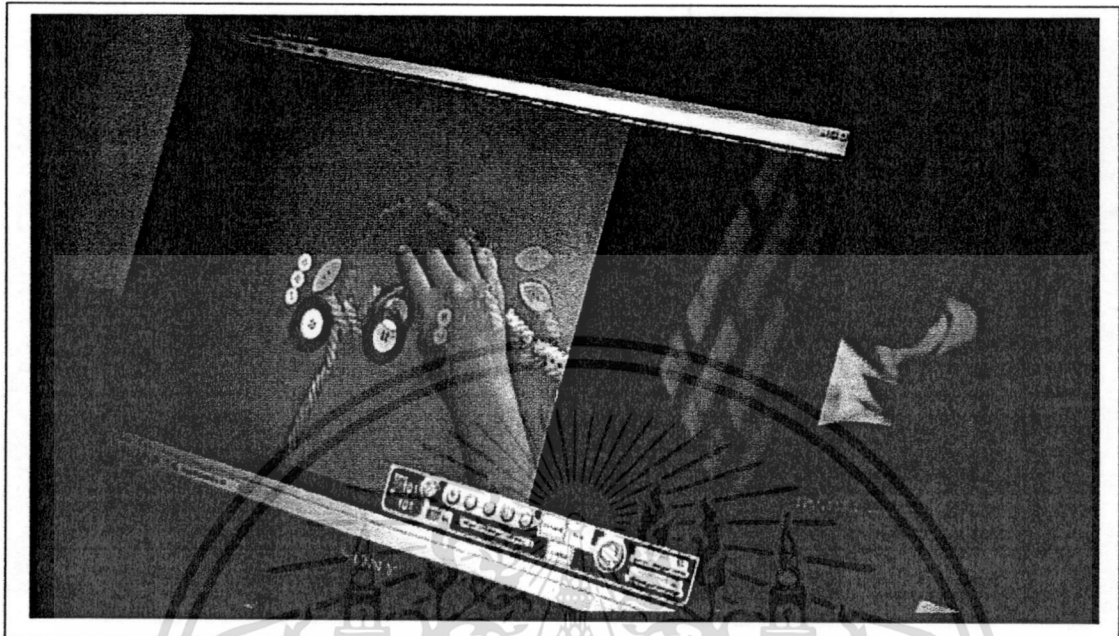


ภาพที่ 21 นักเรียนขณะสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะด้วยเศษวัสดุ

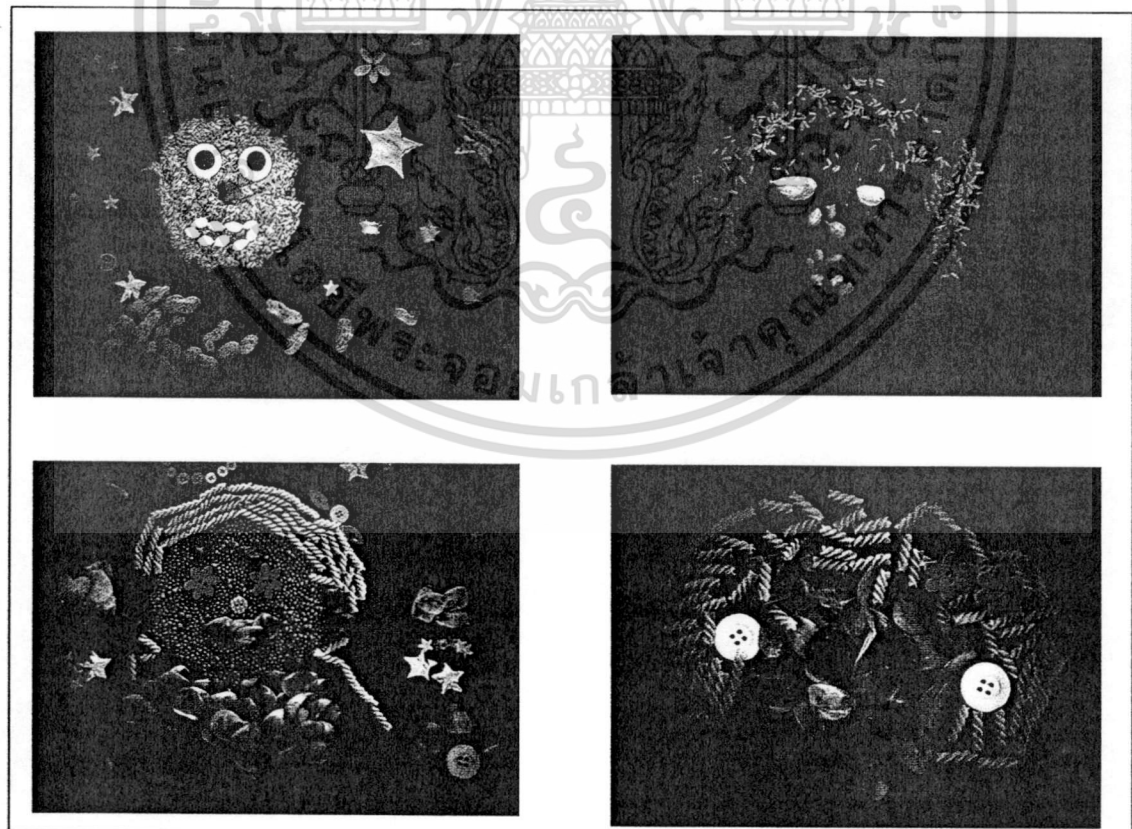


ภาพที่ 22 นักเรียนขณะสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะด้วยเศษวัสดุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 ขณะนักเรียนกำลังสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะ มีการบันทึกภาพด้วยโปรแกรมสตอปโมชัน



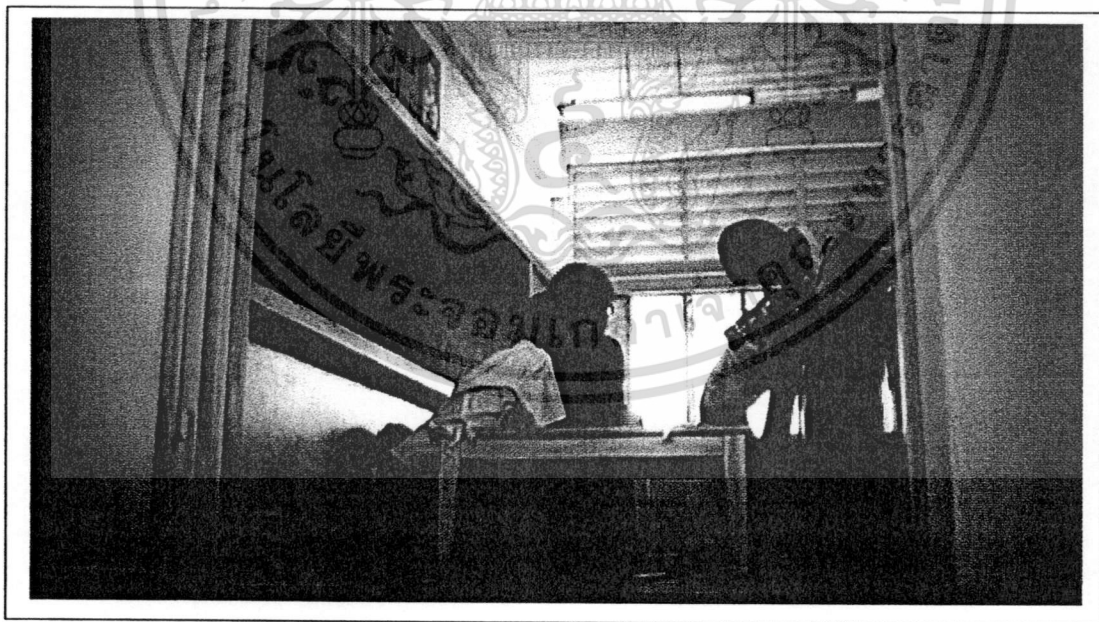
ภาพที่ 24 ชิ้นงานศิลปะจากการจัดเรียงวัสดุชนิดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภายหลังจากที่ถ่ายทำเก็บไว้แล้ว ผู้วิจัยนำภาพทั้งหมดมาทำการประมวลภาพเคลื่อนไหวในแบบ Reverse ทำให้ได้ภาพวัสดุไหลเคลื่อนมารวมกันเป็นใบหน้าต่างๆ ดังในวิดีโอที่แนบมาด้วย

ภายหลังจากที่นักเรียนบางคนคุ้นเคยกับการทำงานของขบวนการอนิเมชันแล้ว ผู้วิจัยนำงานภาพวาดเรื่องบ้านของฉันกลับมาอีกครั้ง คราวนี้นางานของแต่ละคนมาช่วยกันตัวให้ตัวละครออกมาเป็นตัวๆ แล้วดำเนินการถ่ายทำอนิเมชันด้วยโปรแกรมสตอปโมชันอีกครั้ง โดยนักเรียนจะเป็นผู้กำหนดว่าจะให้ตัวการ์ตูนตัวไหนทำอะไรตามเรื่องที่เล่าไว้ จากนั้นที่มวิจัยดำเนินการถ่ายทำทีละช็อตเพื่อให้เกิดเป็นภาพที่เคลื่อนไหวตามที่นักเรียนสร้างสรรค์เรื่องราวเอาไว้

นักเรียนจำนวน 4 คนจาก 10 คน สามารถร่วมอยู่ในกระบวนการถ่ายทำนี้ได้ แต่สำหรับนักเรียนที่เหลือยังไม่สามารถร่วมทำงานในขั้นตอนนี้ได้ ด้วยเหตุเพราะวิธีทำงานที่ซับซ้อนเกินกว่าจะเข้าใจและต้องใช้เวลาอันนานจึงทำให้นักเรียนอดทนอยู่ได้ไม่นาน ผู้วิจัยจึงดำเนินการถ่ายทำเองภายใต้แนวคิดสร้างสรรค์เรื่องของนักเรียนอีก 6 คนที่เหลือ



ภาพที่ 25 ภาพนักเรียนขณะถ่ายทำอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

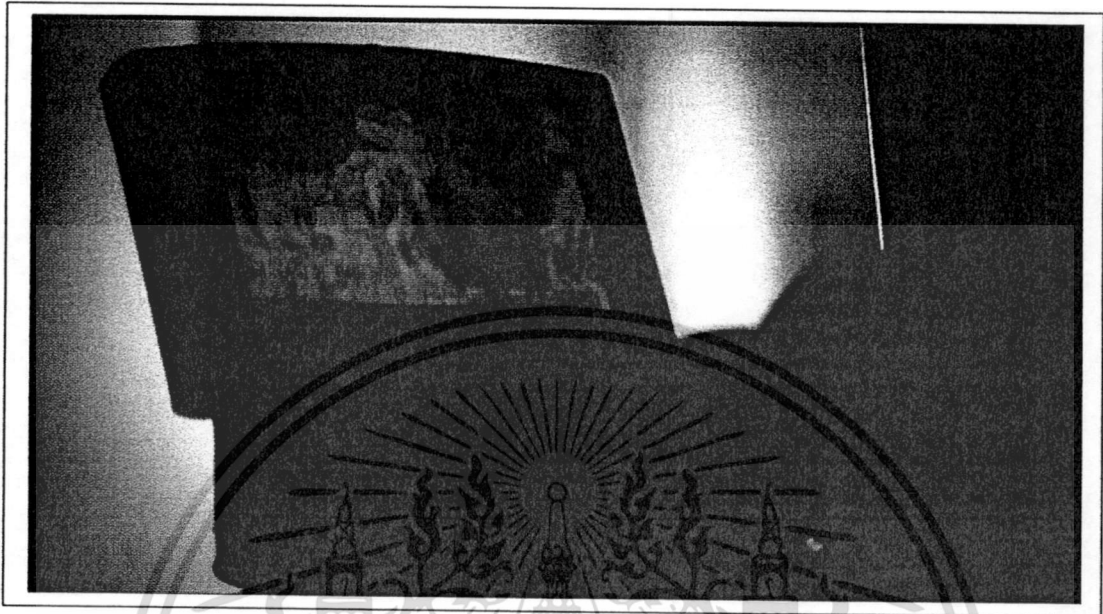


ภาพที่ 26 นักเรียนมีส่วนร่วมขณะถ่ายทำอนิเมชั่น

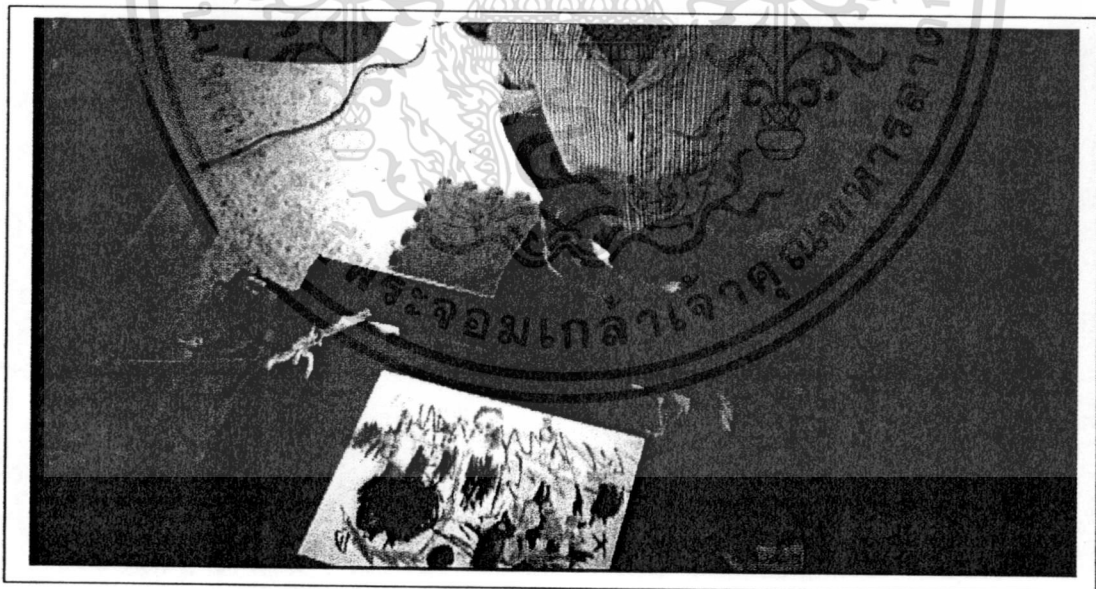


ภาพที่ 27 การตัดภาพออกเป็นตัวการ์ตูนแต่ละตัวเพื่อนำมาขายสำหรับการถ่ายทำอนิเมชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

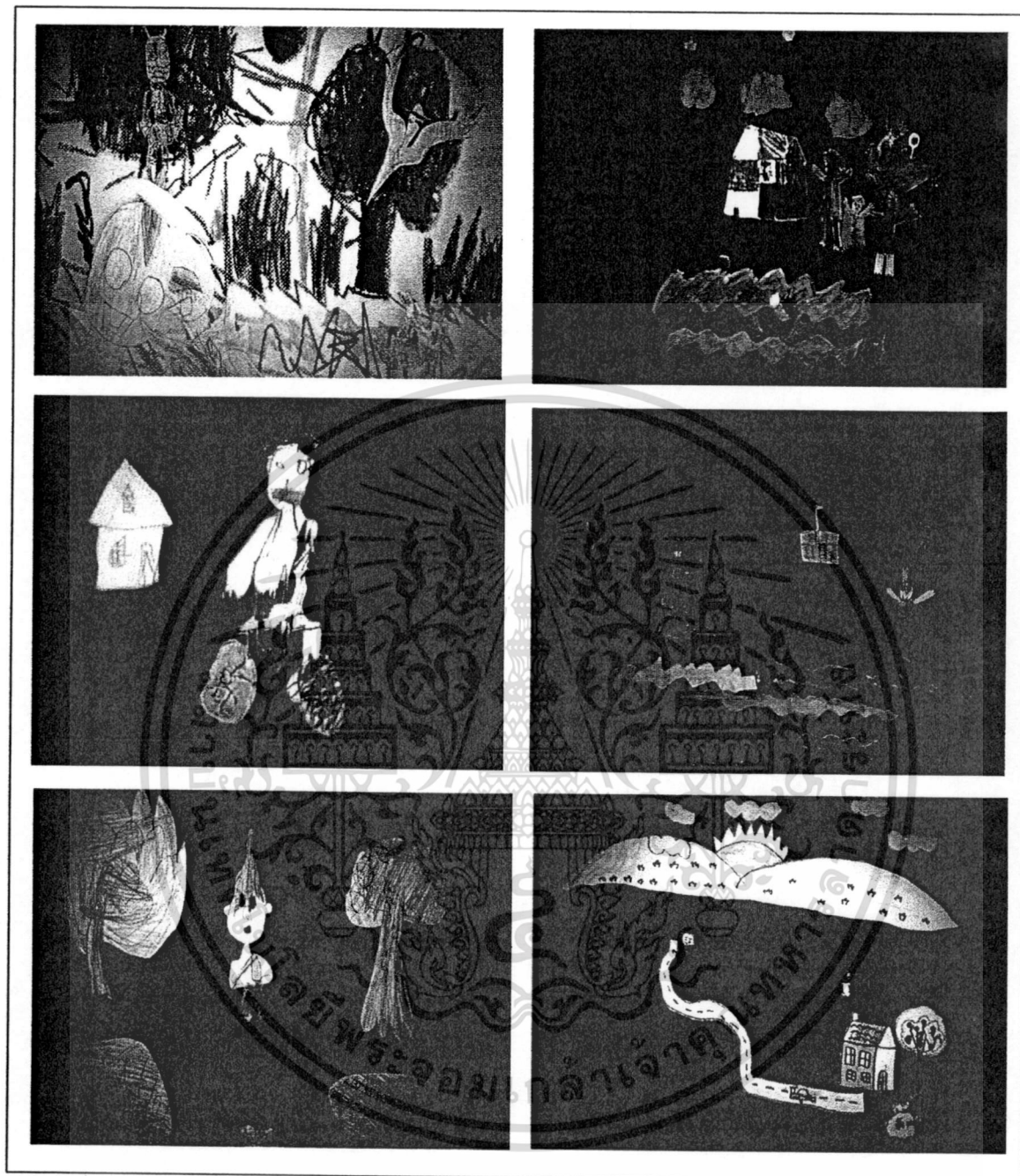


ภาพที่ 28 ภาพจากช่องมองภาพของกล้องแสดงการขยับตัวการ์ตูนแต่ละตัวขณะถ่ายทำอนิเมชั่น



ภาพที่ 29 นักศึกษาผู้ช่วยวิจัยกำลังขยับตัวการ์ตูนเพื่อถ่ายทำอนิเมชั่นเทคนิคตัดกระดาษ (Cut out animation) ตามเรื่องจากจินตนาการของนักเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 30 ผลงานการสร้างสรรค์อนิเมชันเทคนิคตัดกระดาษ (Cut out animation)

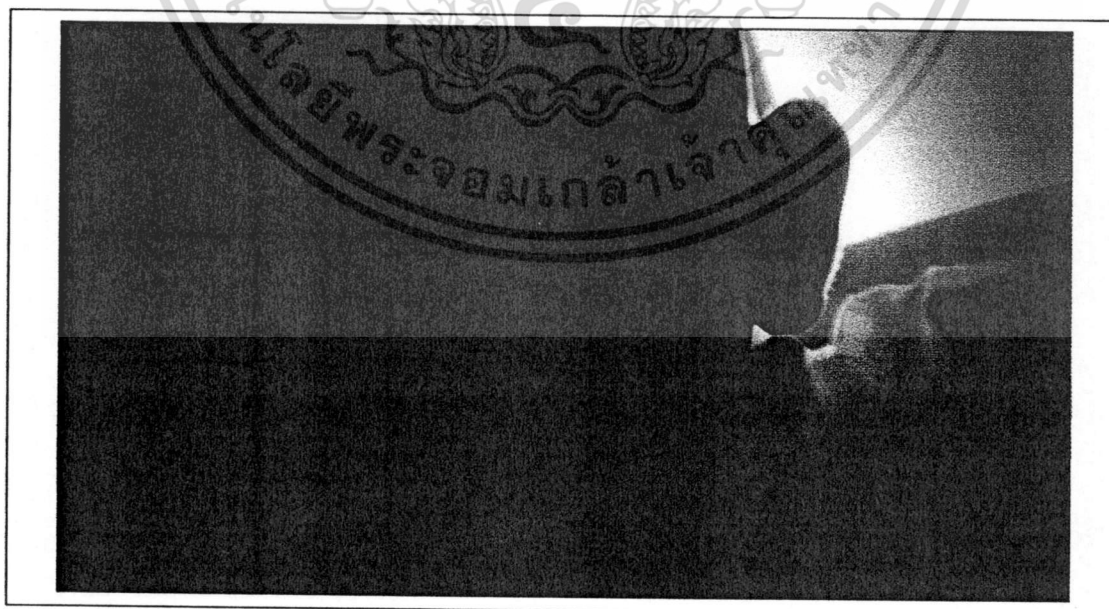
นอกจากนี้ ในการสร้างงานศิลปะพบว่า นักเรียนมักเลือกการวาดภาพมากกว่าการปั้น แต่ก็มีนักเรียนชายคนหนึ่งที่มีทักษะการปั้นดี และมีจินตนาการสูง ชอบการปั้นมากเป็นพิเศษ เป็นผู้เดียวที่เลือกดินน้ำมันมาปั้นแล้วเล่าเรื่องราวประกอบตัวการ์ตูนที่ปั้นดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อเข้ามาทำกิจกรรม ด.ช. เนัส เลือกดินน้ำมันสีเหลือง เริ่มปั้นตัวและขาสี่ขา ก่อน จากนั้นปั้นส่วนคอ นักเรียนต้องการให้มันก้มงายได้(ผู้วิจัยสันนิษฐาน) เขาจึงปั้นส่วนข้อต่อเพื่อ เชื่อมส่วนคอกับตัวเข้าด้วยกัน จากนั้นได้เอาดินน้ำมันสีด้ามมาปั้นเป็นวงกลมเล็กๆ ขนาดเท่าๆกัน แล้วแปะไปบนตามตัวของยีราฟ กลายเป็นตัวสีเหลืองมีลายจุดสีดำ หัวของยีราฟใช้ดินน้ำมันสี น้ำตาลปั้น ที่แรกเขาปั้นเป็นเขาสองอัน แต่เมื่อพยายามต่อแล้วไม่สำเร็จ เขาจึงปั้นแบบไม่มีเขา แล้ว เอามาต่อกับส่วนคอ หางของยีราฟ ใช้สีแดง โดยที่ปลายหางใช้สีดำ จากนั้นหันมาตกแต่งตัวผีของเขาด้วยดินน้ำมันสีขาวและดำทำดวงตาผีและใช้สีแดงทำปากผี

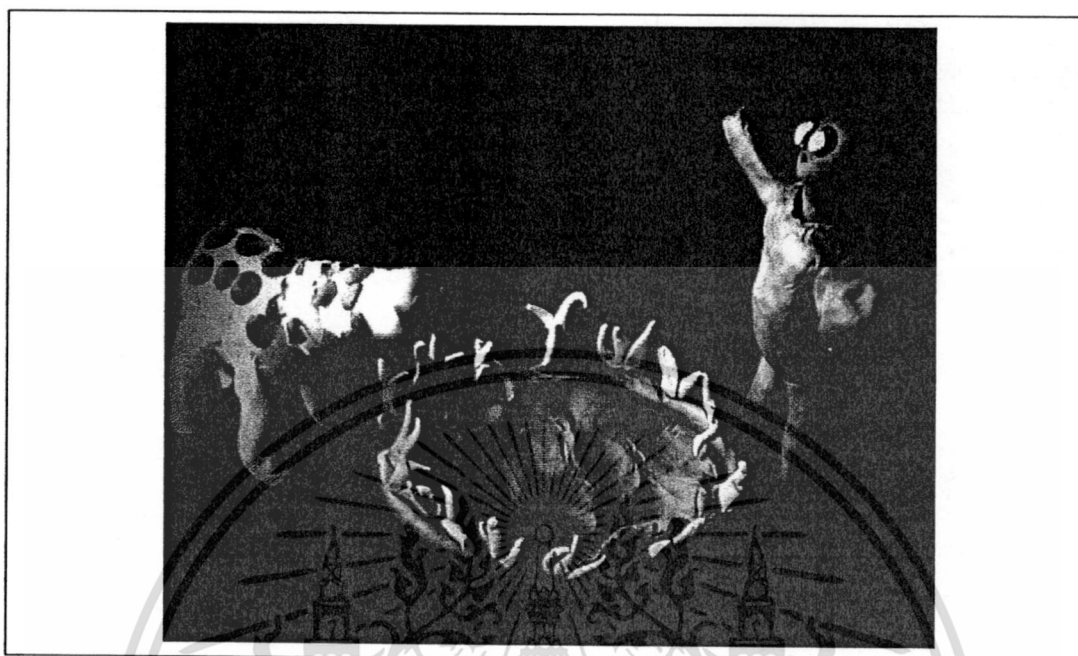
หลังจากที่ปั้นตัวละครเสร็จแล้ว นักเรียนเริ่มปั้นบ่อน้ำโดยใช้สีน้ำตามล้อมเป็นขอบบ่อ แล้วใช้สีฟ้าทำเป็นพื้นน้ำ ที่ริมบ่อมีกอหญ้าขึ้นโดยรอบ บึงกอหญ้าที่ละกอๆ แต่ละกอเกิดจากการ ปั้นดินน้ำมันสีเขียวเล็กๆ 3 อันมาแปะติดกัน แล้วค่อยๆ ทำที่ละอันอย่างใจเย็น ใช้เวลาปั้นทั้งหมด ประมาณ 20 นาที

เมื่อถึงขั้นตอนการทำอนิเมชั่น นักเรียนเล่าเรื่องของเขาให้ฟังว่า ที่บ่อน้ำ มียีราฟตัว หนึ่งเดินมากินน้ำ ระหว่างที่ยีราฟกินน้ำอยู่นั้น มีเสียงหมาหอน แล้วผีก็โผล่เข้ามา ยีราฟกลัว วิ่งหนี ผี วิ่งวนไปมารอบๆสระน้ำ ยีราฟก็วิ่งหนีผีโดยการข้ามบ่อน้ำไป



ภาพที่ 31 นักเรียนกำลังปั้นดินน้ำมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



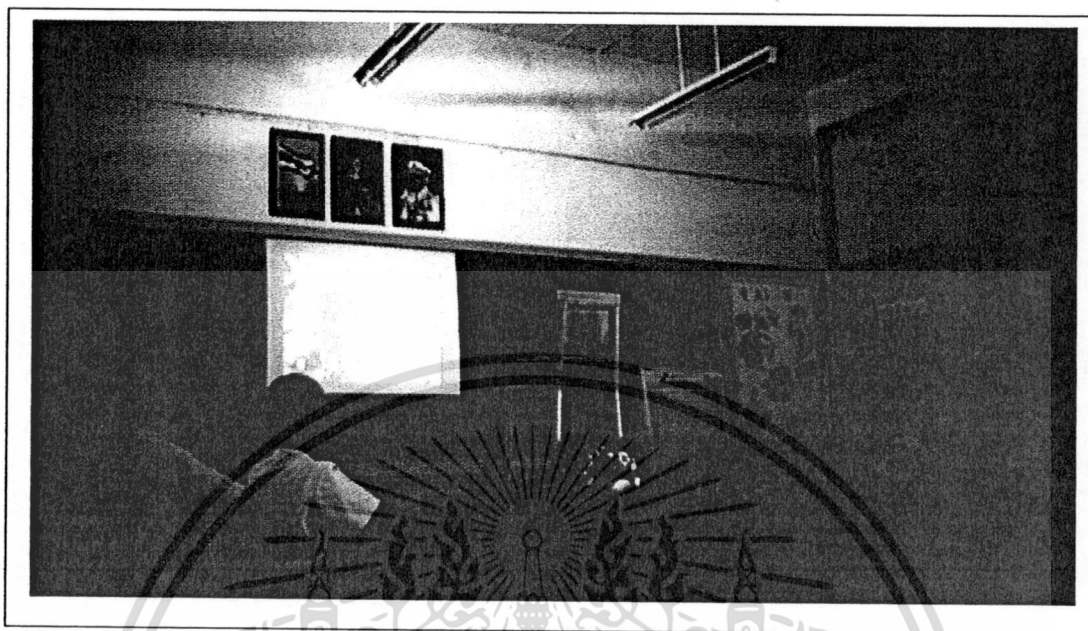
ภาพที่ 32 ผลงานการปั้นดินน้ำมัน

4.) Empowerment Stage

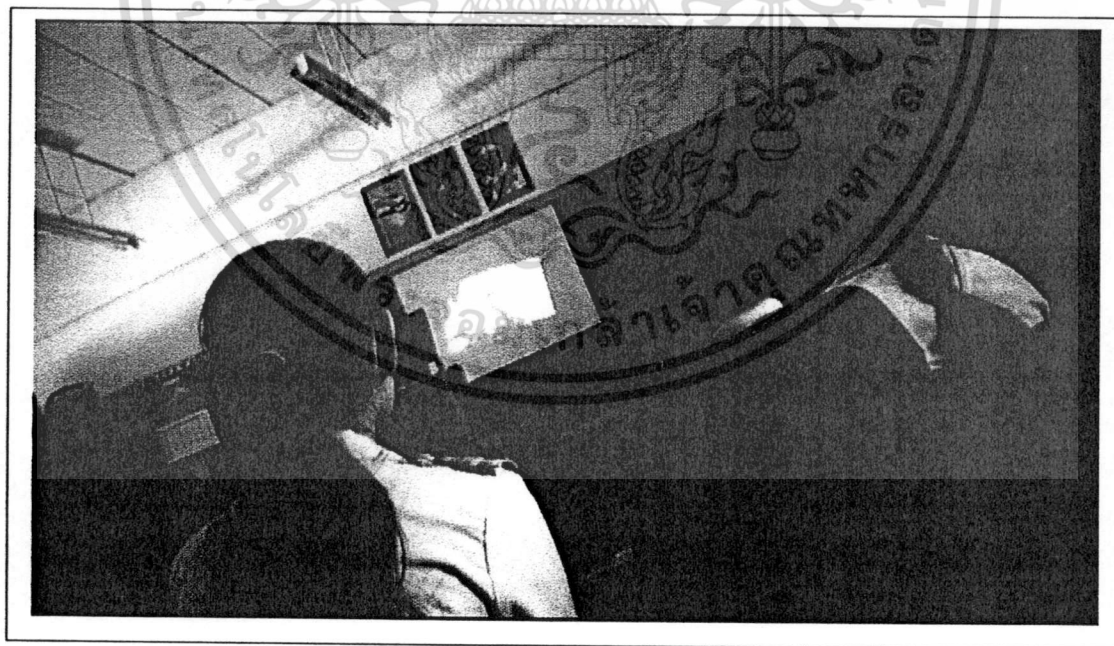
ภายหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการผู้วิจัยได้นำชิ้นงานอนิเมชันทั้งหมดเข้ากระบวนการหลังการถ่ายทำ (post production) ทำการตัดต่อ ลงเสียงทั้งที่เป็นเสียงเล่าของนักเรียนและเสียงดนตรีประกอบได้ผลงานอนิเมชัน 3 เทคนิคคือ Cut out animation จำนวน 8 ชิ้น, Object animation จำนวน 10 ชิ้น และ Claymation จำนวน 12 ชิ้น

จากนั้นนำมาจัดฉายภายในห้องเรียน พบว่านักเรียนตื่นตื่นที่จะได้เห็นผลงานของตนเอง มีนักเรียนจำนวน 8 คนที่จำผลงานของตนเองได้ เมื่อภาพผลงานของตนปรากฏก็จะยิ้มด้วยความภาคภูมิใจ คุณครูประจำชั้นจะคอยถามว่าอันนี้คือผลงานของใคร เจ้าของก็จะยกมือคุณครูให้เพื่อนๆ พรบมือให้แล้วกล่าวคำชมเชย เป็นการเสริมสร้างพลังใจ โดยเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเองให้กับนักเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 33 การจัดฉายภาพยนตร์อนิเมชันผลงานของนักเรียนในห้องเรียน



ภาพที่ 34 คุณครูและนักเรียนชมผลงานร่วมกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

การออกแบบอนิเมชันเพื่อการบำบัดเด็กพิเศษ ถือเป็นจุดเริ่มต้นของนวัตกรรมการช่วยเหลือสังคม ที่นำความรู้ความสามารถทางด้านภาพยนตร์มาใช้กับเด็กผู้มีความต้องการพิเศษที่สามารถพิสูจน์ให้เห็นว่า การแสดงออกทางผลงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นลายเส้น สี รูปทรง สัญลักษณ์ อารมณ์ ความหมายที่สื่อออกมาทั้งหมด สามารถนำมาวิเคราะห์ให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ และสภาพจิตใจมีปัญหาอย่างไรได้แล้วนั้น เมื่อนำมาบูรณาการและประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคนิคอนิเมชันซึ่งมีศักยภาพในการอธิบายความคิดจากลายเส้น และรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นนักเรียนห้องเรียนการศึกษาพิเศษสามารถใช้จินตนาการได้กว้างขวาง ไร้ขีดจำกัด สื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้โดยง่าย และอธิบายจินตนาการได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ การสร้างสรรค์ผลงานอนิเมชันแสดงให้เห็นถึงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของนักเรียนที่ก้าวข้ามข้อจำกัดทางร่างกายและสติปัญญาได้ เมื่อมีการกระตุ้นและฝึกฝนทักษะการคิด การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และการแสดงออกทางความคิดผ่านรูปแบบของสื่อประเภทต่างๆ ที่น่าสนใจ

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ระยะเวลา

โครงการวิจัยนี้ ถือได้ว่าเป็นการวิจัยในระยะสั้น แผนการทำงานเชิงปฏิบัติการอยู่ในช่วงเวลาเพียง 4 เดือน หรือ 1 ภาคการศึกษา หรือเพียง 16 สัปดาห์เท่านั้น ซึ่งถือว่าน้อยเกินไปสำหรับการเฝ้าบันทึกพัฒนาการของนักเรียน จึงมีความเห็นควรเป็นการทำวิจัยในลักษณะโครงการต่อเนื่องต่อไปอีก 2 ภาคการศึกษา ก็น่าจะทำให้เห็นพัฒนาการของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทั้งพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาการด้านอื่นๆ ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

สถานที่

ผู้วิจัยได้รับอนุญาตจากทางโรงเรียนเข้าทำกิจกรรมโดยใช้บริเวณพื้นที่ว่างของห้องพยาบาล ซึ่งในบางครั้งมีนักเรียนที่ป่วยเข้ามาอนพักอยู่ในห้องนั้นด้วย จึงมีความไม่เป็นส่วนตัว นักเรียนกลุ่มตัวอย่างขาดสมาธิ วอกแวกกับสิ่งแวดล้อมภายนอก อีกทั้งในช่วงใกล้ฤดูร้อน อากาศร้อน ส่งผลต่อสภาวะทางอารมณ์ของนักเรียนเป็นอย่างยิ่ง

อุปกรณ์นิเมชัน

ชุดอุปกรณ์มีความซับซ้อนหลายชิ้น ติดตั้งใช้เวลานานและใช้พื้นที่มาก อีกทั้งเป็นสิ่งดึงดูดความสนใจของเด็กให้หันเหไปจากการทำงานศิลปะ ในอนาคตจึงจำเป็นต้องพัฒนาตัวอุปกรณ์ให้มีขนาดเล็กกระทัดรัด ติดตั้งและใช้งานง่าย นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการถ่ายภาพด้วยตนเองได้ง่ายขึ้น

บรรณานุกรม

ชัยวุฒิ เชื้อเมืองพาน. คู่มือศิลปกรรมบำบัด. สัมภาษณ์ 8 กันยายน 2552.
ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. ศิลปะบำบัดศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุ
สภาลาดพร้าว, 2550.

_____. ศิลปะบำบัด ศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด. [Online] 2550; Available
from: URL: <http://www.happyhomeclinic.com/a07-arttherapy.htm>

_____. ศิลปะบำบัด. [Online] 2549; Available from: URL: [http://www. Happy
homeclinic.com/arttherapy.htm](http://www.Happyhomeclinic.com/arttherapy.htm)

นิภาพร วัฒนากุล. ครูประจำชั้นการศึกษาพิเศษ. สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2552.

รวงข้าว ขวัญภาค. นักจิตวิทยา. สัมภาษณ์, 8 กันยายน 2552.

เลิศศิริ บวรกิตติ, ผศ.ดร. บรรยาย, 18 สิงหาคม 2552.

สมจิตร ไกรศรี. หัวหน้าศิลปกรรมบำบัด. สัมภาษณ์, 8 กันยายน 2552.

ภาษาต่างประเทศ

Case, Caroline, and Dalley, Tessa. The handbook of art therapy. London : Routledge, 1992.

_____, Tessa. Working with children in art therapy. London : Routledge,
1992.

Cincinnati, Lafe Locke. Film animation techniques : a beginner's guide and handbook. OH :
Betterway Books, 1992.

Laybourne, Kit. The animation book. New York : Crown, 1979.

Malchiodi, Cathy A. The art therapy sourcebook. New York : McGraw-Hill, 2007.

McNiff, Shaun. Art as medicine : creating a therapy of the imagination. London : Piatkus,
1992.

Shaw, Susannah. Stop motion : craft skills for model animation. Oxford : Focal, 2004.

Salt, Brian G.D. Basic animation stand techniques. Oxford : Pergamon Press, 1977.

Webster, Chris. Animation : the mechanics of motion. Amsterdam : Elsevier, 2005.

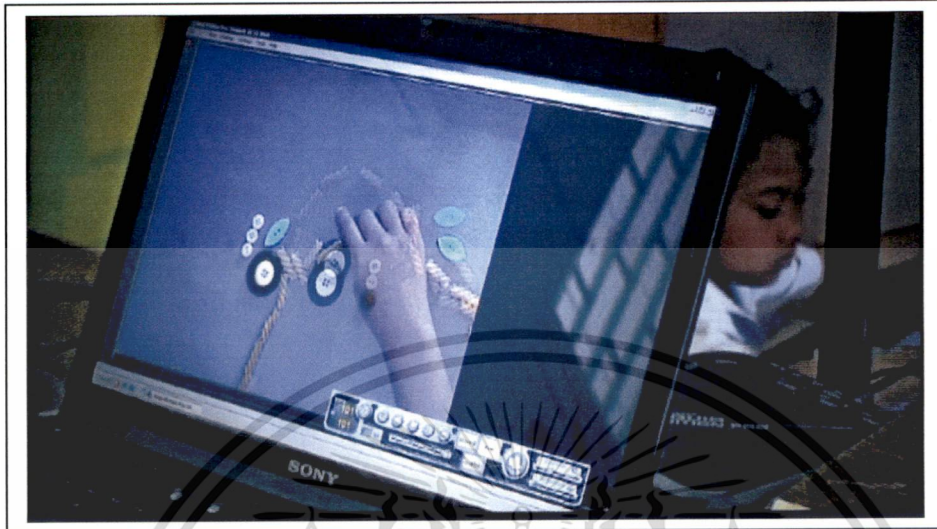
Wells, Paul. The fundamentals of animation. Switzerland : AVA, 2006.

_____. Understanding animation. London : Routledge, 1998.

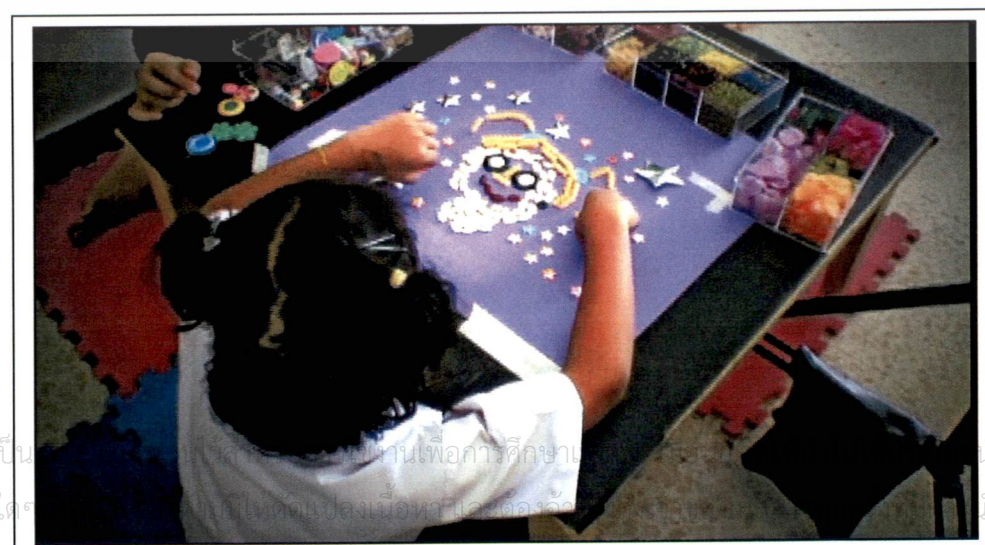
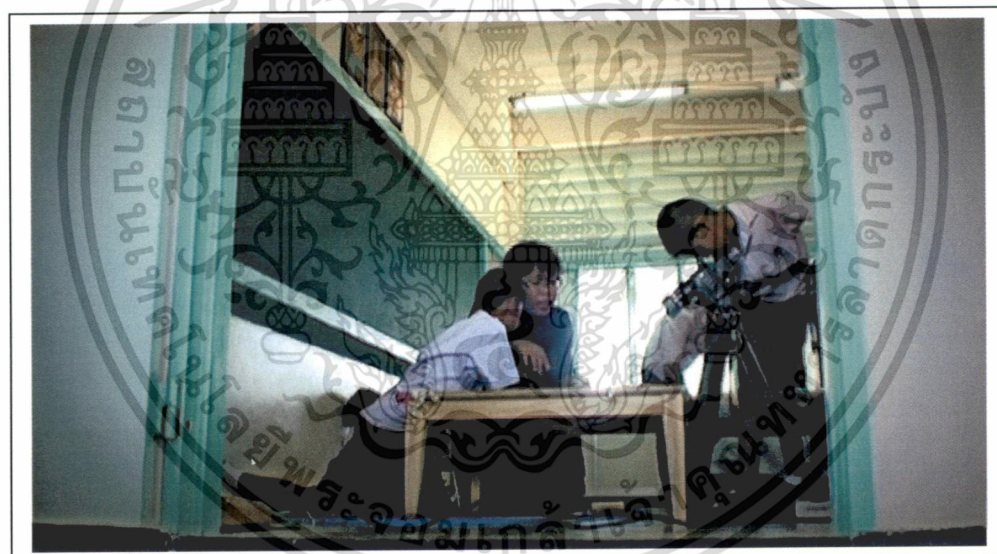
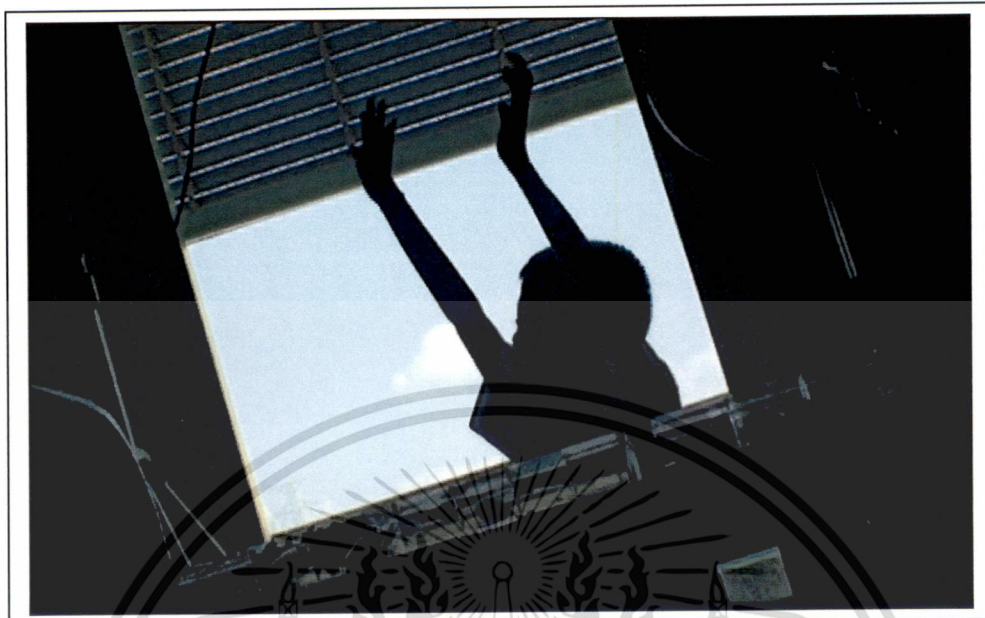
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



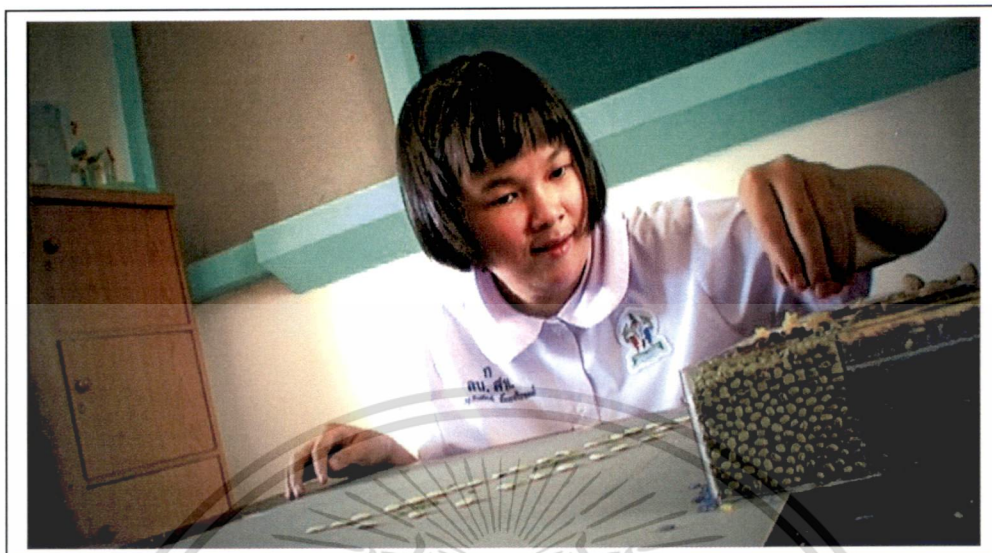
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



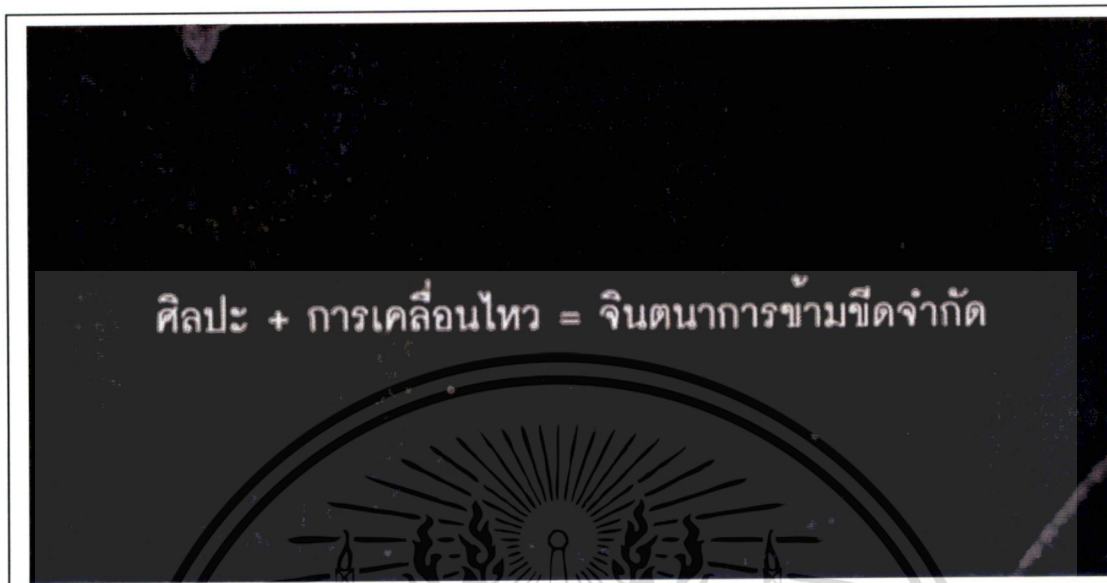
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อการศึกษา
ไม่ว่ากรณีใดก็ตามโปรดปกป้องเนื้อหาและข้อมูล
นี้ด้วยการค้า
ที่ไม่ใช่



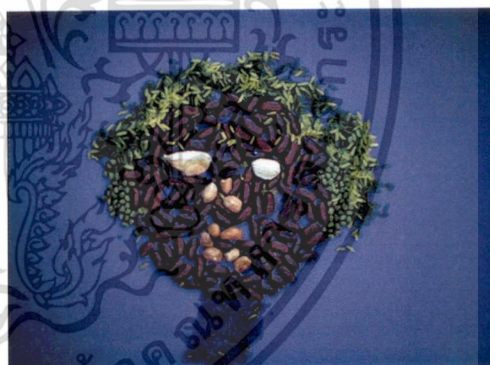
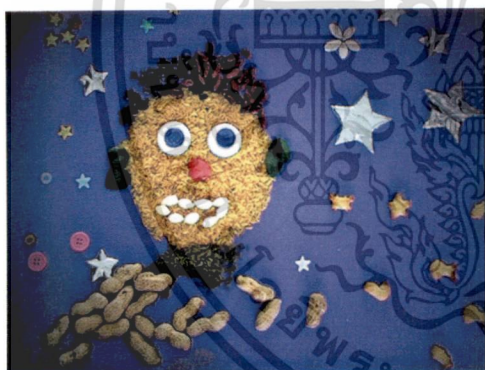
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

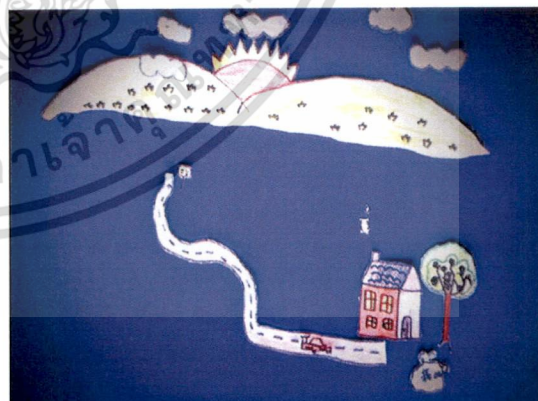
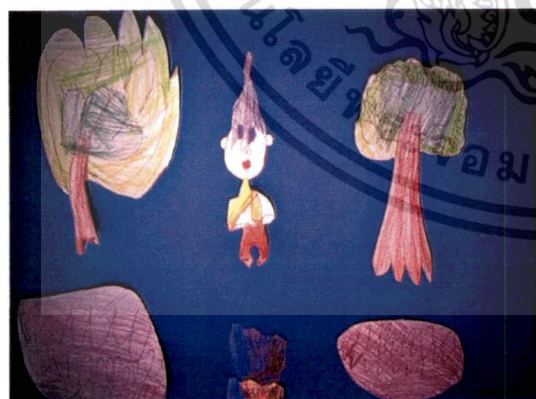
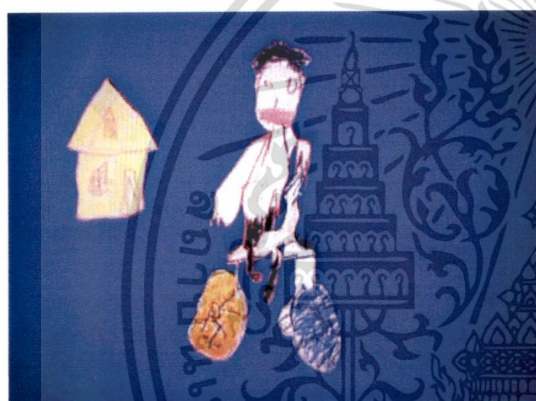
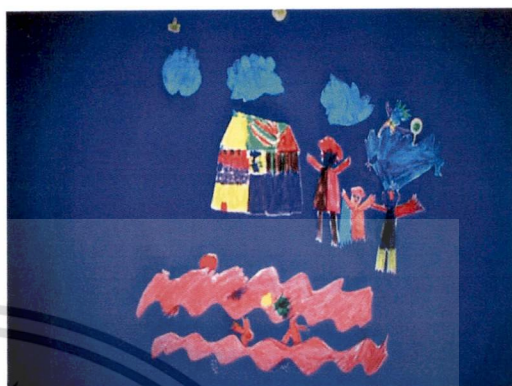
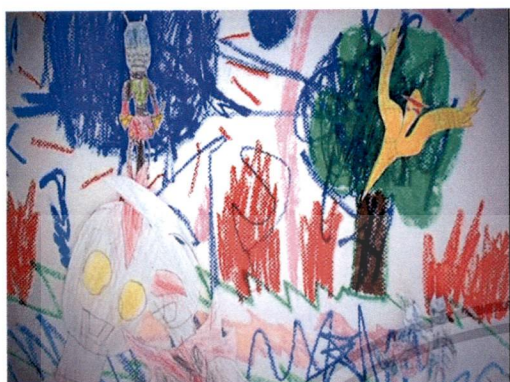


Object animation



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cut-out animation



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Claymation



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สัมภาษณ์ในรายการ Hot Short Film ช่องไทยพีบีเอส



- นิทรรศการ 50 ปีพระจอมเกล้าฯลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารทวงงานเวลาสำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตเห็นาไปเซประยชนดานการค้ำ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้