

# ปฏิสัมพันธ์สร้างสรรค์การเรียนรู้

Creative learning interactive



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2559 – 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
ประติมากรรม



.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจสอบศิลปนิพนธ์



ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร ทองคา)



กรรมการ



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)

(อาจารย์มงคล เกิดวัน)



กรรมการ



กรรมการ

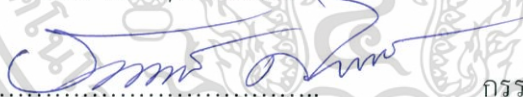
(อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)



กรรมการ

(อาจารย์กฤษ งามสม)



กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนดล ศิริจุเจริญ)



อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(อาจารย์กฤษ งามสม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ปฏิสัมพันธ์สร้างสรรค์การเรียนรู้
	Creative learning interactive
ชื่อ	นาย รัชนันท์ แก้วสะอาด
รหัสนักศึกษา	56020554
สาขาวิชา	ประติมากรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559 - 2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ กฤษ งามสม

## บทคัดย่อ

สังคมในยุคปัจจุบันมีความหลากหลายทางด้านอาชีพและหน้าที่การงาน เพราะฉะนั้น การศึกษาการเรียนรู้ ไม่จำเป็นจะต้องนั่งเรียนหนังสือหรือค้นคว้าหาความรู้แต่ภายในห้องเรียน แต่ ต้องศึกษาและเรียนรู้ในทางปฏิบัติด้วย การศึกษาในสิ่งที่ตนเองชอบและมีความสุขกับสิ่งที่ตนเอง ทำ สิ่งนั้นจะนำพาให้เราประสบความสำเร็จได้เช่นกัน

ข้าพเจ้าต้องการที่จะสร้างบริบทในผลงานศิลปะ โดยจำลองสภาวะในห้องเรียนให้เกิด บรรยากาศ ของความสนุกสนาน เพื่อเสนอมุมมองและแง่คิดเกี่ยวกับเกมหรือกิจกรรมที่ถูกจัดเป็น ข้อยกเว้น ไม่ให้เป็นกิฬานี้เนื่องจากมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนัน

# กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณบิดามารดาและครอบครัวที่คอยดูแลและให้กำลังใจในทุกเรื่อง ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ กฤษ งามสม และคณะอาจารย์ทุกท่านที่คอยสอนและให้คำปรึกษาทั้งเรื่องการทำงาน การใช้ชีวิตและคอยแนะนำในเรื่องต่างๆ ขอขอบคุณคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปกรรมศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ที่ให้พื้นที่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและให้ประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า ขอขอบพระคุณคณะอาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงทุกท่านที่ทำให้ศิลปนิพนธ์สมบูรณ์ทั้งที่กล่าวถึงและไม่ได้กล่าวถึงไว้ ณ ที่นี้

รฐันท์ แก้วสะอาด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	3
2.1 ทฤษฎีอ้างอิง	3
2.2 ข้อมูลเชิงประจักษ์	6
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	12
2.4 แนวความคิด	16
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	18
3.1 การพัฒนาภาพร่างและแบบจำลอง	18
3.2 กระบวนการสร้างงาน	23
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	30
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	30
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ	31
บทที่ 5 บทสรุป	37
บรรณานุกรม	39
ภาพผลงานศิลปะ	40
ประวัติผู้เขียน	44

# สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 วิชา จันมา	12
2.2 into the wind (เข้าสู่ลม)	13
2.3 Death Data (ข้อมูลเกี่ยวกับความตาย)	13
2.4 สุธี คุณาวิชยานนท์	14
2.5 History Class (White Man's Burden) ห้องเรียนประวัติศาสตร์ (ภาระของคนขาว)	15
2.6 ช้างเผือก (The White Elephant)	15
2.7 แผนปรองดองแห่งชาติ 8 (National Reconciliation)	16
3.1 ภาพร่าง ชั้นที่ 1	18
3.2 แบบจำลอง ชั้นที่ 2	18
3.3 ภาพร่าง ชั้นที่ 1	19
3.4 แบบจำลอง ชั้นที่ 2	20
3.5 แบบร่างชั้นที่ 1	21
3.6 แบบร่างชั้นที่ 2	21
3.7 ภาพร่าง ชั้นที่ 3	22
3.8 ภาพร่าง ชั้นที่ 4	22
3.9 แบบร่างที่นำมาอธิบายขั้นตอนการทำงาน	23
3.10 อุปกรณ์ในการทำงาน	24
3.11 โต๊ะนักเรียน	25
3.12 กรอบคิ้วหน้าจอคอมพิวเตอร์	26
3.13 ขั้นตอนติดตั้งติดขอบคิ้ว	26
3.14 ประกอบกระจก ติดตั้งป้มน้ำ	27
3.15 ขั้นตอนติดตั้งป้มน้ำ	27
3.16 ขั้นตอนการตัดอะคริลิกด้วยเลเซอร์คัต	28
3.17 ขั้นตอนการปรับฉากหลังจอคอมพิวเตอร์	28
3.18 ต่อสวิตช์ไฟและประกอบหน้าจอคอม	29
3.19 ห้องเรียนคอม	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
4.1 ภาพวิเคราะห์ห้องค์ประกอบผลงาน1	31
4.2 ภาพวิเคราะห์ห้องค์ประกอบผลงาน2	33
4.3 ภาพวิเคราะห์ห้องค์ประกอบผลงาน3	35



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีจำนวนประชากรมากเป็นอันดับที่ 21 ของโลก มีผลิตภัณฑ์รวมภายในประเทศ หรือ GDP อยู่ในอันดับที่ 35 ของโลก แต่มีลำดับการพัฒนามนุษย์อยู่ในอันดับที่ 81 เท่านั้น และมีดัชนีความโปร่งใสเป็นอันดับที่ 80 จาก 180 ประเทศ ประเทศไทยเป็นประเทศที่ความขัดแย้งทางการเมืองอย่างรุนแรงและปัญหาเรื่องความเหลื่อมล้ำของรายได้สูง ทั้งยังมีปัญหาความยากจน การก่ออาชญากรรม ยาเสพติด การพนัน และความรุนแรง ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าจุดเริ่มต้นของปัญหานี้เกิดมาจากการที่ประชาชนขาดการได้รับการศึกษาหรือได้รับการศึกษาไม่เพียงพอ เกิดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงของการศึกษา คุณภาพของการศึกษาโดยรวมต่ำ ทำให้องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

### 1.1 ความสำคัญของโครงการ

การศึกษาในประเทศไทยส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 90 คือการศึกษาภายในสถาบันเท่านั้น โดยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการศึกษาผู้ใหญ่ การศึกษาสังคม และการศึกษาในสิ่งที่สนใจ การส่งเสริมให้นักเรียนใช้เวลาว่างอยู่กับสิ่งที่ตนเองสนใจ เช่น ดนตรี กีฬา ศิลปะ และกิจกรรมต่างๆ จะทำให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเกิดความฉลาดทางอารมณ์ หรือ EQ ความฉลาดทางอารมณ์มีความสำคัญทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และต่อสังคม ผู้ที่มี EQ ที่ดี จะเป็นผู้ที่รู้จักใช้ความคิดต่ออารมณ์ของตนเองและผู้อื่น ทำให้เกิดประโยชน์ในทางสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

ข้าพเจ้าประสบปัญหาในด้านการศึกษาระดับประถมตอนปลายจนถึงระดับมัธยมศึกษา ปัญหาของข้าพเจ้า คือการสอบตก และการสอบซ่อม ข้าพเจ้าจัดอยู่ในกลุ่มของเด็กที่มีปัญหาเรื่องการเรียนและจะเลือกเรียนเฉพาะบางวิชา เช่น วิชาศิลปะ และวิชาดนตรี

ข้าพเจ้าใช้เวลาว่างในการเล่นเกมออนไลน์ เล่นสแน็กเกอร์ เล่นฟุตบอลโต๊ะ หรือทำกิจกรรมต่างๆ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้เป็นกิจกรรมที่ถูกห้ามไม่ให้เล่นโดยเด็ดขาด ทั้งที่ต่างประเทศมีการแข่งขันกันเป็นกีฬา แต่ในมุมมองของผู้ปกครอง ครู อาจารย์ และผู้ใหญ่ในประเทศไทยเราต่างคิดว่ากิจกรรมเหล่านี้ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กนักเรียนที่อายุยังไม่ถึง 20 ปี เพราะด้วยสภาพแวดล้อมของ

สถานที่นั้นเสี่ยงต่อการที่เด็กจะติดอบายมุข ทั้งบุหรี่ การพนัน และยาเสพติด แต่ในทางกลับกันหากทางภาครัฐหรือหน่วยงานช่วยกันแก้ปัญหาและร่วมกันหาทางออกให้ไปในทิศทางที่ดีขึ้นอาจจะมีความเป็นไปได้ที่จะส่งเสริมให้กิจกรรมเหล่านี้เป็นกีฬา เหมือนภาคเอกชนบางส่วนที่เห็นความสำคัญและส่งเสริม สร้างนักกีฬาไปแข่งขันในระดับนานาชาติจนประสบความสำเร็จและเป็นที่ยอมรับในประเทศ

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมโดยใช้วัสดุหรือวัตถุทางการศึกษามาสร้างบริบทในผลงานศิลปะโดยจำลองสภาวะในห้องเรียน
2. เพื่อเสนอเรื่องราวอีกแง่มุมหนึ่งที่เกิดขึ้นในสังคม
3. เพื่อหาและสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวในงานศิลปะ

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. แนวความคิดและข้อมูลของงานชุดนี้คือการสร้างบริบทในผลงานศิลปะ โดยการจำลองสภาวะในห้องเรียน เพื่อให้เกิดบรรยากาศของความสุขสนทนา สร้างพื้นที่ให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมผลงาน โดยใช้อุปกรณ์การเรียนการสอนมาประกอบสร้างเป็นกิจกรรม เกมส์ และกีฬา
2. แนวทางการสร้างสรรค์เป็นนามธรรม
3. การสร้างสรรค์ผลงานเป็นเกี่ยวกับประติมากรรมการจัดวาง
4. จำนวนผลงานมี 3 ชิ้น
  - 4.1 ขนาด 180 x 110 x 180 เซนติเมตร
  - 4.2 ขนาด 150 x 80 x 180 เซนติเมตร
  - 4.3 ขนาด 150 x 200 x 200 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

# อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

การทำงานศิลปะชุดนี้ ข้าพเจ้าได้ศึกษาหาข้อมูลมาเพื่อเป็นแรงบันดาลใจและเพื่อนำมาสนับสนุนการทำงาน ข้าพเจ้าได้แบ่งหัวข้อการนำเสนอ ดังนี้

2.1 ทฤษฎีอ้างอิง ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Robert Gagne)

2.2 ข้อมูลเชิงประจักษ์

2.2.1 ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์

2.2.2 ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับกีฬา

2.2.3 ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับการพนัน

2.2.4 ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับการเรียนรู้

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

2.3.1 วิชา จันมา

2.3.2 สุทธิ คุณาวิชยานนท์

2.4 แนวความคิด

## 2.1 ทฤษฎีอ้างอิง

### ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of Learning)

โรเบิร์ต กาย (Robert Gagne) เป็นนักปรัชญาและจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา (1916-2002) ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการสอน คือ ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of Learning) โดยทฤษฎีการเรียนรู้ของกายจัดอยู่ในกลุ่มผสมผสาน (Gagne's eclecticism) ซึ่งเชื่อว่าความรู้มีหลายประเภท บางประเภทสามารถเข้าใจได้อย่างรวดเร็วไม่ต้องใช้ความคิดที่ลึกซึ้ง บางประเภทมีความซับซ้อนจำเป็นต้องใช้ความสามารถในขั้นสูง ทฤษฎีการเรียนรู้ของกายอธิบายว่าการเรียนรู้มีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ

#### 1. หลักการและแนวคิด

1) ผลการเรียนรู้หรือความสามารถด้านต่างๆ ของมนุษย์ซึ่งมีอยู่ 5 ประเภท คือ

- ทักษะทางปัญญา (Intellectual skill) ซึ่งประกอบด้วย การจำแนกแยกแยะ การสร้างความคิดรวบยอด การสร้างกฎ การสร้างกระบวนการหรือกฎขั้นสูง

- กลวิธีในการเรียนรู้ (Cognitive strategy)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ภาษาหรือคำพูด (verbal information)
- ทักษะการเคลื่อนไหว (motor skills)
- เจตคติ (attitude)

2) กระบวนการเรียนรู้และจดจำของมนุษย์ มนุษย์มีกระบวนการจัดกระทำข้อมูลในสมอง ซึ่งมนุษย์จะอาศัยข้อมูลที่สะสมไว้มาพิจารณาเลือกจัดกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และในขณะที่กระบวนการจัดกระทำข้อมูลภายในสมองกำลังเกิดขึ้น เหตุการณ์ภายนอกร่างกายมนุษย์มีอิทธิพลต่อการส่งเสริมหรือการยับยั้งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในได้ ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนกาเยจึงได้เสนอแนะว่าควรมีการจัดสภาพการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับการเรียนรู้แต่ละประเภท ซึ่งมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน และส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ภายในสมอง โดยการจัดสภาพภายนอกให้เอื้อต่อกระบวนการเรียนรู้ภายในของผู้เรียน

## 2. วัตถุประสงค์

เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาสาระต่างๆ ได้อย่างดี รวดเร็ว และสามารถจดจำสิ่งที่เรียนได้นาน

## 3. กระบวนการเรียนการสอน

กาเยได้นำเอาแนวความคิดมาใช้ในการเรียนการสอนโดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหา และจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ หลักการสอน 9 ประการ รายละเอียดแต่ละขั้นตอนนี้ ดังนี้

### 1. เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention)

กระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจกับบทเรียนและเนื้อหาที่จะเรียน การเร้าความสนใจผู้เรียนนี้อาจทำได้โดย การจัดสภาพแวดล้อมให้ดึงดูดความสนใจ เช่น การใช้ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหวหรือการใช้เสียงประกอบบทเรียนในส่วนบทนำ

### 2. บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective)

การบอกให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียนนี้มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการเรียนการสอนบนเว็บที่ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนของตนเองได้ โดยการเลือกศึกษาเนื้อหาที่ต้องการศึกษาได้เอง ดังนั้นการที่ผู้เรียนได้ทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียนล่วงหน้าทำให้ผู้เรียนสามารถมุ่งความสนใจไปที่เนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งยังสามารถเลือกศึกษาเนื้อหาเฉพาะที่ตนยังขาดความเข้าใจที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตรงตามจุดประสงค์ของบทเรียนที่กำหนดไว้

### 3. ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge)

การทบทวนความรู้เดิมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาใหม่ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น รูปแบบการทบทวนความรู้เดิมทำได้หลายวิธี เช่น กิจกรรมการถาม-ตอบคำถาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือการแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนอภิปรายหรือสรุปเนื้อหาที่ได้เคยเรียนมาแล้ว เป็นต้น

#### 4. นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information)

การนำเสนอบทเรียนบนเว็บสามารถทำได้หลายรูปแบบด้วยกัน คือ การนำเสนอด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง หรือแม้กระทั่งวีดิทัศน์ อย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญที่ผู้สอนควรให้ความสำคัญก็คือผู้เรียน ผู้สอนควรพิจารณาลักษณะของผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้การนำเสนอบทเรียนเหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุด

#### 5. ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning)

การชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ หมายถึง การชี้แนะให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้เรียนใหม่ ผสมผสานกับความรู้เก่าที่เคยได้เรียนไปแล้ว เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วและมีความแม่นยำมากยิ่งขึ้น

#### 6. กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response)

นักการศึกษาต่างทราบดีว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนโดยตรง ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนบนเว็บจึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน ซึ่งอาจทำได้โดยการจัดกิจกรรมการสนทนาออนไลน์ รูปแบบ Synchronous หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ดในรูปแบบ Asynchronous เป็นต้น

#### 7. ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback)

ลักษณะเด่นประการหนึ่งของการเรียนการสอนบนเว็บก็คือการที่ผู้สอนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนได้โดยตรงอย่างใกล้ชิด เนื่องจากบทบาทของผู้สอนนั้นเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้แต่เพียงผู้เดียวมาเป็นผู้ให้คำแนะนำและช่วยกำกับกับการเรียนของผู้เรียนรายบุคคล และด้วยความสามารถของอินเทอร์เน็ตที่ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถติดต่อกันได้ตลอดเวลา ทำให้ผู้สอนสามารถติดตามก้าวหน้าและสามารถให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียนแต่ละคนได้ด้วยความสะดวก

#### 8. ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance)

การทดสอบความรู้ความสามารถผู้เรียนเป็นขั้นตอนที่สำคัญอีกขั้นตอนหนึ่ง เพราะทำให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้ทราบถึงระดับความรู้ความเข้าใจที่ผู้เรียนมีต่อเนื้อหาในบทเรียนนั้นๆ การทดสอบความรู้ในบทเรียนบนเว็บสามารถทำได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นข้อสอบแบบปรนัยหรืออัตนัย การจัดทำกิจกรรมการอภิปรายกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มย่อย เป็นต้น ซึ่งการทดสอบนี้ผู้เรียนสามารถทำการทดสอบบนเว็บผ่านระบบเครือข่ายได้

#### 9. สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer)

การสรุปและนำไปใช้ จัดว่าเป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนสุดท้ายที่บทเรียนจะต้องสรุปมโนคติของเนื้อหาเฉพาะประเด็นสำคัญๆ รวมทั้งข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทบทวนความรู้ของตนเองหลังจากศึกษาเนื้อหาผ่านมาแล้ว ในขณะที่เดียวกันบทเรียนต้องชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือให้ข้อมูลอ้างอิงเพิ่มเติมเพื่อแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าในบทเรียนถัดไปหรือนำไปประยุกต์ใช้ กับงานอื่นต่อไป (<http://www.kroobannok.com/92.2550> : ออนไลน์)

## 2.2 ข้อมูลเชิงประจักษ์

### 2.2.1 ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์

สิ่งที่เป็นปรากฏการณ์ครั้งนี้สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมของเยาวชนที่หลงใหลไปบนโลกออนไลน์ โดยเฉพาะเกมที่เหล่าบรรดาผู้สร้างพยายามดึงดูดให้คนเข้าไปเล่น และเป้าหมายใหญ่ก็อยู่ที่เยาวชนจนกลายเป็นปัญหาของครอบครัวและของสังคมไปด้วย สาเหตุการติดเกมออนไลน์มีด้วยกันหลายสาเหตุ แต่หลักๆ ก็มาจากเนื้อหาของเกม ความสนุกของตัวเกม อีกทั้งผู้เล่นต้องแข่งขันกันให้ได้ขึ้นสู่ระดับของเกมชั้นสูงๆ ขึ้น จึงทำให้ผู้เล่นต้องแข่งขันและใช้เวลาไปอย่างมาก บางครั้งเล่นอยู่หน้าจอทั้งวันทั้งคืน ส่วนหนึ่งเป็นเพราะเด็กมีเวลาว่างมากเกินไป และไม่รู้จะไปทำอะไร นอกจากนี้การเล่นเกมนอนไลน์ยังได้เพื่อนกลุ่มใหม่ จนที่สุดก็ติดเกมออนไลน์ ปัญหาที่ตามมาก็คือเด็กหมกมุ่นกับเกมมากเกินไป ไม่ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์กับครอบครัวหรือสังคม โดยเฉพาะเด็กที่ไม่มีวุฒิภาวะพอหรือขาดการดูแลเอาใจใส่จะสร้างปัญหาสังคมด้วยการลักเล็กขโมยน้อยไปจนถึงการฉกชิงวิ่งราวทรัพย์สิน เพื่อจะหาเงินไปเล่นเกมออนไลน์ และมีไม่น้อยที่ก้าวเลยเถิดเข้าไปสู่เส้นทางอาชญากรรมแบบน่าเกลียดชังอนาคต

นอกจากนี้เด็กที่เข้าไปเล่นเกมออนไลน์อาจนำพฤติกรรมความรุนแรงจากเกมมาใช้ในชีวิตจริง เพราะขาดความยับยั้งชั่งใจ หรือบางส่วนก็ไม่สามารถแยกแยะโลกความเป็นจริงกับโลกในเกมออนไลน์ได้ นับเป็นเรื่องอันตรายมาก และเคยเกิดขึ้นเป็นข่าวมาแล้ว อีกทั้งปัญหาสภาพแวดล้อมที่เด็กเข้าไปใช้บริการเกมนอนไลน์ ซึ่งก็คือร้านเกมต่างๆ ไปนั้น แม้จะมีกฎหมายบังคับ แต่ก็ขึ้นอยู่กับเจ้าของร้านว่าจัดการร้านได้ดีแค่ไหน มีการสอดส่องดูแลร้านและเด็กที่เข้ามาเล่นเกมดีเพียงพอหรือไม่ เพราะจำนวนไม่น้อยที่ร้านกลายเป็นแหล่งซ่องสุม มีทั้งยาเสพติดและสุราบูหรี จนเป็นสถานที่ทำลายเด็กและเยาวชนของประเทศไปโดยปริยาย ส่งผลให้ต้องสูญเสียทรัพยากรบุคคลที่ควรมีประสิทธิภาพในอนาคตของประเทศไปอย่างไม่ควรจะเกิดขึ้น

จากสถิติของสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข เก็บข้อมูลเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง 2 หมื่นคน ทั่วประเทศ เมื่อปี 2556 พบว่า มีเด็กติดเกม 15% เล่นเกมออนไลน์ line facebook 15% และเมื่อเปรียบเทียบกับสถิติจำนวนเยาวชนที่มีอยู่ในปัจจุบัน 18 ล้านคน ทำให้ทราบว่า มีเด็กไทยติดเกมแล้วมากกว่า 2.7 ล้านคน เป็นตัวเลขที่สูงมาก สำหรับพฤติกรรมก็จะก้าวร้าวถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง พยายามฆ่าตัวตายเมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม หนีเรียนเก็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอยู่บ้านเพื่อเล่นเกม ไม่นอนในเวลากลางคืน การเรียนตกต่ำ อารมณ์แปรปรวนง่าย ดังนั้นปัญหาเยาวชนติดเกมออนไลน์ควรถึงเวลาที่ผู้ใหญ่และครอบครัว รวมทั้งหน่วยงานเกี่ยวข้อง ต้องเข้ามาจัดระเบียบและเปิดโลกใหม่คืนความสุขให้เด็กไทยในหนทางที่ถูกต้องเหมาะสม (<http://www.komchadluek.net/news/scoop/187141.2557> : ออนไลน์)

## 2.2.2 ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับกีฬา

คำว่า "sport" มาจากภาษาฝรั่งเศสว่า desport หมายถึง "เวลาว่าง" ความหมายที่เก่าแก่ที่สุดในภาษาอังกฤษจากประมาณ ค.ศ. 1300 คือ "สิ่งใดๆ ที่มนุษย์พบว่าน่าขบขันหรือเปลือยเปลีน" ความหมายอื่น ๆ อาจหมายถึงการพนันและเหตุการณ์ที่จัดขึ้นเพื่อการพนัน การล่าสัตว์ การละเล่น และความบันเทิง หมายรวมถึงกิจกรรมที่ต้องบริหารร่างกายด้วย

ในภาษาไทย "กีฬา" ตามความหมายในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน กล่าวว่า เป็นคำภาษาบาลี หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลินเพื่อความแข็งแรงของร่างกาย หรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต (<http://nakhonthon.blogspot.com/2016/08/blog-post.html.2559> : ออนไลน์)

กีฬาเป็นกิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลินหรือเพื่อความแข็งแรงของร่างกาย หรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต รวมไปถึงกิจกรรมปกติหรือทักษะที่อยู่ภายใต้กติกาซึ่งถูกกำหนด โดยความเห็นที่ตรงกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการพักผ่อน การแข่งขัน ความเพลิดเพลิน ความสำเร็จ การพัฒนาของทักษะ หรือหลายสิ่งรวมกัน กีฬาเป็นกิจกรรมที่ควบคู่กับการแข่งขัน และระบบคะแนน

การกีฬา มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน ทั้งในด้านสุขภาพ พลานามัยและด้านจิตใจ เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้ประชาชนสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม นำไปสู่การมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม การเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ กีฬาถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือ เพื่อสร้างความเข้มแข็งของครอบครัว และชุมชน ในประเทศที่พัฒนาแล้วทั่วโลก จะอาศัยกระบวนการของกีฬา เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม เพื่อสร้างเครือข่ายชุมชน ตลอดจนการสร้างจิตสำนึกในการดำรงชีวิตที่มีคุณธรรม มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่นเป็นรากฐานที่ดีของสังคม องค์การของประเทศต่างๆทั่วโลก รวมทั้งองค์กรระหว่างประเทศจึงได้สนับสนุนให้มีการใช้กีฬา การออกกำลังกาย และนันทนาการ เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของประชากรของประเทศ

## คุณลักษณะเฉพาะของกีฬา

- มีความสนุกสนาน
- มีความสุขเมื่อได้เล่น
- มีเสน่ห์แห่งความท้าทาย
- มีความสามารถดึงดูดผู้ชม ผู้ดู และสื่อต่างๆ รวมทั้งผู้สนับสนุน สปอนเซอร์ (เกิดเป็นรายได้ เกิดเป็นธุรกิจกีฬา)
- สามารถดึงดูดผู้ชมได้ทั่วทั้งโลก (เช่น การแข่งขันฟุตบอลโลก, การแข่งขันกีฬาโอลิมปิก) ทำให้เกิดสมาชิก และแฟนคลับตามมา

## ชนิดของกีฬา

อาจแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่มหลักๆ คือ

1. ประเภทการแข่งขันความเร็ว
2. ประเภทการแข่งขันเป็นคู่แข่งขัน
3. ประเภทการบรรลุผล
4. ประเภทอื่นๆ

(<https://schmilano.wordpress.com/category/กีฬาคืออะไร/2556> : ออนไลน์)

### 2.2.3 ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับการพนัน

พนันหรือการพนัน (Gambling) หมายถึง การเล่นเพื่อแสวงหาประโยชน์โดยอาศัยการเสี่ยงโชคด้วยไหวพริบและฝีมือโดยพนันเอาเงินหรือทรัพย์สิน เช่น การเล่นไพ่ต่างๆ บิดเกล็ด เป็นต้น การพนันเป็นการที่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปตกลงร่วมกันทำการเสี่ยงโชคเอาจากทรัพย์สินที่ตนนำมารวบรวมกันเพื่อพนันกัน และยังเป็นอาชญากรรมอย่างหนึ่งที่ทำให้ประชาชนมัวเมาในการเสี่ยงโชค ซึ่งอาจทำให้ครอบครัวของผู้เล่นได้รับความเดือดร้อน และอาจเป็นสาเหตุของการเกิดอาชญากรรมที่มีผลกระทบถึงความสงบเรียบร้อยของสังคมโดยรวม เศรษฐกิจ และศีลธรรมอันดีของประชาชน

ความหมายตามพจนานุกรม “พนัน” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายถึง เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือรวมทั้งโชคด้วย การเล่นเช่นนั้นเรียกว่า การพนัน

ความหมายตามกฎหมาย เนื่องจากพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ไม่ได้กำหนดนิยามความหมายของคำว่า “พนัน” ไว้โดยเฉพาะ แต่จากการศึกษากฎหมายดังกล่าว อาจกล่าวได้ว่าคำว่า “พนัน” นั้น มีความหมายเช่นเดียวกับความหมายทั่วไปและความหมายตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พจนานุกรม กล่าวคือ “พนัน” หรือการพนัน คือ การที่บุคคลสองคนขึ้นไปเข้าเล่นเพื่อแสวงหาประโยชน์ โดยอาศัยการเสี่ยงโชคด้วยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบและฝีมือ เพื่อพนันเอาเงินหรือทรัพย์สิน เช่น การเล่นไพ่ต่างๆ บิดเกล็ด เป็นต้น การเล่นเช่นนั้นเรียกว่า การพนัน ศาสตร์ที่ได้วินิจฉัยการเล่นที่เป็นการพนันไว้ว่า จะต้องมึลักษณะที่ผู้เล่นเสี่ยงต่อการได้และเสีย คณะกรรมการกฤษฎีกา (คณะที่ 11) ได้ให้ความเห็นว่า ลักษณะที่สำคัญของการพนัน คือ จะต้องเป็นการเล่นที่เป็นการเสี่ยงโชคต่อการได้หรือเสียประโยชน์

องค์การอนามัยโลกกำหนดให้พฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่ง เรียกว่า Pathological Gambling หรือ โรคติดพนัน ซึ่งผู้เล่นการพนันจะมีความทุกข์จากการเล่นพนัน แต่ก็หยุดไม่ได้ยังคงต้องเล่นต่อไป งานวิจัยทบทวนเอกสารทางวิชาการเกี่ยวกับผลกระทบระยะยาวจากการพนัน พบข้อมูลที่ยืนยันว่า การพนัน ไม่ใช่แค่เกมสนุก แต่เป็นเกมที่สามารถทำลายสมองของเด็กได้อย่างถาวร สถาบันวิจัยเกี่ยวกับสุขภาพจิตในอเมริกา (National Institute of Mental Health) โดย Ernst และคณะ ได้ศึกษาโครงสร้างสมองของวัยรุ่นด้วยการถ่ายภาพเอ็กซเรย์สมองด้วยคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า (MRI) พบว่า สมองของวัยรุ่นยังพัฒนาไม่สมบูรณ์ซึ่งให้เห็นว่า ช่วงวัยรุ่นตอนต้นเป็นวัยที่ยังขาดความยับยั้งชั่งใจ ซึ่งสมองส่วนหน้าซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดที่ใช้เหตุผล (Prefrontal Cortex) จะพัฒนาสมบูรณ์ในช่วงอายุ 20 ปีขึ้นไป ถ้าวัยรุ่นหมกมุ่นหรือติดการพนันจะส่งผลให้สมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) ไม่เพิ่มเนื้อสมอง สมองส่วนหน้าจะไม่พัฒนาอย่างถาวรและยังอาจถูกคัดทิ้ง (Pruning) เพราะไม่ได้ใช้งาน ส่งผลต่อระบบคิดและพฤติกรรมที่จะติดตัวไปตลอดชีวิต คือ จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่อดทนรอความสำเร็จ หวังได้เงินมาอย่างง่ายๆ และรวดเร็ว การพนันเป็นเกมที่ช่วยให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกได้มาก ไม่ว่าผู้เล่นจะอยู่ในสถานการณ์ที่ได้หรือเสีย ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงสูงมากที่จะติดการพนันได้ง่ายและถอนตัวได้ยาก สาเหตุที่วัยรุ่นติดการพนัน ได้ง่ายมีดังนี้

1. สื่ออินเทอร์เน็ตออนไลน์ มีโฆษณามากมายบนโลกอินเทอร์เน็ตเพียงแค่คลิกก็สามารถเข้าไปใช้บริการได้อย่างง่ายดาย
2. เพื่อนเป็นคนแนะนำให้เล่น และวัยรุ่นเป็นวัยที่อยากรู้อยากลอง
3. ร้อนเงิน หรือ มีความต้องการวัตถุตามสมัยนิยมสูง
4. ปัญหาครอบครัวเกิดจากการที่ต้องการประชดพ่อแม่ หนีออกนอกบ้านและหาเงินใช้เอง บางคนหาทางออกด้วยการไปเล่นพนันทำให้ติดหนี้

นอกจากนี้เด็กและเยาวชนยังเข้าถึงแหล่งพนันได้ง่าย จากการจัดวงไพ่ก๊สกรูปเยาวชนที่มีประสบการณ์ด้านพนัน (เมษายน 2554) มุลนิธิศดศรี-สฤษดิ์วงศ์ พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่ที่เล่นการพนันมีสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยการพนัน เช่น มีโต๊ะสนุกอยู่ใกล้บ้าน และในร้านสนุกเกอร์ก็มักจะมีคู่มืออยู่ด้วยเสมอ ในร้านสะดวกซื้อซึ่งตั้งอยู่ทุกหนทุกแห่งมักมีนิตยสารฟุตบอลที่บอกอัตราแต้มต่อสำหรับเล่นพนันฟุตบอล ตามมหาวิทยาลัยมีโต๊ะบอล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตั้งอยู่รอบๆ มีเด็กเดินโพลบอไปชว่นเล่นพนันบอลถึงในมหาวิทยาลัย สิ่งเหล่านี้คนทั่วไป  
รับรู้ แต่ก็ปล่อยให้เกิดขึ้นต่อไป

ผลกระทบจากการพนัน ซึ่งทำให้หลายคนต้องเดินเข้าสู่ด้านมืดของสังคมอย่างไม่มี  
ทางเลือก เหตุการณ์ที่บีบคั้นคือการติดหนี้พนันและถูกข่มขู่ให้หาเงินมาใช้หนี้ เด็กเยาวชนผู้ยังไม่  
สามารถประกอบอาชีพได้จึงหาทางออกด้วยการทำ สิ่งที่มีผิดกฎหมาย โดยมีผู้ให้เงินซึ่งช่องทางให้  
(มูลนิธิสคศรี-สฤชคังค์, ตุลาคม 2554) ผลการวิจัยจากสหรัฐอเมริการะบุว่า 1 ใน 4 ของเยาวชนที่  
ติดการพนันมาจากครอบครัวที่มีพ่อแม่เล่นการพนัน เฉพาะกลุ่มที่ติดการพนันอย่างหนักมีอัตราการ  
ฆ่าตัวตายสูงถึงร้อยละ 20 และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มสูงขึ้น ในต่างประเทศมีรูปแบบบริการป้องกัน  
และแก้ไขปัญหาติดการพนันโดยเฉพาะ เพราะจัดว่าการติดพนันเป็นเรื่องผิดปกติ โดยบริการ  
ประกอบด้วยบริการปรึกษาทางโทรศัพท์ตลอด 24 ชั่วโมง บริการให้คำปรึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต  
รูปแบบโปรแกรมบำบัดและฟื้นฟูผู้มีปัญหาติดการพนัน ศูนย์ให้คำปรึกษาสำหรับผู้มีปัญหาและ  
ครอบครัว และศูนย์บำบัดและฟื้นฟูเฉพาะผู้มีปัญหาติดการพนัน ปัจจัยที่ทำให้การพนันใน  
สังคมไทยเพิ่มอย่างรวดเร็ว มีทั้งแรงกดดันจากภายนอก เห็นได้จากประเทศรอบข้างเราเปิดบ่อน  
กาสิโนมากมาย และคาดการณ์ว่าใน ปี 2015 ตลาดกาสิโนในเอเชียแปซิฟิกจะเพิ่มขึ้นจาก 29% เป็น  
43% ปัจจุบันพบว่าการพนันอยู่คู่กับคนไทยประชาชนจำนวนครึ่งหนึ่งของประเทศ 32 ล้านคนเคย  
เล่นการพนัน ที่น่าเป็นห่วงคือ ประมาณ 1.6 ล้านคนติดการพนันซึ่งเป็นปัญหาสังคมและปัญหา  
สุขภาพจิต (<http://www.thaihealth.or.th/Content/30702-4%20สาเหตุ%20วัยรุ่นเสี่ยงติดพนัน.html>.2559 : ออนไลน์)

#### 2.2.4 ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับการเรียนรู้

มนุษย์เรานั้นมีการเรียนรู้เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากการดำเนินชีวิตในวันหนึ่งๆ เราทุก  
คนอาจต้องเผชิญสถานการณ์ต่างๆ ที่คล้ายคลึงกับที่เคยประสบการณ์มาแต่ไม่ได้เป็นสถานการณ์ที่  
ตรงกันเลยทีเดียว มนุษย์ยังได้เรียนรู้ที่จะปรับตัวด้วยการแสดงพฤติกรรมต่างๆ กับสถานการณ์ที่ตน  
ประสบอยู่ เป็นไปได้ยากยิ่งที่เมื่อถามถึงคำจำกัดความของการเรียนรู้แล้วจะสามารถบอกได้ทันที  
ว่าการเรียนรู้คืออะไร ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันจึงขอเสนอคำจำกัดความของการเรียนรู้  
จากนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายๆ ท่าน โดย Marcy P. Driscoll (2000) ให้ความหมายของการ  
เรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้ เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างถาวรอันเป็นผลมาจากประสบการณ์  
และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตนเองและสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว ยังมีนักการศึกษาไทยหลายท่านได้  
ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้เช่นเดียวกัน สุรางค์ โคว์ตระกูล ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้  
ว่าการเรียนรู้ หมายถึงการเปลี่ยนพฤติกรรมซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งแวดล้อมหรือจากการฝึกหัด รวมทั้งการเปลี่ยนปริมาณความรู้ของผู้เรียน ส่วน สิริอร วิชชาวุธ (2554:2) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้มีองค์ประกอบ 3 อย่าง คือ

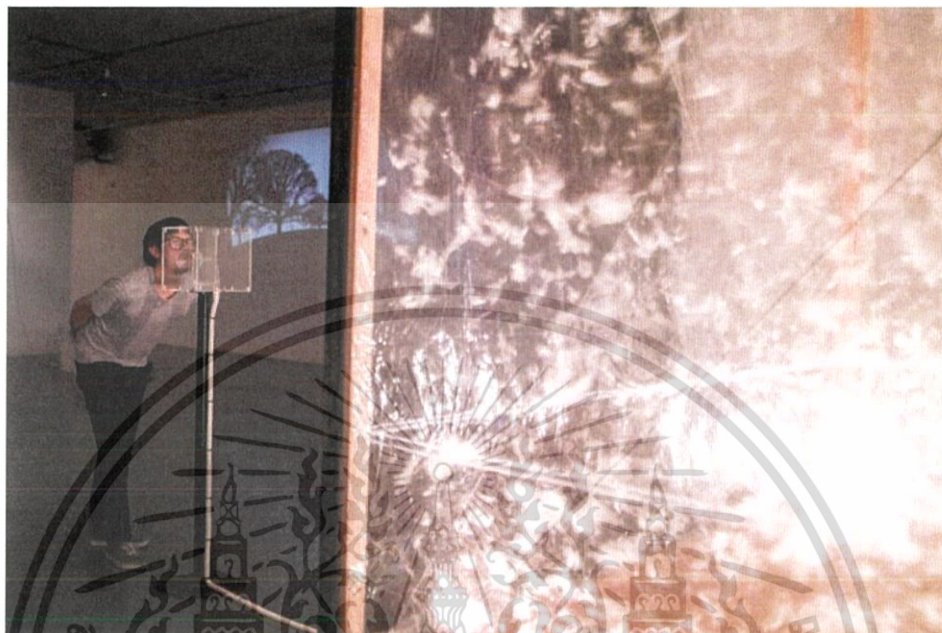
- 1) มนุษย์ต้องเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจาก ไม่รู้เป็นรู้ ทำไม่ได้เป็นทำได้ ไม่เคยทำเป็นทำ
- 2) การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมนั้นต้องเป็นไปอย่างถาวร (Permanent not Temporary)
- 3) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้น เกิดจากประสบการณ์การฝึกฝนและการฝึกหัด ไม่ใช่จากเหตุอื่นๆ

นอกจากนั้น จิราภา เต็งไทรรัตน์ (2554:123) กล่าวว่า การเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์และการฝึกหัด พฤติกรรมที่เป็นการเปลี่ยนแปลงเพียงชั่วคราวไม่จัดว่าเกิดจากการเรียนรู้ เช่น ความเหน็ดเหนื่อย ผลจากการกินยา การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากภาวะ เป็นต้นและอชรา เอิบสุขศิริ (2556: 48) กล่าวว่า นักจิตวิทยาได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้ว่า หมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกฝน แต่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์มิได้เป็นการเรียนรู้เสมอไปโดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงชั่วคราวในช่วงระยะหนึ่งซึ่งเกิดจากการมีสิ่งเร้ามากระตุ้น

จะเห็นว่าจากคำจำกัดความที่กล่าวมาทั้งหมดสรุปได้ว่า การเรียนรู้หมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างถาวรของบุคคลอันเป็นผลมาจากประสบการณ์ในอดีต ทั้งจากการฝึกฝนและการที่มนุษย์ได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวและมีปริมาณของความรู้ที่เพิ่มขึ้น โดยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดังกล่าวนี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากการกินยา ความเหน็ดเหนื่อย หรือเป็นผลเนื่องมาจากภาวะ (<https://candmbsri.wordpress.com/2015/04/07/การเรียนรู้คืออะไร-active-learning-เป/.2558> : ออนไลน์)

## 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

### 2.3.1 ศิลปกรรมของ วิทยา จันมา



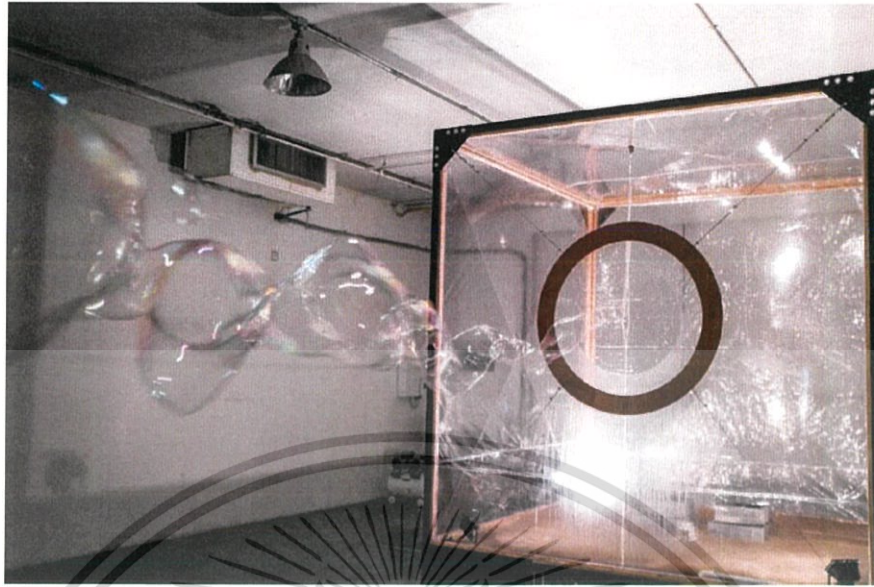
ภาพที่ 2.1 วิทยา จันมา

ที่มา : <http://www.adaymagazine.com/articles/going-10>

วิทยา จันมา หรือ โอ คือศิลปินหนุ่มที่คลุกคลีกับงาน Interactive Installation Art ศิลปะจัดวางที่เชิญให้คนดูเข้ามาเล่นเป็นส่วนหนึ่งและกำหนดเรื่องราวของงาน โอทำงานศิลปะมาตั้งแต่ปี 2549 โอเล่าว่าถึงจะเรียนจบจากภาควิชา ภาพพิมพ์ จิตรกรรม และประติมากรรม ที่คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ แต่ด้วยนิสัยชอบทดลองและความสนใจ ทำให้เขาตั้งฟู้กันและงานสีหันมาสร้างชิ้นงานศิลปะที่ใช้ประสาทสัมผัสของคนดูเป็นข้อมูล และมีเทคโนโลยีที่เขาออกแบบไว้เป็นตัวแปลงให้ได้ผลลัพธ์แตกต่างกันไปในแต่ละคน

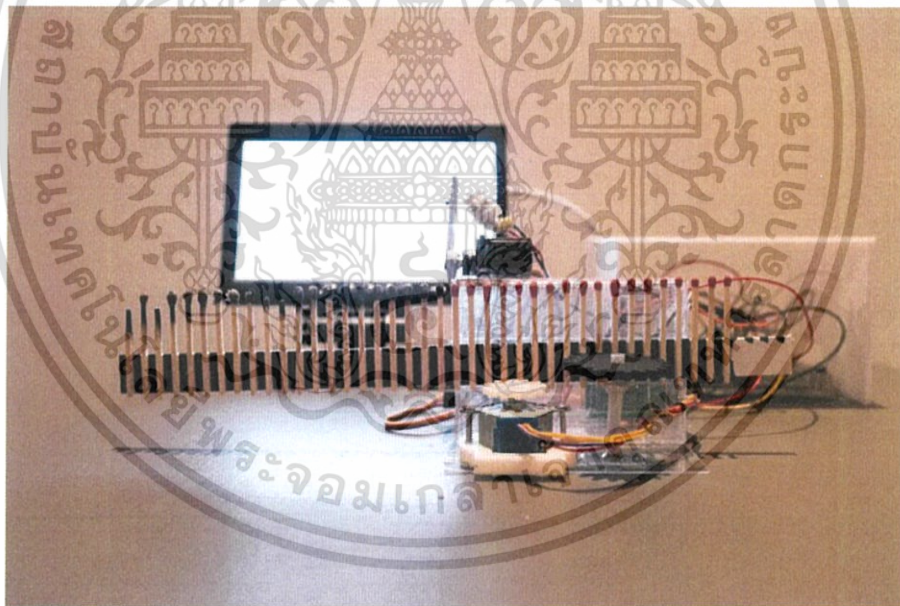
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รูปภาพผลงานของ วิทยา จันมา



ภาพที่ 2.2 into the wind (เข้าสู่ลม)

ที่มา : <http://www.adaymagazine.com/articles/going-10>



ภาพที่ 2.3 Death Data (ข้อมูลเกี่ยวกับความตาย)

ที่มา : <http://www.adaymagazine.com/articles/going-10>

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจาก วิทยา จันมา ในเรื่องของการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมแบบปฏิสัมพันธ์ ที่ให้คนดูเข้ามาเล่นเป็นส่วนหนึ่งกับผลงานศิลปะ และการออกแบบใช้เทคโนโลยีเป็นตัวแปลงให้เกิดผลลัพธ์หรือเกิดเรื่องราวต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.2 ศิลปกรรมของ สุธี คุณาวิชยานนท์



ภาพที่ 2.4 สุธี คุณาวิชยานนท์

ที่มา : <http://www.manager.co.th/celebonline/viewnews.aspx?NewsID=9590000053438>

แนวผลงานที่มีชื่อเสียงมากของสุธี คือ ผลงานสามมิติที่สร้างกิจกรรมให้คนดูสามารถมีส่วนร่วมกับผลงาน เช่น ประติมากรรมยางรูปคน ช้าง ควายและเสือ ในผลงานชุดนี้คนดูต้องบริจาคลมหายใจโดยการเป่าลมเข้าไปในผลงานเพื่อให้ประติมากรรมเหล่านั้นฟื้นกลับมาพร้อมกับมีชีวิตอีกครั้ง นอกจากนี้ยังมีผลงานชุด ห้องเรียนประวัติศาสตร์ (ถนนราชดำเนิน) ผลงานชิ้นนี้คนดูสามารถพิมพ์หนังสือประวัติศาสตร์การเมืองสมัยใหม่ของไทยได้ด้วยตนเอง โดยการฝนภาพสลักหน้าโต๊ะนักเรียนลงบนกระดาษ

นอกจากนี้ สุธียังมีบทบาทเป็นผู้ทำงานศิลปะอีกด้วย สุธีมีทั้งนิทรรศการศิลปะแบบกลุ่มและเดี่ยวหลายครั้ง อาทิเช่น ฝนตกขี้หมูไหล (ปี 2541), ภาวะอันรื่นรมย์ (ปี 2542), สูตรสำเร็จประเทศไทย (ปี 2548), โหษสยาม ไทยประดิษฐ์ (ปี 2553), ดีเป็นบ้า และ โลกที่ไร้การเมือง (ปี 2555)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รูปภาพผลงานของ สุธี คุณาวิชยานนท์



ภาพที่ 2.5 History Class (White Man's Burden) ห้องเรียนประวัติศาสตร์ (ภาระของคนขาว)

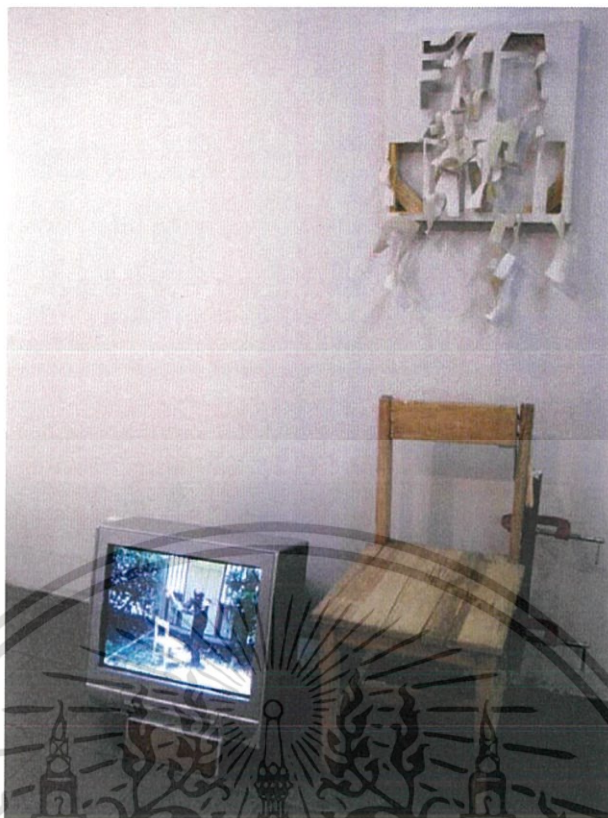
ที่มา : [http://www.rama9art.org/suttee/09\\_history\\_whiteman\\_burden.html](http://www.rama9art.org/suttee/09_history_whiteman_burden.html)



ภาพที่ 2.6 ช้างเผือก (The White Elephant)

ที่มา : <http://www.rama9art.org/suttee/visual.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 แผนปรองดองแห่งชาติ 8 (National Reconciliation)

ที่มา : <http://www.rama9art.org/sutec/visual.html>

ศุธิ คุณาวิชยานนท์ เป็นแรงบันดาลใจให้กับข้าพเจ้าในการทำศิลปะปฏิสัมพันธ์ ด้วยการจัดวางองค์ประกอบที่เรียบง่าย รวมถึงการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่น่าสนใจ และบรรยากาศของพื้นที่ ทำให้คนดูเข้าถึงสภาวะที่ลึกลับน่าสงสัย เชิญชวนคนดูมาจับต้องผลงาน และวิธีการปฏิสัมพันธ์ที่เข้าใจง่าย แต่แฝงด้วยความหมายที่ลึกซึ้ง

## 2.4 แนวความคิด

ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ในวัยเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายถึงมัธยมศึกษาตอนต้นของตัวเอง จัดได้ว่าอยู่ในเกณฑ์ที่หน้าเป็นห่วง ช่วงวัยที่อยากรู้ อยากลอง ข้าพเจ้ามีความชอบที่จะเล่น เกมออนไลน์ ฟุตบอลโต๊ะ สนุกเกอร์ มากกว่านั่งเรียนหนังสืออยู่ในห้องเรียน ข้าพเจ้าเล่นด้วยความชื่นชอบรู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต โดยก็แบ่งเวลา เล่นสลับวันกันไป จนรู้สึกว่าตัวเองเริ่มเป็นที่ยอมรับในเพื่อนรุ่นเดียวกัน ข้าพเจ้าชื่นชอบโดยรู้ว่าถึงเหล่านี้จะเป็นอาชีพให้ตัวข้าพเจ้าเองในวันข้างหน้าได้ แต่ในทางกลับกัน ข้าพเจ้าก็ถูกห้ามปรามจากทางครอบครัวและโรงเรียนให้หยุดทำกิจกรรมเหล่านี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถึงจะดูไม่ดีในสายตาผู้ใหญ่ ข้าพเจ้าก็คิดว่ากิจกรรมเหล่านี้ ก็เป็นการเรียนรู้เช่นเดียวกัน เพราะจะทำให้  
 สิ่งใดให้เก่ง จะต้องเรียนรู้ตั้งแต่เด็ก

แนวความคิดของศิลปินชั้นสูงนี้มาจากการที่ข้าพเจ้าอยากเห็นห้องเรียนในอุดมคติของ  
 ข้าพเจ้า จึงมีความคิดที่จะสร้างบริบทในผลงานศิลปะโดยจำลองสภาวะในห้องเรียน ให้เกิด  
 บรรยากาศของความสนุกสนาน โดยนำวัสดุอุปกรณ์การเรียนการสอนมาเป็นส่วนประกอบในการ  
 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ทัศนคติส่วนตัวของข้าพเจ้าคิดว่า การทำสิ่งใดที่ชอบหรือพบเจอสิ่งใดที่ไม่ชอบ ล้วนแต่คือ  
 คุณค่าของการใช้ชีวิตและเป็นประสบการณ์การเรียนรู้เช่นเดียวกันกับการเรียนหนังสือในห้องเรียน  
 ไม่ว่าจะทำสิ่งใดที่ไม่รู้ ก็คือการเรียนรู้เช่นเดียวกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

# วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ก่อนที่จะเริ่มต้นทำผลงานแต่ละชิ้น จะต้องมีการคิดรูปแบบและวางแผนในการทำงาน ทั้งการเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการวาดภาพร่างและก่อนทำชิ้นงานจริงจะต้องทำแบบจำลอง เพื่อตรวจสอบองค์ประกอบและรูปแบบของผลงานเพื่อนำไปขยายเป็นผลงานจริง

### 3.1 การพัฒนาภาพร่างและแบบจำลอง

#### ภาพร่างและแบบจำลองชุดที่ 1



ภาพที่ 3.1 ภาพร่าง ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.2 แบบจำลอง ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

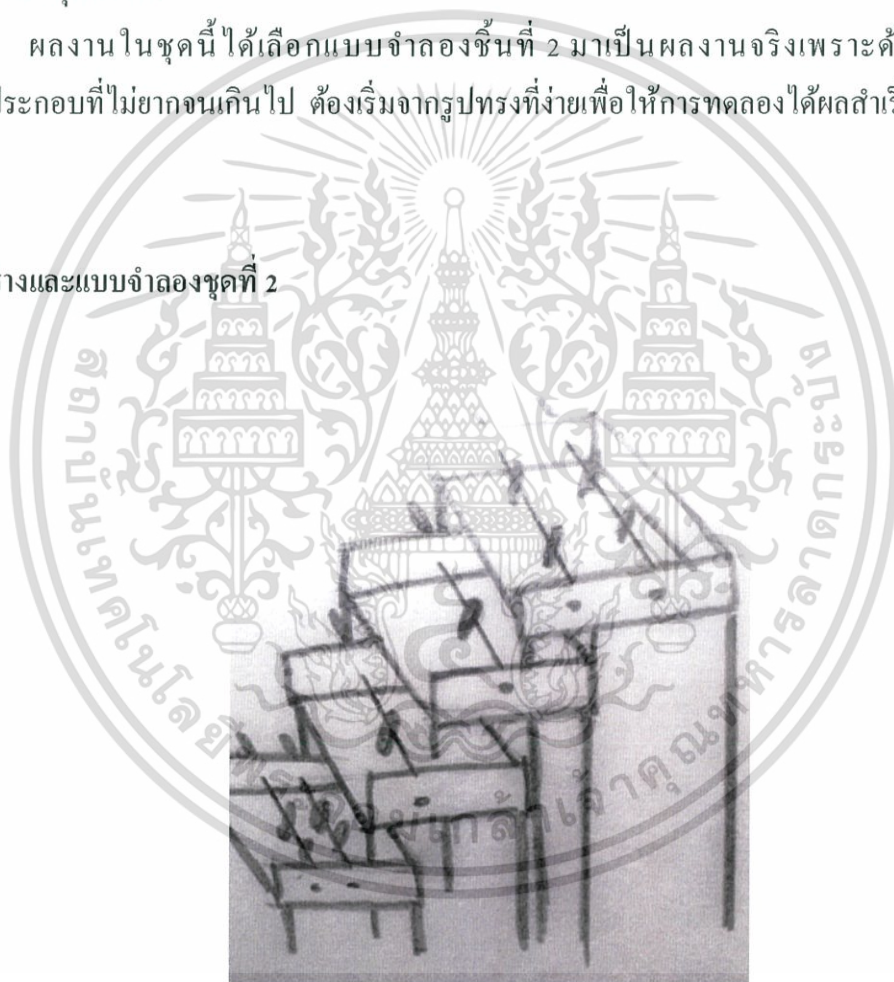
### ภาพร่างและแบบจำลองชุดที่ 1

ผลงานชุดที่ 1 จะเป็นเรื่องของกีฬาที่เกี่ยวข้องกับการพนัน สลากเกอร์เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่น่าสนใจ และไม่ได้ถูกจัดตั้งให้เป็นกีฬา ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย แต่ก็มีตัวแทนของประเทศไทยในนามของภาคเอกชนส่งตัวแทนไปแข่งในระดับโลก

รูปทรงของขาโต๊ะ ข้างเจ้าทำให้ดูไม่มั่นคงโดยมีการลดหลั่นของขาโต๊ะ เพื่อให้ลูกสนุกเกอร์ร่วงลงมาตามชั้น โต๊ะนักเรียนที่ถูกรื้อส่วนบนโต๊ะออกไปแล้ว และส่วนรายละเอียดจะมีอุปกรณ์การเรียนการสอนเช่น ดินสอ แปรงลบกระดาน จานสี ปากกาหัวม้า มาหมุนเพื่อขัดลูกสนุกเกอร์ ให้เปลี่ยนทิศทาง ส่วนด้านหลังของงานจะมีพื้นที่ให้คนดูไปคบปุ้มเพื่อยิงลูกสนุกเกอร์ให้ขึ้นไปข้างบนสุดตัวงาน

ผลงานในชุดนี้ได้เลือกแบบจำลองชิ้นที่ 2 มาเป็นผลงานจริงเพราะด้วยเรื่องขององค์ประกอบที่ไม่ยากจนเกินไป ต้องเริ่มจากรูปทรงที่ง่ายเพื่อให้การทดลองได้ผลสำเร็จ

### ภาพร่างและแบบจำลองชุดที่ 2



ภาพที่ 3.3 ภาพร่าง ชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



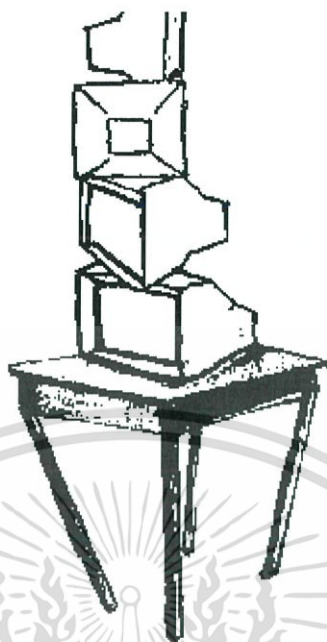
ภาพที่ 3.4 แบบจำลอง ชั้นที่ 2

### ภาพร่างและแบบจำลองชุดที่ 2

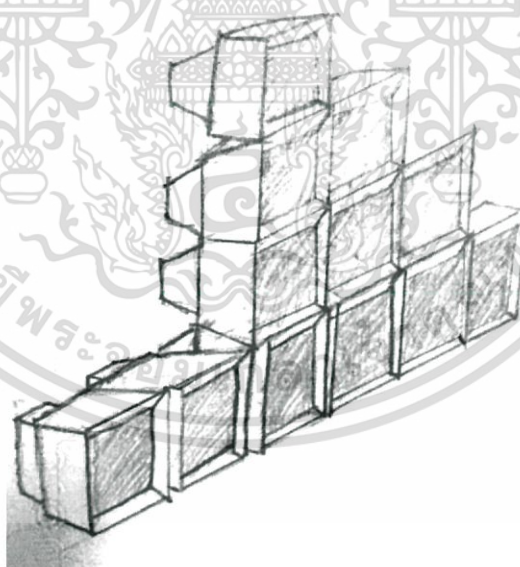
ผลงานชุดที่ 2 ข้าพเจ้าได้พัฒนาต่อยอดเรื่องราว จากชุดที่ 1 มาเป็นเรื่องของกิจกรรมหรือเกมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ฟุตบอลโต๊ะหรือโต๊ะโกด์ มีลักษณะการเล่นเป็นคู่ให้คนเล่นบังคับตัวนักฟุตบอลเพื่อยิงประตูฝ่ายตรงข้าม เป็นเกมชนิดที่อยู่ภายในสถานบันเทิง ผับ บาร์ คาเฟ่ ต่างๆ ทำให้ภาพลักษณ์ของเกมชนิดนี้ไม่เหมาะกับเด็กเยาวชนไทย ข้าพเจ้าคิดว่าประเด็นไม่ได้เกี่ยวกับภาพลักษณ์ของเกมที่ไม่ดี แต่เกี่ยวกับการที่ผู้ใหญ่ในประเทศไทยที่สร้างข้อแม้ ปิดกั้นการเรียนรู้ของเด็ก เพราะเกมโต๊ะโกด์ที่มีราคาแพง เกือบแสนต่อหนึ่งชุด คนที่ลงทุนซื้อก็คิดว่าจะหาผลกำไรจาก สถานบันเทิงต่างๆ เพื่อให้คนที่มีความรู้ในวัยที่มีกำลังจ่ายมากพอ เพื่อจะเล่นโต๊ะโกด์ ได้

ผลงานในชุดนี้ได้เลือกแบบจำลองชั้นที่ 2 มาเป็นผลงานจริง ข้าพเจ้าเลือกใช้วัสดุและวัสดุการเรียนการสอนมาประกอบเป็นโต๊ะฟุตบอลหรือโต๊ะโกด์ สร้างพื้นที่ให้คนดูมีส่วนร่วมกับการมาเป็นผลงาน สร้างรูปทรงและองค์ประกอบที่เรียบง่าย เหมาะกับการที่คนดูเข้ามาเล่นแล้วเข้าใจกลไกและกติกาที่เราออกแบบไว้

## ภาพร่างและแบบจำลองชุดที่ 3

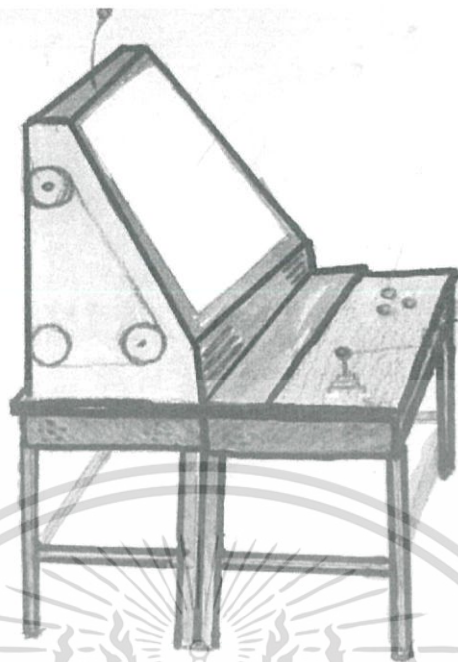


ภาพที่ 3.5 แบบร่าง ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.6 แบบร่าง ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 แบบร่าง ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.8 แบบร่าง ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### แบบร่างชุดที่ 3

ผลงานชุดที่ 3 ต่อเนื่องเรื่องราวเกี่ยวกับกิจกรรมที่มีข้อห้ามไม่ให้เป็นที่กีฬา ข้าพเจ้าได้หยิบยกเรื่องราวเกี่ยวกับเกมออนไลน์ หรือในตามหลักสากลเรียกเป็นที่กีฬาว่า E-sport และเป็นที่ถกเถียงกันในประเทศไทยว่า เป็นแค่เกมหรือกีฬา

ผลงานในชุดนี้ได้เลือกแบบร่างชิ้นที่ 4 มาเป็นผลงานจริง พัฒนาต่อออกจากชิ้นที่ 1 และ 2 โดยสร้างพื้นที่ในการปฏิสัมพันธ์เพิ่มขึ้นและให้เข้าใจคติกาการเล่นที่ง่ายขึ้น

### 3.2 กระบวนการสร้างงาน

กระบวนการสร้างสรรค์ของผลงานทั้งสามชุดมีความคล้ายกัน ข้าพเจ้าจึงขอหยิบยกผลงานในชุดที่ 2 มาเพื่ออธิบายขั้นตอนและกระบวนการทำงาน



ภาพที่ 3.9 แบบร่างที่นำมาอธิบายขั้นตอนการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อุปกรณ์และขั้นตอนการทำงาน

อุปกรณ์ที่ข้าพเจ้าใช้เป็นอุปกรณ์ที่สามารถหาได้โดยทั่วไป ซึ่งอาจจะมีอุปกรณ์บางชิ้นที่เป็นอุปกรณ์เฉพาะเพื่อให้สะดวกในการทำงานมากยิ่งขึ้น ข้าพเจ้าจะเริ่มค้นอธิบายอุปกรณ์และขั้นตอนการทำงานดังนี้

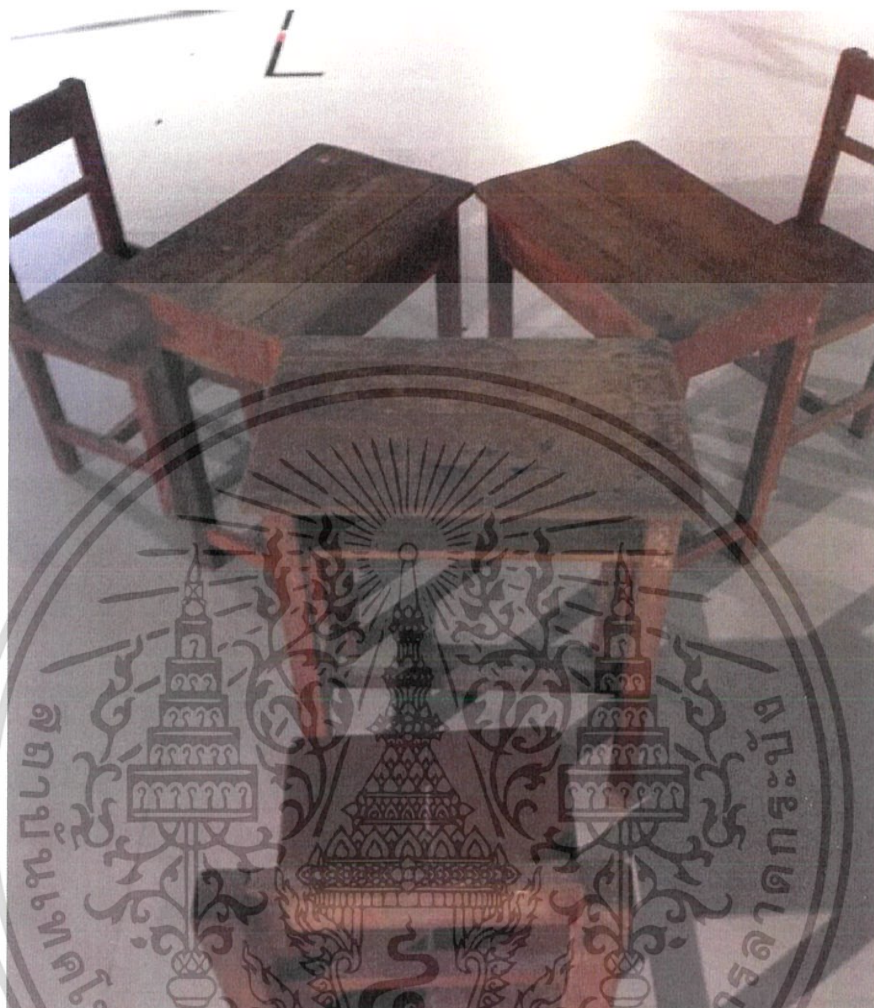
### อุปกรณ์ในการทำงาน



ภาพที่ 3.10 อุปกรณ์ในการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขั้นตอนการทำงาน

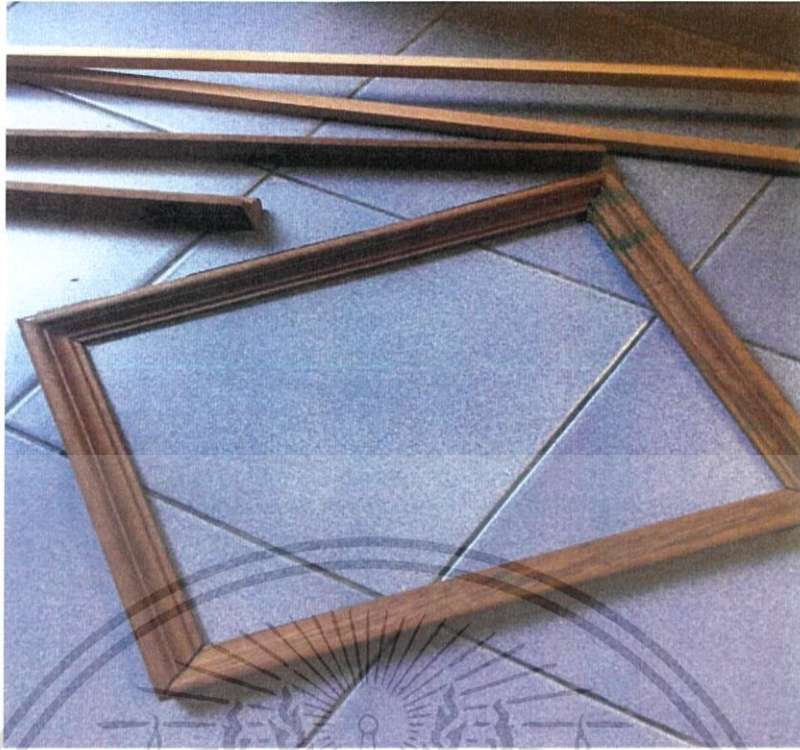


ภาพที่ 3.11 โต๊ะนักเรียน

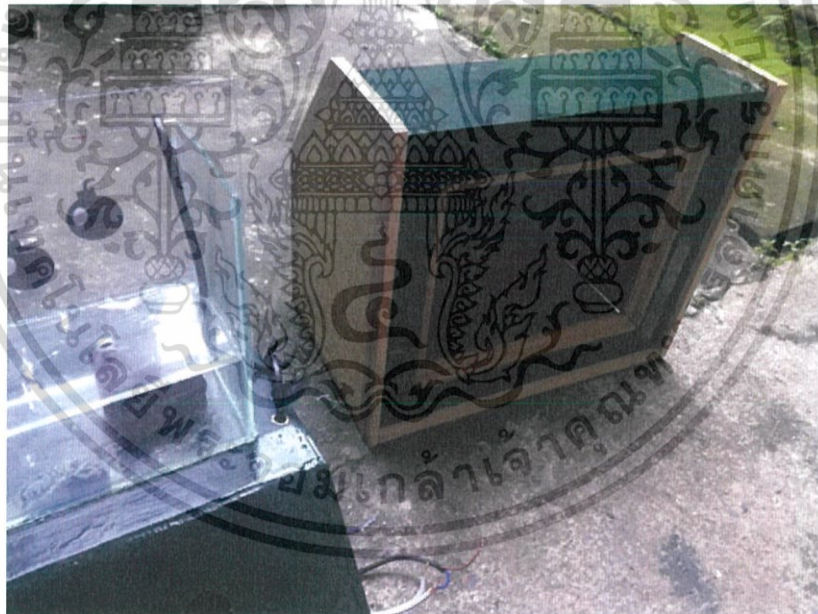
### ขั้นตอนที่ 1

หาซื้อ โต๊ะนักเรียน 3 ชุด จัดวางห้องค้ประกอบ เพื่อวัดขนาดของคอมพิวเตอร์ที่จะวางบนโต๊ะนักเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 กรอบคิ้วหน้าจอคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 3.13 ขั้นตอนติดตั้งติดขอบคิ้ว

## ขั้นตอนที่ 2

เมื่อได้ขนาดหน้าจอคอมแล้วจากนั้นตัดไม้อัดมาประกอบเป็นหน้าจอ พร้อมกับทาสีแล้ว ติดคิ้วไม้ที่ขอบในและขอบนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.14 ประกอบกระจก ติดตั้งปั้มน้ำ

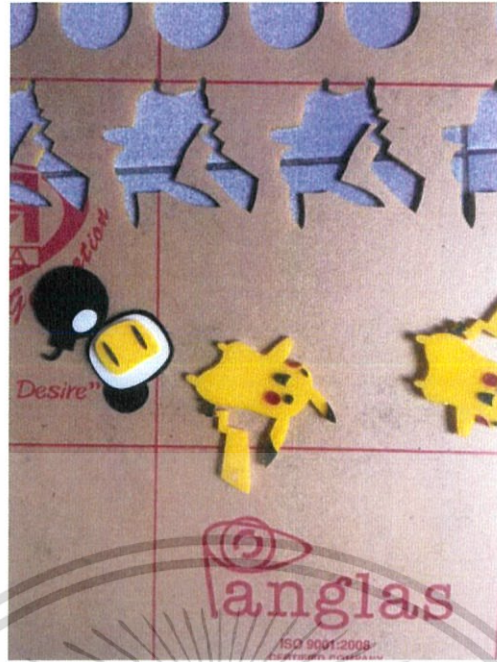


ภาพที่ 3.15 ขั้นตอนติดตั้งปั้มน้ำ

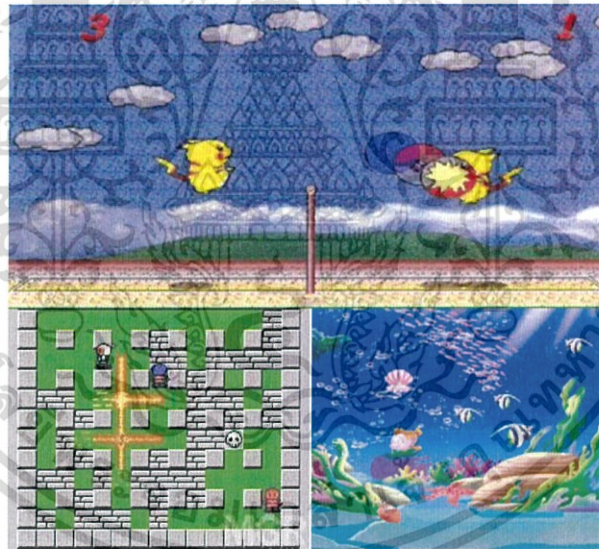
### ขั้นตอนที่ 3

วิธีทำน้ำจอกคอมคือต่อกระจกแล้วซิดด้วยซิลิโคนโต เพื่อจะใส่น้ำลงไปนโหลกระจก และทำการติดตั้งปั้มน้ำไว้ข้างล่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.16 ขั้นตอนการตัดอะคริลิกด้วยเลเซอร์คัต



ภาพที่ 3.17 ขั้นตอนการปริ้นฉากหลังจคอมพิวเตอร์

#### ขั้นตอนที่ 4

นำอะคริลิกไปตัดเลเซอร์คัตเป็นตัวการ์ตูนในเกม ที่จำพเจ้าออกแบบไว้โดยใช้โปรแกรม AI (Adobe Illustrator) เป็นตัวออกแบบ จำพเจ้าใช้ภาพฉากหลังของคอมพิวเตอร์เป็น 3 เกม ดังนี้  
 1. Pokemon VolleyBall (เกมโปเกมอน วอลเลย์บอล) 2. Bomberman (เกมวางระเบิด) 3. water game (กดหัวงน้ำ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.18 ต่อสวิตช์ไฟและประกอบหน้าจอคอม



ภาพที่ 3.19 ห้องเรียนคอม

### ขั้นตอนที่ 5

ต่อสวิตช์ไฟเข้ากับฐานคอมพิวเตอร์ ทำการตกแต่งฉากหลังใส่ตัวการ์ตูนอะคริลิกที่ตัดไว้ นำคอมพิวเตอร์มาวางบนโต๊ะนักเรียนที่จัดไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

# วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม ในเรื่องของการศึกษา โดยการทำแบบร่างสอง มิติสามมิติและการทำผลงานจริง ข้าพเจ้าใช้องค์ประกอบศิลป์ในการจัดองค์ประกอบในผลงานของ ข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจะอธิบายและวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

### 4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้ามีทั้งหมด 3 ชั้น โดยแต่ละชั้นจะมีองค์ประกอบศิลป์ในการ สร้างสรรค์ผลงานและแต่ละชั้นจะมีจุดเด่นที่แตกต่างกันไป

#### 4.1.1 เรื่องราว (Subject)

ผลงานทั้ง 3 ชั้นจะมีเรื่องราวเกี่ยวกับ การศึกษา ความสำคัญของการศึกษานอกห้องเรียน กิจกรรมเกม และกีฬา จะเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ โดยการจำลองสภาวะใน ห้องเรียน

#### 4.1.2 เนื้อหา (Content)

เนื้อหาในผลงาน ข้าพเจ้าศึกษาเกี่ยวกับ การศึกษา กีฬา เกม และการพนัน โดยนำเนื้อหา ส่วนนี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

#### 4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าแสดงออกถึงทัศนคติส่วนตัวที่ต้องการสร้างบริบทใน ผลงานศิลปะโดยจำลองสภาวะในห้องเรียนให้มีความสนุกสนาน โดยการนำกิจกรรมเกมและกีฬา บางชนิดมาสร้างสรรค์ผลงานแนวศิลปะปฏิสัมพันธ์ (interactive) ซึ่งศิลปะแนวนี้ผู้ชมผลงานจะมี ส่วนร่วมกับผลงานด้วย

## 4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ

องค์ประกอบศิลป์เป็นหลักสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ต้องการแสดงต่อผู้ชมงาม และความพึงพอใจของผู้สร้างสรรค์เป็นประการสำคัญ จึงหาวิธีการดึงดูดความสนใจ การเน้น และการแสดงความเป็นจุดเด่นในงาน โดยใช้หลักทัศนธาตุมาเป็นส่วนประกอบในการจัดองค์ประกอบ เพื่อแสดงเรื่องราว เนื้อหา การสื่อความหมาย ให้ผู้ชมมีการรับรู้ สัมผัสและเข้าใจตรงตามความมุ่งหมายของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ดังนี้

### ผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.1 ภาพวิเคราะห์ห้ององค์ประกอบผลงาน 1

### ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในผลงานของข้าพเจ้าอยู่ที่การเลือกใช้วัสดุ ซึ่งวัสดุในผลงานจะเป็นวัสดุที่ใช้ในการศึกษา เช่น ดินสอ ปากกา จานสี แปรงลบกระดาน เป็นต้น วัสดุเหล่านี้ทำให้ผลงานมีความกลมกลืนในเรื่องของวัสดุและเนื้อหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าอยู่ที่วัสดุ การเลือกใช้วัสดุที่มีสี สัน ถึงแม้วัสดุ บางอย่างจะเป็นชนิดเดียวกันแต่จะมีสี สันที่แตกต่างกัน ทำให้ผลงานดูสนุกสนานและหลากหลาย ด้วยสีของวัสดุ

### ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของโต๊ะนักเรียนทั้งซ้ายและขวาต้องเอียงรองรับกัน เพื่อให้ลูกสุนัขเกอร์ตกลง ไปให้ถึงชั้นล่างสุด

### สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนของผลงานจะสังเกตเห็นได้ว่า ขาของโต๊ะนักเรียนมีความไม่เท่ากัน ทำให้สัดส่วน ของผลงานมีความสูงความต่ำ มีสัดส่วนที่บิดสลับกันไปมา ทำให้ผลงานไม่เรียบจนเกินไปและเกิด ความน่าสนใจในตัวรูปทรง

### ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานของข้าพเจ้าอยู่ที่ความ ไม่เท่ากันของโต๊ะนักเรียน ขาของโต๊ะ นักเรียนมีความยาวไม่เท่ากัน บางตัวสูงเกินจริง บางตัวเตี้ยกว่าของจริงทำให้ผลงานดูมีความ น่าสนใจและด้วยเทคนิคที่ใช้มอเตอร์ในการทำงานทำให้ผลงานมีความเคลื่อนไหวและดูสนุกสนาน

## ผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.2 ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบผลงาน2

### ความกลมกลืน (Harmony)

การใช้โต๊ะนักเรียนมาทำเป็นโต๊ะเกมเตบอด และใช้ตัวนักเรียนเป็นเด็กนักเรียน ทำให้ผลงานมีความกลมกลืนกันในเรื่องของเนื้อหาและวัสดุที่ใช้ในผลงาน เป็นวัสดุที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน ทำให้ผลงานชิ้นนี้มีความกลมกลืนไม่แตกแยกกัน

### ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานของข้าพเจ้าอยู่ที่เนื้อหาและวัสดุ ด้วยรูปทรงของโต๊ะนักเรียนที่ถูกดัดแปลงเป็นโต๊ะเกมส์เตบอด ทำให้ผลงานเกิดความสนุกมากขึ้น และการใช้แปรงลบกระดานที่มีสีสันสดใสมากันตรงขอบทำให้ผลงานมีความสนุกสนานและดูสดใสมีความหลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความสมดุล (Balance)

ในผลงานชิ้นนี้เป็นคุณภาพแบบสมมาตรคือด้านซ้ายและด้านขวามีความเท่ากัน ผลงานชิ้นนี้มีความสมดุลมากเนื่องจากการจัดวางของทั้งสองฝั่ง มีการจัดวางที่เหมือนกันทำให้ทั้งสองด้านเท่ากันและสมดุลกัน

### สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานชิ้นนี้จะแบ่งเป็นด้านบนกับด้านล่าง ด้านล่างจะเป็นส่วนของขาโต๊ะซึ่งน้ำหนักและจุดเด่นจะน้อยกว่าส่วนของด้านบน ในส่วนของด้านบนจะเป็นส่วนของตัวผลงานที่มีน้ำหนักและจุดเด่นมากกว่าอย่างเห็นได้ชัด ทำให้สัดส่วนของผลงานชิ้นนี้จะหนักไปทางด้านบน

### ความเป็นเด่น (Dominance)

จุดเด่นในผลงานของข้าพเจ้า คือนักเตะที่ขยับเตะบอลไปมาได้ และยังสามารถให้ผู้ชมงานบังคับตัวนักเตะที่แบ่งเป็นสองฝั่งได้

### ผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.3 ภาพวิเคราะห์ห้องค้ประกอบผลงาน3

#### ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในผลงานของข้าพเจ้าอยู่ที่การจัดวางผลงาน ด้วยขนาดของรูปทรงที่เท่ากัน และจัดวางแบบสามมุมหันหน้าเข้ากัน ทำให้การมองในแต่ละทิศทางมีลักษณะที่เหมือนกัน

#### ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายอยู่ที่จอภาพของตัวคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ที่ตั้งอยู่บนโต๊ะแต่ละตัวจะมีการแสดงภาพของเกมที่แตกต่างกันไป จอภาพหนึ่งตัวจะเป็นเกมหนึ่ง และอีกจอจะเป็นอีกเกมหนึ่ง ซึ่งลักษณะของเกมนี้ทำให้ผลงานเกิดความหลากหลายและความสนุกสนาน

### ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลอยู่ที่การจัดวางผลงานและขนาดที่เท่ากันของผลงาน ด้วยขนาดที่เท่ากันของ โຕ้ะนักเรียน 3 ตัว และจอกอมพิวเตอร์ทั้ง 3 จอ ทำให้เกิดความสมดุลหรือความเท่ากันภายใน ผลงาน

### สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานจะแบ่งเป็นสองส่วน ส่วนแรกคือส่วนของจอกอมพิวเตอร์ ส่วนที่สองคือ ส่วนของโຕ้ะนักเรียน สัดส่วนของคอมพิวเตอร์จะมีสัดส่วนเล็กกว่าสัดส่วนของโຕ้ะนักเรียน

### ความเป็นเด่น (Dominance)

ถึงแม้สัดส่วนของ โຕ้ะนักเรียนจะมีสัดส่วนที่มากกว่าแต่ด้วยความที่คอมพิวเตอร์จำลองอยู่ด้านบน ทำให้มีความเด่นกว่า จุดเด่นอีกอย่างในผลงานคือการที่ผู้ชมงานสามารถเข้ามามีส่วนร่วมโดยการ นั่งเก้าอี้แล้วกดปุ่มเพื่อเกิดการเคลื่อนไหวในจอกอมพิวเตอร์จำลอง

## บทที่ 5

### บทสรุป

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ของข้าพเจ้า ต้องการนำเสนออีกแง่มุมหนึ่ง ซึ่งเป็นทัศนคติส่วนตัวของข้าพเจ้า โดยแรงบันดาลใจมาจากการที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาเรื่องราว ติดตามข่าวสารและจากประสบการณ์โดยตรงของข้าพเจ้า มาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานผ่านศิลปะประติมากรรม โดยการสร้างบริบทในผลงานศิลปะ โดยจำลองสภาวะในห้องเรียนในอุดมคติของข้าพเจ้า เพื่อถ่ายทอดทัศนคติและความรู้สึกที่ว่าการศึกษาไม่จำเป็นจะต้องเรียนแต่ภายในห้องเรียนหรือเรียนในสถานศึกษาเท่านั้น แต่การศึกษานั้นคือการที่เราสนใจสิ่งใด ชอบทำสิ่งใด หรือทำด้วยใจรัก ก็สามารถเป็นอาชีพให้เราในอนาคตได้และทำให้ประสบความสำเร็จในชีวิตได้เช่นกัน

การทำศิลปนิพนธ์นี้ ข้าพเจ้ามีความตั้งใจและมีความมานะที่จะทำผลงานให้สำเร็จลุล่วงตามที่ตั้งใจไว้ งานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้ามีทั้งหมด 3 ชิ้น แต่ละชิ้นจะมีเทคนิคที่คล้ายกัน ซึ่งเทคนิคนี้ข้าพเจ้าได้ค้นหาและพัฒนามาจากผลงานชิ้นก่อน ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาที่ช่วยแนะนำแนวทางในการทำงานจนข้าพเจ้าค้นพบเทคนิควิธีการนี้ ทำให้วัสดุที่เลือกมาใช้นั้นสร้างความพิเศษให้กับผลงาน

สิ่งที่ข้าพเจ้าได้รับจากการทำศิลปนิพนธ์ ข้าพเจ้าได้พัฒนาทางด้านฝีมือและความชำนาญ มีความคิดสร้างสรรค์ที่จะหาวัสดุสำเร็จรูปมาเป็นส่วนประกอบในผลงาน ได้สร้างสรรค์และค้นหาสิ่งแปลกใหม่ของเทคนิคและวิธีการในผลงาน จนทำให้ผลงานของข้าพเจ้ามีความชัดเจนและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สิ่งสำคัญที่สุดที่ข้าพเจ้าได้รับจากการทำศิลปนิพนธ์ คือการที่ข้าพเจ้าได้ทดลองทำงานศิลปะในแบบใหม่ที่ข้าพเจ้าไม่เคยทำมาก่อน

## ปัญหาในการทำงาน

ปัญหาในการทำศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าคือเวลา ผลงานหนึ่งชิ้นมีเวลาในการทำงานไม่มาก ดังนั้นหากส่งแบบจำลองผลงานกับอาจารย์ที่ปรึกษาผ่านเร็วทำไปหาก็จะเป็นการดี เพราะจะได้เริ่มทำงานเร็วและจะได้รู้ถึงปัญหาของผลงานว่าควรแก้ไขปรับปรุงในส่วนไหน ควรเพิ่มหรือลดทอนส่วนใดเพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์ที่สุด

ในการทำงานแต่ละชิ้นมีเวลาเป็นตัวกำหนดซึ่งต้องจัดระบบการทำงานและการใช้ชีวิตให้สอดคล้องกัน โดยในช่วงเช้าข้าพเจ้าจะทำธุระส่วนตัวและเดินทางไปทำงานที่ศึกษาเรียนในช่วงกลางวัน เริ่มต้นจากวางแผนและการทำงานโครงสร้างของงานทั้งหมดและเป็นสิ่งที่สำคัญกับงานของข้าพเจ้ามาก เพราะการที่จะให้คนดูเข้ามามีส่วนร่วมกับผลงาน โครงสร้างจะต้องมีความแข็งแรงจะต้องไม่เกิดอุบัติเหตุกับคนที่เข้ามามีส่วนร่วม

ปัญหาอีกหนึ่งอย่างในการทำงานของข้าพเจ้าคือเรื่องรายละเอียดของวัสดุ เนื่องจากเป็นงานที่ผสมจะต้องมีความหลากหลายในด้านการเลือกใช้วัสดุหรือวัสดุ รูปแบบและแนวทางศิลปะ แนวนี้เป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าไม่ค่อยถนัด แต่ข้าพเจ้ามีความสนใจและอยากเรียนรู้อะไรใหม่ๆ เพราะด้วยอุปนิสัยส่วนตัวชอบการทดลอง ทำให้เกิดข้อผิดพลาดเกี่ยวกับระบบไฟ กลไกมอเตอร์ จึงทำให้เวลาในการทำงานไม่พอ อีกทั้งเรื่องของส่วนประกอบการติดตั้งกลไกที่ผิดพลาด ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ผลงานไม่สมบูรณ์ ข้าพเจ้าจึงต้องใช้เวลาที่เหลือน้อยปรับแก้แบบจำลองผลงานและแก้ที่ตัวผลงานจริงเพื่อให้เสร็จตามเวลาที่กำหนด

## ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เกิดขึ้นจากทัศนคติและความรู้สึกส่วนตัวของข้าพเจ้าโดยมีข้อมูล เนื้อหา ที่ข้าพเจ้าสนใจเป็นองค์ประกอบ การสร้างสรรค์ผลงานนั้น ควรหาสิ่งแปลกใหม่จากที่เคยเห็นหรือที่มีอยู่แล้ว เพื่อการพัฒนาต่อไปจากเดิมควรออกไปหาประสบการณ์และมองทัศนคติของตนเองในเรื่องนั้นๆ ที่สำคัญควรรู้ว่ากำลังทำอะไร เพื่ออะไร และรู้สึกกับมันอย่างไร

## บรรณานุกรม

คม ชัด ลึก. 2557. ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา :

<http://www.komchadluek.net/news/scoop/187141>. วันที่ค้นข้อมูล 20 มิถุนายน 2560.

ครูบ้านนอก.คอม. 2550. หลักการสอนโดย โรเบิร์ต กาย (Robert Gange). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา

: <http://www.kroobannok.com/92.html>. วันที่ค้นข้อมูล 20 มิถุนายน 2560.

พญ.มธุรดา สุวรรณโพธิ์. 2559. 4 สาเหตุ วัยรุ่นเสี่ยงติดพนัน. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา :

<http://www.thaihealth.or.th/Content/30702-4%20สาเหตุ%20วัยรุ่นเสี่ยงติดพนัน.html>.

วันที่ค้นข้อมูล 20 มิถุนายน 2560.

COACHING & MENTORING. 2558. การเรียนรู้คืออะไร. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา :

<https://candmbsri.wordpress.com/2015/04/07/การเรียนรู้คืออะไร-active-learning-ไป/>.

วันที่ค้นข้อมูล 20 มิถุนายน 2560.

freebind TMT. 2559. ความหมายของคำว่า กีฬา. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา :

<http://nakhonthon.blogspot.com/2016/08/blog-post.html>. วันที่ค้นข้อมูล 20 มิถุนายน 2560.

Sport Gazorla. 2556. กีฬา คืออะไร. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา :

<https://schmilano.wordpress.com/category/กีฬาคืออะไร/>. วันที่ค้นข้อมูล 20 มิถุนายน 2560.



## ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1



ชื่องาน ห้องเรียนสนุกเกอร์

เทคนิค สีส้ม, เขียว, เหล็ก, อะคริลิก, ไม้, กลไกมอเตอร์

ขนาด 175 x 100 x 175 เซนติเมตร

ปี 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2



ชื่องาน ห้องเรียนฟุตบอล

เทคนิค สื่อผสม, เชื่อมเหล็ก, หล่อเรซิน, กลไกมอเตอร์

ขนาด 115 x 75 x 168 เซนติเมตร

ปี 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3



ชื่องาน ห้องเรียนเกมออนไลน์

เทคนิค สื่อผสม, ไม้, อะคริลิก, มอเตอร์

ขนาด 130 x 200 x 200 เซนติเมตร

ปี 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นาย รัฐนันท์ แก้วสะอาด  
 วัน เดือน ปีเกิด 1 กรกฎาคม 2535 ที่กรุงเทพฯ  
 ที่อยู่ 31/1292 หมู่บ้านรินทร์ทอง ถนน รามคำแหง 190 แขวง มีนบุรี เขต มีนบุรี  
 กรุงเทพฯ 10510 โทร.089-0784620

### ประวัติการศึกษา

- 2546 โรงเรียนมีนประชาวิทยา
- 2549 โรงเรียนนวมินทร์เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
- 2555 วิทยาลัยช่างศิลป์ลาดกระบัง
- 2560 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปกรรม สาขาวิชาประติมากรรม

### รางวัลและเกียรติประวัติ

- 2557 รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง การประกวดเรือประดับไฟสีต้นแห่งสายน้ำ
- 2558 เข้าร่วมกิจกรรม ประติมากรรมทราย ปั้นทรายได้แสงตะวัน