



การปั้นดินน้ำมันจากต้นแบบสู่ความฉลาดสร้างสรรค์ในเด็กโรงเรียนเทศบาล 1 วัดประตูลำ
FROM PROTOTYPE TO INGENUITY USING CLAY ART: A CASE OF GRADE 3
STUDENTS AT THE WAT PRATOOSARN MUNICIPALITY-1 SCHOOL

โดย

นางสาวรุจณี อ่ำสกุล

โครงการงานวิจัย สร้างสรรค์และการจัดการความรู้

ประจำปีงบประมาณ 2560

ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม



การปั้นดินน้ำมันจากต้นแบบสู่ความฉลาดสร้างสรรค์ในเด็กโรงเรียนเทศบาล 1 วัดประตูลำ
FROM PROTOTYPE TO INGENUITY USING CLAY ART: A CASE OF GRADE 3
STUDENTS AT THE WAT PRATOOSARN MUNICIPALITY-1 SCHOOL

โดย

นางสาวรุจณี อ่ำสกุล

โครงการงานวิจัย สร้างสรรค์และการจัดการความรู้

ประจำปีงบประมาณ 2560

ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

ชื่องานสร้างสรรค์: การปั้นดินน้ำมันจากต้นแบบสู่ความฉลาดสร้างสรรค์ในเด็กโรงเรียนเทศบาล 1
วัดประตูลำ
ชื่อผู้สร้างสรรค์: นางสาวรุจิ อ่ำสกุล
ปีงบประมาณ: 2560

ผู้วิจัยได้พัฒนาระเบียบวิธีการพัฒนาความฉลาดสร้างสรรค์โดยใช้งานปั้นดินน้ำมันสามมิติต้นแบบควบคู่กับเอกสารประกอบการสอนเป็นเครื่องมือในการพัฒนาเด็กประถมวัยในแหล่งชุมชน วัดอุประสงค์โดยรวมของกิจกรรมนี้คือการส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการแบบบูรณาการครอบคลุมทั้งร่างกาย จิตใจ และสมองเพื่อสร้างความเข้มแข็งแก่พื้นฐานสำหรับการพัฒนาการขั้นสูงต่อไป และกิจกรรมนี้มีเป้าหมายเฉพาะ คือ (ก) เพื่อพัฒนาทักษะการใช้มือในเด็กประถมวัย (ข) เพื่อบ่มเพาะสุนทรียภาพ (ค) เพื่อเรียนรู้หลักการพื้นฐานสำหรับการสร้างศิลปะที่ดีในเชิงปฏิบัติ (ง) เพื่อกระตุ้นการใช้สมองทั้งสองด้านให้มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ (จ) กระตุ้นให้สมองเจริญเติบโตมีพัฒนาการอย่างสมดุลเพิ่มพูนศักยภาพการเรียนรู้แบบทั่วด้าน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินประสิทธิผลของระเบียบวิธีที่ได้พัฒนาขึ้นโดยใช้กลุ่มเด็กนักเรียนตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนเทศบาล 1 วัดประตูลำจำนวน 8 คน กลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้หลักการพื้นฐานและวิธีการปั้นดินน้ำมันสามมิติจากผลงานต้นแบบและเอกสารประกอบการสอนเป็นเนื้อหาเป็นภาพสีพร้อมคำบรรยายได้ภาพ การจัดวางภาพเป็นระบบ ระเบียบเข้าใจง่ายเพื่อให้เด็กสามารถทำได้แม้ไม่ต้องอ่านคำบรรยายได้ภาพ

ได้พบว่าระเบียบวิธีการพัฒนาความฉลาดสร้างสรรค์นี้มีประสิทธิผลตามเป้าหมายอย่างน่าพอใจมาก เด็กๆสามารถสร้างสรรค์ผลงานปั้นที่มีเอกลักษณ์ มีสีสันหลากหลายอย่างสวยงามและเมื่อรวมการออกแบบทำจากขนาด 30 x 30 ซม. สำหรับจัดวางผลงานรูปสัตว์และอื่นๆให้ลงตัวอย่างสมบูรณ์แล้ว เด็กเป้าหมายสามารถใช้จินตนาการความสร้างสรรค์ในการสร้างเรื่องราวให้แก่สิ่งประติมากรรมของตนได้อย่างน่าสนใจ สร้างความศรัทธาให้ผู้ชมประทับใจเป็นอย่างยิ่ง สังเกตเห็นได้อย่างเด่นชัดว่าเด็กๆต่างทำกิจกรรมศิลปะอย่างมีความสุขมาก ทักษะยนต์แบบประณีตพัฒนาดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เด็กๆมีสมาธิ มีความเชื่อมั่นในตนเอง และมีความภูมิใจในตนเองมากขึ้น ซึ่งปัจจัยเหล่านี้เป็นที่ยอมรับกันว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อการพัฒนาสมองและสมรรถนะในการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนซึ่งสามารถนำไปสู่การต่อยอดทางสติปัญญา เป็นที่คาดหมายได้อีกว่าการพัฒนาต่อยอดทักษะนี้ให้ละเมียดและเชี่ยวชาญยิ่งขึ้นมีศักยภาพที่จะพัฒนาเป็นอาชีพในวัยเด็กได้อีกด้วย

TITLE: From Prototype to Ingenuity Using Clay Art: A Case of Grade 3 Students at
the Wat Pratoosarn Municipality-1 School

AUTHOR or RESEARCHER: Ms. Rujanee Umsakul

FISCAL YEAR: 2017

The researcher has developed a step-by-step self-learning methodology to make a clay art by preparing clay-art prototypes as a sample and medium for inspiration and a learning guide of three dimensional clay sculptures for primary school students in the community. The ultimate purpose of this activity is to promote whole mind and body development in children and its specific objectives are (i) to develop skills in young children, (ii) to instill aesthetic, (iii) to learn basic principles to develop perfect art work in practice, (iv) to stimulate usages of both sides of the brain to enhance creativity, and (v) to stimulate a balance brain development to enhance overall learning capacity.

An assessment to evaluate the methodology's effectiveness was conducted on a group of eight grade three students at the Wat Pratoosarn Municipality-1 School. The students were first introduced to basic art and clay sculpture principles. Then the sample prototypes were shown to students together with an instruction guide book containing systematic colorful step-by-step illustrations with descriptions underneath. The illustrated instructions are self-evident and the students were able to follow from pictures without having to read the descriptions.

It is found that the students were able to develop uniquely beautiful and colorful art work in a wide variety of forms. When a 30 x 30 cm background panel was added, the students were able to create nice stories for their art creations. The audience was very impressed by these achievements. As for the students under the study, it is observed that the participating students were distinctively happy. There were significant improvements in fine motor skills, concentration, self-confidence and self-esteem. These factors are known to positively correlate with favorable brain development and overall learning capacity of students. A further refinement of these skills has potential to help students develop the activity into career even from the early age.

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณทุนโครงการวิจัย สร้างสรรค์และจัดการความรู้ ประจำปีงบประมาณ 2560 ได้นำไปทดลองใช้กับเด็กได้ผลเป็นอย่างดี เป็นกิจกรรมที่มีคุณประโยชน์ต่อการพัฒนาสมองของเด็กทั้งสองด้าน สามารถนำไปสู่การต่อยอดทางจิตวิญญาณที่สูงขึ้น

กราบขอบพระคุณ คณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ต่อศิษย์ด้วยจิตเมตตาเสมอ ข้าพเจ้าขออำนาจแห่งคุณพระศรีรัตนตรัยได้คุ้มครองให้ทุกท่านสุขภาพแข็งแรงทั้งกายและใจ

ขอขอบพระคุณทุกท่านผู้ให้การสนับสนุน ทั้งให้ความอนุเคราะห์และช่วยเหลือให้ผลงานวิจัยของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอให้บุญกุศลที่ทุกท่านทำ ได้นำพาความสุขความเจริญสู่ทุกท่าน หากผิดพลาดประการใด จักขออภัยมา ณ ที่นี้

นางสาวรุจิณี อ่ำสกุล



สารบัญ

หน้า

บทที่

1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
	วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	3
	นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	3
	แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	3
	ขอบเขตในการสร้างสรรค์.....	4
	วรรณกรรมและ/หรืองานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง.....	4
	กระบวนการสร้างสรรค์.....	5
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
2	ข้อมูลและที่มาของการสร้างสรรค์.....	6
	ที่มาและความบันเทิง.....	6
	เอกภาพศิลป์.....	11
	องค์ประกอบของการออกแบบ.....	11
	ศิลปะการใช้สี.....	12
	สุนทรียภาพ.....	13
	จินตนาการในการสร้างสรรค์งานศิลปะ.....	14
	การเรียนรู้ผ่านการเล่น.....	15
	การพัฒนาของสมองเด็ก.....	16
	การศึกษามีส่วนเสริมสร้างสมองของเด็ก.....	17
3	วิธีดำเนินการสร้างสรรค์.....	19
	การรวบรวมความคิด.....	19
	การปั้นดินน้ำมันจากต้นแบบ สู่งานสร้างสรรค์ในเด็กประถมศึกษาปีที่ 3.....	20
	1. เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน รูปสัตว์สามมิติ.....	20
	2. การปั้นรูปสัตว์สามมิติ.....	25
	3. การออกแบบสร้างสรรค์ฉาก.....	33

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4	วิเคราะห์ผลการวิจัย.....36
	การวิเคราะห์ผลงานปั้นดินน้ำมัน ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....36
	การวิเคราะห์ผลงานจาก ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....42
5	สรุปผลและอภิปรายผล.....45
	สรุปผล.....45
	อภิปรายผล.....46
	ปัญหาและแนวทางแก้ไข.....47
	ข้อเสนอแนะ.....47
	บรรณานุกรม.....48
	ภาคผนวก.....49
	ประวัติย่อของผู้วิจัย.....56

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3-1	การเตรียมดินน้ำมัน โดยใช้เครื่องชั่งน้ำหนัก (หน่วยเป็นกรัม) และ วิธีการย่อ-ขยายสัดส่วน.....25
3-2	การเตรียมดินน้ำมัน ประมาณด้วยสายตาให้เท่ากัน จำนวน 5 ก้อน โดยไม่ใช้เครื่องชั่งน้ำหนัก.....25



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2-1 กวางกับกระต่าย.....	7
2-2 แร็กคูน.....	7
2-3 กระต่าย.....	7
2-4 ชุดแบบร่างการ์ตูนสัตว์.....	8
2-5 ปกหน้าและปกหลังหนังสือการ์ตูน.....	9
2-6 ปกหน้าและปกหลังหนังสือการ์ตูน.....	9
2-7 ปกซีดีการ์ตูนเรื่องกังฟูแพนด้า.....	10
2-8 ปกดีวีดีการ์ตูนเรื่องทากิโปวันโลก.....	10
3-1 เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมันต้นแบบ.....	21
3-2 เนื้อภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน.....	21
3-3 เนื้อภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน.....	22
3-4 เนื้อภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน.....	22
3-5 เนื้อภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน.....	23
3-6 เนื้อภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน.....	23
3-7 เนื้อภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน.....	23
3-8 เนื้อภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน.....	23
3-9 กระต่ายต้นแบบ.....	25
3-10 การเตรียมดินน้ำมัน วัดช่วงความยาวแล้วตัดให้เท่ากัน โดยไม่ใช่เครื่องชั่งน้ำหนัก.....	27
3-11 การเตรียมดินน้ำมัน วัดช่วงความยาวแล้วตัดให้เท่ากัน โดยไม่ใช่เครื่องชั่งน้ำหนัก.....	27
3-12 กระต่ายต้นแบบ.....	28
3-13 ผลงานปั้นดินน้ำมันต้นแบบ.....	28
3-14 ส่วนประกอบ ตัวกระต่าย.....	29
3-15 กระบวนการปั้นตัวกระต่าย.....	29
3-16 ศึกษาเอกสารประกอบการสอนปั้นและปฏิบัติงาน.....	30
3-17 กระต่าย ผลงานเด็กหญิงนาตาชา นิลโท.....	30
3-18 หมี ผลงานเด็กหญิงจิรนนท์ ภาคำ.....	31
3-19 กระต่าย ผลงานเด็กชายณัฐพงษ์ รักษาสีล.....	31

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3-20	กระต่าย ผลงานเด็กชายรัชชนนท์ พรหมใจรัก.....32
3-21	กระต่าย ผลงานเด็กชายณัฐพงษ์ รักษาศิลป์.....32
3-22	ปฏิบัติงานปั้นจาก.....33
3-23	ปฏิบัติงานปั้นจาก.....34
3-24	ปฏิบัติงานปั้นจากและปั้นสัตว์.....34
3-25	ปฏิบัติงานปั้นจากและปั้นสัตว์.....35
3-26	ปฏิบัติงานปั้นจากและปั้นสัตว์.....35
4-1	ผลงานเด็กหญิงจิรนนท์ ภาคำ.....37
4-2	ผลงานเด็กหญิงจิรนนท์ ภาคำ.....37
4-3	ผลงานเด็กหญิงนาตasha นิลโท.....38
4-4	ผลงานเด็กหญิงนาตasha นิลโท.....38
4-5	ผลงานเด็กชายณัฐนันท์ จันทรทุ่งใหญ่.....39
4-6	ผลงานเด็กชายณัฐนันท์ จันทรทุ่งใหญ่.....39
4-7	ผลงานเด็กชายโรจน์ศิริ สังข์พันธุ์.....40
4-8	ผลงานเด็กชายโรจน์ศิริ สังข์พันธุ์.....40
4-9	ผลงานเด็กชายอภิสิทธิ์ ชวดอาษา.....41
4-10	ผลงานเด็กชายณัฐนันท์ จันทรทุ่งใหญ่.....41
4-11	จาก ผลงานเด็กหญิงจิรนนท์ ภาคำ.....42
4-12	จาก ผลงานเด็กชายรัชชนนท์ พรหมใจรัก.....43
4-13	จาก ผลงานเด็กหญิงนาตasha นิลโท.....43
4-14	ผลงานจากต้นแบบ.....44
4-15	ผลงานต้นแบบ.....44

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ดังท่านพุทธทาสกล่าวถึงธรรมชาติของมนุษย์เป็นสัตว์ฝึกฝนได้ ซึ่งทางนักวิทยาศาสตร์ด้านสมองได้ทำการค้นคว้าวิจัยในเรื่องโครงสร้าง และการทำงานของสมองมนุษย์อย่างละเอียด ตั้งแต่แรกคลอด เด็กพร้อมจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ หากมีสิ่งแวดล้อม การเลี้ยงดู การศึกษาที่ดีและถูกต้องเหมาะสมกับวัย เป็นตัวส่งเสริมพัฒนาการสมองของเด็กให้มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ มีความฉลาด มีความคิดสร้างสรรค์ ในทางพุทธศาสนาเรียกว่าเป็นผู้มีปัญญา ก่อให้เกิดภาวะความรู้สึกรักใคร่ที่ถูกต้องของจิตวิญญาณที่ดี ย่อมส่งผลให้เป็นคนดี ซื่อสัตย์ มีคุณธรรม จริยธรรม

สิ่งแวดล้อมเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสมองได้ตลอดชีวิต “มาเรียน ไดมอนด์ (Marian Diamond) ซึ่งให้เห็นว่าสมองของเราปรับตัวได้และมีพลังเพียงพอที่จะสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้ตลอดชีวิต ถ้าหากได้รับการท้าทายหรือได้รับการกระตุ้นอย่างถูกต้องเหมาะสม” (สันติชัย ฉัตรคุปต์, 2542:155) ฉะนั้นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพของสมองเด็กต้องมีสิ่งแวดล้อมที่ดี สามารถกระตุ้นให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างครบวงจร การได้รับประสบการณ์ซ้ำ ๆ และเหมาะสมกับวัย จะกระตุ้นสมองให้สร้างเครือข่ายเส้นใยประสาทมันคง ทำให้เด็กเป็นคนดี มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการพัฒนาศักยภาพในการสร้างความรู้ ความคิดหรือจินตนาการ ก่อให้เกิดการเชื่อมต่อเครือข่ายเส้นใยประสาทของเซลล์สมองที่มีผลต่อความฉลาดของเด็ก

จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ (Imagination is more important than knowledge) เป็นคำกล่าวของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (Einstein 1879-1955) ซึ่งใคร ๆ ยกให้เป็นอัจฉริยะ แต่เขาบอกว่า “ผมไม่ได้มีความสามารถพิเศษอะไร ผมแค่เป็นคนอยากรู้อยากเห็นอย่างลึกซึ้งเท่านั้น” (วอลเตอร์ ไอแซคสัน, 2556:650) นักวิทยาศาสตร์ค้นพบความมหัศจรรย์ล้ำลึกของสมองมนุษย์ ที่ชี้ว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ตลอดชีวิตและสามารถพัฒนาให้มีสติปัญญาหรือพรสวรรค์ได้ เด็กต้องได้รับการเลี้ยงดูที่ดี มีความรัก ความอบอุ่น เป็นพื้นฐานสำคัญที่เป็นพลังให้เด็กสามารถพัฒนาการเรียนรู้และประสบความสำเร็จในภายภาคหน้า ซึ่งต้องมีความสอดคล้องกับการศึกษาที่มีประสิทธิภาพเพื่อเสริมศักยภาพ ดึงพรสวรรค์ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการที่มีอยู่ในตัวเด็กให้ปรากฏเด่นชัดออกมา

การพัฒนาศักยภาพในตัวเด็กทำได้หลายวิธี เช่น การจัดกิจกรรมทางศิลปะ การเล่นเกมส์ การเล่นกีฬา การเล่นดนตรี การเล่นิทาน ฯลฯ เป็นหลักการสำคัญที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการคิด และแสวงหาสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ ซึ่งกิจกรรมทางศิลปะโดยเฉพาะการปั้นเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถพัฒนาเด็กได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นการปั้นดินเหนียว ดินน้ำมัน หรือแป้งโดว์ เป็นสื่อสามมิติที่ช่วยพัฒนาเด็กได้หลากหลายด้าน โดยเฉพาะด้านมิติสัมพันธ์ ช่วยฝึกสมาธิ การสังเกต การทำงานประสานกันระหว่างสายตาและการใช้มือทั้งสองข้างให้สอดคล้องกัน การกะน้ำหนักมือ การกะปริมาณของดินที่ใช้ การวิเคราะห์ข้อมูล รวมทั้งการมีจินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะได้ดีขึ้น ดังนั้นกิจกรรมการปั้นดินน้ำมันจึงมักถูกนำมาใช้ในการพัฒนาเด็กตั้งแต่ระดับปฐมวัย เพื่อช่วยการพัฒนากล้ามเนื้อนิ้วมือให้แข็งแรง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียน การลากเส้น สมองเกิดจินตนาการ นอกจากนี้ยังช่วยให้เด็กมีสมาธิ เมื่องานเสร็จเด็กสามารถอธิบายให้ครูฟังได้ ช่วยให้เด็กได้พัฒนาภาษาอีกด้วย โดยผู้วิจัยได้ใช้ดินน้ำมันแบบไร้สารพิษ (Non toxic) เพื่อความปลอดภัยของเด็กที่ต้องสัมผัสกับดินปั้นโดยตรง

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานปั้นดินน้ำมันสามมิติ พร้อมถ่ายทอดรายละเอียดกระบวนการปั้นเป็นผลงานทางเอกสารที่เรียกว่า คู่มือประกอบการสอนปั้น ได้นำไปสู่การทำกิจกรรมทางศิลปะกับเด็กนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดประตูลำ จำนวน 8 คน ให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากการได้เห็นตัวอย่างผลงานปั้นดินน้ำมันต้นแบบ และดูสาธิตการปั้นสดตามคู่มือประกอบการสอนปั้น ต้องการสร้างความสะท้อนอารมณ์แก่ผู้ชม ให้เด็กเกิดความยินดีพอใจ รู้สึกในสุนทรีภาพ กระตุ้นความสนใจให้เกิดความอยากเรียนรู้ เกิดความคิดหรือจินตนาการในการปฏิบัติงานปั้นดินน้ำมันได้ทุกรูปแบบ นอกจากนี้ได้สนับสนุนการทำจากได้อย่างอิสระเพื่อพัฒนาศักยภาพที่เกิดจากประสบการณ์การเรียนรู้ทางทักษะภายนอก ที่เป็นตัวกระตุ้นสมองให้สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานและกระบวนการสร้างความรู้ขึ้นเองได้ตามจินตนาการอย่างอิสระเสรี

เด็กวัยประถมต้น เป็นช่วงที่สามารถคิดเหตุผล เชิงตรรกะได้ สามารถรับรู้สิ่งแวดล้อมตามความเป็นจริง และเป็นวัยที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง มีความพร้อมทั้งร่างกาย และสติปัญญาที่จะเรียนรู้ได้ดี ผู้วิจัยให้เด็กต่อยอดทางความคิดจากต้นแบบ เพื่อศึกษาจินตนาการ วิธีคิด วิธีการใช้สี เทคนิค และทักษะการสร้างงานเป็นอย่างไร ผลงานของเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงจะมีความแตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งจะช่วยเป็นแนวทางในการปรับปรุงกิจกรรมทางศิลปะให้สมบูรณ์แบบ ส่งเสริมพัฒนาการของสมองเด็กให้ฉลาด หรือเป็นอัจฉริยะ

วัตถุประสงค์

1. นำศิลปะการปั้นดินน้ำมัน เข้าไปสู่ นักเรียนระดับประถมวัยในแหล่งชุมชน
2. นักเรียนระดับประถมวัย สามารถปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสัตว์สามมิติ
3. นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสามมิติ ได้ตามความคิดหรือจินตนาการ

นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการสร้างสรรค์

สามมิติ หมายถึง ผลงานศิลปะที่มีความกว้าง ความยาว และความสูงหรือความหนา สามารถมองได้รอบด้าน

สุนทรียภาพ หมายถึง ความรู้สึกทางความงามในผลงานศิลปะปั้นดินน้ำมัน

ทักษะ หมายถึง ความสามารถในการกระทำ การปฏิบัติ การฝึกฝนบ่อย ๆ จนเกิดความชำนาญ

การปั้น หมายถึง การนำดินน้ำมันมาทำด้วยวิธีการนวด คลึง บีบ ฯลฯ ให้เกิดเป็นรูปร่างสัตว์ชนิดต่าง ๆ

การสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของสมองเด็กในการใช้ความคิดหรือจินตนาการ และทักษะ โดยการต่อยอดจากตัวอย่างต้นแบบ ให้เกิดรูปแบบที่แปลกใหม่

โครงสี หมายถึง ฉากมีโครงสีเขียวเด่นชัดออกมาเพียงสีเขียว มีอิทธิพลแผ่อำนาจครอบงำสีอื่นทั้งหมด แม้จะมีสีอื่นเด่นในบางส่วนก็ตาม

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยชื่นชอบธรรมชาติที่งดงาม ชอบอ่านการ์ตูนและดูหนังการ์ตูน (Animation) ด้วยโครงสีและบรรยากาศสร้างให้ผู้ชมความสนใจ เกิดความประทับใจ และชื่นชมทั้งธรรมชาติและผู้สร้างสรรค์ความงามต่อโลกใบนี้ นำไปสู่แนวความคิด ที่จะออกแบบสร้างสรรค์งานปั้นดินน้ำมันสามมิติต้นแบบให้มีรูปแบบสวยงาม สีสดใสหลากหลายสดใส ให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ สามารถกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและต้องการทำกิจกรรมทางศิลปะการปั้น เพื่อพัฒนาสมองด้านความคิดหรือจินตนาการ และทักษะการใช้มือ เด็กรับรู้ถึงสุนทรียภาพ มีความสุข เกิดสมาธิ จิตใจผ่องใส ทำให้สมองพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเต็มศักยภาพสมอง

ขอบเขตในการสร้างสรรค์

1. **ขอบเขตเนื้อหา** ผู้วิจัยต้องการแสดงขั้นตอนพื้นฐานการปั้นดินน้ำมันสามมิติอย่างละเอียด โดยใช้ภาพประกอบสีพร้อมคำบรรยายใต้ภาพ เป็นรูปแบบสัตว์ต่าง ๆ ที่มีลีลาท่าทางสวยงาม น่ารัก มีสีสันหลากหลายตามความพึงพอใจของผู้ปั้นอย่างอิสระ เพื่อเป็นตัวอย่างต้นแบบให้เด็กเกิดความชื่นชอบและประทับใจ ที่จะช่วยกระตุ้นความรู้สึกรักของเด็กให้เกิดความอยากเรียนรู้ เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทางทักษะที่ดีและสมบูรณ์ สร้างให้เด็กเกิดสุนทรียะ มีสมาธิ พัฒนาสมองให้เกิดสติปัญญาที่นำไปสู่การเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ในชีวิตได้ดี

2. **ขอบเขตรูปแบบ** ทำการทดสอบกลุ่มตัวอย่างจากเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนเทศบาล 1 วัดประตูลำธาร อำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 8 คน เพศชาย 4 คนและเพศหญิง 4 คน โดยกำหนดให้สร้างสรรค์ผลงานหนึ่งคนต่อหนึ่งชุด ให้ผลงานมีคุณภาพเป็นไปตามความสามารถ หรือพรสวรรค์ของเด็กนักเรียนแต่ละบุคคล โดยสามารถพัฒนารูปแบบผลงานให้เกิดรูปทรงแปลกใหม่ได้ โดยการสร้างสรรค์รูปทรงด้วยวิธีการคลี่คลาย ตัดทอน หรือเพิ่มเติมตามจินตนาการอย่างอิสระจากกระบวนการปั้นดินน้ำมันต้นแบบของผู้วิจัยได้ โดยกำหนดให้มีการจัดวางองค์ประกอบผลงานปั้นดินน้ำมันทั้งหมด ลงในฉากขนาด 30 x 30 ซม. ที่ออกแบบให้กลมกลืนกับเรื่องราวหรือเนื้อหาตามแนวความคิดหรือจินตนาการได้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยมีการจัดแสดงผลงานของนักเรียนเพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายในและภายนอกโรงเรียน เห็นผลงานศิลปะของเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น ที่สามารถพัฒนาศักยภาพ และพรสวรรค์ให้เห็นเด่นชัดได้ในอนาคต หากได้รับการสนับสนุน หรือการกระตุ้นที่ดีในการด้านทักษะ และจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์

วรรณกรรมและ/หรืองานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรค์งานชุดนี้ ล้วนได้รับประสบการณ์จากการอ่านหนังสือการ์ตูนและการดูหนังการ์ตูน ทั้งหมดได้หล่อหลอมรสนิยม เป็นประสบการณ์ชีวิตที่ดีที่ได้รวบรวมและทบทวนหนังสือเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์พัฒนาผลงานปั้นดินน้ำมันสามมิติซึ่งได้แก่หนังสือการ์ตูนเรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้ง 7 เรื่อง The Rescuers Downunder ของ วอลท์ ดิสนีย์ และหนังการ์ตูนเรื่อง The Lion King ฯลฯ

กระบวนการสร้างสรรค์

1. อธิบายขั้นตอนการปั้นดินน้ำมันรูปสัตว์สามมิติ พร้อมผลงานตัวอย่างต้นแบบ และเอกสารประกอบการปั้น
2. สาธิตการปั้นดินน้ำมัน และอยู่ร่วมปฏิบัติงานกับนักเรียนตลอดเวลา เพื่อให้คำแนะนำ
3. เด็กสร้างสรรค์ผลงานปั้นดินน้ำมันรูปสัตว์สามมิติ โดยพัฒนาจากตัวอย่างต้นแบบได้ตามจินตนาการ
4. ทำจากสามมิติ ขนาด 30 x 30 เซนติเมตร ที่เน้นความเรียบง่ายและสอดคล้องกับเรื่องราวของสัตว์ที่ต้องการนำเสนอ
5. นำผลงานปั้นดินน้ำมันมาทำการจัดวางองค์ประกอบในฉาก ให้ความกลมกลืนเป็นเอกภาพ (Unity)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนประมว้ย สร้างสรรค์งานศิลปะสามมิติรูปสัตว์ได้
2. สามารถพัฒนาทักษะ และจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานปั้นดินน้ำมัน
3. เกิดความสุข มีสมาธิ และสามารถพัฒนาสติปัญญา สู่การเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีคุณธรรม

บทที่ 2

ข้อมูลและที่มาของการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล รวบรวมองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรงและแหล่งข้อมูลภาคเอกสาร นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานปั้นดินน้ำมันสามมิติต้นแบบที่มีเอกลักษณ์ ควบคู่กับเอกสารประกอบการสอนปั้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเด็กประถมวัย ส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการแบบบูรณาการครอบคลุมทั้งร่างกาย จิตใจและสมองของเด็ก ผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องดังนี้

1. ที่มาและความบันดาลใจ
2. เอกภาพศิลป์
3. องค์ประกอบของการออกแบบ
4. ศิลปะการใช้สี
5. สุนทรียภาพ
6. จินตนาการในการสร้างสรรค์งานศิลปะ
7. การเรียนรู้ผ่านการเล่น
8. การพัฒนาของสมองเด็ก
9. การศึกษามีส่วนเสริมสร้างสมองของเด็ก

ที่มาและความบันดาลใจ

ผู้วิจัยชื่นชอบธรรมชาติ ผู้สร้างสรรค์สิ่งทั้งดงามอย่างน่ามหัศจรรย์ ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน และดูภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) ที่มีทั้งภาพเรื่องราวสวยงาม มีสีสันสดใส เกิดความสะเทือนใจ สร้างความบันดาลใจนำไปสู่แนวคิดด้านการพัฒนารูปแบบผลงานปั้นดินน้ำมันสามมิติที่มีรูปแบบกึ่งเหมือนจริง มีสีสันหลากหลายสวยงาม เพื่อให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ สามารถสร้างความบันดาลใจ กระตุ้นอารมณ์ให้เด็กเกิดความสนใจทำกิจกรรมศิลปะการปั้น โดยผู้วิจัยได้ค้นคว้าข้อมูลภาพและข้อมูลทางศิลปะ เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการวิเคราะห์การออกแบบสร้างสรรค์งานศิลปะสามมิติ โดยมีแหล่งที่มาและความบันดาลใจดังนี้



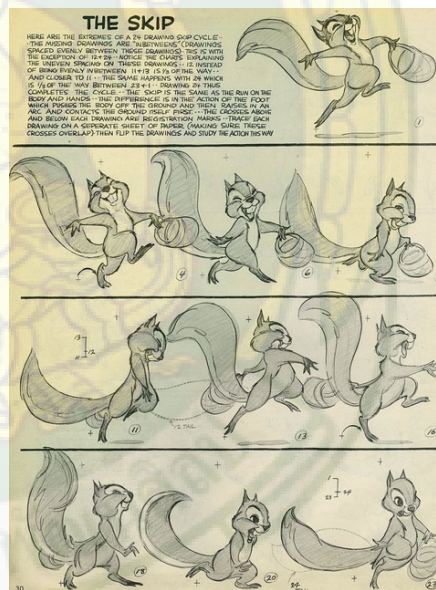
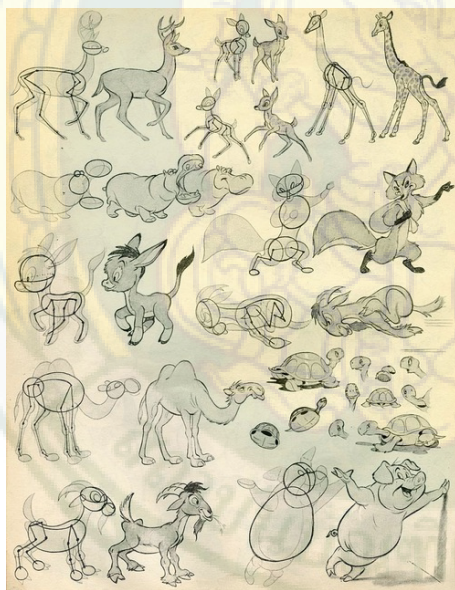
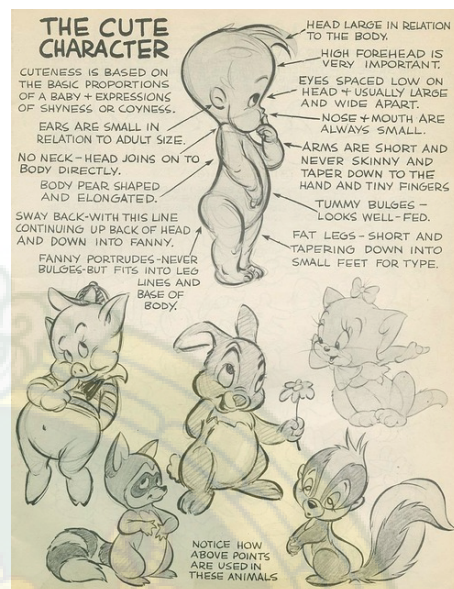
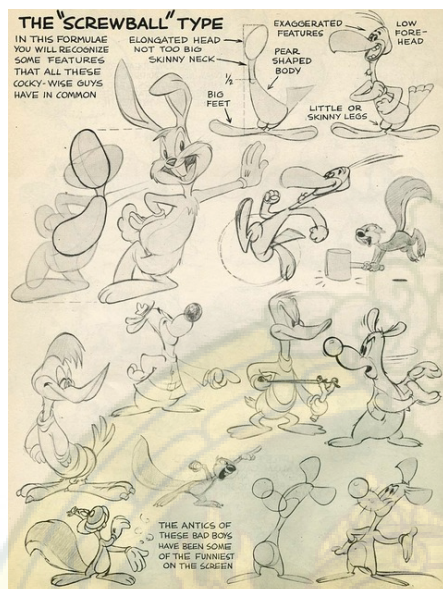
ภาพที่ 2-1 กวางและกระต่าย (<http://www.warrenphotographic.co.uk>)



ภาพที่ 2-2 แร็กคูน (<https://www.dreamstime.com>)



ภาพที่ 2-3 กระต่าย (www.pinterest.com)



ภาพที่ 2-4 ชุดแบบร่างการ์ตูนสัตว์ (<http://japan.digitaldj-network.com/archives/51957428.html>)



ภาพที่ 2-5 ภาพปกหน้าและปกหลังหนังสือการ์ตูน (วันที่ 29 มีนาคม 2560)



ภาพที่ 2-6 ภาพปกหน้าและปกหลังหนังสือการ์ตูน (วันที่ 29 มีนาคม 2560)



ภาพที่ 2-7 ภาพยนตร์การ์ตูน (วันที่ 29 มีนาคม 2560)



ภาพที่ 2-8 ภาพยนตร์การ์ตูน (วันที่ 29 มีนาคม 2560)

เอกภาพศิลป์

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้กล่าวไว้ในหนังสือศิลปวิชาการว่า สิ่งใดเมื่อเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียว ท่านเรียกว่ามีเอกภาพ (Unity) สิ่งใดมีส่วนต่าง ๆ ประกอบกันขึ้นเป็นรูปท่านเรียกว่า องค์ประกอบ (Composition) เมื่อกล่าวว่าสิ่งใดมีเอกภาพศิลปย่อมหมายถึงองค์ประกอบ และองค์ประกอบจะงามหรือไม่งาม อยู่ที่มีส่วนประกอบกลมกลืน มีความประสาน (Harmony) รูปคนเป็นตัวอย่างอันดีขององค์ประกอบเพราะมีส่วนประกอบหลายอย่างต่างชนิดประกอบกันขึ้นเป็นเอกภาพ ถ้าส่วนใดของร่างกายที่เป็นส่วนประกอบ เช่น มีศีรษะโตหรือเล็กเกินไป หรือมีช่วงแขนหรือขาสั้นหรือยาวเกินไป ก็ทำให้องค์ประกอบของรูปคนนั้น ไม่ประสานกันหรือมีเอกภาพไม่ดี ถ้าสมส่วนสมทรงเข้ากันเหมาะเจาะ ก็เรียกได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่ประสานกัน (Harmony Composition) กระทำให้ผู้ดูหรือผู้ฟังบังเกิดความยินดีพอใจ ความรู้สึกยินดีพอใจในองค์ประกอบที่งามหรือไพเราะย่อมมีประจำอยู่ในความรู้สึกของมนุษย์ ความรู้สึกอย่างนี้เรียกว่า สุนทรียภาพ (Aesthetic Sense) ซึ่งอาจมีแตกต่างไม่เท่ากันในความรู้สึกของบุคคล เพราะเกี่ยวกับเรื่องรสนิยม (Taste) อันเนื่องมาแต่มีปัญญา ความคิดเห็น การอบรมศึกษาและความคุ้นเคย ซึ่งทุกคนมีไม่เท่ากัน

องค์ประกอบของการออกแบบ

ผู้วิจัยได้นำความรู้ด้านองค์ประกอบศิลป์ มีทัศนธาตุและลักษณะของทัศนธาตุเป็นส่วนประกอบทางสื่อที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทัศนธาตุเป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบที่สามารถมองเห็นได้เช่น จุด (dot) เส้น (line) รูปร่าง (shape) รูปทรง (form) ซึ่งทัศนธาตุเหล่านี้เป็นตัวกำหนดลักษณะของทัศนธาตุในการปรากฏตัว ได้แก่ ขนาด สี ความเข้ม ลวดลาย ลักษณะผิว และพื้นที่ว่าง ผู้วิจัยได้ออกแบบขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสามมิติให้มีความงาม โดยนำทัศนธาตุและลักษณะของทัศนธาตุมาประกอบกันให้เกิดความกลมกลืนเป็นเอกภาพ (unity) เป็นการประกอบกันขององค์ประกอบทางศิลปะที่กลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีทั้งเอกภาพทางรูปแบบ และเอกภาพทางความคิด ซึ่งการนำทฤษฎีและหลักการต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม ย่อมก่อให้เกิดความงามที่ลงตัวและเป็นที่น่าพึงพอใจ ซึ่งงานศิลปะที่ดีทุกประเภทต้องมีการเน้นจุดสนใจให้เด่นและสำคัญที่สุดจุดเดียว นอกนั้นเป็นส่วนรอง

หลักการและทฤษฎีทางองค์ประกอบเมื่อใช้อย่างถูกต้องจะช่วยเสริมให้งานออกแบบจากมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยกำหนดให้ฉากมีรูปแบบเรียบง่าย โทนสีไม่เด่นชัดเกินไป เพราะฉากเป็นองค์ประกอบส่วนฐานที่ใช้สำหรับจัดวางผลงานรูปสัตว์นานาชนิดให้เกิดความเด่นชัดขึ้น บรรยากาศโดยรวมฉากจะทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น เป็นการฝึกให้เด็กได้ใช้

จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ในประสานหลักการออกแบบฉากและการจัดวางองค์ประกอบ ผลงานให้มีจุดเด่นไม่จมหายไปกับฉาก เกิดความงาม ดึงดูดใจ เป็นการใช้ศิลปะในเสริมสร้าง พัฒนาการทำงานสมองของเด็กให้สูงขึ้นและมีศักยภาพการเรียนรู้ดีขึ้น

“การออกแบบ คือ กระบวนการสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งของมนุษย์ โดยมีทัศนธาตุและ ลักษณะของทัศนธาตุเป็นองค์ประกอบ ใช้ทฤษฎีต่าง ๆ เป็นแนวทางและใช้วัสดุนานาชนิดเป็น วัตถุดิบในการสร้างสรรค์ โดยที่นักออกแบบจะต้องมีขั้นตอนในการปฏิบัติงานหลายขั้นตอนตลอด กระบวนการสร้างสรรค์นั้น” (มาโนช กองกะนั้นันท์, 2538:27)

“ทฤษฎีขององค์ประกอบศิลปะจะช่วยได้มากในระยะแรก ๆ ที่เริ่มทำงานหรือศึกษาศิลปะ และมันจะยังเป็นทฤษฎีที่เป็นบทเป็นตอนอยู่จนกว่าเราจะละลายทฤษฎีเหล่านั้นเข้าด้วยกัน ให้เหลือ เป็นแก่นเล็ก ๆ ผ่องแผ้วภายในให้เป็นส่วนหนึ่งของสัญชาตญาณ ด้วยการฝึกฝนอย่างจริงจังไปสัก ระยะหนึ่ง อันที่จริงทฤษฎีเหล่านี้ก็เป็นกลไกของสัญชาตญาณที่นอนนิ่งอยู่ภายในตัวของเรายอยู่แล้ว โดยธรรมชาติ เพียงแต่เราจะปลุกมันขึ้นมาช่วยเราทำงานในระยะแรก ๆ ด้วยการปฏิบัติตามทฤษฎีที่มีผู้จัดเรียบเรียงไว้เป็นขั้นตอนเท่านั้น บางคนอาจสร้างงานศิลปะได้โดยไม่ต้องอาศัยทฤษฎี นั่นก็ หมายความว่า เขาสามารถใช้สัญชาตญาณของเขาได้เองโดยไม่ต้องใช้ตำราเป็นเครื่องปลูก” (ชูลุด นีม์เสมอ, 2544:273)

ศิลปะการใช้สี

อาจารย์มาโนช กองกะนั้นันท์ “ในบรรดาองค์ประกอบของการออกแบบทั้งหมด สีซึ่งเป็น ลักษณะอย่างหนึ่งของทัศนธาตุมีบทบาทที่สำคัญ มีพลัง สามารถสร้างปฏิกิริยาให้กับอารมณ์ได้ อย่างมหาศาล สีมียุทธพิพจน์ต่อจิตใจมนุษย์เป็นอย่างมาก จนอาจกล่าวได้ว่า ในขณะที่ ดิน น้ำ ลม ไฟ เป็นสิ่งที่ร่างกายขาดมิได้ฉันใด สีก็เป็นสิ่งที่จิตใจขาดมิได้ฉันนั้น อาหารและอากาศเป็นสิ่งที่จำเป็น สำหรับมนุษย์ในทางกายภาพ ถ้าปราศจากอาหารและอากาศก็ดำรงชีวิตอยู่ไม่ได้ นี่เป็นความจริงที่ เรารู้กันอยู่ทั่วไป แต่ถ้าปราศจากสี ชีวิตของเราก็จะเศร้าสร้อยหม่นมัว” (มาโนช กองกะนั้นันท์, 2538:104) “ปฏิกิริยาในเรื่องสีมีส่วนเสริมสร้างทางอารมณ์มากกว่า เด็กจะมีความรู้สีรับรู้เรื่องสี ก่อนที่จะรับรู้เรื่องลักษณะของรูปทรง” (มาโนช กองกะนั้นันท์, 2538:128)

หนังสือชื่อ ทัศนศิลป์เพื่อการศึกษาพิเศษ ของศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม ได้กล่าวถึง เรื่องสีกับการแสดงออกของเด็กไว้ว่า นักจิตวิทยาหลายท่านเห็นพ้องต้องกันว่า สีกับอารมณ์ของ มนุษย์มีความเชื่อมโยงกัน และสังเกตว่าสีเป็นสื่ออารมณ์ เพราะบุคคลจะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ของสิ่งต่าง ๆ จากการใช้สี การเลือกใช้สีจึงมีผลโดยตรงกับอารมณ์ของบุคคล ในกรณีของเด็ก ๆ ที่

ฟังนิทานเรื่องเล่าที่จบอย่างมีความสุขหากให้วาดรูปบรรยายสีจากเรื่องที่ได้ฟัง เด็กมักจะใช้สีเหลือง แต่ถ้าเป็นเรื่องเศร้าก็มีแนวโน้มจะเลือกสีน้ำตาล นักจิตวิทยาที่ศึกษาเกี่ยวกับอารมณ์ของเด็ก โดยใช้เทคนิคสีที่เรียกว่า “Color You Life” ซึ่งเหมาะกับเด็กอายุตั้งแต่ 6 ขวบขึ้นไป เพราะเป็นช่วงที่เด็ก ๆ พอจะรู้จักชื่อสีและเข้าใจอารมณ์ของตนเอง นักจิตวิทยาหรือนักจิตเวชจะสอนให้เด็ก ๆ แยกแยะอารมณ์ เขาจะให้เด็ก ๆ พุฒลักษณะอารมณ์ที่ดีด้วยการใช้สีตามที่เขาพอใจ โดยจะให้กระดาษและกล่องสี ซึ่งมีสีหลัก ๆ เช่น สีแดง น้ำเงิน เหลือง ส้ม ดำ เขียว ม่วง เป็นต้น ขณะเดียวกันก็จะบอกให้เด็ก ๆ เลือกสีสำหรับสื่ออารมณ์ที่ไม่ดี เช่น อาการโกรธ หงุดหงิด เบื่อ เหนง ฯลฯ เขาพบว่าเด็ก ๆ มักใช้สีสดใสกับอารมณ์ดี ใช้สีแดงกับอารมณ์โกรธ ใช้สีส้มกับความสนุกสนาน ใช้สีเทากับความเหงา จากนั้นก็ให้เด็กบอกว่าชอบสีอะไร และสังเกตว่า เขาใช้สีอะไรบ่อยและภาพที่ปรากฏบนกระดาษเป็นอย่างไร

สุนทรียภาพ

“สมองข้างซ้ายและขวาควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อและรับประสาทสัมผัส ความรู้สึกจากร่างกายด้านตรงข้ามกัน ยังมีหน้าที่แตกต่างกันในเรื่องการเรียนรู้ มีการวิจัยใหม่ ๆ เชื่อว่าการที่คนเราสามารถรู้สมองทั้งสองข้างซ้ายและขวาในการเรียนรู้จะให้ผลดีกว่าใช้สมองเพียงข้างใดข้างหนึ่งและเด็กจะเรียนรู้ได้ดีต้องมีจินตนาการเข้ามามีส่วนช่วยให้การเรียนรู้มีศักยภาพ ซึ่งการศึกษาศิลปะและดนตรีจะช่วยให้สมองเจริญเติบโตมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ทำให้เด็กมีสมาธิ สมองผ่อนคลาย เกิดปัญญาในการเรียนรู้ สามารถพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ได้ทุกด้าน ดังนั้นเราจึงเห็นเด็ก ๆ ชอบกระโดดโลดเต้น ร้องเพลง วาดรูป เพื่อทำความเข้าใจโลกที่อยู่รอบตัวและสื่อสารความคิดของตัวเด็กที่มีต่อสิ่งรอบตัว หากเด็กได้ซึมซับในศิลปะด้านต่าง ๆ จะทำให้เด็กรับรู้ถึงสุนทรียภาพได้ดี

ความรู้สึกสุนทรีย์ (romance) จะเป็นการกระตุ้นสมองให้ฉลาด กระตุ้นความสนใจ ความจำและอื่น ๆ เนื่องจากสมองส่วนใหม่หรือนีโอคอร์เท็กซ์ทุกส่วนถูกใช้ประโยชน์ เพราะต้องใช้ประสาทสัมผัสทุกชนิดช่วยในการสร้างความรู้สึกสุนทรีย์ ไม่ว่าจะเป็นคำพูด ดอกไม้ การวางแผน อาหาร ไลน์ชั้นดี การเลือกสรรบทกวี หรือสถานที่สวยงาม ธรรมชาติ กลิ่นหอม แม้แต่สัมผัสก็เป็นความรู้สึกสุนทรีย์ทั้งสิ้น ประสาทสัมผัสทั้งหมดจะถูกกระตุ้นและจะสื่อเข้าไปในสมองส่วนนีโอคอร์เท็กซ์ ซึ่งเห็นได้ว่าอัจฉริยะทั้งหลายของโลกที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การประพันธ์ แต่งคำรา หรือดนตรี เช่น บีโธเฟน (Beethoven) ปิกัสโซ (Picasso) หรือ เดลี (Deli) ต่างก็เป็น

อัจฉริยะที่ประสบความสำเร็จโดยมีปัจจัยสำคัญ คือ ความรู้สึกสุนทรีย์และความฉลาด” (สันสนีย์ จัตรคุปย์, 2542: 206)

จินตนาการในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

เด็ก ๆ ชอบเขียนรูป ปั้นรูป และส่วนมากมักทำกันได้ดีแทบทุกคน มีการแสดงออกที่ตรงซัดเหมือนกับแสดงตัวของเขาเองออกมาทั้งหมด ทั้งลักษณะภายนอกและสภาพของจิตใจ จินตนาการของเด็กทำงานอยู่ตลอดเวลา ความบันเทิงใจของเขาก็มีอยู่มากมายทั่วไป โลกทั้งโลกเป็นของใหม่น่าตื่นเต้น เห็นแล้วสะท้อนใจไปทุกอย่าง จึงจำเป็นต้องแสดงออกโดยทางใดทางหนึ่งเกือบทุกเรื่อง ทำออกมาแล้วก็ผ่านไปได้อีก มีฝีมือหรือความเหมือนธรรมชาติไม่สำคัญเลย เด็กฝันเอาได้ทั้งนั้น นื่องที่น่ารักบางทีก็ทำด้วยผ้ามาวุ่น ประคองห่อกลมได้ทั้งวัน จินตนาการของพวกเขาแรงเหลือเกิน จินตภาพที่เด่นชัดจนลบความจริงในโลกออกไปได้หมด จุดหมายของการแสดงออกก็เพื่อสนองความจำเป็นภายในของตนจริง ๆ แต่งานศิลปะของเด็กก็ยังคงเป็นเด็ก ยังไม่เติบโตพอทั้งด้านความคิดและรูปทรง งานของเด็กจึงมีแต่ความน่ารัก ความบริสุทธิ์ใจ และแสดงสภาพของตัวเองออกมาได้อย่างชัดเจน ยังต้องพัฒนาต่อไปอีกมาก ควบคู่ไปกับพัฒนาการทางร่างกายและอารมณ์ของเด็กเอง (ชลูด นิ่มเสมอ, 2544:272)

จินตนาการซึ่งเป็นที่กำเนิดของความคิด อารมณ์ หรือความรู้สึกทางศิลปะ จะต้องเกิดขึ้นจากภายใน เห็นแจ้งขึ้นโดยสัญชาตญาณ อยู่นอกเหนือเหตุผลธรรมดา เป็นกลไกของจิตที่เราจะแก้งให้เกิดขึ้นหรือบังคับให้เป็นไปในลักษณะนั้นลักษณะนี้โดยพลการไม่ได้ เมื่อเกิดขึ้นและพัฒนาถึงขั้นและพัฒนาถึงขั้นสุดท้ายแล้วจะต้องแสดงออกอย่างตรงใจ คนที่แก้งเขียนหรือปั้นรูปในเรื่องที่ตนไม่รู้สึกรู้สึกในสิ่งที่มิได้เกิดขึ้นจริงภายใน จะทำได้ก็เพียงรูปเขียนหรือรูปปั้นที่ดูคล้ายงานศิลปะเท่านั้น งานโปสเตอร์ งานเครื่องเรือน หรืองานตกแต่งชั้นดีก็เป็นงานสร้างสรรค์ ถึงแม้จะทำขึ้นเพื่อจุดหมายภายนอกบางอย่าง ถ้าผู้ทำสามารถสร้างจินตภาพจากแนวเรื่องหรือรูปทรงนั้น ๆ ได้ ผลงานที่ทำขึ้นก็เป็นศิลปะ และสื่อความหมายกับผู้ดูได้จากพลังของงานที่แฝงอยู่ภายใน ความบริสุทธิ์ใจและทัศนคติที่ถูกต้องในการสร้างสรรค์นี้เป็นฐานอันสำคัญที่จะสนับสนุนปัจจัยอื่นของการสร้างงานศิลปะ ซึ่งได้แก่ ความคิด รูปทรง และการแสดงออกให้มีเอกภาพ (ชลูด นิ่มเสมอ, 2544:275)

การเรียนรู้ผ่านการเล่น

รองศาสตราจารย์แพทย์หญิงคันสนีย์ ฉัตรคุปต์ ได้เขียนหนังสือเรื่องสิ่งแวดล้อมและการเรียนรู้สร้างสมองเด็กให้ฉลาดได้อย่างไร ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542 ได้อธิบายว่า การเล่นเป็นพื้นฐานของความฉลาดชนิดสร้างสรรค์ แต่การเล่นต้องมีการพัฒนา เด็กที่มีคนเล่นด้วยจะรู้จักเล่นเป็น แต่เด็กที่ไม่เคยมีใครเล่นด้วยก็จะเล่นไม่เป็นและอาจจะเป็นเด็กที่มีปัญหาในอนาคตได้

1. นิทานสร้างจินตนาการ

พื้นฐานของการเล่นรูปแบบหนึ่ง คือ การเล่านิทาน เด็กชอบให้ผู้ใหญ่เล่านิทานให้ฟัง ก่อนจะพูดได้ด้วยซ้ำ ความเข้าใจไม่ใช่สิ่งที่สำคัญ แต่สิ่งที่เล่าทำให้เด็กสนใจ ตื่นเต้น สะกดเด็กให้นั่งนิ่งจ้องมองตาโต อ้าปากหาว และสร้างภาพพจน์ขึ้นในสมองเด็ก เด็กผู้หญิงคนหนึ่งบอกว่าเธอสนใจฟังวิทยุมากกว่าโทรทัศน์ เพราะภาพพจน์ที่เกิดขึ้นจากการฟังวิทยุสวยงามกว่าในโทรทัศน์มาก

คำพังเพยของอัลเบิร์ต ไบรอนน์ มีอยู่ว่า ถ้าต้องการให้เด็กฉลาดก็ต้องเล่านิทานให้เด็กฟัง แต่ถ้าต้องการฉลาดมากยิ่งขึ้นก็ต้องเล่านิทานมากมายหลายเรื่อง

สังเกตได้ว่านิทานสำหรับเด็กมักประกอบด้วยสัตว์เป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นนิทานของชาติใดจะต้องมีนิทานที่จินตนาการให้สัตว์เป็นเหมือนคนหรือเป็นสัญลักษณ์แทนคน เช่น นิทานที่ให้สัตว์เป็นพระราชาก็เป็นเจ้าชายสุดหล่อ เป็นต้น สัญลักษณ์เหล่านี้มีความหมายด้วย อย่างเช่น หมูทำให้นึกถึงคนขี้อาย ขี้ฉลาด สิงโตแทนคนที่มีอำนาจ นกฮูกเป็นสัญลักษณ์ของความฉลาด เป็นต้น การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความฝันพบว่า ส่วนใหญ่แล้วความฝันของเด็กจะเป็นสัตว์ที่เป็นสัญลักษณ์แทนคนเกือบทั้งสิ้น เรื่องนี้เราจะเห็นได้จากตัวการ์ตูนของวอลต์ดิสนีย์ ซึ่งได้รับการออกแบบให้เป็นสัตว์เสียส่วนใหญ่ และมักเป็นสัตว์ที่มีหัวโตหน้ายิ้ม การออกแบบให้เป็นสัตว์หัวโตเปรียบเสมือนเด็กซึ่งมีส่วนระหว่างศีรษะกับตัวต่างกันมากเมื่อเทียบกับผู้ใหญ่ สัตว์ที่เป็นสัญลักษณ์แทนคนในจินตนาการของเด็กจะหายไปและถูกแทนที่ด้วยเรื่องราวของคนจริง ๆ เมื่อเด็กอายุประมาณ 7 ปี ตอนนี้อารมณ์ชาติทำให้พัฒนาการของสมองคนเราสมบูรณ์

2. การเล่นเกม

เราจะสังเกตเห็นว่าในขณะที่เด็กเล่นเกมเด็กจะพูดคุยกตลอดเวลา ดังที่เคยกล่าวมาแล้วว่าการเรียนรู้ภาษาของเด็กในช่วงแรกเริ่มจะเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม คือ เมื่อเด็กได้ยินคำพูด เด็กก็จะสร้างภาพพจน์หรือจินตนาการขึ้นมา ในการเล่นก็เช่นกันเด็กจะสร้างจินตนาการขึ้นมาจากคำพูดของตนเอง โดยใช้โลกภายใน (Inner World) คือ สมองของเด็ก การเล่นแบบสมมุตินี้ส่วนที่เป็นจริง

ก็ยังเป็นจริงอยู่ เด็กรู้ว่าหลอดด้ายไม่ใช่รถยนต์จริงๆ เหมือนกับที่ทีวีเปรียบเทียบกับทะเลสาบตั้งพลอยสีน้ำเงินหรือไฟริน

การเล่นสมมุติของเด็กเมื่ออายุ 7 ปีขึ้นไป เด็กจะเข้าสู่โลกแห่งความมากขึ้น สัตว์ในสายตาของเด็กวัยนี้จะเปลี่ยนจากสัตว์ที่เป็นสัญลักษณ์ในจินตนาการกลายเป็นสัตว์จริงๆ เด็กต้องการรู้เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์กับมนุษย์มากขึ้น จะเริ่มมองหาแบบอย่างหรือตัวอย่างเพื่อเลียนแบบ การเล่นแบบนี้จะค่อยๆ เปลี่ยนไปเมื่ออายุมากขึ้น จนกระทั่งอายุ 11-12 ปีจึงจะเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์มากขึ้น

3. การเล่นในรูปแบบอื่นที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้

เด็กในช่วงอายุประมาณ 7-11 ปี เป็นช่วงที่เหมาะสมในการสร้างเสริมทักษะต่างๆ รวมถึงการร้องเพลงด้วย การเรียนการสอนโดยใช้เสียงเพลง เสียงดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกาย เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการเล่นของเด็ก ซึ่งมีประโยชน์มาก เนื่องจากการเปิดสมองหรือสร้างสรรค์สมองให้มีโอกาสได้เรียนรู้มากขึ้น

การเล่น การร้องรำทำเพลง ที่แทรกเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันจะทำให้เด็กมีจินตนาการอย่างอิสระ มีการใช้และเกิดเครือข่ายเส้นใยประสาทใหม่ๆ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปโดยสมบูรณ์ เช่นเดียวกัน มาร์การเร็ต มีด (Margaret Mead) บอกว่า การเรียนรู้จะไม่สามารถเกิดขึ้นได้เลย ถ้าไม่มีเรื่องศิลปะมาช่วย ศิลปะไม่ใช่สิ่งที่ต้องสอนแต่นำมาใช้เป็นวิธีการสอนเรื่องต่าง ๆ

พัฒนาการของกระบวนการคิดในเด็กอายุ 11 ปีจะเริ่มเรียนรู้ที่จะเลือกทำสิ่งต่างๆ เรียนรู้เรื่องกฎระเบียบวินัย ซึ่งเป็นการเรียนรู้ในระดับสูงยิ่งขึ้น และธรรมชาติได้เตรียมเด็กให้มาถึงขั้นตอนนี้โดยผ่านการเล่นนั่นเอง ของเปียเจต์ ได้ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงความคิดจากรูปธรรมมาเป็นนามธรรม เพื่อให้เห็นว่าในเด็กเล็กๆ ก็มีการสร้างจินตนาการภายในตัวเอง จากสิ่งกระตุ้นหรือวัตถุภายนอก อย่างเช่น เด็กสมมุติว่ากล่องไม้ขีดเป็นเรือหรือเป็นวัตถุต่างๆ เป็นต้น แต่พออายุเด็กเริ่มจะเปลี่ยนความคิดแบบรูปธรรมมาเป็นนามธรรม สามารถเอาวัตถุหรือสิ่งแวดล้อมที่เห็นเข้ามาเปลี่ยนเป็นความคิดในตัวเองได้ คือ สร้างความคิดขึ้นมาได้ ซึ่ง เปียเจต์ เรียกว่ากระบวนการคิดแบบเป็นรูปธรรม (Concrete Operation Thinking)

การพัฒนาของสมองเด็ก

ปัจจัยที่มีผลต่อการเจริญเติบโตและการพัฒนาของสมองที่สำคัญ คือ พันธุกรรมที่เด็กได้รับจากพ่อแม่เป็นไปตามกลไกธรรมชาติ และ การอบรมเลี้ยงดูที่ถูกต้องเหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญที่มีผลในการเปลี่ยนแปลงสมองโดยการทำงานผ่านกลไกธรรมชาติ ซึ่งทั้งสองปัจจัยเป็นสิ่งสำคัญใน

การส่งเสริมพัฒนาการของสมองเด็กให้เป็นอัจฉริยะได้ ด้วยการให้ความสนับสนุนและกระตุ้นให้เด็กมีอิสระและมีความคิดสร้างสรรค์ การมีความคิดเป็นของตัวเองแต่ละเด็วยกกันก็ต้องอยู่ในกฎเกณฑ์ของระเบียบวินัยสังคมด้วย

“ถึงแม้เราไม่สามารถบอกได้ว่าความฉลาดอยู่ที่ส่วนใดของสมอง แต่สมองข้างซ้ายและสมองข้างขวาก็จะมีส่วนร่วมในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดด้วย สมองข้างซ้ายและสมองข้างขวานอกจากจะควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อและรับประสาทสัมผัสความรู้สึกร่างกาย ด้านตรงข้ามแล้ว ยังมีหน้าที่แตกต่างกันในเรื่องของการเรียนรู้ด้วย สมองข้างซ้ายจะมีหน้าที่คิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล มีสามัญสำนึก การจัดระบบ การดูแลรายละเอียดและการทำงานที่จะต้องทำทีละอย่าง การควบคุมเกี่ยวกับภาษา ตัวเลข สัญลักษณ์ต่าง ๆ การแสดงออก (expression) การวิเคราะห์ การพูด การเขียน สมองข้างขวามีหน้าที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ สัญชาตญาณ การสังเคราะห์ ศิลปะ ดนตรี และเรื่องของทิศทาง เป็นส่วนที่ค่อนข้างผ่อนคลาย เป็นสมองที่เป็นจิตใต้สำนึกมากกว่า ในขณะที่สมองข้างซ้ายเป็นส่วนที่อยู่ในจิตสำนึก สมองข้างขวาจะทำหน้าที่สร้างกระบวนการต่าง ๆ อย่างรวดเร็วสามารถทำอะไรหลาย ๆ อย่างในเวลาเดียวกัน ซึ่งตรงกันข้ามกับสมองข้างซ้ายที่จะทำได้ทีละอย่าง สมองข้างขวามองภาพแบบรวม ๆ มากกว่าเจาะรายละเอียดเหมือนสมองข้างซ้าย สมองข้างขวามีหน้าที่เกี่ยวกับการรับรู้ เข้าใจ (reception) มากกว่าสมองข้างซ้ายที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการแสดงออก” (สันสนีย์ นัตรคุปต์, 2542:62)

การศึกษามีส่วนเสริมสร้างสมองของเด็ก

รองศาสตราจารย์แพทย์หญิงสันสนีย์ นัตรคุปต์ ได้เขียนไว้ในบทสุดท้ายของหนังสือ สิ่งแวดล้อมและการเรียนรู้สร้างสมองเด็กให้ฉลาดได้อย่างไร กล่าวถึงปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการเด็กให้เป็นไปด้วยดี เด็บโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ โดยผู้ที่มิบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาสมองการเรียนรู้ของเด็กคือสถาบันครอบครัว และอีกสถาบันที่สำคัญคือสถาบันการศึกษาที่เรียกว่าโรงเรียน เด็กใช้เวลาส่วนหนึ่งในชีวิตเติบโตอยู่ในโรงเรียน ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในโรงเรียน ดังนั้นครู สิ่งแวดล้อมหรือสถาบันการศึกษา จึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการเจริญเติบโตพัฒนาการของเด็ก ซึ่งนักการศึกษาได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับระบบการศึกษาในชั้นเรียนว่า โดยทั่วไปครูจะได้รับการฝึกให้สอนนักเรียนในห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้เทคนิคและวิธีต่าง ๆ ที่เคยใช้สอนต่อ ๆ กันมา นักวิทยาศาสตร์และผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ จะจัดสร้างหลักสูตรและออกแบบอุปกรณ์การเรียนการสอนส่งให้ครู ครูมีหน้าที่นำสิ่งเหล่านี้ไปสู่นักเรียน ส่วนนักเรียนก็ต้องผ่านการสอบเพื่อให้ได้คะแนนซึ่งขึ้นอยู่กับปริมาณของข้อมูลที่ได้รับเข้าไป โดยข้อมูลเหล่านั้นอาจจะไม่ได้เป็นประโยชน์

ต่อเด็กหรือต่อสังคมก็ได้ แต่ในสภาวะปัจจุบันความรู้ในเรื่องการเจริญเติบโตพัฒนาการของสมองที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้มุมมองของการศึกษาเปลี่ยนไป การศึกษาจะเป็นสิ่งที่ดี สิ่งมหัศจรรย์ สิ่งที่น่าตื่นเต้นน่าเรียนรู้สำหรับเด็ก ถ้าการศึกษาเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถด้านต่าง ๆ ซึ่งรวมถึงความสามารถทางด้านอารมณ์และจิตใจด้วยความสามารถที่จะควบคุมอารมณ์และแสดงอารมณ์ ตามทฤษฎีอิกิว ของ แดเนียล โกลด์แมน เป็นสิ่งจำเป็นที่ครูควรเข้าใจและส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการของอิกิวในชั้นเรียนด้วย (สันสนีย์ ฉัตรคุปป์, 2542)

นอกจากนี้ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสมองทั้งสองข้าง (whole brain learning) เห็นได้ว่า คนเราแต่ละคนจะใช้สมองแต่ละข้างไม่เท่ากัน คนที่ใช้สมองข้างซ้ายมากจะเป็นคนที่ชอบรายละเอียด คิดอย่างเป็นเหตุผล เป็นคนที่ชอบตัวเลข เป็นคนลำดับเหตุการณ์ได้ดี ในขณะที่คนที่ใช้สมองข้างขวามากจะเป็นเด็กที่ชอบเรียนรู้ด้วยภาพรวม ชอบศิลปะ เป็นนักจินตนาการ แต่ไม่ค่อยดูแลรายละเอียดหรือมีความคิดเป็นเหตุเป็นผล

ข้อมูลจากการวิจัยใหม่ ๆ เชื่อว่า การที่เราสามารถใช้สมองทั้งสองส่วนในการเรียนรู้จะให้ผลดีกว่าใช้สมองข้างใดข้างหนึ่งเพียงข้างเดียว โดยธรรมชาติแล้วเด็กจะร้องเพลง กระโดดโลดเต้น วาดรูปเล่น เพื่อทำความเข้าใจโลกที่อยู่รอบ ๆ ตัว และสามารถที่จะสื่อสารความคิดของเขาที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้พัฒนาระเบียบวิธีการพัฒนาความฉลาดสร้างสรรค์โดยใช้งานปั้นดินน้ำมันสามมิติต้นแบบควบคู่กับเอกสารประกอบการสอนปั้น เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเด็กประถมวัยในแหล่งชุมชน วัตถุประสงค์โดยรวมของกิจกรรมนี้คือการส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการแบบบูรณาการครอบคลุมทั้งร่างกาย จิตใจ และสมอง คือ พัฒนาทักษะการใช้มือ บ่มเพาะสุนทรียภาพสำหรับการพัฒนาทัศนคติและบุคลิกภาพ ได้เรียนรู้หลักการพื้นฐานการสร้างศิลปะที่ดี มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ กระตุ้นให้สมองเจริญเติบโตมีพัฒนาการอย่างสมดุลเพิ่มพูนศักยภาพการเรียนรู้แบบทั่วด้าน มีลำดับขั้นตอนการวิจัยดังนี้

1. การรวบรวมความคิด
2. การปั้นดินน้ำมันจากต้นแบบ สู่งานสร้างสรรค์ในเด็กประถมศึกษาปีที่ 3
 - 2.1 เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน รูปสัตว์สามมิติต้นแบบ
 - 2.2 การปั้นรูปสัตว์สามมิติ
 - 2.3 การออกแบบสร้างสรรค์ฉาก

การรวบรวมความคิด

การสร้างสรรคงานศิลปะของผู้วิจัย ส่วนมากมักเกิดจากการเรียนรู้ธรรมชาติ ร่วมกับการนำหลักการและทฤษฎีทางศิลปะมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ให้กลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมทั้งความบันเทิงใจจากการอ่านหนังสือการ์ตูน และดูภาพยนตร์การ์ตูน มีความศรัทธาในผู้สร้างสรรคงานศิลปะและสิ่งอันสวยงาม สร้างความสะอาดเ็นอารมณ์ให้ผู้ชมประทับใจไปทั่วโลก ผู้วิจัยมีแนวความคิดต้องการสร้างสรรคงานศิลปะที่มีประโยชน์ต่อผู้คนส่วนมากเช่นกัน นำมาสู่การสร้างสรรคผลงานปั้นดินน้ำมันรูปสัตว์สามมิติ เป็นผลงานศิลปะรูปแบบกึ่งเหมือนจริง โดยการพัฒนาารูปทรงจากสัตว์ต่าง ๆ ในธรรมชาติที่นำมาลดทอน ตัดทอนหรือคลี่คลายให้มีรูปทรงเรียบง่าย มีสีสันหลากหลายอย่างสวยงาม สร้างความสดใสให้ผู้ชมประทับใจ เป็นแรงกระตุ้นให้เด็ก ๆ เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ สามารถต่อยอดทางความคิดจากผลงานต้นแบบได้ ย่อมทำให้ผู้สร้างสรรคเกิดความสุขในการปฏิบัติผลงาน

ผู้วิจัยต่อยอดการจัดวางองค์ประกอบผลงานรูปสัตว์ทุกประเภทลงในฉากที่มีรูปแบบเรียบง่ายให้สอดคล้องกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งทุกขั้นตอนการปฏิบัติงานปั้นดินน้ำมัน

ผู้วิจัยได้บันทึกภาพขั้นตอนการปั้นไว้อย่างละเอียด และนำมาจัดทำเป็นเอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมันสามมิติต้นแบบ เพื่อใช้เป็นคู่มือประกอบการสอนปั้นในครั้งต่อไป

การปั้นดินน้ำมันจากต้นแบบ ฐานสร้างสรรค์ในเด็กประถมศึกษาปีที่ 3

การพัฒนาความฉลาดสร้างสรรค์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมทางศิลปะการปั้นดินน้ำมัน ผู้วิจัยใช้งานปั้นดินน้ำมันสามมิติ ใช้งานปั้นรูปสัตว์และจากต้นแบบควบคู่กับเอกสารประกอบการสอนปั้น เพื่อเป็นตัวอย่างจากประสบการณ์ตรงที่นักเรียนจะได้ศึกษา เรียนรู้หลักการพื้นฐานสำหรับการสร้างศิลปะสามมิติที่ดี

1. เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน รูปสัตว์สามมิติต้นแบบ

ผู้วิจัยทำเอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมันรูปสัตว์สามมิติต้นแบบ ที่ได้จากการบันทึกภาพขั้นตอนการปั้นอย่างละเอียด นำมาถ่ายทอดทำเป็นผลงานทางเอกสาร รูปเล่มขนาด 30 x 30 ซม. เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสให้พกพาได้สะดวก ภายในเล่มเป็นภาพสีสวยงามหลากหลายสีตามจินตนาการ สร้างความรู้สึกลดขึ้นให้ผู้ชม จดวางเรียงภาพตามลำดับขั้นตอนการปั้นพร้อมคำอธิบายได้ภาพอย่างละเอียด เนื้อหาเป็นระบบ ระเบียบ เข้าใจง่าย เพื่อให้เด็กสามารถทำได้แม้ไม่ต้องอ่านคำอธิบายได้ภาพ

เอกสารประกอบการสอนปั้นต้นแบบ ผู้วิจัยออกแบบพัฒนารูปร่างสัตว์ให้มีรูปทรงเรียบง่ายมีเส้น สวยงาม โดยทำการทดลองและได้กำหนดหลักการปั้น “สัดส่วนของร่างกายสัตว์หรือองค์ประกอบของตัวสัตว์” ให้มีความสอดคล้องกันเพื่อให้เกิดความลงตัว ที่เรียกว่าเอกภาพ เริ่มแรกเนื้อหาด้วยการอธิบายรายละเอียดเรื่องหลักการหรือกฎเกณฑ์การแบ่งสัดส่วนร่างกายสัตว์ที่ต้องทำความเข้าใจก่อนเริ่มการปั้นรูปสัตว์ เพื่อได้ผลงานตรงตามลักษณะที่กำหนด โดยกำหนดสูตรให้มีอัตราส่วนที่ง่ายต่อการจดจำ คือ กำหนดให้แต่ละสัดส่วนของร่างกายมีขนาดแตกต่างกันเป็นเท่าตัว ยกตัวอย่างเช่น ตัวสัตว์มีขนาดเท่ากับ 2 กรัม หัวเท่ากับ 1 กรัม ขาเท่ากับ 0.5 และแขนเท่ากับ 0.25 กรัม คูรายละเอียด ภาพที่ 3-9

สิ่งสำคัญที่สุดของการปั้นดินน้ำมันรูปสัตว์สามมิติในเอกสารประกอบการสอนปั้น คือ ผู้อ่านต้องเข้าใจความสำคัญของการเตรียมดินน้ำมัน โดยใช้หลักการหรือกฎเกณฑ์ในการเตรียมดินน้ำมันก่อนปั้นได้หลายวิธี ตามความสะดวกของแต่ละบุคคล ก่อนนำมาปั้นเป็นส่วนประกอบของร่างกายสัตว์ เพื่อให้ได้สัดส่วนของรูปร่างสัตว์ตามที่กำหนด โดยผู้อ่านสามารถนำไปต่อยอดกับการปั้นด้วยวัสดุต่าง ๆ และต่อยอดทางความคิดสร้างสรรค์หรือจินตนาการได้อย่างอิสระ



ภาพที่ 3-1 เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมันต้นแบบ



ภาพที่ 3-2 เนื้อหาภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมันต้นแบบ



ภาพที่ 3-3 เนื้อหาภายใน เอกสารประกอบสอนปั้นดินน้ำมัน



ภาพที่ 3-4 เนื้อหาภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน



ภาพที่ 3-5 เนื้อหาภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน



ภาพที่ 3-6 เนื้อหาภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน



ภาพที่ 3-7 เนื้อหาภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน



ภาพที่ 3-8 เนื้อหาภายใน เอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน

2. การปั้นรูปสัตว์สามมิติ

ผู้วิจัยวิเคราะห์หาหลักการปั้นและกฎเกณฑ์การแบ่งส่วนประกอบของร่างกายสัตว์ให้มีสัดส่วนกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้องค์ประกอบของรูปร่างสัตว์งดงาม พร้อมจัดทำเอกสารประกอบการสอนปั้น ที่เน้นความสำคัญของการเตรียมดินน้ำมัน ให้ได้ตามสัดส่วนร่างกายสัตว์ที่กำหนดจนครบองค์ประกอบ ก่อนนำมาประกอบเป็นตัวสัตว์ในกิริยาอาการต่าง ๆ โดยสัตว์แต่ละประเภทมีเอกลักษณ์แตกต่างกันเฉพาะที่หัว การกำหนดกฎเกณฑ์หรือสูตรการแบ่งส่วนประกอบร่างกายสัตว์ เพื่อให้เด็กปฏิบัติตามได้ง่าย โดยกำหนดแต่ละสัดส่วนให้มีขนาดแตกต่างกันเป็นเท่าตัว หรือเรียกว่าสองเท่า เช่น ถ้ากำหนดขนาดตัวเท่าไร ขนาดหัวจะเล็กเป็นครึ่งหนึ่งของตัว ขาเล็กเป็นครึ่งหนึ่งของหัว และแขนเล็กเป็นครึ่งหนึ่งของขา ดูภาพที่ 3-9 และศึกษารายละเอียดเรื่องการย่อและขยายส่วนประกอบร่างกายสัตว์ ในตารางที่ 3-1

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ดี ผู้วิจัยหวังว่าทุกคนจะสามารถพัฒนาและต่อยอดจากต้นแบบได้ ซึ่งการปั้นรูปสัตว์ขนาดเล็กให้น่ารัก มีองค์ประกอบรูปร่างงดงาม สิ่งสำคัญ คือ การเตรียมดินน้ำมันให้ได้สัดส่วนประกอบของร่างกายสัตว์ตามสูตร ก่อนนำมาประกอบเป็นตัว ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีการทั้ง 3 แบบ ในการเตรียมดินน้ำมัน ดังนี้

1. การชั่งสัดส่วนด้วยเครื่องชั่งน้ำหนัก ดูรายละเอียด ตารางที่ 3-1
2. ประเมินด้วยสายตา (ใช้สำหรับดินน้ำมันก้อนใหญ่) ปั้นเป็นก้อนเล็กขนาดเท่ากันจำนวน 5 ก้อน นำมารวมและแบ่งให้ได้ตามส่วนประกอบร่างกายสัตว์ ดูรายละเอียด ตารางที่ 3-2
3. วัดช่วงความยาวเส้นแล้วตัดให้เท่ากันจำนวน 5 ก้อน (ดินน้ำมันชนิดเส้น) ดูรายละเอียด ภาพที่ 3-10, 3-11 แล้วนำมารวมและแบ่งให้ได้ตามขนาดสัดส่วนร่างกายสัตว์ ดูรายละเอียด ตารางที่ 3-2



สัดส่วนร่างกายกระต่าย (หน่วยเป็นกรัม)

ลำตัว : หัว : ขา : แขน

2 g : 1 g : 0.5 g : 0.25 g

ภาพที่ 3-9 กระต่ายต้นแบบ

ตารางที่ 3-1 การเตรียมดินน้ำมัน โดยใช้เครื่องชั่งน้ำหนัก (หน่วยเป็นกรัม) และ
วิธีการย่อ-ขยายสัดส่วน

การย่อ-ขยายสัดส่วนกระต่าย	เตรียมน้ำหนักดินน้ำมัน (หน่วยเป็นกรัม/g)			
	ลำตัว	หัว	ขา	แขน
กระต่ายต้นแบบ (ภาพที่ 3-7)	2	1	0.5	0.25
ขยายส่วนกระต่ายใหญ่ขึ้นเป็น 2 เท่า	4	2	1	0.5
ขยายส่วนกระต่ายใหญ่ขึ้นเป็น 3 เท่า	6	3	1.5	0.8

ตารางที่ 3-2 การเตรียมดินน้ำมัน ประมาณด้วยสายตาให้เท่ากัน จำนวน 5 ก้อน
โดยไม่ใช้เครื่องชั่งน้ำหนัก

การเตรียมดินน้ำมัน ก่อนทำส่วนประกอบร่างกายกระต่าย (ต้นแบบ)				
1. นวดดินน้ำมัน ให้เป็นก้อนขนาดเท่ากัน จำนวน 5 ก้อน				
 ก้อนที่ 1	 ก้อนที่ 2	 ก้อนที่ 3	 ก้อนที่ 4	 ก้อนที่ 5
2. นำดินน้ำมัน 5 ก้อน มารวมและแบ่งตามกฎเกณฑ์การทำส่วนประกอบร่างกายสัตว์				
 ก้อนที่ 1	 รวมก้อนที่ 2 และ 3 (ตัว)		 ก้อนที่ 4 แบ่งสอง (ขาสองข้าง)	 ก้อนที่ 5 แบ่งสี่ส่วน (แขน 2 ก้อน) (หูกระต่าย 2 ก้อน)

การเตรียมดินน้ำมัน เพื่อปั้นส่วนประกอบร่างกายสัตว์ ทั้ง 3 แบบ มีข้อดีและข้อเสีย ดังนี้ วิธีที่ 1 แม้นจะแน่นยำ แต่ช้าและน่าเบื่อ ผู้วิจัยใช้วิธีที่ 2 กับเด็กกลุ่มตัวอย่าง แต่มีปัญหาที่เด็กแบ่งขนาดก้อนดินน้ำมันไม่เท่ากัน กระทั่งคิดวิธีที่ 3 โดยการวัดช่วงความยาวเส้นทุก 1 ซม. แล้วตัดให้เท่ากัน (ดินน้ำมันเส้นผ่าศูนย์กลาง 1.3 ซม.) ทั้งวิธีที่ 2 และ 3 เมื่อได้จำนวน 5 ก้อน จึงนำมารวมและแบ่งสัดส่วนตาม ตารางที่ 3-1 สรุปได้ว่า วิธีที่ 3 สะดวก ง่ายและรวดเร็วที่สุด มีความแน่นยำขึ้นอยู่กับความประณีตในการวัดและตัดดินน้ำมัน รูปภาพที่ 3-10, 3-11



ภาพที่ 3-10 การเตรียมดินน้ำมัน วัดช่วงความยาวแล้วตัดให้เท่ากัน โดยไม่ใช่เครื่องชั่งน้ำหนัก



ภาพที่ 3-11 การเตรียมดินน้ำมัน วัดช่วงความยาวแล้วตัดให้เท่ากัน โดยไม่ใช่เครื่องชั่งน้ำหนัก



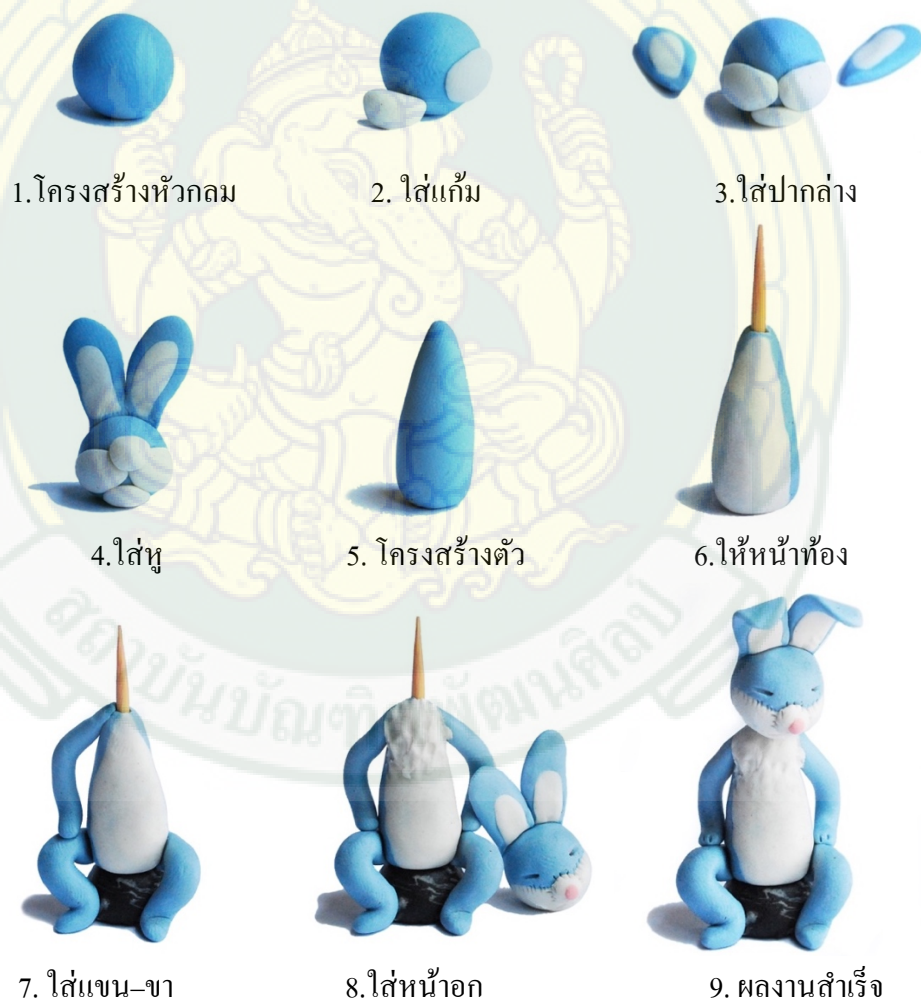
ภาพที่ 3-12 กระต่ายต้นแบบ



ภาพที่ 3-13 ผลงานปั้นดินน้ำมันต้นแบบ



ภาพที่ 3-14 ส่วนประกอบ ตัวกระต่าย



ภาพที่ 3-15 กระบวนการปั้นกระต่าย



ภาพที่ 3-16 ศึกษาเอกสารประกอบการสอนปั้นและปฏิบัติงาน



ภาพที่ 3-17 กระดาษ ผลงานเด็กหญิงนาตาชา นิลโท



ภาพที่ 3-18 หมี ผลงานเด็กหญิงจิรนนท์ ภาคำ



ภาพที่ 3-19 กระต่าย ผลงานเด็กชายณัฐพงษ์ รักษาสิล



ภาพที่ 3-20 กระต่าย ผลงานเด็กชายรัชชนนท์ พรหมใจรัก



ภาพที่ 3-21 หมี ผลงานเด็กชายณัฐพงษ์ รักษาศีล

3. การออกแบบสร้างสรรค์ฉาก

การออกแบบสร้างสรรค์ฉากที่มีรูปแบบเรียบง่าย และมีบรรยากาศโครงสร้างไม่โดดเด่น แข่งกับตัวผลงานรูปสัตว์ที่นำมาจัดวางลงในฉากให้สอดคล้องกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน การสร้างฉากเป็นส่วนประกอบพื้นฐานสำคัญ สำหรับจัดวางผลงานรูปปั้นสัตว์ให้เป็นหมวดหมู่ หรือเป็นเรื่องราวตามจินตนาการ กำหนดการทำฐานเพื่อใช้เป็นฉากจัดวางผลงานปั้นรูปสัตว์สาม มิติ โดยใช้แผ่นอคริลิกสีเหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 30 x 30 ซม.หนา 2 มิลลิเมตร เพื่อไม่ให้แตกหักง่าย

การออกแบบทำฉากให้มีความเป็นสามมิติ ด้วยการยกพื้นให้เกิดความสูงชันได้ ระดับสร้างความสูงให้แตกต่างกันเพื่อให้เกิดมิติ โดยใช้โฟมแผ่นเป็นโครงสร้างทำให้เกิดมิติมี น้ำหนักเบา ขนย้ายสะดวก พร้อมทั้งช่วยประหยัดดินน้ำมัน ไม่ต้องสิ้นเปลืองไปกับงานโครงสร้าง ฐานของฉาก เด็กเริ่มขั้นตอนการทำฉาก ด้วยการร่างภาพบนพื้นผิวโฟมให้มีขนาดที่สามารถติดตั้ง ไปภายในแผ่นอคริลิกที่กำหนดได้ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ตัดโฟมให้เด็กทั้งหมด เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กถูก มีดบาด มีการทำโฟมหลายชั้นและต้องเปะขึ้นส่วนด้วยกาวลาเท็กซ์ และเลียบด้วยไม้จิ้มฟันเพื่อให้ ชั้นส่วนโฟมยึดติดกันแน่น แล้วนำวดินน้ำมันสีเขียวให้เป็นแผ่นแบน เพื่อนำมาเปะบนพื้นผิวโฟม ให้ครอบคลุมโครงสร้างเกือบทั้งหมด และสอดแทรกดินน้ำมันสีอื่นในฉากเพียงเล็กน้อยเพื่อไม่ให้ เกิดความเบื่อหน่ายทางสายตา และเด็ก ๆ ได้สนุกสนานกับการทำฉากนี้มาก



ภาพที่ 3-22 ปฏิบัติงานปั้นฉาก



ภาพที่ 3-23 ปฏิบัติงานปั้นฉาก



ภาพที่ 3-24 ปฏิบัติงานปั้นฉาก และปั้นสัตว์



ภาพที่ 3-25 ปฏิบัติงานปั้นฉาก และปั้นสัตว์



ภาพที่ 3-26 ปฏิบัติงานปั้นฉาก และปั้นสัตว์

บทที่ 4

วิเคราะห์ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์โดยรวมของกิจกรรมนี้ คือการส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการแบบบูรณาการครอบคลุมทั้งร่างกาย จิตใจ และสมอง เพื่อพัฒนาทักษะการใช้มือในเด็กปฐมวัยอย่างประณีต เพื่อบ่มเพาะสุนทรียภาพ ทักษะคิดและบุคลิกภาพสำหรับสร้างศิลปะที่ดีในเชิงปฏิบัติ เพื่อกระตุ้นการใช้สมองทั้งสองด้านให้มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ กระตุ้นให้สมองเจริญเติบโตมีพัฒนาการอย่างสมดุลเพิ่มพูนศักยภาพการเรียนรู้แบบทั่วด้าน โดยเกิดประสิทธิผลในการสร้างสรรค์งานศิลปะดังนี้

1. การวิเคราะห์ผลงานปั้นรูปสัตว์ ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. การวิเคราะห์ฉาก ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การวิเคราะห์ผลงานปั้นรูปสัตว์ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เด็กในวัยประถมชอบสร้างสรรค์งานศิลปะที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ อันเป็นธรรมชาติปกติตามอายุของเด็ก โดยมีทัศนคติและบุคลิกภาพในการเรียนรู้หลักการพื้นฐานสำหรับการสร้างศิลปะที่ดีในเชิงปฏิบัติแตกต่างกันระหว่างกลุ่มเด็กนักเรียนหญิงและกลุ่มเด็กนักเรียนชาย

ผลงานปั้นดินน้ำมันรูปสัตว์ของกลุ่มเด็กนักเรียนชาย ผลงานมีเอกลักษณ์คล้ายเช่น บุคลิกภาพของเด็กแต่ละคน เด็กนักเรียนชายกลุ่มนี้มีธรรมชาติขี้เก๋ง ชอบคุยเรื่องเหนือจริง สนุกสนาน มีสมาธิในการทำงานค่อนข้างน้อย ชื่นชอบการปั้นรูปสัตว์ต่าง ๆ มากมาย ชอบปั้นรูปสัตว์ตลก ๆ และมีรูปร่างแปลก ๆ ตามจินตนาการมากกว่าเหมือนจริง ในส่วนของผลงานปั้นดินน้ำมันในกลุ่มเด็กนักเรียนหญิงมีความสวยงาม ประณีต การทำงานมีระบบ ระเบียบ ปั้นอย่างมีสมาธิ พุดน้อย คุยเรื่องเป็นจริง มีเหตุผล เหมือนเช่นการทำงานศิลปะ

โดยภาพรวมของผลงานศิลปะกลุ่มเด็กตัวอย่าง มีความสอดคล้องกลมกลืนกันทั้งหมด รูปร่างสัตว์มีขนาดและสัดส่วนสมบูรณ์ลงตัว เด็กทุกคนมีพัฒนาการทางทักษะการปั้นรูปสัตว์ดีขึ้นจากการทำซ้ำ ๆ และทำบ่อย ๆ จนเกิดความชำนาญ สัตว์ต่าง ๆ มีสีสันหลากหลายอย่างสวยงาม สร้างความสดใส และความเชื่อมั่นในตนเอง เด็ก ๆ ทำงานได้ดี มีสมาธิ และมีความสุขมาก



ภาพที่ 4-1 ผลงานเด็กหญิงจิรนนท์ ภาคำ



ภาพที่ 4-2 ผลงานเด็กหญิงจิรนนท์ ภาคำ



ภาพที่ 4-3 ผลงานเด็กหญิงนาตาชา นิลโท



ภาพที่ 4-4 ผลงานเด็กหญิงนาตาชา นิลโท



ภาพที่ 4-5 ผลงานเด็กชายณัฐนันท์ จันทรทุ่งใหญ่



ภาพที่ 4-6 ผลงานเด็กชายณัฐนันท์ จันทรทุ่งใหญ่



ภาพที่ 4-7 ผลงานเด็กชายโรจน์ศิริ สังขพันธุ์



ภาพที่ 4-8 ผลงานเด็กชายโรจน์ศิริ สังขพันธุ์



ภาพที่ 4-9 ผลงานเด็กชายอภิสิทธิ์ ชวดอาษา



ภาพที่ 4-10 ผลงานเด็กชายณัฐนันท์ จันทร์ทุ่งใหญ่

การวิเคราะห์ผลงานจาก ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลงานจากสามมิติของเด็ก มีรูปแบบเหมือนการเลียนแบบธรรมชาติจริง เป็นการลดทอน หรือย่อส่วนขนาดจากธรรมชาติให้เล็กลง มีลักษณะผสมผสานส่วนที่เป็นพื้นระนาบ และพื้นที่ยกระดับสูงต่ำ คล้ายเนินเขาที่มีชั้นหินทับซ้อนไล่ระดับจากที่สูงลดหลั่นลงมาสู่ระนาบพื้นราบ เกิดความเป็นสามมิติ ทำให้มีบรรยากาศเคลื่อนไหวภายในฉาก โครงสี (Color Scheme) ฉากเป็นสีเขียวแห่งความชุ่มชื้น เปรียบเสมือนพื้นที่อันอุดมสมบูรณ์ เกิดความรู้สึกสดชื่น โครงสีเขียวมีค่าน้ำหนักเป็นกลาง ครอบคลุมพื้นที่ส่วนใหญ่ในฉากประมาณ 70 เปอร์เซ็นต์ และแทรกค่าน้ำหนักแก่ของสีเข้มลงในฉาก ด้วยสีน้ำตาล น้ำตาลเข้ม เทาดำ และดำ ฯลฯ เพียงบริเวณเล็กน้อยในฉากไม่เกิน 30 เปอร์เซ็นต์ เป็นเหมือนพื้นหินหรือพื้นดินที่โผล่พ้นพืชปกคลุม โดยเฉพาะเด็กผู้หญิงชอบและสนุกกับการทำพื้นหินเป็นลวดลายของริ้วเส้นหลากสีสันทวยงาม ให้ความรู้สึกเหมือนดินภูเขาไฟที่อุดมไปด้วยแร่ธาตุ รู้สึกอุดมสมบูรณ์ เช่นเดียวกับสีเขียว

โครงสีฉากมีค่าน้ำหนักกลาง และแก่ อัตราส่วน 70: 30 เพื่อลดความเบื่อหน่ายเมื่อดูโดยรวมแก่สายตา กระตุ้นความรู้สึกตื่นเต้น เด็กชื่นชอบและสนุกสนานกับการทำฉากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4-11 จากผลงานเด็กหญิงจิรนนท์ ภาคำ



ภาพที่ 4-12 ฉาก ผลงานของเด็กชายรัชนนท์ พรหมใจรัก



ภาพที่ 4-13 ฉาก ผลงานเด็กหญิงนาตาชา นิลโท



ภาพที่ 4-14 ผลงานจากต้นแบบ



ภาพที่ 4-15 ผลงานต้นแบบ

บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินประสิทธิผลของระเบียบวิธีที่ได้พัฒนาขึ้นโดยใช้กลุ่มเด็กนักเรียนตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนเทศบาล 1 วัดประตูลำพาน 8 คน ได้เรียนรู้หลักการพื้นฐานและวิธีการปั้นดินน้ำมันสามมิติต้นแบบ และเอกสารประกอบการสอนปั้น เพื่อให้เด็กเป้าหมายสามารถสร้างสรรค์ผลงานปั้นดินน้ำมันสามมิติได้อย่างสมบูรณ์ตามจินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์

สรุปผล

การทำวิจัยกับกลุ่มเด็กนักเรียนตัวอย่างนี้ ได้พิสูจน์ให้เห็นตั้งแต่ครั้งแรกที่ปฏิบัติงาน ผู้วิจัยให้เด็กนำดินน้ำมันกลับไปทำต่อที่บ้านได้ ในวันหยุดเด็กหญิงสองคนปั้นดินน้ำมันร่วมกันที่บ้านเพื่อน และนำผลงานใส่กล่องพลาสติกมาให้ผู้วิจัยดูพร้อมบอกอย่างภูมิใจว่าตนเองคิดโทรศัพท์และติดเกมส่น้อยลง นับเป็นเรื่องดีสำหรับเด็กในยุคดิจิทัลนี้ ที่ได้ถอยห่างจากการเสพติดเครื่องมือสื่อออนไลน์ ได้พักผ่อนสมองกับกิจกรรมศิลปะที่สร้างสุนทรีย์ สร้างความสุขทั้งตนเอง และครอบครัว

ผลวิจัยพบว่าระเบียบวิธีการพัฒนาความฉลาดสร้างสรรค์นี้มีประสิทธิผลตามเป้าหมายอย่างน่าพอใจมาก เด็กๆสามารถสร้างสรรค์ผลงานปั้นที่มีเอกลักษณ์ มีสีสันหลากหลายอย่างสวยงาม และเมื่อรวมการออกแบบทำจากขนาด 30 x 30 ซม. สำหรับจัดวางผลงานรูปสัตว์และอื่นๆให้ลงตัวอย่างสมบูรณ์แล้ว เด็กเป้าหมายสามารถใช้จินตนาการความสร้างสรรค์ในการสร้างเรื่องราวให้แก่สิ่งประดิษฐ์ของตนได้อย่างน่าสนใจ สร้างความสดใสให้ผู้ชมประทับใจเป็นอย่างยิ่ง สังเกตเห็นได้อย่างเด่นชัดว่าเด็ก ๆ ต่างทำกิจกรรมศิลปะอย่างมีความสุขมาก ทักษะพัฒนาดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เด็ก ๆ มีสมาธิ มีความเชื่อมั่นในตนเอง และมีความภูมิใจในตนเองมากขึ้น ซึ่งปัจจัยเหล่านี้เป็นที่ยอมรับกันว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อการพัฒนาสมองและสมรรถนะในการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนซึ่งสามารถนำไปสู่การต่อยอดทางสติปัญญา เป็นที่คาดหมายได้อีกว่าการพัฒนาต่อยอดทักษะนี้ให้ละเอียดและเชี่ยวชาญยิ่งขึ้น มีศักยภาพที่จะพัฒนาเป็นอาชีพในวัยเด็กได้อีกด้วย

อภิปรายผล

ข้อมูลการวิจัยของนักวิทยาศาสตร์ด้านสมองสรุปไว้ว่า ยีนและพันธุกรรมเป็นตัวกำหนดเซลล์ประสาทโครงสร้างการเจริญเติบโตของสมอง แต่ปัจจัยภายนอกหรือสิ่งแวดล้อมการเลี้ยงดูก็เป็นสิ่งสำคัญมากที่ต้องเอื้อกับปัจจัยภายในหรือพันธุกรรม เพื่อให้การเจริญเติบโตของสมองเด็กเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพสมบูรณ์ ดังนั้นการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนากระบวนการปั้นดินน้ำมันสามมิติต้นแบบควบคู่กับเอกสารประกอบการสอนเป็นเครื่องมือในการพัฒนาเด็กประถมวัยในแหล่งชุมชน ให้เด็กมีพัฒนาการแบบบูรณาการครอบคลุมทั้งร่างกาย จิตใจ สมอง ผู้วิจัยเลือกใช้กลุ่มเด็กนักเรียนตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนเทศบาล 1 วัดประตูลำธารร่วมทำกิจกรรมทางศิลปะการปั้นดินน้ำมัน เพราะเป็นเด็กในช่วงอายุประมาณ 7-11 ปี เป็นวัยที่สามารถเรียนรู้เรื่องของแบบอย่างความคิดโดยไม่มีขอบเขตจำกัด เป็นวัยที่ควรได้รับการกระตุ้นจากแรงจูงใจภายนอกที่เหมาะสมในการสร้างเสริมทักษะต่าง ๆ สร้างทัศนคติในการสร้างงานสามมิติอย่างมีระบบ เด็กวัยนี้เริ่มเรียนรู้ที่จะเลือกทำสิ่งต่าง ๆ และเรียนรู้เรื่องกฎระเบียบ วินัย ซึ่งเป็นการเรียนรู้ในระดับสูงยิ่งขึ้น สอดคล้องกับกระบวนการปั้นที่เป็นระบบ และมีแบบแผนของผู้วิจัย รูปแบบผลงานเหมือนจริง รูปทรงเรียบง่าย เน้นสีสันหลากหลายสวยงามตามจินตนาการ ให้เกิดสุนทรียภาพ กระตุ้นอารมณ์ เกิดสมาธิ นำไปสู่การต่อยอดทางปัญญาและจิตวิญญาณสูงขึ้น

แผนการดำเนินงานวิจัย กำหนดกลุ่มเด็กนักเรียนตัวอย่างจำนวน 8 คน กลุ่มเด็กนักเรียนชายจำนวน 4 คน และกลุ่มเด็กนักเรียนหญิงจำนวน 4 คน แต่สามารถหาเด็กนักเรียนหญิงเข้าร่วมกิจกรรมได้เพียง 3 คน จึงเป็นเด็กนักเรียนชายจำนวน 5 คน ความต้องการใช้กลุ่มเด็กนักเรียนตัวอย่างให้มีจำนวนของเพศหญิงและเพศชายเท่ากัน เพื่อศึกษา เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเพศทั้งสองในด้านต่าง ๆ แต่ถึงแม้จำนวนของกลุ่มเด็กนักเรียนหญิงและชายไม่เท่ากัน ก็สามารถสรุปความแตกต่างได้ชัดเจน โดยในกลุ่มเด็กนักเรียนหญิงมีบุคลิก ลักษณะของความตั้งใจทำงาน มีความพยายามในการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างเป็นระบบ ประณีตสมบูรณ์แบบสวยงามทั้ง 3 คน เทียบเท่ากับ 100 เปอร์เซนต์ ในกลุ่มเด็กนักเรียนชาย มีธรรมชาติขี้เกียจเป็นส่วนมาก มีความพยายาม ความอดทน และมีสมาธิในการทำงานน้อย แต่มีความรับผิดชอบและความสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้สำเร็จสมบูรณ์

ปัญหาและแนวทางแก้ไข

1. เด็กนักเรียนส่วนมาก มีพื้นฐานความรู้ทางศิลปะน้อย เพราะทางโรงเรียนไม่เข้าใจเรื่องประโยชน์ด้านจิตใจ ซึ่งทางโรงเรียนควรปรับใช้ศิลปะกับการเรียนการสอนให้ซึมซับเข้าใจได้ สำนึกตั้งแต่ยังเล็ก ด้วยศิลปะเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็กทุกวัย

2. สถานะทางสังคม และเศรษฐกิจครอบครัวยุคใหม่ในชนบทส่วนมากฝืดเคือง ขาดทุนทรัพย์ในการสนับสนุนด้านศิลปะ ไม่เห็นประโยชน์เป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นปัญหาระดับภาค ที่รัฐควรให้การสนับสนุนด้านต่าง ๆ และเผยแพร่ข้อมูลให้ประชาชนตระหนักถึงความสำคัญของศิลปะ เป็นอาหารทางใจ เพื่อจรรโลงจิตใจมนุษย์ให้สุนทรีย์ะ นำไปสู่สติและปัญญาที่สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

นำผลงานปั้นตัวอย่างและเอกสารประกอบการสอนปั้นดินน้ำมัน ไปทดลองใช้กับเด็กในระดับชั้นต่าง ๆ ที่สูงขึ้น ไปเรื่อย ๆ เพื่อศึกษาความสอดคล้องระหว่างหนังสือกับขีดความสามารถของอายุเด็กที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ ตรงตามจุดประสงค์มากที่สุด

บรรณานุกรม

- ชอุค นิ่มเสมอ. (2544). องค์ประกอบของศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่ 6) กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- มานิช กองกะนันท์. (2538). ศิลปะการออกแบบ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วอลเตอร์ ไอแซคสัน. (2556). **ไอน์สไดน์ ชิวประวัติ และ จักรวาล (ฉบับสมบูรณ์)** (ปัญญา ธนบุญ สมบัติและคณะ, แปล). สมุทรปราการ: เนชั่นบุ๊คส์.
- คันสนีย์ ฉัตรคุปต์. (2542). **สิ่งแวดล้อมและการเรียนรู้สร้างสมองเด็กให้ฉลาดได้อย่างไร**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ศิลป์ พีระศรี. (2546). **ศิลปวิชาการ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี**. กรุงเทพฯ: บริษัท วิสคอมเซ็นเตอร์ จำกัด.
- อุดม เพชรสังหาร. (2548). **ศิลปะกับการพัฒนาสมองมนุษย์. หมอชาวบ้าน**. เล่มที่ 317.

ภาคผนวก





อธิบายเอกสารประกอบการสอนป็นดินน้ำมัน



ปฏิบัติงานป็นดินน้ำมัน



ปิ่นนภเพณกวินเล่นครับ



ผลงานเด็กหญิงจิรนนท์ ภาคำ



ผลงานเด็กชายณัฐพงษ์ รักษาศิลป์



เด็กชายณัฐพงษ์ รักษาศิลป์



เด็กชายชชนนัท พรหมใจรัก



เด็กหญิงโกศลน คำดี



เด็กชายณัฐนันท์ จันทรทุ่งใหญ่



เด็กชายอภิสิทธิ์ ชวดอาชา



พักกินขนม ดื่มน้ำตามอัธยาศัย



ปฏิบัติกิจกรรมในวันหยุด ทำตัวตามสบาย

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล

นางสาวรุจิณี อ่ำสกุล

วัน เดือน ปีเกิด

8 กรกฎาคม พ.ศ. 2509

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

160 หมู่ 3 ตำบลไร่ใหญ่ อำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัด
สุพรรณบุรี

ตำแหน่งและประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2536

ข้าราชการครู วิทยาลัยช่างศิลป์ (กรุงเทพฯ)

พ.ศ. 2538- ปัจจุบัน

ข้าราชการครู วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2529

ประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยช่างศิลป์

พ.ศ. 2535

ศิลปบัณฑิต (ประติมากรรม)

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

พ.ศ. 2558

ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

(ทัศนศิลป์และการออกแบบ) มหาวิทยาลัยบูรพา