



การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า
ในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการ
เห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

INNOVATIVE CREATION OF DESIGN ART FROM ART AS THERAPY CONCEPTS
TO RAISE SELF-ESTEEM IN CHILDREN FROM DYSFUNCTIONAL FAMILY



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts DESIGN ARTS
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2019
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

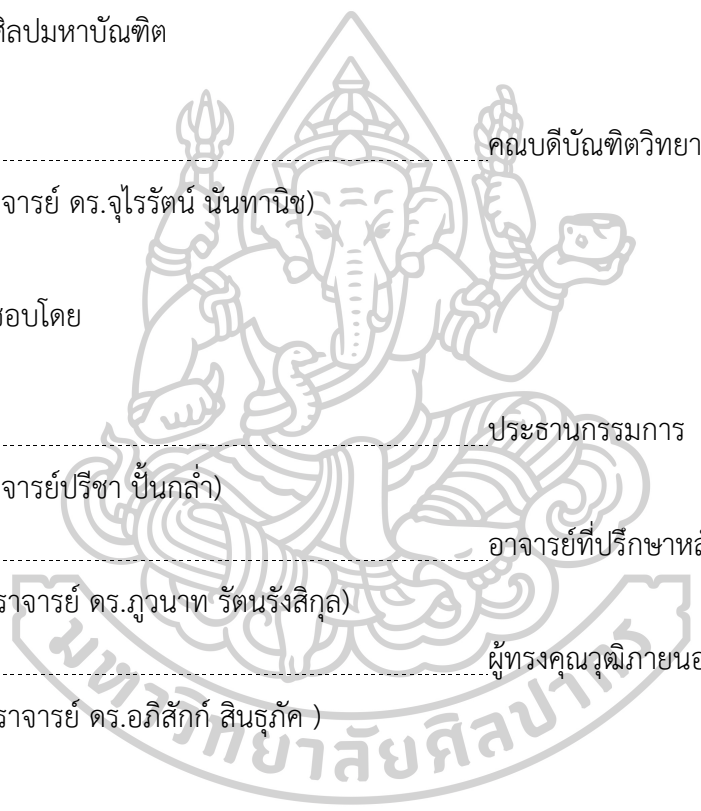
หัวข้อ	การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อ การบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบ ปัญหาครอบครัว
โดย	พิพัฒน์ อรุณเคนทร์
สาขาวิชา	ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นเกล้า)
..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูวนาท รัตนรังสิกุล)
..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสิทธิ์ก์ สินธุ์ศักดิ์)



60156323 : ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

คำสำคัญ : ศิลปะเพื่อการบำบัด/ การเห็นคุณค่าในตนเอง/ รูปแบบกิจกรรมศิลปะ/ ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์: การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล

วิทยานิพนธ์นี้มีจุดมุ่งหมายในการสร้างรูปแบบกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด (Art as Therapy) และสร้างสรรค์ผลงานแนวทางการออกแบบบริการและผลิตภัณฑ์ต้นแบบชุดเครื่องมือเพื่อสนับสนุนการทำกิจกรรมศิลปะภายในโครงการ SPEAK เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว ผู้วิจัยได้นำศาสตร์แห่งศิลปะเพื่อการบำบัดและการประยุกต์หลักการของจิตวิทยาด้านบวกมาสังเคราะห์เป็นรูปแบบกิจกรรมศิลปะเชิงสร้างสรรค์และนันทนาการที่สามารถสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กเหล่านี้ อีกทั้งผู้วิจัยยังเล็งเห็นถึงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการออกแบบในรูปแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะและแนวทางการออกแบบบริการภายในโครงการ SPEAK ที่มาจากผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมเพื่อตอบสนองจุดมุ่งหมายของงานวิจัยอีกทางหนึ่งด้วย

ในการวิจัยนี้จะทำในกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ที่เป็นเด็กอายุ 9-17 ปี ที่ล้วนประสบปัญหาครอบครัว และอยู่ในการดูแลของโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน จังหวัด กรุงเทพมหานคร (กลุ่มที่ 1) และโครงการเพื่อนชาวบ้านหรือบ้านมิตรภาพ จังหวัด หนองคาย (กลุ่มที่ 2) จำนวนกลุ่มละ 10 คน โดยกลุ่มที่ 1 จะได้ทดลองรูปแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ และกลุ่มที่ 2 จะได้ทดลองรูปแบบโปรแกรมกิจกรรมและใช้งานผลิตภัณฑ์ต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มได้รับการประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยเครื่องมือ Rubin's Self-Esteem Scale ทั้งในระยะก่อนและหลังการทดลอง และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการทดลองรูปแบบกิจกรรมศิลปะในกลุ่มตัวอย่างที่ 1 และ 2 และทดลองใช้งานผลิตภัณฑ์ต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะในกลุ่มตัวอย่างที่ 2 เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนที่ได้จากการทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง ด้วยการทดสอบค่าเฉลี่ยคะแนนของกลุ่มตัวอย่างที่ 1 หลังการทดลอง ($M = 155.10$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนการทดลอง ($M = 97.30$) ค่าความแตกต่างอยู่ที่ 2.53 และในกลุ่มตัวอย่างที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังการทดลอง ($M = 156.90$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลอง ($M = 131.30$) ค่าความแตกต่างอยู่ที่ 2.78 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าระดับการเห็นคุณค่าในตนเองของกลุ่มตัวอย่างทุกคนได้เพิ่มขึ้นตามจุดมุ่งหมายของงานวิจัยนี้

60156323 : Major DESIGN ARTS

Keyword : ART AS THERAPY / SELF-ESTEEM / ART ACTIVITIES / ART KITS

MR. PIPAT URAKANE : INNOVATIVE CREATION OF DESIGN ART FROM ART AS THERAPY CONCEPTS TO RAISE SELF-ESTEEM IN CHILDREN FROM DYSFUNCTIONAL FAMILY THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR PHUVANAT RATTANARUNGSIKUL, Ph.D.

The purpose of this research was to create an art activity program from a concept of art as therapy and to devise models of services and prototyped series of art kits which supports the program within the project 'SPEAK' to raise self-esteem in children from dysfunctional families. A combination of the art as therapy concept and the positive psychology framework were integrated and functionally constructed to be the inspired art activity program that replenishes self-esteem in troubled children. Furthermore, in order to beneficially achieve the objective, the creation of supportive art kits and services that originated from program outcomes should also be practically joined.

In the research, subjects aged nine to seventeen and confronted with the broken family problem were divided into 2 sample groups (10 children per group). They were under the care of Baan Kevin, Bangkok as group 1 and Baan Mittaphap, Nongkhai as group 2. Subjects in group 1 experimentally received an art activity program; meanwhile, subjects in group 2 empirically obtained an art activity program also with the prototype of art kit series utilization. All subjects were tested by Rubin's Self-Esteem Scale, before and after the experiment. The data were analyzed by descriptive statistics.

Results are described as; the experiment of art activity program in group 1 and group 2 and the art kit prototype utilization in group 2 for enhancing self-esteem, subjects within group 1 have the mean of self-esteem score after the experiment at 155.10, which higher than before the experiment at 97.30 and differentiation value at 2.53. While subjects within group 2 have the mean of self-esteem score after the experiment at 156.90, which higher than before the experiment at 131.30 and differentiation value at 2.78. All subjects have their self-esteem level increased.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยโครงการนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาอย่างเปี่ยมล้นจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล อาจารย์ที่ปรึกษาหลักในการทำวิทยานิพนธ์ ที่ได้มอบคำแนะนำอันมีประโยชน์และชี้แนวทางในการทำงานตลอดการวิจัยอย่างมีเมตตาตั้งแต่วันแรกจนถึงวันที่วิทยานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์ และความเชื่อมั่นที่อาจารย์มีให้กับผู้วิจัย ซึ่งสร้างแรงผลักดันและกำลังใจอันทรงพลังในการเดินทางไปยังแสงแห่งจุดหมายอย่างไม่ย่อท้อ

รวมไปถึงเหล่าคณาจารย์ในภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ได้อบรมสั่งสอน ชี้แนะ และแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณ ปรีชญพร วรนนท์ เป็นอย่างสูงในการให้คำปรึกษาอันมีค่า กำลังใจที่สวยงาม และมิตรภาพที่หาค่ามิได้ รวมถึงการเป็นอีกหนึ่งผู้ที่ส่องแสงในทางเดินให้แก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณ ชิสเตอร์ ยานี ภาณุรักษ์ ผู้อำนวยการโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน ชิสเตอร์ ปราณี สิทธิ ผู้อำนวยการโครงการเพื่อนชาวบ้าน ชิสเตอร์ จินตะนา พิมสาร ชิสเตอร์ จันทนา จันทร และคุณ ดุจดาว วัฒนปกรณ์ ที่เปิดโอกาสและช่วยเหลือการทำงานวิจัยนี้ให้ราบรื่นตลอดระยะเวลาการทำงานวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มลินี สมภพเจริญ อาจารย์ วลัยภรณ์ สนธิ และ คุณพรสวรรค์ พรหมเนา ที่มอบน้ำใจให้การช่วยเหลือผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบคุณน้องๆที่ให้ความสนใจเป็นอาสาสมัครกลุ่มทดลองและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ขอขอบคุณทุกรอยยิ้มและทุกวินาที่พี่น้องๆได้มอบให้ ขอขอบคุณทุกๆการสร้างสรรค์ที่ออกมาจากใจที่เป็นดังชุมทรัพย์ที่มีคุณค่าในงานวิจัยนี้

สุดท้ายนี้ คุณความดีและผลบุญกุศลแห่งประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ขอมอบแด่บุพการี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ครูบาอาจารย์ ผู้อุปถัมภ์ ผู้มีพระคุณให้ความช่วยเหลือ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงอย่างงดงาม

พิพัฒน์ อูร์เคนทร์

สารบัญ

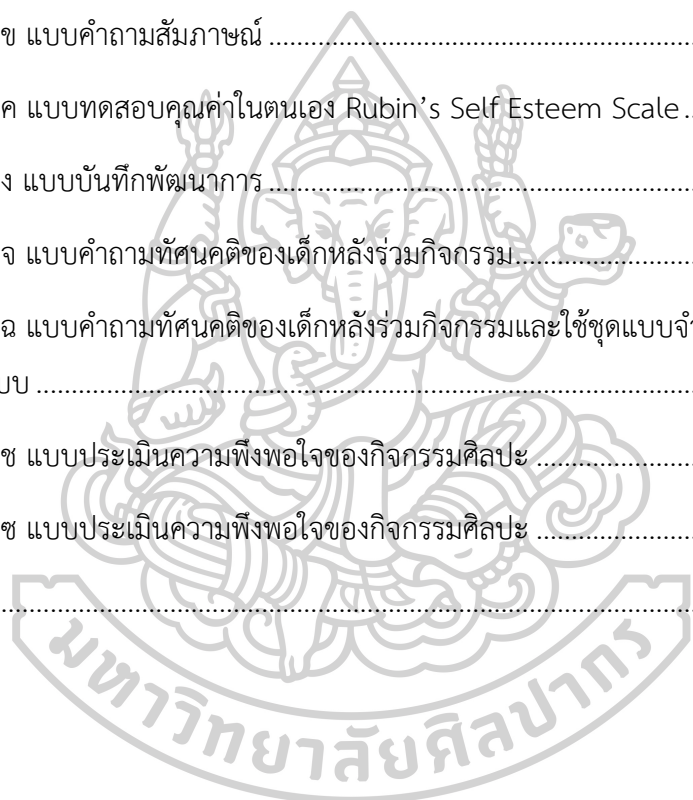
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (Statements and significance of the problems)..	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objective of research).....	5
สมมติฐานของการวิจัย (Hypothesis to be tested).....	5
ขอบเขตของการวิจัย (Scope or delimitation of the study).....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ (Definition).....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับปัญหาครอบครัวแตกแยก.....	10
1.1 บทบาท หน้าที่และภารกิจของครอบครัว.....	10
1.2 ปัญหาครอบครัวแตกแยก.....	10
1.3 สาเหตุของปัญหาครอบครัวแตกแยก.....	11
1.4 ผลกระทบของปัญหาครอบครัวแตกแยกที่มีต่อเด็ก.....	11
1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาครอบครัวแตกแยก.....	12
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตเด็ก.....	13
2.1 ความสำคัญของสุขภาพจิตเด็ก.....	13

2.2 องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตเด็ก	13
2.3 แนวทางในการศึกษาสุขภาพจิตเด็ก	15
2.4 ลักษณะของอารมณ์ที่เป็นปัญหาหรือมีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตของเด็ก	16
2.5 การส่งเสริมให้เด็กมีสุขภาพจิตที่ดี	17
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก	19
3.1 ความสำคัญของการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก	19
3.2 หลักการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก	20
3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก	20
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อการบำบัด	21
4.1 หลักการพื้นฐานของศิลปะเพื่อการบำบัด	21
4.2 ทฤษฎีศิลปะเพื่อการบำบัด	22
4.3 การปฏิบัติในศิลปะเพื่อการบำบัด	22
4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อการบำบัด	24
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาเชิงบวก	27
5.1 แนวคิดของจิตวิทยาเชิงบวก	27
5.2 การประยุกต์ใช้จิตวิทยาเชิงบวกในเด็ก	28
6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม	29
6.1 บทบาทและจุดประสงค์ของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม	29
6.2 หลักการของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม	29
6.3 ขั้นตอนการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม	30
6.4 เทคนิคการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม	31
6.5 การให้คำปรึกษาแบบกลุ่มที่พัฒนาไปสู่การทำบำบัด	32
6.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม	32
7. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะสำหรับเด็ก	33

7.1 ความหมายของศิลปะเด็ก	33
7.2 พัฒนาการเด็กกับงานศิลปะ	33
7.3 ประเภทศิลปะสำหรับเด็ก	34
7.4 กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก	34
7.5 ประโยชน์ของศิลปะเด็ก	35
8. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสำหรับเด็ก	36
8.1 ความหมายการออกแบบ	36
8.2 ประเภทของงานออกแบบ	36
8.3 ภาพประกอบสำหรับเด็ก	37
8.4 สื่อกับการออกแบบสำหรับเด็ก	37
8.5 สื่อกับพัฒนาการ	38
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย ผลการวิจัย และการอภิปรายผลการวิจัย	39
ระเบียบวิธีวิจัย	39
การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	41
สถานที่ดำเนินการวิจัย	44
เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมการวิจัย	45
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและการวัดผลที่ใช้ในงานวิจัย	46
การวิเคราะห์ผล	66
ผลการวิจัย	67
ตอนที่ 1 สรุปข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มตัวอย่าง	68
ตอนที่ 2 สรุปข้อมูลจากการสัมภาษณ์และรวบรวมข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย (กลุ่มที่ 1) เพื่อ การออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด	69
ตอนที่ 3 สรุปผลการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด	72
ตอนที่ 4 สรุปข้อมูลการอภิปรายผลงานการสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่ม	82

ตอนที่ 5 สรุปผลคุณภาพของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด .	84
ตอนที่ 6 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด	105
ตอนที่ 7 สรุปผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการออกแบบในโครงการวิจัย	121
ตอนที่ 8 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	124
การอภิปรายผลการวิจัย.....	137
บทที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบและผลงานการออกแบบ	143
1. การออกแบบและพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด	145
1.1 ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด	145
1.2 ผลงานการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด.....	152
2. การออกแบบและสร้างสรรค์ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด.....	184
2.1 ขั้นตอนการออกแบบและสร้างสรรค์ชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด	184
2.2 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด.....	190
2.3 การพัฒนาชุดต้นแบบผลงานการออกแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด ..	202
2.4 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด	220
3. การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบแนวทางการบริการโครงการ SPEAK	234
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	255
วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objective of research)	255
สมมติฐานของการวิจัย (Hypothesis to be tested).....	255
กลุ่มตัวอย่าง	255
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	256
วิธีดำเนินการวิจัย	256
การวิเคราะห์ข้อมูล	258

ผลการวิจัย.....	258
ข้อจำกัดในการวิจัย.....	259
ข้อเสนอแนะ.....	260
รายการอ้างอิง.....	262
ภาคผนวก.....	265
ภาคผนวก ก หนังสือราชการที่ใช้ในการวิจัย.....	266
ภาคผนวก ข แบบคำถามสัมภาษณ์.....	278
ภาคผนวก ค แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale.....	281
ภาคผนวก ง แบบบันทึกพัฒนาการ.....	292
ภาคผนวก จ แบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรม.....	294
ภาคผนวก ฉ แบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรมและใช้ชุดแบบจำลองผลงานการ ออกแบบ.....	297
ภาคผนวก ช แบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะ.....	302
ภาคผนวก ซ แบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะ.....	307
ประวัติผู้เขียน.....	367



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 สรุปรายละเอียดสถานสงเคราะห์ทั้ง 2 แห่งและผู้ร่วมกิจกรรม (กลุ่มตัวอย่าง/อาสาสมัคร) ทั้ง 2 กลุ่ม	42
ตารางที่ 2 สรุปเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	46
ตารางที่ 3 รายละเอียดทัศนคติด้านต่างๆและข้อความของแต่ละทัศนคติสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ 1	55
ตารางที่ 4 รายละเอียดทัศนคติด้านต่างๆและข้อความของแต่ละทัศนคติทั้ง 2 ด้าน สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ 2	56
ตารางที่ 5 รายละเอียดแบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะในปัจจุบันและข้อความต่างๆ	58
ตารางที่ 6 รายละเอียดแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	62
ตารางที่ 7 แสดงจำนวนร้อยละของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 (n=10) และ กลุ่มที่ 2 (n=10)	68
ตารางที่ 8 แสดงโครงสร้างของกิจกรรมในโปรแกรมศิลปะเพื่อการบำบัด	73
ตารางที่ 9 แสดงรายละเอียดคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของทั้ง 2 กลุ่มทดลอง	85
ตารางที่ 10 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองในรูปแบบกลุ่ม จากการวัดก่อนและวัดหลัง	89
ตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองในรูปแบบกลุ่ม ตลอดกิจกรรม 8 ครั้ง ทั้ง 2 กลุ่มทดลอง	92
ตารางที่ 12 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดด้านบวกในรูปแบบกลุ่มตลอดกิจกรรม 8 ครั้ง ทั้ง 2 กลุ่มทดลอง	97
ตารางที่ 13 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะในรูปแบบกลุ่มตลอดกิจกรรม 8 ครั้ง ทั้ง 2 กลุ่มทดลอง	102

ตารางที่ 14 รายชื่อและตำแหน่งผู้ประเมินความพึงพอใจกิจกรรมศิลปะของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1	109
ตารางที่ 15 จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1	110
ตารางที่ 16 ร้อยละของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในปัจจุบันด้านต่างๆของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1	114
ตารางที่ 17 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับจากแต่ละผู้ประเมินของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1	114
ตารางที่ 18 รายชื่อและตำแหน่งผู้ประเมินความพึงพอใจกิจกรรมศิลปะของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2	115
ตารางที่ 19 จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2	115
ตารางที่ 20 ร้อยละของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในปัจจุบันด้านต่างๆของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2	119
ตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับจากแต่ละผู้ประเมินของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2	120
ตารางที่ 22 ค่าเฉลี่ยรวมของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับจากแต่ละผู้ประเมินของทั้ง 2 กลุ่ม	120
ตารางที่ 23 แสดงรายละเอียดผู้ประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	126
ตารางที่ 24 แสดงจำนวนข้อที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจในแต่ละส่วนของข้อคำถามและร้อยละระดับความพึงพอใจจากจำนวนข้อคำถามทั้งหมด	126
ตารางที่ 25 ร้อยละของคะแนนความพึงพอใจต่อการใช้งานชุดแบบจำลองผลงานออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะที่ได้รับในปัจจุบันด้านต่างๆ	134
ตารางที่ 26 ร้อยละของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในปัจจุบันด้านต่างๆของแต่ละชุดเครื่องมือ (Kit)	135
ตารางที่ 27 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบที่ได้รับจากผู้ประเมิน	137
ตารางที่ 28 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 1	153

ตารางที่ 29	กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 2	156
ตารางที่ 30	กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 3	160
ตารางที่ 31	กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 4	164
ตารางที่ 32	กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 5	168
ตารางที่ 33	กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 6	172
ตารางที่ 34	กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 7	176
ตารางที่ 35	กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 8	180
ตารางที่ 36	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 1 กล่องรวบรวมอุปกรณ์	191
ตารางที่ 37	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 2 กล่องกิจกรรมที่ 1 และ 2	195
ตารางที่ 38	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 3 กล่องกิจกรรมที่ 3	196
ตารางที่ 39	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 4 กล่องกิจกรรมที่ 4	197
ตารางที่ 40	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 5 กล่องกิจกรรมที่ 5	198
ตารางที่ 41	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 6 กล่องกิจกรรมที่ 6	199
ตารางที่ 42	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 7 กล่องกิจกรรมที่ 7	200
ตารางที่ 43	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 8 กล่องกิจกรรมที่ 8	201
ตารางที่ 44	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดกล่องที่ 1 กล่องรวบรวมอุปกรณ์	220

ตารางที่ 45	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 1	226
ตารางที่ 46	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 2	227
ตารางที่ 47	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 3	228
ตารางที่ 48	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 4	230
ตารางที่ 49	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 5	231
ตารางที่ 50	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 6	231
ตารางที่ 51	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 7	232
ตารางที่ 52	สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 8	233
ตารางที่ 53	แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ๓ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562	239
ตารางที่ 54	แสดงราคาการรับส่งทางพัสดุไปรษณีย์ของกล่องรวบรวมอุปกรณ์	251
ตารางที่ 55	แสดงราคาการรับส่งทางพัสดุไปรษณีย์ของกล่อง Kit ที่ 1 ถึง Kit ที่ 8 เมื่อจัดส่งเป็นคู่ๆ	252

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงระเบียบวิธีในการวิจัย	39
ภาพที่ 2 โครงสร้างของการวิจัย	40
ภาพที่ 3 โครงสร้างของคณะภคินีศรีชุมพบาล	41
ภาพที่ 4 การบริหารจัดการของบ้านเควินและบ้านมิตรภาพ	43
ภาพที่ 5 ลักษณะการใช้เครื่องมือกับผู้ร่วมกิจกรรม กลุ่มที่ 1	47
ภาพที่ 6 ลักษณะการใช้เครื่องมือกับผู้ร่วมกิจกรรม กลุ่มที่ 2	48
ภาพที่ 7 แสดงความแตกต่างของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 1	87
ภาพที่ 8 แสดงความแตกต่างของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 2	88
ภาพที่ 9 แสดงระดับของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยแบบบันทึกพัฒนาการของกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 1	90
ภาพที่ 10 แสดงระดับของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยแบบบันทึกพัฒนาการของกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 2	91
ภาพที่ 11 แสดงผลสรุปกิจกรรมทั้งหมดในโครงการจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนของกลุ่มทดลองที่ 1	93
ภาพที่ 12 แสดงผลสรุปกิจกรรมทั้งหมดในโครงการจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนของกลุ่มทดลองที่ 2	94

ภาพที่ 13 แสดงระดับของคะแนนความคิดด้านบวกด้วยแบบบันทึกพัฒนาการของกลุ่มทดลอง โปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 1	95
ภาพที่ 14 แสดงระดับของคะแนนความคิดด้านบวกด้วยแบบบันทึกพัฒนาการของกลุ่มทดลอง โปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 2	96
ภาพที่ 15 แสดงผลสรุปกิจกรรมทั้งหมดในโครงการจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละ ระดับคะแนนของกลุ่มทดลองที่ 1.....	98
ภาพที่ 16 แสดงผลสรุปกิจกรรมทั้งหมดในโครงการจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละ ระดับคะแนนของกลุ่มทดลองที่ 2.....	99
ภาพที่ 17 แสดงระดับของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะด้วยแบบบันทึกพัฒนาการของกลุ่ม ทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่ม ทดลองที่ 1.....	100
ภาพที่ 18 แสดงระดับของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะด้วยแบบบันทึกพัฒนาการของกลุ่ม ทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่ม ทดลองที่ 2.....	101
ภาพที่ 19 แสดงผลสรุปกิจกรรมทั้งหมดในโครงการจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละ ระดับคะแนนของกลุ่มทดลองที่ 1.....	103
ภาพที่ 20 แสดงผลสรุปกิจกรรมทั้งหมดในโครงการจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละ ระดับคะแนนของกลุ่มทดลองที่ 2.....	104
ภาพที่ 21 โครงสร้างการออกแบบบริการและการนำเสนอผลิตภัณฑ์ของโครงการ.....	121
ภาพที่ 22 รายละเอียดชุดเครื่องมือกิจกรรมและอุปกรณ์ที่สนับสนุนการทำงานของโปรแกรม กิจกรรมศิลปะในโครงการ.....	123
ภาพที่ 23 องค์ประกอบใน โครงการ SPEAK.....	144
ภาพที่ 24 รายละเอียดองค์ประกอบในโครงการ SPEAK.....	144
ภาพที่ 25 การผสมผสานตัวอักษรตัวแรกของข้อความ.....	145
ภาพที่ 26 โครงสร้างขั้นตอนการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด.....	146

ภาพที่ 27	ลักษณะการจัดเตรียมข้อมูล	147
ภาพที่ 28	การนำข้อมูลการสัมภาษณ์มาเป็นแนวทางการออกแบบช่วงของกิจกรรม.....	148
ภาพที่ 29	ลักษณะการทำงานในแต่ละกิจกรรม	149
ภาพที่ 30	รายละเอียดโครงสร้างของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเมื่อแบ่งออกเป็นแต่ละช่วง.....	150
ภาพที่ 31	รูปแบบทั้ง 8 กิจกรรมในโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ	151
ภาพที่ 32	บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 1 ของกลุ่มทดลองที่ 1.....	154
ภาพที่ 33	ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 1 ของกลุ่มทดลองที่ 1	155
ภาพที่ 34	บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 1 ของกลุ่มทดลองที่ 2.....	155
ภาพที่ 35	ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 1 ของกลุ่มทดลองที่ 2	156
ภาพที่ 36	บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 2 ของกลุ่มทดลองที่ 1.....	158
ภาพที่ 37	ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 2 ของกลุ่มทดลองที่ 1	159
ภาพที่ 38	บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 2 ของกลุ่มทดลองที่ 2.....	159
ภาพที่ 39	ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 2 ของกลุ่มทดลองที่ 2	160
ภาพที่ 40	บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 3 ของกลุ่มทดลองที่ 1.....	162
ภาพที่ 41	ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 3 ของกลุ่มทดลองที่ 1	163
ภาพที่ 42	บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 3 ของกลุ่มทดลองที่ 2.....	163
ภาพที่ 43	ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 3 ของกลุ่มทดลองที่ 2	164
ภาพที่ 44	บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 4 ของกลุ่มทดลองที่ 1.....	166
ภาพที่ 45	ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 4 ของกลุ่มทดลองที่ 1	167
ภาพที่ 46	บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 4 ของกลุ่มทดลองที่ 2.....	167
ภาพที่ 47	ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 4 ของกลุ่มทดลองที่ 2.....	168
ภาพที่ 48	บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 5 ของกลุ่มทดลองที่ 1.....	170
ภาพที่ 49	ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 5 ของกลุ่มทดลองที่ 1	170
ภาพที่ 50	บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 5 ของกลุ่มทดลองที่ 2	171

ภาพที่ 51 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 5 ของกลุ่มทดลองที่ 2	172
ภาพที่ 52 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 6 ของกลุ่มทดลองที่ 1	174
ภาพที่ 53 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 6 ของกลุ่มทดลองที่ 1	174
ภาพที่ 54 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 6 ของกลุ่มทดลองที่ 2.....	175
ภาพที่ 55 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 6 ของกลุ่มทดลองที่ 2	175
ภาพที่ 56 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 7 ของกลุ่มทดลองที่ 1	178
ภาพที่ 57 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 7 ของกลุ่มทดลองที่ 1	178
ภาพที่ 58 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 7 ของกลุ่มทดลองที่ 2.....	179
ภาพที่ 59 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 7 ของกลุ่มทดลองที่ 2	179
ภาพที่ 60 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 8 ของกลุ่มทดลองที่ 1	182
ภาพที่ 61 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 8 ของกลุ่มทดลองที่ 1	182
ภาพที่ 62 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 8 ของกลุ่มทดลองที่ 2.....	183
ภาพที่ 63 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 8 ของกลุ่มทดลองที่ 2	183
ภาพที่ 64 โครงสร้างขั้นตอนการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ.....	185
ภาพที่ 65 ลักษณะการเตรียมข้อมูลไปสู่แนวคิดในการออกแบบ	187
ภาพที่ 66 ความสัมพันธ์ระหว่างโปรแกรมและชุดเครื่องมือ	190
ภาพที่ 67 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 1 (Kit 1) หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์	194
ภาพที่ 68 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 2.....	195
ภาพที่ 69 ความหมายของช่องใน Template ช่องการ์ตูน.....	196
ภาพที่ 70 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 3.....	197
ภาพที่ 71 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 4.....	198
ภาพที่ 72 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 5.....	199
ภาพที่ 73 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 6.....	200

ภาพที่ 74 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 7.....	201
ภาพที่ 75 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 8.....	202
ภาพที่ 76 โครงสร้างขั้นตอนการพัฒนาชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ	203
ภาพที่ 77 ลักษณะการเตรียมข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนาปรับปรุง	205
ภาพที่ 78 โครงภายนอกของกล่องรวบรวมอุปกรณ์	207
ภาพที่ 79 กล่องคู่มือภายในกล่องรวบรวมอุปกรณ์.....	208
ภาพที่ 80 กล่องของตกแต่งภายในกล่องรวบรวมอุปกรณ์	209
ภาพที่ 81 กล่องเครื่องเขียนภายในกล่องรวบรวมอุปกรณ์.....	210
ภาพที่ 82 โครงสร้างกล่องที่ 1 (Kit 1)	211
ภาพที่ 83 ผลงานการออกแบบลวดลายกล่องกิจกรรมที่ 1.....	212
ภาพที่ 84 โครงสร้างกล่องที่ 2 (Kit 2)	213
ภาพที่ 85 ผลงานการออกแบบลวดลายกล่องกิจกรรมที่ 2.....	214
ภาพที่ 86 โครงสร้างกล่องที่ 3 (Kit 3)	214
ภาพที่ 87 ผลงานการออกแบบลวดลายกล่องกิจกรรมที่ 3.....	215
ภาพที่ 88 โครงสร้างกล่องที่ 4 (Kit 4)	215
ภาพที่ 89 ผลงานการออกแบบลวดลายกล่องกิจกรรมที่ 4	216
ภาพที่ 90 โครงสร้างกล่องที่ 5 (Kit 5) และกล่องที่ 6 (Kit 6).....	216
ภาพที่ 91 ผลงานการออกแบบลวดลายกล่องกิจกรรมที่ 5 และ 6	217
ภาพที่ 92 โครงสร้างกล่องที่ 7 (Kit 7)	217
ภาพที่ 93 ผลงานการออกแบบลวดลายกล่องกิจกรรมที่ 7	218
ภาพที่ 94 โครงสร้างกล่องที่ 8 (Kit 8)	218
ภาพที่ 95 ผลงานการออกแบบลวดลายกล่องกิจกรรมที่ 8	219
ภาพที่ 96 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวม อุปกรณ์.....	223

ภาพที่ 97 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องรูปเล่มของกล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์	223
ภาพที่ 98 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องของตกแต่งของกล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์	224
ภาพที่ 99 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องอุปกรณ์วาดเขียนของกล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์	224
ภาพที่ 100 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะชุดอุปกรณ์การใช้งานพิเศษของกล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์	225
ภาพที่ 101 ลวดลายบนกล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์	226
ภาพที่ 102 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 1	227
ภาพที่ 103 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 2	227
ภาพที่ 104 ความหมายของช่องใน Template ช่องการ์ตูน	228
ภาพที่ 105 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 3	229
ภาพที่ 106 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 4	230
ภาพที่ 107 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 5	231
ภาพที่ 108 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 6	232
ภาพที่ 109 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 7	233
ภาพที่ 110 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 8	233
ภาพที่ 111 โครงสร้างการให้บริการและนำเสนอผลิตภัณฑ์	235
ภาพที่ 112 รายละเอียดการบริการทั้ง 8 ในโครงการ	236
ภาพที่ 113 หน้าเพจของโครงการ SPEAK ในสื่อสังคมออนไลน์ Facebook	237
ภาพที่ 114 การดาวน์โหลดเครื่องมือที่ใช้ในโปรแกรมจากทางหน้าเพจ	238

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (Statements and significance of the problems)

จากคำกล่าวที่ว่า “เมื่อครอบครัวไม่สามารถทำหน้าที่ให้ความสุขความสบายใจได้ ผลกระทบที่เกิดขึ้นนั้นมีมากมายและหยั่งรากลึก แต่หลายคนสามารถรับมือด้วยการแปรเปลี่ยนเป็นพลังในการใช้ชีวิตให้ดีขึ้นกว่าที่พ่อแม่ของตนเคยทำได้” ในบทความสัมภาษณ์หัวข้อ ผลกระทบเมื่อครอบครัวไร้สุข บนสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก โดยนักเขียนและหนึ่งในสองผู้ก่อตั้งสำนักพิมพ์บ้านภายใน สุวรรณโชคประจักษ์ชัด (2560) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของสถาบันครอบครัวในฐานะที่เป็นสถาบันรากฐานในระบบสังคมทั้งระดับโลกรวมไปจนถึงสังคมไทย ความหมายของครอบครัวในด้านสังคมศาสตร์ หมายถึง กลุ่มคนที่อยู่ร่วมเคหสถานเดียวกัน มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ให้การดูแลเอาใจใส่สนใจซึ่งกันและกัน มีความรักความห่วงใยและความปรารถนาดีต่อกัน มีความผูกพันกันโดยไม่จำเป็นต้องสืบสายโลหิตเดียวกัน ดังนั้นสถาบันครอบครัวจึงมีหน้าที่หลักที่สำคัญแก่สังคมในด้านการผลิตสมาชิกใหม่ที่มีคุณภาพให้แก่สังคม โดยผ่านการให้ความรักความอบอุ่นสมาชิกและการเลี้ยงดูและสั่งสอนที่ถูกต้อง เพราะทุกๆสมาชิกใหม่ในสังคมล้วนแต่จะต้องเริ่มต้นจากสถาบันครอบครัวนี้ทั้งนั้น และครอบครัวก็เป็นส่วนสำคัญในการวางรากฐานและผลักดันให้เกิดความสำเร็จในชีวิตของสมาชิกในสังคมอีกด้วย ทั้งนี้เพื่อร่วมกันปกป้องรักษา และพัฒนาสังคมภายนอก แต่ในปัจจุบันสถาบันครอบครัวกำลังเปลี่ยนแปลงไป อันเนื่องมาจากสภาพแวดล้อม สถานการณ์และบริบทในสังคมภายนอก รวมถึงปัจจัยต่างๆที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว สภาวะจิตใจและอุปนิสัยของสมาชิกในสังคมครอบครัวซึ่งล้วนทำให้นิยามหน้าที่ที่ดีและสำคัญของสถาบันครอบครัวในหลายๆครอบครัวเปลี่ยนแปลงไปจนก่อให้เกิดปัญหาภายในครอบครัว ปัญหาครอบครัวนับว่าเป็นปัญหาที่มีผลกระทบที่รุนแรงในระดับมหภาคเพราะก่อให้เกิดสมาชิกที่ไม่ได้คุณภาพออกไปสู่สังคม สร้างภาระและปัญหาให้กับสังคม รวมไปถึงความมั่นคงระดับประเทศ เพียงเพราะปัญหาจากหน่วยย่อยอย่างสถาบันครอบครัว จากรายงาน นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาศาสนาครอบครัว พ.ศ. 2547-2556 ของสำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ได้ระบุปัญหาเกี่ยวกับครอบครัวว่ามาจากสาเหตุซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้ ความยากจน ภาวะวิกฤตเศรษฐกิจ ที่ทำให้ครอบครัวขาดเสถียรภาพ การแพร่ระบาดของยาเสพติดที่พบมากในสมาชิกครอบครัวที่เป็นวัยรุ่น การหย่าร้างของบิดามารดา สมาชิกครอบครัวที่กำลังเติบโตขาดความอบอุ่นหรือได้รับการเลี้ยงดูแบบอิสระปล่อยตามใจชอบ รวมถึงการขาดที่พึ่งและการชี้แนะให้คำปรึกษา ขาดการควบคุมตนเองและการถูกชักนำไปในทางที่ผิดจากเพื่อนหรือบุคคลในสังคมภายนอก ปัญหาความรุนแรงในครอบครัวที่มีต่อเด็กและสตรีในครอบครัว สัมพันธภาพภายในครอบครัวที่เสื่อมถอยลง การละเลยการอบรมปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่ดีโดยหวังพึ่งและฝากภาระให้เป็นหน้าที่ของสถาบันอื่นในสังคม เช่น โรงเรียน ซึ่งทำให้เด็กรู้สึกถูกทอดทิ้ง ไปถึงกระทั่งภาวะขาดพัฒนาการที่

เหมาะสมตามวัย จากรายงานการดำเนินงานของมูลนิธิปวีณาหงสกุล ในการช่วยเหลือสังคมเด็กและสตรีผู้ที่ไม่ได้รับความเป็นธรรมในรูปแบบต่างๆประจำปี พ.ศ. 2560 ตั้งแต่ 1มกราคม -19ธันวาคม 2560 ได้แสดงตัวเลขที่ทางมูลนิธิได้รับเรื่องราวร้องทุกข์ และให้ความช่วยเหลือทั้งสิ้น 8,567 เรื่อง โดยปัญหาที่อยู่ในอันดับที่ 2 คือ ปัญหาครอบครัวที่มีทั้งสิ้น 1,950 ราย ซึ่งคิดเป็นอัตราส่วนสูงถึงร้อยละ 22.79 ในขณะที่จำนวนร้องทุกข์ในเรื่องปัญหาครอบครัวตั้งแต่ปีพ.ศ. 2558-2560 มีจำนวนเพิ่มขึ้นทุกๆปีโดยแสดงได้จาก จำนวนร้องทุกข์ในปีพ.ศ. 2558 อยู่ที่ 752 รายหรือคิดเป็นเปอร์เซ็นต์จากปีก่อน 84.31% ปีพ.ศ. 2559 อยู่ที่ 1,603 รายหรือคิดเป็นเปอร์เซ็นต์จากปีก่อนถึง 113.16% และในปีพ.ศ. 2560 อยู่ที่ 1,950 รายหรือคิดเป็นเปอร์เซ็นต์จากปีก่อนอยู่ที่ 21.65% นับว่าปัญหาครอบครัวในรูปแบบต่างๆนั้นเป็นปัญหาที่มีความสำคัญที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมไทยในปัจจุบัน อีกทั้งสมาชิกในครอบครัวที่ถูกละเมิดหลักจากปัญหาครอบครัวที่กล่าวมานี้ก็คือ เด็ก ที่เป็นวัยที่ต้องการเอาใจใส่ดูแลและการอบรมสั่งสอนที่ถูกต้องจากผู้เลี้ยงดู แต่เมื่อสมาชิกเด็กที่ประสบปัญหาในครอบครัวของตนแล้ว ย่อมส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจและสะท้อนออกมาในลักษณะอุปนิสัยและทัศนคติที่ต่อมาเป็นปัญหาให้กับสังคมในวงกว้างอีกด้วย โสภภา ชูพิกุลชัย ซีปิลมันน์และคณะ (2553) ได้กล่าวถึง ปัจจัยในการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน จากงานวิจัยในหัวข้อ แรงกระตุ้นนำสู่การกระทำผิดของเด็กและเยาวชน ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ 2 ปัจจัยหลักได้ดังนี้ ปัจจัยจากตนเองที่เกิดจากตัวเด็กและเยาวชน มาจากการขาดความพึงพอใจในตนเอง ประสบการณ์ด้านลบในวัยเด็ก การรู้เท่าไม่ถึงการณ์ การขาดการควบคุมตนเอง การไม่เห็นความสำคัญและความนับถือในตนเอง และการขาดการวางแผนเป้าหมายในชีวิต ในขณะที่ปัจจัยจากสภาพแวดล้อม มาจากการขาดกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมจากครอบครัว อิทธิพลด้านลบจากกลุ่มเพื่อน ปัจจัยทางเศรษฐกิจในครอบครัว และการเลียนแบบบุคคลที่มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ซึ่งจากงานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าแรงกระตุ้นเหล่านี้มาจากการที่ครอบครัวประสบปัญหาเป็นหลัก ในขณะที่ข้อมูลสถิติที่แสดงในรายงานประจำปีงบประมาณพ.ศ. 2559 ของกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน กระทรวงยุติธรรม แสดงจำนวนคดีเด็กและเยาวชนที่ถูกดำเนินคดีมีทั้งสิ้น 30,356 คดี โดยจำแนกตามลักษณะการอยู่อาศัยที่มาจากครอบครัวที่แยกกันอยู่หรือเรียกอีกนัยหนึ่งว่าครอบครัวที่มีปัญหา มีจำนวนถึง 18,401 คดีหรือร้อยละ 60.62 จากทั้งหมด ซึ่งสอดคล้องกับผลรายงานการศึกษาเรื่อง การป้องกันแก้ไขปัญหาทางสังคมแต่ละกลุ่มเป้าหมายตามภารกิจกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปีพ.ศ. 2560 ที่ระบุถึงสภาพปัญหาทางสังคมที่เกิดจากเยาวชนอันได้แก่ ปัญหาเด็กออกนอกระบบการศึกษา กลางคัน ปัญหาเด็กมีแนวโน้มจะสัมพันธ์กับยาเสพติด ปัญหาผลการเรียนของเด็กและเยาวชนอยู่ในระดับไม่ผ่านเกณฑ์จำนวนมาก และปัญหาการตั้งครรภ์ไม่พร้อมในเยาวชนเพศหญิง เมื่อความหลากหลายที่เกิดขึ้นในปัญหาเด็กและเยาวชนนั้นก็ยังคงปรากฏออกมาอยู่ตลอด

ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาครอบครัวที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันนี้และมองเห็นโอกาสและช่องทางที่จะทำให้ปัญหาได้ได้ถูกขจัดออกไปอย่างยั่งยืน คือการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-Esteem) ให้แก่เด็ก เพราะการนับถือตนเองหรือการเห็นคุณค่าในตนเองนั้นเป็นตั้งภูมิคุ้มกันที่

แข็งแรงแและยารักษาให้กับสภาวะจิตใจของเด็กที่ประสบปัญหาในครอบครัวต่างๆ ชัยวัฒน์ วงศ์ อาษา (2557) ได้อธิบายเรื่อง การเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งสามารถสรุปความได้ดังนี้ว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง คือ การที่บุคคลเห็นคุณค่าของตนเองที่มาจาก การประเมินคุณค่าตนเองในด้านความสามารถ ความสำเร็จ และความสำคัญ รวมทั้งการที่บุคคลสามารถรับรู้ว่ามีผู้อื่นเห็นคุณค่าที่มีต่อตน เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ที่ส่งผลไปยังการนับถือตนเองอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ ดวงกมล ทองอยู่ (2557: 179) ได้อธิบายเรื่อง การเห็นคุณค่าในตนเองในบทความทางวิชาการหัวข้อ แนวทางการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นตามทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตน ที่สามารถสรุปความได้ดังนี้ว่าความรู้สึกที่เป็นผลจากการประเมินตนเองว่ามีคุณค่า ส่งผลให้เกิดการยอมรับตนเอง มองตนเองในเชิงบวกและมีประโยชน์ต่อสังคม จนถึงการมองว่าตนเองได้รับการยอมรับจากสังคมอีกด้วย ซึ่งแนวคิดนี้จะมีอิทธิพลกับวัยรุ่นเป็นอย่างมากและเป็นแนวคิดที่จะช่วยขจัดปัญหาและป้องกันปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นจากรุ่นได้เป็นอย่างดีและยั่งยืน ซึ่งในบทความนี้ยังได้แนะแนวทางการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง ว่าการที่วัยรุ่นแสดงออกในรูปแบบทัศนคติและการตัดสินใจที่ตนมีอยู่นั้น สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการเห็นคุณค่าของตนเอง ซึ่งมีอิทธิพลในการเลือกปฏิบัติรวมทั้งแสดงออกในพฤติกรรมต่างๆ โดยวัยรุ่นจะมีความเสี่ยงในการเลือกทางเดินชีวิตที่ผิด ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องพัฒนาทักษะการเห็นคุณค่าในตนเอง จากการศึกษาที่ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นปัจจัยสำคัญยิ่งในการปรับตัวทางอารมณ์และการเรียนรู้สำหรับเด็ก เสริมสร้างสมรรถนะและทักษะทางด้านสังคม โดยลักษณะของผู้ที่คุณค่าในตนเองสูงจะสามารถเผชิญกับปัญหา อุปสรรค และความผิดหวังที่จะกระทบเข้ามาในชีวิต ด้วยความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองอย่างกล้าหาญ ที่ส่งผลต่อสภาวะจิตใจที่เข้มแข็งที่นำไปสู่การประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิตได้อย่างดี

ในการวิจัยนี้จะทำในกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ที่ล้วนประสบปัญหาครอบครัว และอยู่ในการดูแลของโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านควีน และโครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ) ที่อยู่ภายใต้การบริหารของ มูลนิธิกนิษฐิ์ชุมพบาล รวมถึงศาสตร์ที่ผู้วิจัยหยิบยกมาเพื่อเป็นหนทางและวิธีในการสนับสนุนให้บังเกิดผลตามที่คาดหวังไว้ก็คือ การใช้ศาสตร์ทางด้านศิลปะเพื่อการบำบัด (Art as Therapy) เนื่องจากคุณค่าและความสำคัญของศิลปะในด้านที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในเรื่องของการที่ศิลปะมีอิทธิพลในการผ่อนคลายที่สามารถทำให้ผู้ใช้ศิลปะได้ระบายความรู้สึกภายในจิตใจออกมาได้ด้วยตัวของศิลปะเองโดยไม่จำเป็นต้องมีนักจิตบำบัดหรือนักจิตวิทยาเข้าร่วมเลยก็ได้ อีกทั้งในเรื่องของการพัฒนาจิตใจที่ทำให้เกิดความละเอียดอ่อน ได้เข้าถึงความงามและความประณีต และในเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างงานศิลปะจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานจากจินตนาการ ซึ่งจะช่วยในการส่งเสริมความคิดและจินตนาการได้โดยตรง ซึ่งคุณค่าและความสำคัญของศิลปะที่มีต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์นี้สามารถพัฒนาออกมาในรูปแบบกิจกรรมด้วยศิลปะสำหรับเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีปัญหาเพื่อใช้ในผลงานวิจัยนี้ พิรวัส นาคประสงค์ (2548: 20) ได้กล่าวถึงความหมายของ การบำบัดด้วยศิลปะ ซึ่งสามารถสรุปความหมายได้ว่า เป็นการวิเคราะห์และวิจัยหาความผิดปกติของกระบวนการทางจิตที่ส่งผลมาอย่างความหย่อนสมรรถภาพ

ของกลไกการทำงานของร่างกาย โดยใช้ศิลปะหรือผลงานทางศิลปะเป็นเครื่องมือในการวิจัยเพื่อหา กิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมในการฟื้นฟูหรือส่งเสริมสุขภาพจิตที่ตีรูปแบบกิจกรรมศิลปะบำบัดจะเป็น รูปแบบเชิงบูรณาการทางด้านเนื้อหาและรูปแบบอย่างเป็นลำดับขั้นตอน โดยมีการใช้การสร้างผลงาน ศิลปะตามหลักทัศนธาตุและองค์ประกอบทางศิลปะ ด้วยเทคนิคการวาด การลงสี การปั้น การตัด แพะ และการสร้างผลงานศิลปะประดิษฐ์ด้วยการเย็บปักถักร้อย ไปจนถึงการพับกระดาษสี ซึ่งจะมีการแนะนำและเฝ้าดูจากผู้ดูแลกิจกรรมโดยตรง ซึ่งผู้วิจัยมีความคิดในการนำศาสตร์แห่งศิลปะเพื่อ การบำบัดนี้ในเชิงสร้างสรรค์ที่ไม่มีผลกระทบต่อจิตใจทางด้านลบ แต่ในทางกลับกันจะเป็นรูปแบบ กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดเชิงสร้างสรรค์ที่ผสมผสานหลักการของจิตวิทยาด้านบวก (Positive Psychology) ที่จะไม่ก่อให้เกิดอันตรายทางจิตใจแก่เด็กที่เข้าร่วมโครงการ ซึ่งจะเป็นการสร้างสรรค เชิงบวกเพื่อมุ่งเน้นการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว

ผู้วิจัยยังเล็งเห็นถึงการสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองจุดมุ่งหมายของงานวิจัยอีกชิ้นหนึ่งคือการ ออกแบบสร้างสรรค์ ซึ่งในส่วนนี้จะนำไปในเชิงการออกแบบผลงานจากผลที่ได้จากกิจกรรม และ สร้างการร่วมมือกันของเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมได้มีโอกาสนำผลงานของตนเองที่ได้จากกิจกรรม สร้างสรรค์ด้วยศิลปะมาร่วมกันประกอบเป็นชิ้นงานสุดท้ายของผลงานเชิงรูปธรรมของงานวิจัยชิ้นนี้ ซึ่งในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่แสดงเครื่องมือชีวิตถึงความสำเร็จปลายทางของงานวิจัยว่าเด็กที่เข้าร่วม โครงการจะให้เห็นถึงความสำคัญของการสร้างสรรค์ของตนเองและความรู้สึกด้านบวกที่สามารถทำ ประโยชน์ให้ทั้งกับตนเองและสังคมเมื่อผลงานได้ถูกเผยแพร่ออกไป กล่าวคือ สิ่งที่ได้จากส่วนนี้คือ ความสำเร็จในระดับปัจเจกบุคคลที่สอดคล้องกับหลักการของทฤษฎีการเห็นคุณค่าในตนเอง และ ผลลัพธ์ที่ได้คือกลุ่มเด็กผู้หญิงที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเสริมสร้างสภาพจิตใจด้านบวกได้ด้วยตนเอง รวมถึงเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้และดำเนินชีวิตได้ด้วยตนเองในภายภาคหน้าโดยไม่ต้องมุ่งหวังแต่ การช่วยเหลือจากผู้อื่นและสังคมเพราะระดับความสามารถในการคำนึงถึงคุณค่าในตนเองที่เป็นดั่ง กุญแจสำคัญในการประสบความสำเร็จในชีวิตจะทวีเพิ่มขึ้นไม่มากนัก

ศาสตร์ที่ผู้วิจัยที่ได้มีการศึกษาและหยาบยกรูปแบบการกระบวนกรมาเพื่อเป็นหนทางและวิธี ในการสนับสนุนให้บังเกิดผลตามที่คาดหวังไว้ก็คือ การใช้ศาสตร์ทางด้านศิลปะเพื่อการบำบัด (Art as Therapy) เนื่องจากคุณค่าและความสำคัญของศิลปะในด้านที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ใน เรื่องของการที่ศิลปะมีอิทธิพลในการผ่อนคลายที่สามารถและมีผลทำให้ผู้ใช้ศิลปะได้ระบายความรู้สึก ภายในจิตใจออกมาได้ด้วยตัวของศิลปะเองโดยไม่จำเป็นต้องมีนักจิตบำบัดหรือนักจิตวิทยาเข้า ร่วมเลยก็ได้ อีกทั้งในเรื่องของการพัฒนาจิตใจที่ทำให้เกิดความละเอียดอ่อน ได้เข้าถึงความงามและ ความประณีต และในเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างงานศิลปะจะสามารถสร้างสรรค์ ผลงานจากจินตนาการ ซึ่งจะช่วยในการส่งเสริมความคิดและจินตนาการได้โดยตรง ซึ่งคุณค่าและ ความสำคัญของศิลปะที่มีต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์นี้สามารถพัฒนาออกมาในรูปแบบกิจกรรม (ไม่ใช่วิชาเรียนหรือสอน) ด้วยศิลปะสำหรับเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีปัญหาเพื่อใช้ในผลงานวิจัยนี้ ซึ่ง ผู้วิจัยมีความคิดในการนำศาสตร์แห่งศิลปะเพื่อการบำบัดนี้สังเคราะห์เป็นรูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อ

การบำบัดเชิงสร้างสรรค์ที่ผสมผสานหลักการของจิตวิทยาด้านบวก (Positive Psychology) ดังนั้นจึงเป็นการสร้างสรรค์เชิงบวกเพื่อมุ่งเน้นการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว และรูปแบบกิจกรรมศิลปะนี้จะถ่ายทอดออกมาเป็นชุดเครื่องมือที่สนับสนุนการทำกิจกรรมที่ออกแบบไว้ เพื่อสะดวกและสอดคล้องกับการทำกิจกรรมศิลปะของโครงการ

ผลลัพธ์ที่คาดหวังคือกิจกรรมสามารถเสริมสร้างสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่อาสาสมัครเด็กที่เข้าร่วมการวิจัย รวมถึงเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้และดำเนินชีวิตได้ด้วยตนเองในสภาพภาคหน้าโดยไม่ต้องมุ่งหวังแต่การช่วยเหลือจากผู้อื่นและสังคมเพราะระดับความสามารถในการคำนึงถึงคุณค่าในตนเองที่เป็นตั้งกฎเกณฑ์สำคัญในการประสบความสำเร็จในชีวิตจะทวีเพิ่มขึ้นไม่มากนัก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objective of research)

1. เพื่อสร้างรูปแบบกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว
2. เพื่อสร้างผลงานการออกแบบจากผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมศิลปะในโครงการ ที่สามารถเสริมสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว

สมมติฐานของการวิจัย (Hypothesis to be tested)

การประยุกต์องค์ความรู้ทางศิลปะเพื่อการบำบัดและการออกแบบมีส่วนช่วยในการส่งเสริมภาวะจิตใจเชิงบวกและเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัวได้

ขอบเขตของการวิจัย (Scope or delimitation of the study)

1. องค์ความรู้ทางด้านศิลปะเพื่อการบำบัด (Art as Therapy) โดยมุ่งเน้นศึกษาถึง
 - 1.1 หลักการของศิลปะเพื่อการบำบัด
 - 1.2 วิธีการและขั้นตอนของศิลปะเพื่อการบำบัด
 - 1.3 แนวทางในการประยุกต์ใช้ของศิลปะเพื่อการบำบัด
2. หลักจิตวิทยา โดยมุ่งศึกษาถึง
 - 2.1 จิตวิทยาในเด็ก
3. หลักทฤษฎีประกอบ โดยมุ่งศึกษาถึง

- 3.1 ทฤษฎีจิตวิทยาด้านบวก (Positive Psychology)
- 3.2 ทฤษฎีการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-Esteem Theory)
4. ประชากรกลุ่มเป้าหมายจำนวน 20 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่มๆละ 10 คน โดยมีลักษณะดังนี้
 - 4.1 เด็กเพศชายและหญิง
 - 4.2 ช่วงอายุระหว่าง 9-17 ปี
 - 4.3 ประสบปัญหาครอบครัวและครอบครัวแตกแยก
 - 4.4 มีทัศนคติต่อชีวิตและตนเองในเชิงลบ
 - 4.5 ระดับการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำไปจนถึงปานกลาง
5. พื้นที่ในโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน จังหวัด กรุงเทพมหานคร
พื้นที่ในโครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ) จังหวัด หนองคาย

นิยามศัพท์เฉพาะ (Definition)

1. เด็ก หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ ตามนियามการกำหนดอายุของ พ.ร.บ. ส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2550
2. ปัญหาครอบครัวแตกแยก หมายถึง ครอบครัวที่บริหารจัดการอยู่ ในฐานะที่สิ้นสุดสภาพแห่งความเป็นครอบครัวที่พร้อมหน้าอันประกอบด้วยสมาชิกต่างๆภายในครอบครัว มักเป็นลักษณะครอบครัวที่พ่อและแม่ไม่ได้อยู่ด้วยกัน โดยมีสาเหตุจากการแยกกันอยู่ การหย่าร้าง การเสียชีวิต การต้องโทษคดีความ หรือความยากจน ส่งผลกระทบต่อบุตรทางลบทั้งด้านร่างกายในเรื่องของพัฒนาการที่สมบูรณ์ของบุตร และทางด้านจิตใจในเรื่องของความเศร้าหมอง เก็บตัวหรือก้าวร้าว ขาดความมั่นใจในตนเอง ขาดการเห็นคุณค่าในตนเอง และมีแนวโน้มที่เด็กรู้จักจากครอบครัวที่แตกแยกจะเป็นปัญหาของสังคมในภายภาคหน้า
3. เด็กที่ถูกทอดทิ้งจากครอบครัวแตกแยก หมายถึง เด็กที่มาจากครอบครัวที่ประสบปัญหาครอบครัวแตกแยก หรือบิดาหรือมารดาหรือทั้งสองไม่สามารถที่จะเลี้ยงดูเด็กต่อไปได้ ซึ่งเกิดจากความแตกแยกภายในครอบครัวด้วยการหย่าร้าง การเสียชีวิต ความยากจน หรือการต้องโทษคดีความของบิดาหรือมารดาหรือทั้งสอง เด็กจะถูกทิ้งไว้ให้มีชีวิตอยู่ตามลำพัง อยู่กับบุคคลอื่น สถานเลี้ยงดูหรือศูนย์ช่วยเหลือเด็ก ผลที่เกิดขึ้นคือเด็กมีสภาพชีวิตอยู่ท่ามกลางความสับสนขัดแย้ง ขาดความรักและความอบอุ่น รวมถึงสุขภาพจิตเด็กที่เสื่อมโทรม มีปมด้อย

4. สุขภาพจิตเด็ก หมายถึง การที่เด็กมีความสมบูรณ์ทางด้านจิตใจ มีทัศนคติที่ดีต่อสถาบัน ครอบครัว และสังคม และมีพัฒนาการที่เหมาะสมตามวัยของตน ก่อให้เกิดความสามารถในการเผชิญ และแก้ปัญหาต่างๆได้เหมาะสมตามวัยของตน รวมถึงการปรับตัวให้มีความสุขในการเจริญเติบโตด้วยความหวังและอุดมคติในการดำเนินชีวิตโดยไม่เคร่งเครียด

5. การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก หมายถึง ความคิดและความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็กทางด้านกรยอมรับความเป็นตัวเองของเด็ก นับถือตนเอง มีความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยสภาพแวดล้อมต่างๆรอบตัวเด็ก ทั้งการเลี้ยงดู การอบรมสั่งสอนจากพ่อ และแม่ ครูและผู้ปกครอง ซึ่งการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กนี้ส่งผลต่อการเจริญเติบโตที่ดีของเด็ก มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการเรียนและการดำเนินชีวิตของเด็กเป็นอย่างมาก

6. ศิลปะเพื่อการบำบัด หมายถึง แนวคิดของการสร้างผลงานศิลปะให้เป็นการปลดปล่อยทางจิตอย่างสร้างสรรค์ที่ส่งผลให้บุคคลหนึ่งมีพัฒนาการทางจิตใจด้วยประสบการณ์มากกว่าการเข้าใจถึงปัจจัยทางด้านการประเมินบุคลิกลักษณะ การทำงานของศิลปะเพื่อการบำบัดจะอยู่ในลักษณะของแรงบันดาลใจหรือสื่อเติมเต็มมากกว่า ที่ไม่ใช่การทำแทนที่จิตบำบัด ซึ่งศิลปะเพื่อการบำบัดจะใช้พลังและคุณสมบัติของศิลปะเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งแนวคิดของศาสตร์นี้เชื่อว่าศิลปะมีอำนาจในตัวศิลปะเองในการรักษา บำบัด หรือฟื้นฟูจิตใจ เป็นวิธีการรักษาทางเลือกโดยนักศิลปะซึ่งไม่จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการทางจิตเวชหรือจิตบำบัดเป็นสำคัญ รวมถึงไม่มีการใช้จิตแพทย์หรือนักจิตวิทยาในกระบวนการของศิลปะเพื่อการบำบัดนี้

7. จิตวิทยาเชิงบวก หมายถึง จิตวิทยาที่เน้นการเสริมสร้างความแข็งแกร่งในการดำรงชีวิตอย่างเต็มเต็ม ให้บุคคลมีความสมบูรณ์ ผ่านประสบการณ์ที่ดี มีคุณค่า และมีความสุขในด้านต่างๆ ซึ่งเป็นศาสตร์ทางเลือกใหม่ที่มุ่งเน้นพัฒนาเจตคติของบุคคลให้เป็นผู้ที่มีความสุขได้จากมุมมองชีวิตและวิธีคิดต่อโลกในเชิงบวก ซึ่งจิตวิทยาเชิงบวกนั้นแบ่งการดำรงชีวิตอย่างมีความสุขของบุคคลเป็น 2 ระบบคือ กาย (Body) และจิต (Mind) ซึ่งจิตเป็นรูปแบบนามธรรม ไม่มีตัวตน ละเอียดอ่อน และสังเกตไม่ได้ จิตเป็นบ่อเกิดของพฤติกรรมต่างๆ จิตที่ดี สงบสุข และเบิกบาน จะมีผลให้กายสมบูรณ์ ในขณะที่กาย เป็นรูปแบบรูปธรรม มีตัวตนจับต้องได้ ทำงานอย่างเป็นระบบ มีการแสดงออกมาทางคำพูด และท่าทางที่เป็นสื่อในการแสดงออกซึ่งความรู้สึกภายในจิตใจ

8. การให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม หมายถึง กระบวนการที่ถูกจัดขึ้นโดยผู้ให้คำปรึกษา โดยมีจุดประสงค์ในการให้คำปรึกษาและช่วยเหลือแก่ผู้รับการปรึกษาที่ประสบกับปัญหาหรือมีความมุ่งหวังในการเข้ารับการศึกษาที่คล้ายคลึงกันหรือมีส่วนร่วม เพื่อก่อให้เกิดการปรับปรุง ฟื้นฟู หรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือพฤติกรรมตนเองที่มาจากโอกาสในการเข้ามามีส่วนร่วม สำรวจตัวเอง แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ยอมรับเข้าใจตนเองรวมถึงซึ่งกันและกันที่ได้ปฏิบัติในกลุ่ม นำไปสู่การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยบรรยากาศที่จริงใจ ไว้วางใจกัน และอบอุ่น

9. กระบวนกร หรือ วิทยากรกระบวนกร (Facilitator) ในงานวิจัยนี้ หมายถึง ผู้ที่มีบทบาทในการอำนวยความสะดวกภายในกิจกรรมศิลปะแก่กลุ่มเป้าหมายในโครงการวิจัย และนำพากระบวนกรภายในกิจกรรมศิลปะให้กลุ่มเป้าหมายได้เกิดมุมมองใหม่ ความรู้สึกใหม่ ความหมายใหม่ กระบวนทัศน์ใหม่ หรือแนวความคิดใหม่ ซึ่งในงานวิจัยนี้กระบวนกร หรือวิทยากรกระบวนกรไม่ได้ดำรงบทบาทเป็น กระบวนกรนักบำบัด (Facilitator as a therapist) กระบวนกรผู้ให้คำปรึกษา (Facilitator as a counselor) และกระบวนกรผู้เยียวยา (Facilitator as a healer)

10. โปรแกรมกิจกรรมศิลปะ ในงานวิจัยนี้ หมายถึง ชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ที่เป็นรูปแบบกิจกรรมทางศิลปะที่ได้อ้างอิงและพัฒนาจากองค์ความรู้ทางด้านศิลปะบำบัดและจิตวิทยาเชิงบวกอย่างมีขั้นตอน โดยมุ่งเน้นถึงการแสดงออกและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากความคิดสร้างสรรค์ทัศนคติด้านบวก และจินตนาการความสุข อีกทั้งช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านให้แก่เด็ก ได้แก่ 1. พัฒนาการด้านร่างกาย เช่น กล้ามเนื้อมัดเล็ก การทำงานเชิงประสานสัมพันธ์ระหว่างตาและมือ 2. พัฒนาการทางด้านอารมณ์ เช่น การได้ชื่นชมและเกิดความภาคภูมิใจจากการสร้างสรรค์ผลงานที่ตนเองพึงพอใจ และก่อให้เกิดสมาธิ 3. พัฒนาการทางด้านสังคม คือ เด็กได้เรียนรู้ทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักแบ่งปันที่จะใช้อุปกรณ์ร่วมกับผู้อื่น และการปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม ที่เด็กได้เรียนรู้การเป็นผู้พูดและผู้ฟังที่ดี 4. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือ การเรียนรู้เกี่ยวกับทัศนธาตุและองค์ประกอบทางศิลปะ

11. ชุดเครื่องมือศิลปะ ในงานวิจัยนี้ คือ กล่องเครื่องมือทางศิลปะ เพื่อส่งเสริม และสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในกิจกรรม โดยชุดเครื่องมือศิลปะมีอุปกรณ์อย่างครบครันนั้นจะเป็นที่รวบรวมอุปกรณ์ทางศิลปะชนิดต่างๆที่มีคุณภาพตามมาตรฐานในการผลิต เพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะรอบด้าน พร้อมทั้งเอื้ออำนวยสำหรับการจัดเก็บที่สะดวกและเรียบร้อยอย่างเป็นหมวดหมู่ และสะดวกต่อการเคลื่อนย้ายพกพา ในกรณีที่ต้องการนำไปใช้ยังสถานที่ต่างๆ และยังช่วยให้ทราบถึงการสูญหายหรือหมดไปของอุปกรณ์ศิลปะได้ เนื่องจากมีการแบ่งหมวดหมู่และขอบเขตการจัดเก็บอุปกรณ์ศิลปะต่างๆ ที่ชัดเจน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์หรือผลงานวิจัยในโครงการ “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว (Innovative Creation of Design Art from Art as Therapy Concepts to Raise Self-Esteem in Children from Dysfunctional Family)” ซึ่งนำเสนอผลงานการออกแบบที่เป็นในรูปแบบกิจกรรมศิลปะที่ได้อ้างอิงและพัฒนาจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด และผสมผสานแนวความคิดทางทฤษฎีของจิตวิทยาเชิงบวก และการเห็นคุณค่าในตนเอง เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้เด็ก หรือกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้ที่ประสบกับปัญหาครอบครัวหรือครอบครัวแตกแยก และจากการออกแบบรูปแบบกิจกรรมศิลปะในข้างต้นแล้วก็นำไปสู่การออกแบบผลงานศิลปะการออกแบบที่นำผลจากการทดลองกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมายมาพัฒนาเป็นชิ้นงานที่สังเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของเด็กและการใช้งานได้จริง ซึ่งการดำเนินงานของขั้นตอนในการศึกษาและวิจัยในโครงการนี้ การทบทวนเอกสาร วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจึงมีความจำเป็นในเรื่องของการค้นหาองค์ความรู้ต่างๆที่นำมาสนับสนุนและเป็นแนวทางสำหรับงานวิจัยนี้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและรวบรวมรายละเอียดองค์ความรู้ที่สำคัญ ดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาครอบครัวแตกแยก
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตเด็ก
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อการบำบัด
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาเชิงบวก
6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม
7. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะสำหรับเด็ก
8. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสำหรับเด็ก

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับปัญหาครอบครัวแตกแยก

1.1 บทบาท หน้าที่และภารกิจของครอบครัว

ครอบครัวนับว่าเป็นสถาบันหน่วยเล็กที่สุดที่ตอบสนองความต้องการทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจและสังคมให้แก่มนุษย์ อีกทั้งเป็นหน่วยแรกที่เป็นพื้นฐานของสถาบันหน่วยอื่นๆ ซึ่งนับว่าเป็นสถาบันที่มีความสำคัญมากในการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ รวมถึงปลูกฝังเจตคติและหลักการในการดำเนินชีวิตที่ดีและถูกต้องให้แก่สมาชิกก่อนที่จะก้าวออกไปสู่สถาบันภายนอกที่ยิ่งใหญ่กว่า สถาบันครอบครัวยังมีหน้าที่นอกเหนือจากที่กล่าวมาแล้วนั้น ก็คือการดูแลซึ่งกันและกัน เกื้อกูลกันระหว่างสมาชิกโดยมีสัมพันธ์ภาพทางพันธุกรรมหรือทางจิตใจที่เป็นสายใยเชื่อมโยงกันภายในครอบครัว วราภรณ์ ตระกูลสฤษดิ์ (2545) ได้กล่าวถึงความรู้เกี่ยวกับหน้าที่ของครอบครัว ในหนังสือ จิตวิทยาการปรับตัว ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ การสรรหาและมอบปัจจัยสี่ การจัดแบ่งเครื่องอุปโภคบริโภค รวมถึงทรัพยากรที่มีในครอบครัวให้ใช้ได้ร่วมกัน การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบของสมาชิกในครอบครัว การอบรมสั่งสอนให้สมาชิกได้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขภายในครอบครัว การสืบสกุล การดำรงไว้ซึ่งความสงบสุขของครอบครัว ซึ่งเห็นได้ว่าความเข้มแข็งของครอบครัวมีส่วนช่วยในการหล่อหลอมและส่งเสริมให้สมาชิกมีความพร้อมที่แข็งแกร่งในด้านร่างกายและจิตใจที่ส่งต่อให้เกิดสมาชิกที่มีคุณภาพให้แก่สังคมภายนอกอีกด้วย

1.2 ปัญหาครอบครัวแตกแยก

ปัจจัยและบริบทต่างๆที่ร่ายล้อมครอบครัวนั้น ทำให้ลักษณะและสถานการณ์ทางครอบครัวได้เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งปัญหาครอบครัวแตกแยกนั้นก็เป็ผลพวงของปัญหาทางด้านปัจจัยและบริบทต่างๆที่เกิดขึ้นและมีผลกระทบต่อสมาชิกครอบครัวในทางลบ พิมพ์ชนก กลิ่นสุทโธ (2554, น. 26) ได้ให้ความหมายของปัญหาครอบครัวแตกแยก ก็คือ ครอบครัวที่บิดามารดาหย่าร้างกัน แยกจากกัน อย่างถูกต้องตามกฎหมายหรือไม่ก็ตาม การตายจากกันของสามีภรรยา และส่งผลต่อด้านร่างกายและจิตใจต่อบุตร จึงสรุปนิยามของปัญหาครอบครัวแตกแยก ได้ว่า ครอบครัวที่ประสบกับภาวะที่สิ้นสุดลง ด้วยสาเหตุการหย่าร้างหรือแยกจากกันของบิดามารดา รวมถึงการเสียชีวิตของสมาชิกหลักของครอบครัว ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านร่างกายและจิตใจต่อสมาชิกในครอบครัวโดยเฉพาะบุตร

1.3 สาเหตุของปัญหาครอบครัวแตกแยก

สาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาครอบครัวแตกแยกนั้นมาจากปัจจัยความขัดแย้งภายในครอบครัวซึ่งมีสาเหตุมากมายซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปพอสังเขปได้ดังต่อไปนี้ ป. มหาจันทร์ (2544, น. 68) ได้กล่าวในหนังสือ ทำครอบครัวให้อบอุ่น ซึ่งสามารถสรุปใจความเป็นข้อที่สำคัญได้ดังนี้ 1.) ยาเสพติด 2.) ความไม่ลงรอยกันและความขัดแย้งกันทางความคิด 3.) การประพฤติดีหรือไม่ดีของสมาชิกในครอบครัว 4.) การหลอกลวง 5.) การเล่นพนัน 6.) การไม่ดูแลเอาใจใส่ครอบครัว 7.) การประพฤติผิดนอกใจ 8.) สมาชิกในครอบครัวมีโรคภัยเรื้อรัง 9.) การบีบบังคับสมาชิกในครอบครัว 10.) ความเกียจคร้าน 11.) การปฏิบัติไม่ดีต่อกัน 12.) 11.) การปฏิบัติไม่ดีต่อบุตร 13.) การมีคดีความ 14.) ปัญหาหนี้สิน 15.) ความหวาดระแวง 16.) การเสียชีวิตของสมาชิกในครอบครัว ศุภชัย ปิตกุลตั้ง (2552) ได้กล่าวถึงสาเหตุของปัญหาครอบครัวในยุคปัจจุบันที่ส่งผลกระทบต่อเด็ก ในรายงานการประชุมทางวิชาการ อนามัยครอบครัวแห่งชาติ ครั้งที่ 6 ในหัวข้อ สถานการณ์และแนวโน้มของครอบครัวไทย ซึ่งกล่าวโดยสรุปถึงสาเหตุได้แก่ 1.) วิถีชีวิตเศรษฐกิจ ผลกระทบของภาวะเศรษฐกิจที่สร้างแนวโน้มในการหารายได้และเกิดภาวะยากลำบาก ที่ส่งผลให้ครอบครัวไม่สามารถทำหน้าที่ในการอบรม ดูแลบุตรได้เต็มที่ 2.) ครอบครัวสามช่วงวัยลดลง เนื่องจากภาวะเศรษฐกิจและสภาพสังคมที่ก่อให้เกิดการย้ายถิ่นเพื่อไปประกอบอาชีพ ทำให้ผู้สูงอายุในครอบครัวถูกทอดทิ้งและรับภาระในการเลี้ยงดูเด็ก ทำให้สมาชิกในครอบครัวแบบสามช่วงวัยขาดหายไป 3.) ความรุนแรงในครอบครัว มักพบในผู้ถูกกระทำเป็นสตรีและเด็ก ทั้งความรุนแรงทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งส่งผลกระทบต่อเด็กที่จะแสดงออกในพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและนิยมใช้ความรุนแรง 4.) ปัญหาด้านพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัว ด้วยปัญหาทางสังคมและเศรษฐกิจที่มีผลกระทบต่อเด็กมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น เล่นการพนัน ดิตยาเสพติด รวมถึงมีพฤติกรรมทางเพศที่เสี่ยง มักมาจากครอบครัวที่บิดามารดาหย่าร้างจนนำไปสู่ผลกระทบที่เด็กขาดความอบอุ่นและไม่ได้รับการดูแล อบรมอย่างถูกต้อง ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ปัญหาครอบครัวแตกแยกที่มาจากปัจจัยทางด้านบุคคลและสิ่งแวดล้อม สามารถส่งผลกระทบต่อเด็กได้

1.4 ผลกระทบของปัญหาครอบครัวแตกแยกที่มีต่อเด็ก

จากการศึกษาของผู้วิจัยพบว่าปัญหาครอบครัวแตกแยกนั้นมีผลกระทบต่อเด็กที่เป็นสมาชิกที่เปราะบางในสถาบันครอบครัวโดยตรง สุพัตรา สุภาพ (2518, น. 57-58) ได้กล่าวถึง ผลของการหย่าร้างที่มีต่อด้านตัวเด็ก ซึ่งสามารถสรุปใจความสำคัญได้ดังนี้ 1.) เด็กขาดความอบอุ่นและรู้สึกไม่มีความมั่นคงและปลอดภัย นำไปซึ่งการประพฤติตัวเหลวไหล เพราะเด็กพยายามต่อสู้กับความดีและความชั่ว โดยที่เด็กขาดพ่อแม่ที่ให้ความรัก ความอบอุ่นและความมั่นคงให้แก่พวกเขา นับว่าเป็นการทำลาย

ความสัมพันธ์แบบกลุ่มปฐมภูมิ และกระทบกระเทือนต่อการพัฒนาการทางอารมณ์และความประพฤติที่ถูกต้อง 2.) การปรับตัวของเด็กที่ส่งผลกระทบต่อบุคลิกภาพของเด็ก เพราะเด็กจะขาดการเรียนรู้ถึงบทบาทจากพ่อและแม่ที่เป็นต้นแบบสำหรับการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ของเด็ก 3.) ความมั่นคงทางอารมณ์ของเด็กถูกทำลาย 4.) ความรู้สึกที่ไม่มั่นคงจะติดอยู่ในใจของเด็ก ซึ่งหากเด็กปรับตัวไม่ได้ก็จะติดตัวเด็กมาจนเด็กเติบโตขึ้น ส่งผลให้เด็กตกอยู่ในสภาพที่ขาดระเบียบในชีวิต

ในขณะที่การที่เด็กถูกทอดทิ้งจากปัญหาครอบครัวแตกแยกนั้นก็ก็เป็นสิ่งที่สร้างผลกระทบอย่างหนักให้กับเด็กอีกด้วย สุพัตรา สุภาพ (2518, น. 61-62) ยังได้กล่าวถึงผลที่เด็กได้รับจากการถูกทอดทิ้งจากพ่อและแม่ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ 1.) เด็กรู้สึกเหงา ว่าเหว่จากการที่ขาดพ่อหรือแม่ 2.) เด็กรู้สึกทุกข์ตรมขมขื่น มากกว่าการหย่าร้างเพราะเด็กจะไม่สามารถรู้ถึงสาเหตุที่แท้จริงที่ตนถูกทอดทิ้ง 3.) เด็กมีความเกลียดชังครอบครัว 4.) เด็กขาดสมาธิ มีจิตใจว่าวุ่น ส่งผลถึงการเรียนที่เด็กอาจจะไม่ออกไปโรงเรียนเพราะไม่อยากเห็นภาพเด็กคนอื่นในโรงเรียนที่มีพ่อแม่อยู่พร้อมหน้ากัน 5.) เด็กขาดความภาคภูมิใจด้วยการเจ็บหรือไวยวายเป็น 6.) เด็กมีโอกาสได้หลักยึดอื่นที่ไม่ถูกต้อง เช่น ติดเพื่อนที่ไม่ดีชักนำไปทางที่ผิด หรือ ติดยาเสพติด

1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาครอบครัวแตกแยก

พิมพ์ชนก กลิ่นสุทโธ (2554, น. 149) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาอัตลักษณ์แห่งตนของวัยรุ่นนที่ครอบครัวแตกแยก โดยใช้กรณีศึกษาทั้งหมด 5 ราย พบว่า ในด้านความเป็นตัวเอง วัยรุ่นบางครั้งขาดความมั่นใจในตนเอง ส่งผลให้เด็กไม่กล้าคิด ไม่กล้าแสดงออก และขาดความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ด้านรู้จักตนเอง วัยรุ่นรู้สึกสับสนต่อตนเองและวิธีการดำเนินชีวิต ขาดความมั่นคง ไม่รู้ตัวตนชอบหรือถนัดในสิ่งใด ด้านวุฒิทางอารมณ์ วัยรุ่นจะแสดงท่าทางและคำพูดที่ไม่เหมาะสม เวลาเกิดอารมณ์โกรธหรือไม่พอใจ ด้านการตั้งเป้าหมายในชีวิต วัยรุ่นขาดการวางแผนและเป้าหมายในการเรียน อาชีพและชีวิตของตน เพราะขาดการแนะนำและผู้ให้คำปรึกษาที่ถูกต้องชัดเจน ด้านสัมพันธภาพระหว่างบุคคล พบว่า วัยรุ่นไม่รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและเลือกที่จะคบเพื่อนเฉพาะกลุ่ม

วราภรณ์ มั่งคั่ง (2558, น. 66-67) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยครอบครัวที่มีผลต่อการใช้ยาเสพติดของวัยรุ่นชายในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี พบว่าความขัดแย้งในครอบครัวมีอิทธิพลและมีความสัมพันธ์ต่อการเลือกใช้ยาเสพติดของวัยรุ่นชาย อธิบายได้ว่าความขัดแย้งในครอบครัวที่สูง จะส่งผลให้วัยรุ่นชายมีการใช้ยาเสพติดสูงขึ้นตามไปด้วย เนื่องจากเมื่อ

มีความขัดแย้งในครอบครัว ก่อให้เกิดความตึงเครียดที่ทำลายความสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัว วัยรุ่นจะรู้สึกว่าตนเองไม่เป็นที่ต้องการของครอบครัว เกิดความคับข้องและทุกข์ใจ หาทางออกไม่ได้ ส่งผลให้วัยรุ่นชายเกิดความเครียด จึงปรับตัวโดยการใช้จ่ายเสพติด

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตเด็ก

2.1 ความสำคัญของสุขภาพจิตเด็ก

เด็กทุกคนจำเป็นต้องอยู่อาศัยกับครอบครัว ซึ่งสิ่งแวดล้อมในครอบครัวนั้นจะสมบูรณ์หรือไม่ก็ตามล้วนแต่ส่งผลกระทบต่อเด็กโดยตรง ซึ่งผลกระทบดังกล่าวนี้คือผลกระทบทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งประสบการณ์ในครอบครัวจะส่งอิทธิพลหรือผลต่อจิตใจของเด็กเป็นอย่างมาก เด็กจะแสดงพฤติกรรมต่างๆจากการอบรม เลี้ยงดู และสุขภาวะที่อยู่ภายใต้สถานภาพของสุขภาพจิตของเด็ก ผกาสัตยธรรม (2552, น. 8) ได้นิยามความหมายของสุขภาพจิตเด็ก ซึ่งกล่าวโดยสังเขปได้ว่า การที่เยาวชนมีชีวิตที่ปกติสุข ในที่นี้คือความสมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยเฉพาะด้านจิตใจ ควรมีความสามารถในการเผชิญและแก้ปัญหาต่างๆได้เหมาะสมตามวัยของตน และมีทัศนคติที่ดีต่อครอบครัว สังคม บุคคลต่างๆและหน้าที่ที่ตนพึงมีอีกด้วย ทั้งนี้การที่เด็กจะมีสุขภาพจิตอย่างไรก็ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมต่างๆ เช่น ครอบครัว บิดามารดาหรือผู้ที่มีส่วนในการเลี้ยงดู ดังนั้นเราจึงกล่าวได้ว่าสุขภาพจิตของเด็กนั้นเป็นดังปัจจัยรากฐานที่ต้องอาศัยสิ่งแวดล้อมต่างๆรอบตัวเด็กในการร่วมสร้างสรรค์และจรรโลงสภาพจิตใจของเด็กที่จะชักนำเด็กสู่การเจริญเติบโต พัฒนาการ และการดำรงชีวิตที่ดีและถูกต้องทั้งในปัจจุบันและอนาคต

2.2 องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตเด็ก

2.2.1 พันธุกรรม

พันธุกรรมคือสิ่งที่เด็กได้รับมาเป็นต้นทุนให้กับเด็กตั้งแต่กำเนิด กล่าวคือ สิ่งที่ได้รับมาจากบิดาและมารดาก็คือ ร่างกายและจิตใจ ซึ่งยากที่จะระบุว่ามีลักษณะแบบใดที่แน่นอน ตัวอย่างเช่น เด็กที่กำเนิดจากบิดามารดาเดียวกันกลับมีรูปร่างหน้าตาและนิสัยที่แตกต่างกัน โดยมาจากอนุภาคที่ได้รับแตกต่างกันจากบิดามารดาหรือผู้เลี้ยงดู จึงกล่าวได้ว่าเด็กแต่ละคนมีต้นทุนที่แตกต่างกันไปเฉพาะบุคคล และเช่นกันที่สุขภาพจิตของเด็กแต่ละคนก็จะแตกต่างกันอีกด้วย

2.2.2 สิ่งแวดล้อม

สิ่งแวดล้อมนั้นสามารถถูกสร้างและกำหนดขึ้นได้ตามความต้องการ ความพร้อมและบรรยากาศที่เหมาะสม โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เด็กมีสิ่งแวดล้อมที่ดีและเป็นประโยชน์ต่อตัวเอง ที่มีผลต่อการพัฒนาการของเด็กในด้านต่างๆอย่างเต็มประสิทธิภาพ ทุกคนในครอบครัว รวมถึงผู้ที่มีส่วนในการเลี้ยงดูจึงมีหน้าที่ที่สำคัญในการร่วมสร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมที่ดีและเหมาะสมเพื่อสร้างสุขภาพจิตที่ดีในการพัฒนาเด็กอย่างถูกต้องอีกด้วย แต่ในการสร้างสิ่งแวดล้อมเพื่อสุขภาพจิตให้แก่เด็กนั้นจึงควรต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆคือ 1.) การอบรมเลี้ยงดูและบทบาทของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง ซึ่งนับว่าเป็นแหล่งเพาะบ่มแรกให้กับเด็กที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตแรกของเด็กว่าจะออกมาดีหรือไม่ดี ในขณะเดียวกันบทบาทของบิดามารดาหรือผู้ปกครองเลี้ยงดูมีส่วนสนับสนุนเป็นอย่างมากต่อชีวิตความเป็นอยู่และพฤติกรรมของเด็ก 2.) สภาพความเป็นไปภายในครอบครัวหรือสถานที่เลี้ยงดู ที่นับว่าเป็นแหล่งพักพิงทางกายและใจให้กับเด็ก เมื่อสภาพความเป็นไปภายในครอบครัวหรือสถานที่เลี้ยงดูที่ดีก็จะส่งผลให้เด็กมีสุขภาพจิตที่ดี แต่หากสภาพความเป็นไปเกิดไม่ดีหรือมีปัญหาขึ้นมา ก็จะส่งผลกับสุขภาพจิตของเด็กในทางตรงกันข้ามเช่นกัน 3.) ความต้องการในด้านต่างๆของเด็ก สิ่งที่เด็กต้องการจากผู้ปกครองก็คือความรักและความเอาใจใส่ หากเด็กได้ในสิ่งที่ตนต้องการเด็กก็จะมีสุขภาพจิตที่ดี อารมณ์ดี มีความสงบสุข แต่หากเด็กไม่ได้รับสิ่งเหล่านั้นจากผู้ปกครอง เด็กก็จะแสดงออกในด้านลบที่มีผลต่อสุขภาพจิตของเด็กเป็นอย่างมาก ที่มีผลต่อการแสดงออกในรูปแบบต่างๆเมื่อเด็กเติบโตขึ้น 4.) สภาพความเป็นไปทางโรงเรียน ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมที่สองต่อจากครอบครัวแต่มีความสำคัญไม่ใช่น้อย เพราะในบางกรณีที่ครอบครัวเด็กไม่สามารถสร้างสุขภาวะทางจิตใจให้กับเด็กได้นั้น โรงเรียนก็จะเป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่สามารถอุ้มชูสุขภาพจิตให้กับเด็กได้ และมีครูที่สามารถเป็นอีกหนึ่งบุคลากรที่ช่วยขัดเกลาและส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีให้กับเด็กได้ด้วย 5.) สภาพสังคมและเศรษฐกิจ เป็นสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นภายนอกบ้านและโรงเรียน กล่าวได้ว่า หากสิ่งแวดล้อมภายนอกของเด็กมีปัญหาที่ส่งผลต่อการทำลายสุขภาพจิตของเด็กอีกด้วย สรุปได้ว่าทั้งพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมนั้นล้วนมีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตของเด็กทั้งสิ้น แตกต่างกันว่าพันธุกรรมนั้นเด็กและผู้ปกครองไม่สามารถกำหนดได้ แต่ในขณะที่สิ่งแวดล้อมนั้นสามารถกำหนดและสร้างสรรค์ได้ตามความเหมาะสม เพื่อประโยชน์ต่อสุขภาพจิตที่ดีและการพัฒนาการที่สมบูรณ์ของเด็กที่จำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบในด้านต่างๆอีกด้วย

2.3 แนวทางในการศึกษาสุขภาพจิตเด็ก

สุชา จันทน์เอม และสุรางค์ จันทน์เอม (2516, น. 11-17) ได้แนะนำแนวทางการศึกษาเด็ก ในหนังสือ จิตวิทยาเด็ก ซึ่งสามารถสรุปได้คือ การศึกษาสุขภาพจิตของเด็กนั้นเพื่อให้ได้ผลของการศึกษาที่ดีจำเป็นต้องมีการศึกษาที่มีระเบียบแบบแผนและมีเหตุผล โดยอาศัยความรอบคอบและถูกต้อง และการศึกษานั้นจะมีความยากง่ายแตกต่างกันไป มีการนำผลที่ได้มาตีความหมายอย่างถูกต้องด้วยการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละคน ซึ่งเครื่องมือและเทคนิคในการศึกษาเด็กเป็นส่วนมาก ประกอบด้วย 10 วิธี คือ 1.) การสังเกต (Observation) เป็นวิธีที่นิยมใช้มากที่สุดในการศึกษาเด็ก โดยสามารถแบ่งเป็นการสังเกตแบบที่ไม่เป็นทางการหรือไม่มีแบบแผน และแบบเป็นทางการหรือที่มีแบบแผนตามหลักวิทยาศาสตร์ การสังเกตแบบที่ไม่มีแบบแผนนั้นมีจุดอ่อนตรงที่มักจะสื่อถึงความลำเอียงของผู้สังเกตได้ ในขณะที่การสังเกตแบบเป็นทางการหรือที่มีแบบแผนนั้นสามารถใช้วิธี One Way Screen ที่เด็กจะไม่รู้สึกตัวที่กำลังถูกสังเกตอยู่ เพื่อให้เด็กได้แสดงออกจากรธรรมชาติจริง 2.) รายงานพฤติกรรมต่างๆของเด็ก (Anecdotal Reports) จากการสังเกตนี้อาจจะใช้การบันทึกเรื่องราวและข้อสังเกตต่างๆไว้ เพื่อให้เห็นความถี่ในการแสดงพฤติกรรมของเด็ก เพื่อนำมาศึกษาต่อไป หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Arm Chair Method 3.) ศึกษาจากชีวประวัติของเด็ก (Autobiographics) เป็นการศึกษาโดยให้เด็กได้เขียนประวัติของตน โดยกำหนดโครงสร้างเอาไว้เช่น ความสนใจ หรือความรู้สึกเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ เพื่อศึกษาพฤติกรรมบางชนิดของเด็ก 4.) การใช้แบบสอบถามและแบบตรวจสอบ (Questionnaire and Checklist) จะต้องเป็นคำถามที่ง่ายต่อความเข้าใจของเด็ก เพื่อป้องกันการไม่เข้าใจในคำถามของเด็กจนส่งผลถึงการตอบแบบไม่ตรงกับความเป็นจริง 5.) การสัมภาษณ์ (Interviews) เป็นการถามเพื่อให้ได้เรื่องราวที่สำคัญ ซึ่งวิธีนี้ยังก่อให้เกิดความคุ้นเคยเป็นกันเองกับเด็ก ทำให้รู้จักเด็กเป็นการส่วนตัวได้มากยิ่งขึ้น 6.) มาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ทำให้รู้ว่าเด็กมีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งที่อยู่ในระดับใด 7.) การให้เด็กระบายความรู้สึกออกมาเมื่อมีสิ่งเร้า (Projective Techniques) ให้เด็กได้มีโอกาสแสดงทัศนคติและความรู้สึกของตนที่มีต่อสื่อต่างๆ โดยไม่มีการชักนำใดๆทั้งสิ้น ซึ่งอาศัยประสบการณ์และความนึกคิดของเด็กล้วนๆ 8.) วิธีการทดลอง (Experimental Techniques) ที่ใช้การสร้างสถานการณ์เพื่อศึกษาพฤติกรรมของเด็ก โดยมักนิยมใช้ในการศึกษาด้านพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงของเด็กจากการแสดงออกทางพฤติกรรม 9.) การศึกษาทางสภาพร่างกายและจิตใจ (Psychophysical Studies) ซึ่งศึกษาถึงความสัมพันธ์ของการเจริญเติบโตทางด้านร่างกายและพัฒนาการจิตใจในรูปแบบพฤติกรรม

10.) การศึกษาเป็นรายบุคคล (Clinical Case Study) เป็นวิธีที่ถูกต้องในการศึกษาองค์ประกอบที่มีผลต่อพัฒนาการของเด็ก

2.4 ลักษณะของอารมณ์ที่เป็นปัญหาหรือมีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตของเด็ก

สุขภาพจิตของเด็กนั้นยังอยู่ในระดับที่อ่อนแอและเปราะบางกว่าสุขภาพจิตของผู้ใหญ่หรือผู้ใหญ่โตแล้ว ดังนั้นเราจึงควรศึกษาเกี่ยวกับอารมณ์ที่สามารถเป็นปัญหาในการทำลายสุขภาพจิตที่ดีของเด็กหรือแม้กระทั่งมีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตของเด็ก ซึ่งสามารถกล่าวได้ดังต่อไปนี้

2.4.1 ความโกรธ ส่วนมากจะมาจากความผิดหวังจากสิ่งที่เด็กคาดหวังไว้จนก่อให้เกิดอารมณ์ที่ไม่ปกติผิดปกติไปของเด็ก หรืออาจจะเป็นไปได้ว่าเกิดจากการที่เด็กนั้นมีความรู้สึกรวมถึงอารมณ์ที่ไม่พอใจจากการกระทำของผู้อื่น เช่น เด็กโดนกลั่นแกล้ง หากเด็กไม่ได้รับการฝึกฝนในการรู้จักใช้เหตุผล ใช้สติและใช้ความคิดแล้วปล่อยให้อารมณ์โกรธเกิดขึ้นบ่อยๆจะทำลายสุขภาพจิตของเด็กได้ ซึ่งการแสดงออกซึ่งอารมณ์โกรธของเด็กนั้นจะแสดงออกเป็น 2 รูปแบบคือ รูปแบบที่แสดงอารมณ์รุนแรงก้าวร้าว โดยมีการแสดงท่าทางให้เห็นถึงอารมณ์โกรธได้อย่างชัดเจน และ รูปแบบแสดงอาการเรียบเฉย ที่เด็กจะเก็บอารมณ์โกรธไว้ภายในจิตใจตนเอง ก่อให้เกิดความอัดอั้นภายในใจที่ทำให้เด็กมีแนวโน้มในการทำร้ายตัวเองได้

2.4.2 ความกลัว เป็นความไม่กล้า ซึ่งมีทั้งระยะสั้นที่นับเป็นเรื่องปกติและระยะยาวที่นับว่าเป็นความผิดปกติ โดยมีปัจจัยและสาเหตุหลายอย่างที่ก่อให้เกิดความกลัวนี้ แบ่งเป็น ความกลัวที่เกิดจากความไม่รู้ ความกลัวที่เกิดจากการเลียนแบบความกลัวของผู้ที่โตกว่า ความกลัวที่เกิดจากประสบการณ์ตรงของเด็ก ความกลัวที่มาจากการที่ถูกสอนให้กลัวจากผู้ปกครอง ความกลัวที่มาจากการสร้างพฤติกรรมบางอย่างให้เด็กเกิดความกลัว การกลัวเนื่องจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยฉับพลันหรืออุบัติเหตุ ความกลัวเหล่านี้เป็นความกลัวสิ่งภายนอก ในขณะที่ความกลัวที่เกิดขึ้นภายในจิตใจนั้น มาจากความระแวงหวาดหวั่นอย่างไม่มีเหตุผล ซึ่งความกลัวเหล่านี้ส่งผลทางลบต่อสุขภาพจิตเด็กเป็นอย่างมาก

2.4.3 ความวิตกกังวล ที่ก่อให้เกิดภาวะอารมณ์ขาดสมาธิ และจิตใจที่ไม่สงบ ส่งผลให้เกิดภาวะขาดความมั่นใจ ว่าตนเองไม่มีความสามารถที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือแก้ปัญหาใดๆได้ ซึ่งระดับความวิตกกังวลของเด็กแต่ละคนนั้นจะแตกต่างกัน และมาจากสาเหตุที่หลากหลาย มักมาจากความเคยชินต่อประสบการณ์และการเลี้ยงดูของเด็กแต่ละคน

2.4.4 ความอิจฉาริษยา เป็นความรู้สึกสะสมของเด็ก ซึ่งอาจจะมาจากภายใน ครอบครัวที่บังคับ ขัดขวาง หรือกดดัน จากสิ่งที่ต้องการ หรือการได้บางสิ่งบางอย่างน้อยลง แล้วโยน มาสู่การรู้สึกด่าด้อยภายในความอิจฉาริษยาอีกทีหนึ่ง แล้วแสดงออกมาในรูปแบบพฤติกรรมทั้ง ทางด้านร่างกายและจิตใจด้านลบที่มีผลกระทบต่อสุขภาพจิตของเด็ก

2.4.5 ความขัดแย้ง ก่อให้เกิดการขัดขืน ไม่ทำตาม หรือการดื้อ ทั้งนี้มาจากการที่ เด็กสะสมความไม่พอใจเอาไว้ภายใน ที่บางครั้งมาจากการกระทำของผู้ปกครองที่ทำให้เด็กเกิดความ ไม่เชื่อถือและไม่มั่นใจในผู้ปกครอง ซึ่งนับว่าเป็นผลกระทบด้านลบของสุขภาพจิตเด็กอย่างหนึ่ง

2.4.6 ความเบื่อ คือความไม่มีชีวิตชีวาของเด็ก มาจากความเครียด (Depression) ของเด็กที่แสดงถึงลักษณะความต่ำของอารมณ์ ความเบื่อนี้มีทั้งระยะสั้นและระยะยาว ซึ่งในระยะยาว นี้จะไปสู่การเบื่อทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิตของเด็กเลยก็อาจจะเป็นไปได้ ซึ่งมีความอันตรายอย่างมากต่อเด็ก จึงควรมีการระบายความเครียดและความเบื่อนี้ออกไปจากตัวเด็กเพื่อผ่อนคลายความหมอง ออกไปจากสุขภาพจิตของเด็ก

2.5 การส่งเสริมให้เด็กมีสุขภาพจิตที่ดี

ความต้องการให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีนั้นจำเป็นต้องอาศัยการส่งเสริมให้เด็กมีสุขภาพจิตที่ดีเป็น การสร้างพื้นฐานหรือทุนให้กับเด็กที่ต้องทำให้ด้านต่างๆที่ผกา สัตยธรรม (2552, น. 169-176)ได้ แนะนำวิธีการส่งเสริมเด็กให้มีสุขภาพจิตดี ในหนังสือ สุขภาพจิตเด็ก ซึ่งสามารถสรุปได้ต่อไปนี้

2.5.1 ส่งเสริมให้เด็กมีสุขภาพกายดี เนื่องจากการมีสุขภาพกายที่สมบูรณ์จะ ส่งเสริมให้เด็กมีสุขภาพจิตที่ดีตามไปด้วย ผู้ปกครองหรือพ่อแม่ควรมีการดูแลให้เด็กได้รับการ เจริญเติบโตที่ดีและสุขภาพทางร่างกายแข็งแรง เมื่อเด็กมีร่างกายที่พร้อมจะส่งผลถึงจิตใจที่แจ่มใส

2.5.2 ฝึกให้เด็กมีอารมณ์เย็น ซึ่งรวมไปถึงการมองโลกในแง่ดีสดใส ที่ทำให้เด็กมี สุขภาพจิตที่เบิกบาน ร่าเริง

2.5.3 ฝึกให้เด็กรู้จักตัวเองอย่างแท้จริงในด้านต่างๆ ให้เด็กได้เห็นถึงข้อดีและข้อเสีย ของตนเอง รับรู้ว่ามีนิสัยของตนเองเป็นอย่างไร เพื่อที่เด็กจะได้รู้ว่าสิ่งใดควรรักษาไว้และสิ่งใดควรแก้ไข

2.5.4 ให้เด็กได้รู้จักและยอมรับฐานะความเป็นอยู่ของตนเอง ให้รู้ว่าตนเองอยู่ใน ครอบครัวฐานะอะไร ต้องช่วยเหลือพ่อแม่หรือผู้ปกครองในครอบครัวได้อย่างไร เป็นการฝึกความ รับผิดชอบให้แก่เด็ก รวมถึงให้เด็กมีสุขภาพจิตที่เข้มแข็งอีกด้วย

2.5.5 ฝึกให้เด็กได้มีความกล้าที่จะเผชิญกับความเป็นจริงทั้งดีและไม่ดี กล่าวคือให้เด็กรู้จักกับการเผชิญความจริงโดยไม่หลบเลี่ยง เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับจิตใจให้กับเด็กได้ เช่น การที่เด็กทำผิดแล้วกล้าที่จะยอมรับในการกระทำที่ผิดของตน ให้เด็กได้รู้จักกับความถูกต้อง

2.5.6 ฝึกให้เด็กมีความรับผิดชอบ ให้เด็กได้ตระหนักในหน้าที่ของตน เช่น การเรียนงานบ้าน หรือการช่วยเหลือพ่อแม่ผู้ปกครอง ให้เด็กได้มีความหมั่นเพียร อดทน และขยันขันแข็ง ที่จะทำสิ่งต่างๆอย่างสม่ำเสมอเพื่อบรรลุถึงความสำเร็จในหน้าที่ของตน เมื่อเด็กทำสิ่งต่างๆได้สำเร็จซึ่งเป็นผลดีต่อจิตใจตัวเอง เด็กก็จะมีกำลังใจในการทำสิ่งอื่นๆให้ดียิ่งขึ้นไป

2.5.7 ส่งเสริมให้เด็กมีความเป็นมิตรกับคนอื่นๆที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเด็กจำเป็นต้องมีสังคม และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้ได้รับการเป็นที่ยอมรับซึ่งส่งผลต่อสุขภาพจิตที่ดีของเด็กทางด้านสิ่งแวดล้อมภายนอกของเด็ก

2.5.8 ฝึกให้เด็กรู้จักการควบคุมอารมณ์ของตนเอง เป็นการให้เด็กมีสติมีเหตุผล ไม่เอาแต่ใจ รู้สึกลับยังั้งใจอย่างเหมาะสม และลบความรู้สึกต้องการเอาชนะ ซึ่งเป็นการฝึกให้เด็กได้กระทำในสิ่งที่ถูกต้อง

2.5.9 ฝึกให้เด็กรู้จักการให้ เสียสละ และให้ความช่วยเหลือ โดยฝึกให้เด็กลดซึ่งความเห็นแก่ตัว ให้เด็กได้รู้จักกับการให้ โดยไม่หวังที่จะเป็นฝ่ายรับอย่างเดียว ซึ่งรวมถึงการให้ความร่วมมือช่วยเหลือและให้อภัยอีกด้วย

2.5.10 ให้เด็กได้กำหนดเป้าหมายในชีวิต ทำให้เด็กได้รู้ถึงความเป็นไปได้ในการกำหนดเป้าหมายในอนาคตอย่างเหมาะสม ไม่ฝันเฟื่องหรือเพ้อฝัน ที่อาจจะทำให้เด็กคาดหวังมากเกินไปและเมื่อไม่ได้ตามที่หวังก็จะผิดหวังและกระทบต่อสุขภาพจิตของเด็ก

2.5.11 ฝึกให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตนเอง โดยให้เด็กตระหนักว่าตนเองก็มีความสามารถเท่าเทียมกับผู้อื่น ไม่เกิดความหวั่นวิตกในการจะทำอะไรก็ตามที่สมควร

2.5.12 ให้เวลาและโอกาสกับเด็กได้มีการพูดคุยและเล่าเรื่องราวต่างๆ ควรใช้เวลา กับเด็ก และให้โอกาสเด็กได้ซักถามและเล่าถึงสิ่งต่างๆ ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ ความเข้าใจและความไว้วางใจระหว่างเด็กและผู้ปกครอง เพราะเมื่อยามที่เด็กมีปัญหาจะสามารถมาเล่าให้ฟังและได้รับคำแนะนำที่ถูกต้องต่อไป รวมถึงผู้ปกครองจะได้รู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กอีกทางหนึ่ง

2.5.13 ให้เด็กได้บริหารจัดการ เพื่อให้เด็กจะได้มีสุขภาพจิตที่ดี โดยใช้หลักธรรมทางศาสนา ให้เด็กได้รู้จักการมีสมาธิและสติ ที่ก่อให้เกิดผลดีทางจิตใจกับเด็ก รวมไปถึงการเรียนของเด็กด้วย

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก

3.1 ความสำคัญของการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก

การเห็นคุณค่าในตนเองนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการที่จะประสบความสำเร็จในชีวิต การเห็นคุณค่าในตนเองหรือการนับถือตนเองนั้นมีผลอย่างยิ่งสำหรับเด็ก เนื่องจากเด็กที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำก็จะมีโอกาสในการประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิตและประสบความสำเร็จได้ในเวลาต่อมา หากการอบรมเลี้ยงดูนั้นไม่ได้ส่งเสริมการที่让孩子ได้เห็นถึงคุณค่าของตัวเอง ชัยวัฒน์ วงศ์อาษา (2557) ได้ให้ความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งสามารถจำกัใจความได้ว่า บุคคลจะมีความรู้สึกเห็นคุณค่าของตนเองนั้นดูได้จากการประเมินคุณค่าของตนเองในด้านความสามารถและความสำเร็จ รวมถึงการยอมรับการเห็นคุณค่าของผู้อื่น บุคคลที่เห็นคุณค่าในตนเองนั้นจะมีความเชื่อมั่นในตนเอง และมีความนับถือตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับความหมายที่ถูกกล่าวในหัวข้อ “ความสำคัญ หลักการ และกิจกรรมเสริมสร้างทักษะชีวิต” (2551) ในหนังสือ คู่มือดูแลสุขภาพจิตวัยเรียน โดย สถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ที่กล่าวได้อย่างสรุปว่าเป็น การรู้สึกรับรู้ถึงความคิดที่บุคคลเห็นถึงคุณค่าในตัวเอง ที่นำไปสู่การตัดสินใจ การแสดงออก การกระทำในสิ่งต่างๆอย่างมั่นใจและมีความสุข ส่งผลให้บุคคลนั้นประสบความสำเร็จในชีวิต

การเห็นคุณค่าในตนเองนั้นเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญเป็นอย่างมากในการปรับตัวทางความคิด อารมณ์ สังคม และการเรียนรู้ของเด็ก โดยเฉพาะการพัฒนา ด้านสุขภาพจิตเด็ก เนื่องจากเด็กที่เห็นคุณค่าในตนเองสามารถเผชิญกับอุปสรรค และยอมรับความรู้สึกผิดหวัง มีความเชื่อมั่นในตนเอง และบุคลิกภาพกล้าหาญ ส่งผลถึงสุขภาวะของเด็กที่นำความสำเร็จ ความสุข ในการดำเนินชีวิตและเจริญเติบโตของเด็ก มีการศึกษาและวิจัยมากมายที่แสดงว่าเด็กที่เห็นคุณค่าในตนเองสูง จะมีโอกาสประสบความสำเร็จในการเรียนสูงกว่าเด็กที่เห็นคุณค่าในตนเองต่ำ เพราะมีทัศนคติด้านบวกเกี่ยวกับเป้าหมายของตนเอง มีความกระตือรือร้น กล้าคิดกล้าสร้างสรรค์ รู้จักพึ่งพาตนเอง มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี จึงกล่าวได้ว่าการเสริมสร้างสุขภาพจิตที่ดี

ให้กับเด็กและต้นทุนแห่งการประสบความสำเร็จในชีวิตของเด็กนั้น การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นอีก
หนึ่งปัจจัยที่เด็กทุกคนควรพึงจะมีในตนเอง

3.2 หลักการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก

ในการสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กนั้นมีหลักการดังต่อไปนี้

3.2.1 การสร้างแบบอย่าง โดยพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือผู้ใหญ่ที่มีความสัมพันธ์กับเด็ก
ให้เป็นแบบอย่างที่ดีของเด็กในการกระทำ บุคลิกภาพ การประพฤติ การพูดและแนวความคิด ซึ่งใน
ที่นี้อาจจะร่วมด้วยการยกตัวอย่างบุคคลสำคัญ มีชื่อเสียงเป็นที่เด็กรู้จักก็ได้

3.2.2 เสริมสร้างภาพลักษณ์ทางบวกให้กับเด็ก ให้เด็กได้เห็นถึงจุดแข็งที่มีในตัวเด็ก
มองตนเองในทางที่ดีน่าภูมิใจ เช่น ด้าน หน้าตา รูปร่าง กีฬา การเรียน การเล่น การช่วยเหลือต่างๆ
และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ให้เด็กได้รับคำชื่นชมและกำลังใจในการกล้าแสดงออกของเด็ก

3.2.3 ก่อความพึงพอใจให้เด็กเกิดความสุข จากสิ่งแวดล้อมต่างๆรอบตัวเด็ก ให้เด็ก
รับรู้และมองในทางที่ดี ให้เด็กได้สัมผัสถึงความงามและความสุขที่ดำรงอยู่บนโลก ส่งผลให้เด็กได้มี
ทักษะในการปรับตัวกับบุคคลต่างๆและสิ่งแวดล้อม

3.2.4 เปิดโอกาสให้เด็กได้ส่งผ่านและแสดงความคิด เพื่อนำไปสู่การรู้จักและปรับแก้
ปัญหา โดยเด็กควรจะทำสิ่งนี้ด้วยตัวเองและแก้ไขปัญหาจากลักษณะเด่นของตน ฝึกให้เกิดความ
เคยชินในการแสดงออกและเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรงจากการลงมือกระทำในเหตุการณ์ต่างๆ

3.2.5 ส่งเสริมบทบาทและความรับผิดชอบแก่เด็ก ทั้งนี้รวมถึงกิจกรรมภายใน
ครอบครัว โรงเรียนและสังคมชุมชนที่เป็นประโยชน์ สร้างความภาคภูมิใจให้แก่เด็กที่ได้กระทำ
คุณประโยชน์ให้แก่ผู้อื่นและตนเอง เพื่อส่งผลถึงสุขภาพจิตด้านบวก ระเบียบวินัย และการตระหนัก
ถึงหน้าที่ความสำคัญของตนเอง และการรับรู้ที่ตนเองเป็นที่ยอมรับ ชื่นชม ได้รับเกียรติและความนับ
ถือจากผู้คนรอบตัวเด็ก

3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก

สุรณี ลิกชะไชย (2555, น. 100) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมต่อการเห็นคุณค่าใน
ตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนลอยสายอนุสรณ์ สำนักงานเขตลาดพร้าว
กรุงเทพมหานคร ซึ่งสามารถวิเคราะห์ผลของการวิจัยนี้ในประเด็นที่ว่า นักเรียนที่เข้าร่วมการวิจัยนี้
หลังจากเข้าร่วมโปรแกรมการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง นักเรียนที่มีบุคลิกภาพต่างกันมีการเห็น

คุณค่าในตนเองต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากนักเรียนที่มีบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวสูงส่งผลต่อการเห็นคุณค่าในตนเองที่สูงขึ้นตาม เพราะมีความชื่นชอบในการปรับตัวเข้ากับสังคมและสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกว่าตนมีความสำคัญ

อัจรา ฐิตวัฒน์กุล (2558, น. 79) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของโปรแกรมสัมพันธภาพเพื่อการบำบัดต่อความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของเด็กหญิงที่ถูกกระทำรุนแรง ในสถานแรกรับเด็กหญิง เขตภาคกลาง จากการศึกษาพบว่า ภายหลังจากทดลองพบว่า เด็กหญิงที่ถูกกระทำรุนแรงหลังจากได้รับโปรแกรมสัมพันธภาพเพื่อการบำบัด มีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากเด็กหญิงกล้าแสดงออก เปิดเผยตนเองมากขึ้น สามารถรับรู้ปัญหาและมีสมรรถภาพในการจัดการกับปัญหามากขึ้น ยอมรับตนเองตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับตนเอง ความรู้สึกเชิงลบได้มีการเปลี่ยนมุมมองเป็นบวก มองตัวเองสำคัญและมีความภูมิใจมากขึ้น เป็นผลให้เด็กหญิงในการวิจัยนี้ได้ยอมรับตนเองและจากเพื่อนๆ ซึ่งเหล่านี้คือความรู้สึกที่ส่งผลต่อการที่เด็กหญิงรู้สึกมีคุณค่าในตนเองเพิ่มขึ้นจากการทำโปรแกรมในงานวิจัยนี้

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อการบำบัด

4.1 หลักการพื้นฐานของศิลปะเพื่อการบำบัด

ศิลปะเพื่อการบำบัด (Art as Therapy) มีหลักการพื้นฐานกล่าวคือ เป็นวิธีการที่ใช้พลังและคุณสมบัติของศิลปะเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนความเชื่อมั่นในตนเอง โดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางจิต โดยหลักการนี้จะอยู่นอกเหนือจากกฎทางวิทยาศาสตร์ การทำงานของศิลปะเพื่อการบำบัดจะอยู่ในลักษณะของแรงสนับสนุนหรือสื่อเติมเต็มมากกว่า ที่ไม่ใช่การทำแทนที่จิตบำบัดแต่ศิลปะเพื่อการบำบัดเป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งเท่านั้น Botton and Armstrong (2013) ได้กล่าวไว้ในหนังสือ Art as Therapy ซึ่งสรุปบทบาทของศิลปะในศาสตร์ทางด้านศิลปะเพื่อการบำบัดไว้ว่า ศิลปะเป็นเสมือนเครื่องมือที่มีอำนาจในการส่งเสริมและขยายความสามารถของมนุษย์ที่มากกว่าที่ธรรมชาติได้มอบไว้ให้กับเรา มีพลังในการชดเชยความอ่อนแอทางด้านจิตใจของมนุษย์ที่มีมาแต่กำเนิด จึงกล่าวได้ว่าศิลปะสำหรับศาสตร์ศิลปะเพื่อการบำบัดนี้คือเครื่องมืออันทรงพลังในการรักษา บำบัด และฟื้นฟูจิตใจของมนุษย์ด้วยคุณลักษณะของศิลปะเองได้

ศิลปะเพื่อการบำบัดเน้นการรักษาด้วยรูปแบบและกระบวนการที่อยู่นอกกฎเกณฑ์ในการปฏิบัติทางจิตเวชทั่วไป แต่ยังคงมีการแปลความหมายและโน้มน้าวจิตใจด้วยคำพูดอย่างมีศิลป์ การ

สร้างสรรค์ศิลปะจะช่วยเสริมประสบการณ์ที่เป็นรูปแบบในการบำบัดโดยอาศัยศิลปะที่ศาสตร์นี้ยอมรับว่ามีพลังในการบำบัดเยียวยาด้วยตัวศิลปะเอง ที่ไม่จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการทางจิตเวชหรือจิตบำบัดเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับที่ เครเมอร์ (อ้างถึงใน เลิศศิริร์ บวรกิตติ, 2553, น. 6) ได้ใช้คำว่า Art as Therapy (ศิลปะเพื่อการบำบัด) ด้วยจุดประสงค์เพื่อเลี่ยงคำว่า Art Therapy (ศิลปะบำบัด) เพราะเครเมอร์ประสงค์ที่จะให้ศิลปะหรือศิลปกรรมเป็นวิธีการรักษาทางเลือกโดยนักศิลปะซึ่งไม่มีการเกี่ยวข้องกับจิตแพทย์หรือนักจิตวิทยา

4.2 ทฤษฎีศิลปะเพื่อการบำบัด

ทฤษฎีศิลปะเพื่อการบำบัดคือการถ่ายทอด (Transference) ที่สื่อสารระหว่างผู้ป่วยกับผู้บำบัดผ่านทัศนศิลป์ โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อรูปธรรมที่มองเห็นได้ (Visual) แทนคำพูดด้วยการแสดงออกซึ่งความรู้สึก ความขัดแย้ง อารมณ์ และความต้องการมุ่งหมายของจิตใต้สำนึกหรือจิตไร้สำนึกอย่างเสรี โดยเน้นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานมากกว่าผลผลิตหรือสุนทรียภาพของงานศิลปะ ซึ่งกล่าวเปรียบได้ว่า ดึงการเปิดประตูของสิ่งที่แสดงอยู่ภายในจิตใต้สำนึกหรือจิตไร้สำนึกที่บางครั้งไม่สามารถสื่อสารออกมาในรูปแบบอื่นได้ เช่น คำพูดหรือการแสดงออก เป็นต้น โดยการนำไปใช้ศิลปะเพื่อการบำบัดนั้นสามารถใช้เป็นรายบุคคลหรือแบบเป็นกลุ่มก็ได้ อีกทั้งศิลปะแขนงต่างๆที่นำมาใช้เพื่อการบำบัดนี้ก็สามารถนำมาประกอบใช้ได้ เช่น ดนตรี นาฏศิลป์ หรือวรรณกรรม เป็นต้น ซึ่งในการร่วมกันบูรณาการนี้จะเรียกว่า พหุศิลปกรรมบำบัด หรือ Arts Therapy หรือเจาะจงแขนงไปเลย เช่น ดนตรีบำบัด หรือ วรรณกรรมบำบัด ซึ่งในการสรุปทฤษฎีศิลปะเพื่อการบำบัดก็คือจุดประสงค์ในการให้บุคคลได้สำนึกเข้าใจปัญหาภายในจิตใจด้วยตัวเอง จนนำไปสู่การปรับตัว ผ่อนคลาย ฟื้นฟูจิตใจ และอารมณ์ พร้อมกับเสริมพลังเชิงบวกได้

4.3 การปฏิบัติในศิลปะเพื่อการบำบัด

องค์ประกอบหลักของศิลปะเพื่อการบำบัดในภาคการปฏิบัตินั้นประกอบด้วย 2 องค์ประกอบคือ การสร้างสรรค์งานศิลปะ และการค้นพบนัยของการแสดงออกจากผลงานศิลปะชิ้นนั้น โดยอาศัยฐานของทฤษฎีจิตใต้สำนึกหรือจิตไร้สำนึกของซิกมันด์ ฟรอยด์และ คาร์ล ยุง จากความรู้สึก นึกคิดของสภาพทางอารมณ์ที่ถ่ายทอดออกมาไม่ได้ด้วยคำพูด ซึ่งศิลปะเพื่อการบำบัดนั้นไม่มีรูปแบบและกระบวนการที่ตายตัว แต่จำเป็นต้องอาศัยการวางแผนโครงสร้างในการบำบัดให้เหมาะสม โดยมีการประเมินก่อนการบำบัด เพื่อศึกษารูปแบบที่เหมาะสมของรายบุคคลหรือรายกลุ่ม มีการสร้างความสัมพันธ์ ความเข้าใจและความไว้วางใจเชื่อใจระหว่างกันด้วยการสนทนา ซึ่งขั้นตอนการปฏิบัตินั้น แบ่งออกได้เป็น 2 ขั้นตอนคือ

4.3.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน โดยจำเป็นต้องสำรวจถึงความพร้อมและความเหมาะสมเพื่อให้เกิดการอำนวยความสะดวกที่สุดสำหรับผู้เข้าร่วม โดยควรคำนึงถึงด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

4.3.1.1 สถานที่และพื้นที่ปฏิบัติงาน โดยมากแล้วกิจกรรมทางด้านศิลปะเพื่อการบำบัดมักจะใช้สถานที่ภายในโรงพยาบาล บ้านพักพิง ชุมชน และโรงเรียนเป็นหลัก เนื่องจากสถานที่เหล่านี้เป็นประโยชน์ทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคมและการร่วมเรียนรู้ จึงสมควรอำนวยความสะดวกสบาย สร้างบรรยากาศในการทำงานศิลปะ เจียบสงบปราศจากสิ่งรบกวน มีโต๊ะขนาดใหญ่ และพื้นที่เพียงพอสำหรับกลุ่มผู้เข้าร่วมไม่รู้สึกรอแออัด

4.3.1.2 ศิลปะวัสดุ มีความสำคัญมากในกระบวนการทำศิลปะเพื่อการบำบัดเป็นอย่างมาก การใช้วัสดุที่หลากหลายชนิด อาจจะใช้การเน้นสีต่างๆหรือคุณลักษณะในการจับและสัมผัส รวมถึงความแตกต่างของพื้นผิวมีส่วนช่วยในการกระตุ้นความสนใจให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ในขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน รวมถึงมีผลต่อการศึกษามิติทางอารมณ์ที่มีส่วนต่อการแสดงออกทางผลงานของผู้เข้าร่วมอีกด้วย และที่สำคัญควรเลือกใช้ศิลปะวัสดุที่เหมาะสมกับอายุและความสามารถของผู้เข้าร่วมด้วย

4.3.1.3 ระยะเวลา ควรมีการกำหนดเวลาที่พอเพียงในการสร้างความคุ้นเคยและขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด ควรมีการทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและระยะเวลาจึงไม่ควรที่จะบีบบังคับการสร้างสรรคผลงานจนเกินไปหรือไม่มีการกำหนดระยะเวลาในการทำที่แน่นอนเพราะจะทำให้การสร้างสรรคผลงานไม่มีเวลาสิ้นสุดนั่นเอง

4.3.1.4 กระบวนการ จะต้องมีการให้คำตอบและคำแนะนำเกี่ยวกับกิจกรรมกระบวนการ และวัสดุอุปกรณ์ได้อย่างแม่นยำ และที่สำคัญกระบวนการควรใช้ความระมัดระวังในการไม่ชี้หน้า จำกัดความคิด มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ และตีความหมายผลงาน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระเสรี แต่กระบวนการควรใช้การประเมินผลลัพธ์แทน

4.3.2 ขั้นตอนการบำบัด เมื่อขั้นตอนการเตรียมงานแล้วเสร็จ จึงมาสู่ขั้นตอนที่สำคัญของกระบวนการศิลปะเพื่อการบำบัด ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

4.3.2.1 การแนะนำ กระบวนการควรเริ่มต้นกิจกรรมด้วยการแนะนำและอธิบายโครงสร้างของกิจกรรมและวิธีการต่างๆที่เกี่ยวข้อง และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้

ซักถามในสิ่งที่ตนสงสัยในการทำกิจกรรม โดยในหลักการแล้วไม่ควรบอกถึงจุดประสงค์ของการทำแต่ ละกิจกรรมเพราะจะนำไปสู่ความคาดหวังและผลลัพธ์ที่บางครั้งทำเพื่อตอบจุดประสงค์ของกิจกรรม แต่ไม่ใช่มาจากจิตใต้สำนึกของผู้เข้าร่วมจริงๆ วิธีการก็คือควรทำความเข้าใจกับผู้เข้าร่วมถึง กระบวนการทำงานของศิลปะเพื่อการบำบัดและโครงสร้างของกิจกรรมแทน

4.3.2.2 การสร้างสัมพันธ์ภาพ ต่อจากขั้นตอนการแนะนำแล้วก็คือขั้นตอน สู่การสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างกระบวนการและผู้เข้าร่วมกิจกรรม อาจจะเริ่มด้วยการสนทนาพูดคุย เพื่อสร้างความคุ้นเคยและไว้วางใจให้แก่ผู้เข้าร่วม และการทดลองหรือสัมผัสวัสดุศิลปะเพื่อสร้าง ความเคยชินและการเชื่อมโยงกันทางความรู้สึกระหว่างผู้ใช้และตัววัสดุเอง ขั้นตอนนี้มีจุดประสงค์เพื่อ คลายความวิตกกังวลในการสร้างสรรค์ผลงานและการเปิดใจในการสร้างสรรค์เช่นเดียวกัน

4.3.2.3 การสำรวจและระบุปัญหา หลังจากที่มีผู้เข้าร่วมได้สร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะที่กำหนดภายในกิจกรรมที่ไว้ใช้ในการวิเคราะห์และสำรวจสิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจของผู้ เข้าร่วม โดยมีกระบวนการเป็นเพียงแค่ผู้สังเกต รับฟัง และแนะนำด้านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งต่อมากกระบวนการก็จะพิจารณาผลงานแล้วนำไปสู่การตีความหมายผลงานกับความหมายที่อยู่ ภายใต้นต่อไป

4.3.2.4 การแก้ปัญหาและปรับสภาพจิตใจ เนื่องจากผู้เข้าร่วมได้มีพื้นที่ และโอกาสในการสื่อสารสิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจ เพื่อให้ได้ซึ่งการปรับ แก้ไข หรือเกิดความเข้าใจ ในตนเองและเข้าใจในความสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งกระบวนการจะเป็นผู้แนะนำมุมมองในการแปรเปลี่ยน สภาพจิตใจให้ดีขึ้นหรือพัฒนาสู่สภาวะใหม่

4.3.2.5 การแปรเปลี่ยน คือขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการบำบัด กล่าวคือผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เสริมสร้างพลังและความเข้มแข็งทางจิตใจ เกิดการเห็นคุณค่า ความ ภาคภูมิใจ และความเชื่อมั่นในตนเอง และก่อพลังบวกให้กับจิตใจแก่ผู้เข้าร่วมสู่การพัฒนาการดำเนิน ชีวิตที่ราบรื่นยิ่งขึ้นไป

4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อการบำบัด

นิตารัตน์ ชูวิเชียร (2550, น. 54-56) ได้วิจัยเรื่อง ผลของศิลปะบำบัดต่อความรู้สึกมีคุณค่าใน ตนเองของเด็กวัยรุ่นที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ ซึ่งรูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ชนิดศึกษาสอง กลุ่ม วก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้ศิลปะบำบัดเป็น การดำเนินการทดลอง ซึ่งผลที่ได้พบว่าภายหลังจากที่เด็กวัยรุ่นที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศได้รับการบำบัด

ด้วยศิลปะ มีคะแนนเฉลี่ยของการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าก่อนและมากกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการบำบัดด้วยศิลปะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ .001 อีกทั้งผลวิจัยยังบอกว่า เด็กวัยรุ่นก่อนได้รับการบำบัดมีความอับอาย รู้สึกว่าร่างกายตนเองถูกทำลาย และมองตัวเองในทางลบ และเมื่อหลังได้รับการบำบัดด้วยศิลปะ เด็กวัยรุ่นสามารถมองตัวเองในทางบวก ยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นกับตนเอง และรู้สึกมีความหวังมากขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า ศาสตร์ทางศิลปะบำบัดมีผลต่อการฟื้นฟูสภาพจิตใจของเด็กที่ถูกกระทำและสามารถนำมาปรับใช้ให้เป็นศาสตร์ทางด้านศิลปะเพื่อการบำบัดได้ เนื่องจากภาวะของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้มีประสบการณ์ที่ไม่รุนแรงเท่ากับประสบการณ์ที่เด็กวัยรุ่นได้เคยประสบในการวิจัยที่ศึกษามา และสามารถนำมาบูรณาการในเชิงสร้างสรรค์ได้

ภารตี กำภู ณ อยุธยา (2550, น. 100) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของโปรแกรมศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กอายุ 9-11 ปี โดยแบ่งกลุ่มเป็นทั้งหมด 3 กลุ่ม กลุ่มละ 16 คน ได้แก่ กลุ่มทดลองศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่ม กลุ่มควบคุมกระบวนการกลุ่ม และกลุ่มควบคุมปกติ โดยกลุ่มทดลองศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่ม ได้รับโปรแกรมศิลปะบำบัดเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองจำนวน 14 กิจกรรม กลุ่มควบคุมกระบวนการกลุ่ม ได้รับโปรแกรมเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองแบบกลุ่ม จำนวน 14 กิจกรรม และกลุ่มควบคุมปกติทำกิจกรรมในชั้นเรียนปกติ และใช้แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองของ Coopersmith (1984) ในช่วงก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มมีคะแนนเฉลี่ยในเรื่องของการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าของกลุ่มควบคุมกระบวนการกลุ่ม และกลุ่มควบคุมปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ .05 และ .001 อีกทั้งหลังการทดลองพบว่ากลุ่มทดลองศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มและกลุ่มควบคุมกระบวนการกลุ่ม มีมีคะแนนเฉลี่ยในเรื่องของการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ .001 และ .01 ซึ่งรวมไปถึงการที่เด็กได้ค้นพบคุณค่า ความเชื่อและทัศนคติของตน ผ่านการแสดงออกซึ่งความรู้สึกและความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของตน และการทำงานร่วมกันในกลุ่มอีกด้วย ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มมีผลที่ดีต่อการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง ประกอบกับแรงสนับสนุนและปฏิสัมพันธ์จากสมาชิกในกลุ่มซึ่งเป็นผลจากหลักการการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มอีกด้วย

Madeline Davis (2014) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างโปรแกรมศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มวัยรุ่นในบริบททางด้านอารมณ์ ในบทความวิจัยเรื่อง Heart in Expression: An Art Therapy Program for Adolescents and the Development of Emotion Regulation Skill Building ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแล้วพบว่าข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์โปรแกรมกิจกรรมทางศิลปะนี้ควรครอบคลุมถึง

จุดประสงค์ดังนี้ Social interest (ความสนใจทางสังคม) creativity (ความคิดสร้างสรรค์) abstract thinking (ความคิดเชิงนามธรรม) distress tolerance (การรับมือกับสภาวะความเครียด) self-awareness (การเข้าใจความรู้สึกของตนเอง) และ communication (การใช้หลักการการสื่อสาร) และโครงสร้างในการกำหนดโปรแกรมควรจะไปในเรื่องของ self-identity (การรู้จักตนเอง) environmental awareness (การเข้าใจถึงบริบทรอบๆตัว) strength identification (การรู้จักจุดแข็งของตน) และ problem solving (การรู้จักแก้ไขปัญหา) ซึ่งจุดประสงค์และโครงสร้างจากการศึกษานี้สามารถหยิบยกเอามาเป็นส่วนสนับสนุนในการกำหนดทางด้านจุดประสงค์และโครงสร้างของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะในโครงการได้ โดยในการศึกษานี้ได้ระบุถึงข้อจำกัดหรือจุดอ่อนของการทำศิลปะบำบัดแบบกลุ่มว่า โปรแกรมจากการศึกษานี้ไม่เหมาะกับการทำกิจกรรมเดี่ยวและด้วยการที่รูปแบบเป็นกิจกรรมศิลปะแบบกลุ่มนี้เอง การบำบัดเชิงลึกสำหรับวัยรุ่นที่บอบช้ำทางจิตใจชนิดหนัก จะไม่สามารถบำบัดได้ด้วยกระบวนการกลุ่ม จึงจำเป็นต้องการการบำบัดแบบเดี่ยวหรือวิธีการบำบัดชนิดอื่นควบคู่ไปด้วย ผู้วิจัยจึงได้ทบทวนถึงข้อจำกัดและจุดอ่อนนี้ แล้วนำมาใช้เป็นแนวทางในการคัดเลือกอาสาสมัคร

Diane Waller (2006) ได้แนะนำเกี่ยวกับการนำศาสตร์ศิลปะบำบัดมาใช้กับเด็ก ในบทความ Art Therapy for Children: How It Leads to Change ผู้วิจัยได้ศึกษาบทความนี้พบในข้อเสนอแนะว่า ศิลปะอาจช่วยให้เด็กที่จะสำรวจและแสดงความรู้สึกที่ไม่สามารถแสดงออกมาเป็นคำพูดได้ แต่เด็กสามารถใส่ความรู้สึกเหล่านั้นลงไปในวัตถุและแบ่งปันความรู้สึกนั้นกันระหว่างนักบำบัด ศิลปะเป็นเหมือนกับที่บรรจุมารมณ์ต่างๆและเป็นสื่อที่ใช้ระหว่างนักบำบัดกับเด็กได้อีกด้วย แต่สิ่งที่ผู้วิจัยสนใจจากการศึกษาในบทความนี้คือ การใช้ศิลปะในเชิงสร้างสรรค์ที่วาดด้วยการเติมความสนุกสนานโดยประยุกต์ให้ศิลปะบำบัดมีความสนุกสนานเหมือนกับการใช้วิธีการเล่นแทน ซึ่งในบทความนี้ได้ชี้แจงเหตุผลของการเพิ่มความสุขสนุกสนานด้วยการเล่นกับศิลปะว่า การเล่นนี้เป็นการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กและด้วยความคิดสร้างสรรค์นี้เองที่จะทำให้เด็กเกิดพัฒนาการทางด้านจิตวิทยาด้วยตัวของเด็กเอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำข้อเสนอแนะนี้มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์โปรแกรมศิลปะในโครงการให้เกิดความสนุกสนานและการฟื้นฟูสภาพจิตใจไปในเวลาเดียวกัน

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบระหว่างศาสตร์ Art Psychotherapy และศาสตร์ Art as Therapy บทความวิจัยของ Liz Hartz และ Lynette Thick (2005) เรื่อง Art Therapy Strategies to Raise Self-Esteem in Female Juvenile Offenders: A Comparison of Art

Psychotherapy and Art as Therapy Approaches ซึ่งในบทความนี้ได้รายงานไว้ว่า ผลลัพธ์ของวิจัยไม่มีความแตกต่างอย่างนัยสำคัญระหว่างศาสตร์ Art Psychotherapy และศาสตร์ Art as Therapy กับกลุ่มทดลองวัยรุ่นหญิงทั้งหมด 27 คน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทั้ง 2 ศาสตร์นี้สามารถเลือกนำมาใช้ในการเป็นองค์ความรู้ทางด้านการสร้างสรรค์โปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดในการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองได้ ผู้วิจัยยังได้ทบทวนถึงข้อจำกัดในบทความนี้ด้วยว่า อุปสรรคในการวิจัยมาจากการที่กลุ่มทดลองนั้น ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรมก็ยังคงได้รับการช่วยเหลือทางด้านจิตใจอื่นจากการบำบัดที่สถานที่ต้นสังกัดได้จัดหามาให้ ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอแนะที่ว่าการทำงานวิจัยทางด้านนี้ กลุ่มทดลองควรจะต้องได้รับการบำบัดจากโปรแกรมศิลปะที่ทางนักวิจัยจัดให้ในโปรแกรมภายในงานวิจัยเท่านั้นเพื่อผลลัพธ์ที่ชัดเจนและแม่นยำ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้คำนึงถึงจุดอ่อนและข้อเสนอแนะนี้เพื่อนำมาชี้แจงกับอาสาสมัครและสถานที่ต้นสังกัดของอาสาสมัครในโครงการต่อไป

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาเชิงบวก

5.1 แนวคิดของจิตวิทยาเชิงบวก

จิตวิทยาเชิงบวก (positive psychology) เป็นจิตวิทยาที่เน้นการเสริมสร้างความแข็งแกร่งในการดำรงชีวิตอย่างเต็มเต็ม ใ้บุคคลมีความสมบูรณ์ ผ่านประสบการณ์ที่ดี มีคุณค่า และมีความสุขในด้านต่างๆ ซึ่งเป็นศาสตร์ทางเลือกใหม่ที่มุ่งเน้นพัฒนาเจตคติของบุคคลให้เป็นผู้ที่มีความสุขได้จากมุมมองชีวิตและวิธีคิดต่อโลกในเชิงบวก เกสร์ มัยจิน (2559, น. 676-677) ได้อธิบายถึง แนวคิดของจิตวิทยาเชิงบวก ในบทความทางวิชาการว่าด้วยเรื่อง การสร้างความสุขด้วยจิตวิทยาเชิงบวก ซึ่งสามารถสรุปรายละเอียดได้คือ จิตวิทยาเชิงบวกนั้นแบ่งการดำรงชีวิตอย่างมีความสุขของบุคคลเป็น 2 ระบบคือ กาย (Body) และจิต (Mind) ซึ่งจิตเป็นรูปแบบนามธรรม ไม่มีตัวตน ละเอียดอ่อน และสังเกตไม่ได้ จิตเป็นบ่อเกิดของพฤติกรรมต่างๆ จิตที่ดี สงบสุข และเบิกบาน จะมีผลให้กายสมบูรณ์ ในขณะที่กาย เป็นรูปแบบรูปธรรม มีตัวตนจับต้องได้ ทำงานอย่างเป็นระบบ มีการแสดงออกมาทางคำพูด และท่าทางที่เป็นสื่อในการแสดงออกซึ่งความรู้สึกภายในจิตใจ อธิบายสรุปได้ว่า แนวคิดของจิตวิทยาเชิงบวกเชื่อว่าจิตและกายมีความสัมพันธ์และอิทธิพลซึ่งกันและกัน หากมีความสมดุลในกายและจิต ก็จะส่งผลให้ก้าวหน้า และประสบผลสำเร็จในชีวิต จิตวิทยาเชิงบวกเน้นการนำจุดแข็งของมนุษย์เป็นจุดศูนย์กลาง อาทิเช่น การพัฒนาในด้านคุณค่า (Value) สติรู้ตื่นตื่นไหล (Flow) การมองโลกทางบวก (Optimism) ความหวัง (Hope) และความสุข (Happiness) ของบุคคล เป็นต้น โดย

ความสำคัญของแนวคิดนี้อยู่ที่การปรับเปลี่ยนแนวคิดของบุคคลให้เป็นบวกที่ต่อยอดไปสู่การ แสดงออกทางกายและวาจา เกิดเป็นผลลัพธ์ก็คือความสุข

5.2 การประยุกต์ใช้จิตวิทยาเชิงบวกในเด็ก

สุริยเดว ทรีปาตี (2561) ได้ให้สัมภาษณ์ในรายการ ครอบครัวรู้ Kids ที่เผยแพร่ในช่อง รายการโทรทัศน์ มูลนิธิเด็ก บนสื่อวีดิโอออนไลน์ Youtube ออกอากาศเมื่อวันที่ 7 กันยายน 2561 ซึ่งได้กล่าวในหัวข้อ ใช้จิตวิทยาเชิงบวกกับเด็ก คืออะไร ซึ่งสามารถสรุปเนื้อหาจากวิดีโอได้ดังนี้ สิ่งที่ สมองมนุษย์มีต่างจากสมองของสัตว์ก็คือการที่มนุษย์มีสมองส่วนอารมณ์ในขณะที่สัตว์มีเพียงแค่สมอง ส่วนของการดำรงชีพ ดังที่ดูได้ว่าเปรียบดั่งมนุษย์ที่มีอารมณ์ แต่สิ่งที่พิเศษที่สุดของสมองมนุษย์คือ การที่ทำให้มนุษย์เป็นสัตว์ประเสริฐชนิดเดียวที่มีสมองส่วนคิด ซึ่งหลักทางจิตวิทยาเชิงบวกได้กล่าวว่า สมองส่วนอารมณ์คือตัวกระตุ้นความอยากต่างๆของมนุษย์ แต่มีทักษะสมองส่วนคิด (ความคิด) คือตัว กำกับสมองส่วนอารมณ์ (ความอยาก) ซึ่งในการประยุกต์ใช้จิตวิทยาเชิงบวกในเด็กนี้ สุริยเดว ทรีปาตี ได้อธิบายถึง 4 องค์ประกอบในทฤษฎีระบบนิเวศวิทยาส่งผลต่อทักษะสมองส่วนคิดในเด็ก ได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และเพื่อน ที่มีอิทธิพลในการพัฒนาสมองส่วนคิดของเด็ก และหลักของ จิตวิทยาเชิงบวกก็จะประกอบเข้ามาในส่วนทั้ง 4 นี้ที่อยู่ในรูปแบบกระบวนการเลี้ยงดูและบ่มเพาะ จิตใจเด็กของพ่อแม่ ผู้ปกครอง เพื่อน หรือแม้กระทั่งคนในชุมชนที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ที่มีส่วนในการทำ ให้เกิดพฤติกรรมแสดงออกในเด็ก แต่พฤติกรรมแสดงออกมานั้นจะเกิดจากการสมดุลกัน ระหว่างสมองส่วนคิดและสมองส่วนอารมณ์ อธิบายได้ว่า โดยปกติแล้วสมองส่วนอารมณ์จะมีพลังและ อำนาจสูงที่สุด หรือการใช้อารมณ์มากที่สุด ซึ่งถ้า 4 องค์ประกอบนี้ เช่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือเพื่อน ฝึกเด็กในทางที่ดีและถูกต้องก็สามารถกำกับอารมณ์ของเด็กได้ สามารถเกิดเป็นความคิดนอกกรอบ หรือความคิดสร้างสรรค์ก็ได้ แต่จะต้องไม่เป็นไปในทางที่ไม่ดีไม่ถูกต้อง และเมื่อเด็กก้าวเข้าสู่ช่วง วัยรุ่นแล้ว โดยธรรมชาติจะมีฮอร์โมนเทสโทสเตอโรนและฮอร์โมนเอสโตรเจนหลังออกมา ซึ่งจะไป เพิ่มพลังอย่างทวีคูณให้กับสมองส่วนอารมณ์ ทำให้เห็นได้ว่าวัยรุ่นมักจะมีอุปนิสัยเปลี่ยนไปในทางลบ แตกต่างจากตอนเป็นวัยเด็ก ซึ่งจุดเปลี่ยนจะอยู่ที่สมองส่วนอารมณ์มีสิ่งใดกำกับไว้หรือไม่ จึงมีการ นำเอาจิตวิทยาเชิงบวกมาช่วยพัฒนากับองค์ประกอบทั้ง 4 ในสมองส่วนคิดนี้ เพื่อให้เกิดต้นทุนทาง จิตวิทยาและทุนความคิดที่ดีและรู้จักจัดการกับอารมณ์ของตนเองให้แก่เด็ก เพราะเมื่อเติบโตไปสู่ วัยรุ่นแล้วก็จะได้เป็นสมาชิกที่ดีให้แก่ครอบครัวและสังคม

6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม

6.1 บทบาทและจุดประสงค์ของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม

กาญจนา ไชยพันธุ์ (2549, น. 3) ได้ให้ความหมายของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม ซึ่งสามารถสรุปใจความได้ว่า กระบวนการที่ถูกจัดขึ้นโดยผู้ให้คำปรึกษา โดยมีจุดประสงค์ในการให้คำปรึกษา และช่วยเหลือแก่ผู้รับการปรึกษาที่ประสบกับปัญหาหรือมีความมุ่งหวังในการเข้ารับการปรึกษาที่คล้ายคลึงกันหรือมีส่วนร่วม เพื่อก่อให้เกิดการปรับปรุง ฟื้นฟู หรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือพฤติกรรมตนเองที่มาจากโอกาสในการเข้ามามีส่วนร่วม สำรวจตัวเอง แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ยอมรับเข้าใจตนเองรวมถึงซึ่งกันและกันที่ได้ปฏิบัติในกลุ่ม นำไปสู่การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยบรรยากาศที่จริงใจ ไว้วางใจกัน และอบอุ่น โครี (อ้างถึงใน กาญจนา ไชยพันธุ์, 2549, น. 5) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม ไว้ว่า เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจตนเอง เพื่อยอมรับและสร้างความมั่นใจรวมถึงทักษะใหม่ในตนเอง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการแก้ไขปัญหาและลดความขัดแย้งในตนเอง เพื่อเพิ่มศักยภาพในการฟังและรับผิดชอบตนเอง เพื่อช่วยในการเลือกตัดสินใจของตน เพื่อกำหนดแบบแผนในการเปลี่ยนพฤติกรรมตนเองแล้วนำไปปฏิบัติ เพื่อเรียนรู้และเพิ่มเติมทักษะทางสังคมและการรับรู้ความคิดและความรู้สึกของผู้อื่น เพื่อฝึกการเผชิญหน้ากับผู้อื่น และกล้าแสดงออก เพื่อเรียนรู้การดำเนินชีวิตตามความมุ่งหมายของตน เพื่อให้เห็นค่านิยมของตน และเรียนรู้การปรับพฤติกรรมให้เป็นไปตามค่านิยมนั้น จึงกล่าวได้ว่ากระบวนการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มนี้มีบทบาทและจุดประสงค์ในการพัฒนา ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ ทัศนคติ และพฤติกรรมให้แก่บุคคลที่เข้ารับการปรึกษาด้วยการรวมกลุ่มเพื่อก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เกิดการแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกในรูปแบบส่งออกและรับฟังในรูปแบบเกื้อหนุนกันเองในกลุ่ม

6.2 หลักการของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม

การให้คำปรึกษาแบบกลุ่มมีหลักการในการให้คำปรึกษาดังนี้

6.2.1 ผู้รับคำปรึกษาควรมีสภาพปัญหาคล้ายคลึงกันหรือชนิดเดียวกัน แต่ไม่จำเป็นต้องมาจากสาเหตุเดียวกันหรือสภาพจิตใจต่อปัญหาเหมือนกัน ผู้ให้คำปรึกษาจึงต้องใช้ในการคัดเลือกสมาชิกจากการสำรวจ เพื่อการให้คำปรึกษาจะได้ไปในทิศทางเดียวกันและเข้าใจซึ่งกันและกันรวมถึงไม่ก่อความสับสนให้แก่สมาชิกกันเองในกลุ่ม

6.2.2 ควรจะเป็นปัญหาจริงของผู้รับการปรึกษา เพราะจะทำให้การปรึกษามีความหมายความสำคัญที่แท้จริง

6.2.3 บทบาทของผู้ให้คำปรึกษาคือเป็นผู้ฟัง ซึ่งมีหน้าที่ในการบอกรีวิววิธีการของการให้คำปรึกษาที่กระจ่างแก่ผู้เข้าร่วมกลุ่ม ระบุจุดมุ่งหมาย ผลักดันและขับเคลื่อนความคิดให้กับกลุ่ม และสังเกตพัฒนาการของกลุ่ม

6.2.4 สร้างบรรยากาศที่ไม่ตึงเครียดและดำเนินการกลุ่มให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน ให้แต่ละสมาชิกได้มีโอกาสแสดงออกทั้งคำพูด ความคิดของตน และเปิดเผยตัวเองต่อกลุ่ม ที่นำไปสู่การร่วมกันช่วยเหลือค้นหาแนวทางแก้ไข ปรับปรุงปัญหา

6.2.5 การช่วยเหลือกัน เข้าใจกัน และปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มเป็นสิ่งที่จำเป็นมากในการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม เพราะแต่ละสมาชิกจะมีแนวความคิดและมุมมองที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจจะมีประโยชน์ในการให้คำปรึกษาก็เป็นได้

6.2.6 มีการวางแผนการให้คำปรึกษา ทั้งในเรื่องของระยะเวลา รูปแบบกิจกรรม และความเหมาะสม เพื่อส่งผลต่อความสำเร็จในการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม

6.2.7 ความรู้สึกปลอดภัยของแต่ละสมาชิกในกลุ่มเป็นเรื่องที่สำคัญเป็นอย่างมากต่อการให้คำปรึกษาที่สมาชิกไว้วางใจในการเปิดเผยเรื่องของตนเอง และสมาชิกทุกคนจะต้องเก็บเรื่องราวต่างๆที่ได้รับฟังในกลุ่มเป็นความลับได้

6.3 ขั้นตอนการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม

Mahler (1969) ได้แนะนำขั้นตอนการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มซึ่งสามารถสรุปแต่ละขั้นตอนได้เป็นข้อๆดังต่อไปนี้

6.3.1 ขั้นเตรียมการ (The Preparation Stage) ผู้ให้คำปรึกษาจะต้องกำหนดการคัดเลือกและจัดสมาชิกเข้ากลุ่ม กำหนดจุดประสงค์และเป้าหมาย เช่น กลุ่มเพื่อแก้ไขปัญหา กลุ่มเพื่อร่วมกันฟื้นฟูสภาพจิตใจ หรือกลุ่มเพื่อพัฒนาประเด็นใดประเด็นหนึ่ง เป็นต้น รวมถึงการกำหนดรูปแบบของกิจกรรมและขั้นตอนในการทำการปรึกษา

6.3.2 ระยะเวลาเริ่ม (The Involvement Stage) มีการชี้แจงวัตถุประสงค์ รูปแบบ และโครงสร้างในการให้คำปรึกษาแก่ผู้เข้าร่วมกลุ่ม ให้สมาชิกเกิดความคุ้นเคย ความไว้วางใจ และการยอมรับซึ่งกันและกัน ต่อมาเป็นการให้สมาชิกแต่ละคนบอกเล่าถึงความรู้สึกต่อปัญหาของตน ให้เกิดการยอมรับในความรู้สึกของตนเองก่อนในขณะที่สมาชิกก็ต้องเคารพในความรู้สึกของสมาชิกอื่นๆในกลุ่มอีกด้วย และให้สมาชิกต้องกระทำสิ่งต่างๆด้วยตนเอง โดยมีผู้ให้คำปรึกษาเป็นเพียงผู้สร้าง

บรรยากาศให้แต่ละสมาชิกได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง และสร้างโอกาสในการปรึกษา ทำงาน และ สนับสนุนร่วมกันในสมาชิกของกลุ่มจากความซื่อสัตย์และจริงใจ และสร้างความรู้สึที่ดีต่อปัญหาที่เป็นประเด็นของกลุ่ม

6.3.3 ระยะเวลาหัวเลี้ยวหัวต่อ (The Transition Stage) ซึ่งระยะนี้จะเกิดความเข้มข้น ในการทำการปรึกษาแบบกลุ่มซึ่งผู้ให้คำปรึกษาจะต้องสังเกตและศึกษาพฤติกรรมที่แสดงออกของ กลุ่ม โดยขั้นตอนนี้สมาชิกได้มีโอกาสเสนอความคิดเห็นและแนวทางการแก้ไขที่ดีต่อกัน เพื่อนำไปสู่ การเข้าใจ รับผิดชอบและเปลี่ยนแปลงของสมาชิกแต่ละคน

6.3.4 ขั้นยุติการให้คำปรึกษา (The Ending Stage) จะเป็นขั้นตอนที่สรุปแนว ทางออกทั้งหมดที่ได้จากการร่วมมือกัน และร่วมกันทำความเข้าใจในสิ่งที่ตนเองได้ ไปจนกระทั่ง แนวทางปฏิบัติที่ใช้ได้จริงต่อไป

6.3.5 ขั้นประเมินผลและติดตาม (Evaluate and Follow Up Stage) ผู้ให้ คำปรึกษาจะนำสิ่งที่ได้จากการทำกิจกรรมในกลุ่มไปประเมินผลด้วยวิธีที่กำหนดไว้ และติดตามผลที่ ได้รับของแต่ละสมาชิกด้วยวิธีการที่สามารถพิสูจน์ได้

6.4 เทคนิคการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม

เพื่อให้การให้คำปรึกษาแบบกลุ่มนั้นสำเร็จผลตามที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้ กระบวนการให้ คำปรึกษาแบบกลุ่มจึงจำเป็นต้องมีการอาศัยเทคนิคดังนี้ ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2529) ได้แนะนำไว้ โดย สามารถสรุปพอสังเขปได้ดังต่อไปนี้

6.4.1 ให้การส่งเสริม ด้วยการแสดงคำชมเชย เพื่อให้ผู้รับการปรึกษารู้สึกถึงความ พอใจภายในกลุ่ม

6.4.2 สื่อความและเรื่องราวให้เกิดความเข้าใจที่กระจ่างที่สุด

6.4.3 เพื่อให้ได้ทราบและรับรู้ถึงความรู้สึกที่แท้จริงที่ซ่อนเร้นเพื่อใช้ในการศึกษาแต่ ละสมาชิกในกลุ่มควรใช้คำถามที่เข้าใจง่าย กระชับและไม่ชักนำไปสู่คำตอบใดๆ

6.4.4 สนับสนุนสิ่งที่สมาชิกในกลุ่มเล่าหรือแสดงความคิดเห็น โดยไม่คัดค้านหรือปิด กั้นความคิดเห็น トラบใดที่สิ่งที่สมาชิกเล่าหรือแสดงความคิดเห็นไม่ได้ส่อไปทางลบหรือหมิ่นผู้อื่นใน กลุ่ม

6.4.5 สะท้อนความรู้สึกและอารมณ์ให้เห็นถึงความลึกซึ้งของปัญหาของสมาชิก

จึงกล่าวได้ว่าเทคนิคในการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มมีแนวทางดังที่ได้กล่าวไว้ แต่ผู้ให้คำปรึกษาสามารถค้นพบเทคนิคอื่น ๆ ที่นอกเหนือไปจากข้างต้น ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับบริบทและสภาพการณ์ของกลุ่มที่ให้คำปรึกษาอีกด้วย

6.5 การให้คำปรึกษาแบบกลุ่มที่พัฒนาไปสู่การทำบำบัด

การให้คำปรึกษาแบบกลุ่มที่มีจุดประสงค์ในการพัฒนา พื้นฟู ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ อารมณ์ ทัศนคติ และพฤติกรรมให้แก่บุคคลที่เข้ารับการปรึกษา ซึ่งในการที่จะให้เกิดผลดังที่คาดหวังไว้ของกลุ่ม สามารถนำศาสตร์ทางด้านการทำบำบัดเข้าร่วมในการให้คำปรึกษาได้อีกด้วย กาญจนา ไชยพันธุ์ (2549, น. 84-85) ได้อธิบายถึงอีกหนึ่งประเภทเกี่ยวกับกลุ่มสัมพันธ์ก็คือ กลุ่มการทำบำบัด ในหนังสือ กระบวนการกลุ่ม ซึ่งสรุปได้ว่า กลุ่มการทำบำบัด (Therapeutic Group) มีจุดประสงค์ในการรักษา บำบัด และฟื้นฟูความเจ็บป่วย หรือขัดแย้งทางอารมณ์ในรูปแบบที่มีคนหลายๆคนที่มีปัญหาหรือความต้องการร่วมกันมารวมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งรูปแบบของกลุ่มการทำบำบัดสามารถแบ่งลักษณะการทำบำบัดออกมาได้อีกดังนี้ 1.) การบำบัดโดยการเล่น (Play Therapy) มักใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก โดยอาศัยการเล่นของเล่น และมีผู้ให้คำปรึกษาคอยสังเกตการเล่นนั้นตลอดเวลา 2.) การบำบัดโดยการอภิปรายเป็นกลุ่ม (Group Discussion Therapy) ใช้ในการค้นหารากเหง้าแห่งปัญหาของแต่ละผู้เข้าร่วมในกลุ่ม โดยคนที่อยู่ในกลุ่มได้มีส่วนร่วมช่วยกันค้นหาทางแก้ไขปัญหานั้นด้วย 3.) การบำบัดด้วยกิจกรรมกลุ่ม (Group Activities Therapy) สามารถใช้ได้กับทุกวัย โดยคิดหากิจกรรมที่เหมาะสมของแต่ละวัยของผู้เข้าร่วมกลุ่ม เน้นการแก้ไขและฟื้นฟูปัญหาทางอารมณ์ของผู้เข้าร่วม ซึ่งกิจกรรมจะเป็นในเชิงสันตนาการต่างๆ เช่น การทำงานศิลปะ การเล่นเกมดนตรี เป็นต้น

6.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม

อาดัม นีละไพจิตร (2553, น. 193-197) ได้วิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนาสมรรถนะการให้คำปรึกษากลุ่มสำหรับครูโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม ซึ่งผลจากงานวิจัยที่ได้ก็คือ ผู้ที่เข้าร่วมฝึกอบรมเห็นว่าการให้คำปรึกษากลุ่มมีประโยชน์ และต้องการให้ความช่วยเหลือและสนใจปัญหาของสมาชิกในกลุ่ม โดยเป็นการช่วยเหลือตามประสบการณ์ของแต่ละคน และผู้ร่วมอบรมในโครงการวิจัยนี้ได้รู้หลักการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มและนำไปปฏิบัติได้นั้น สร้างคุณค่าทางใจและการเห็นคุณค่าการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มให้กับผู้เข้าร่วมอบรม และจากการวิจัยในครั้งนี้ค้นพบว่า ทักษะที่มีความสำคัญ

และมีประโยชน์มากที่สุดคือ ทักษะทางด้านการฟัง กล่าวคือการฟังอย่างตั้งใจ (Active Listening) ที่ช่วยในการรับรู้เรื่องราว ความรู้สึก และอารมณ์ของนักเรียนของผู้เข้าร่วมอบรมได้อย่างชัดเจนนำไปสู่การรับรู้ถึงความคิดและอารมณ์ส่วนลึกของนักเรียนที่ไม่ได้สื่อออกมาอีกด้วย ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาถึงผลงานวิจัยนี้ในมิติบทบาทของการเป็นผู้นำกลุ่ม (กระบวนกร หรือ Facilitator) และพัฒนาทักษะทางด้านการรับฟัง เพื่อนำไปปรับใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ต่อไป

7. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะสำหรับเด็ก

7.1 ความหมายของศิลปะเด็ก

ศิลปะเป็นตัวกระตุ้นในการแสดงออกทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกของมนุษย์ เป็นการสื่อสารตามรูปแบบความหมายที่มาจากประสบการณ์และทักษะของแต่ละบุคคล ซึ่งศิลปะสำหรับเด็กนั้นแตกต่างจากผู้ใหญ่ ที่มีการสร้างสรรค์ผลงานด้วยความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา วิรุณ ตั้งเจริญ (2526, น. 28-30) ถ่ายทอดเรื่องราวความคิดของเด็กที่เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนในการสื่อสาร ความรู้สึกภายในความสนุกสนาน เลิศ อานันทนนะ (2539, น. 44) เช่นเดียวกับภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาท่าทาง และการแสดงออกจะเปลี่ยนไปตามพัฒนาการการเจริญเติบโตในแต่ละช่วงวัย ไม่สามารถคาดหวังให้เกิดตามที่ต้องการได้ ขึ้นอยู่กับการรับรู้ ความพึงพอใจ สภาพแวดล้อมที่เข้ามากระทบตัวเด็กเมื่อได้รับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจะส่งผลต่อบุคลิกและลักษณะนิสัยต่อไป

7.2 พัฒนาการเด็กกับงานศิลปะ

พัฒนาการคือการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย อารมณ์ ความรู้สึก ทักษะต่างๆ ของตัวบุคคลเพื่อปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อมนั้นๆ วิภาพร มาพบสุข (2541, น. 90) เด็กจะมีทักษะความสามารถใหม่เกิดขึ้นตามการเปลี่ยนแปลงของร่างกายไปเรื่อยๆ เป็นลำดับขั้นเพื่อไปสู่วุฒิภาวะเต็มศักดิ์ คทวณิช (2546, น. 58) การเปลี่ยนแปลงในแต่ละด้านจะเป็นระเบียบแบบแผนตั้งแต่เกิดเพื่อให้แต่ละคนได้แสดงออกทางความสามารถที่เหมาะสมตามวัย จรัล คำภารัตน์ (2541, น. 14) กล่าวถึงระดับพัฒนาการของศิลปะที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงวัยของเด็กไว้ดังนี้ 1.) เด็กวัยทารก 2 ปี จะเริ่มอยากสัมผัส และเริ่มมองเห็นสีสันโดยเฉพาะ สีส้ม สีแดง สีเหลือง 2.) เด็กวัย 2-4 ปี เด็กจะมีพัฒนาการด้านจินตนาการสูงมีการแสดงออกอย่างอิสระ เรียนรู้ซ้ำๆ จากประสบการณ์ตรง เริ่มขีดเขียนเส้นง่ายๆ เป็นภาพ 3.) เด็กวัย 4-6 ปี เริ่มมีการเล่าเรื่องราวที่แสดงออก เชื่อมโยงกับความเป็นจริง เน้นบางส่วนให้มีโครงสร้างใหญ่ มีรายละเอียดไม่มีมากนัก 4.) เด็กวัย 6-8 ปี เด็กเข้าสู่ความเป็นธรรมชาติ ความเป็นจริง เชื่อมโยงเหตุผล วาดภาพได้ใกล้เคียงกับความจริงเลียนแบบธรรมชาติมากขึ้น

7.3 ประเภทศิลปะสำหรับเด็ก

การสร้างสรรคผลงานศิลปะมีหลากหลายรูปแบบและเทคนิค เพื่อสนองความต้องการในการแสดงออกของเด็กที่แตกต่างกัน ชัยณรงค์ เจริญพาณิชย์กุล (2533, น. 51-56) ได้แบ่งประเภทกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กไว้ดังต่อไปนี้ 1.) กิจกรรมวาดเส้น (Drawing) การวาดเส้นเป็นภาพที่เกิดจากการขีดเขียนลงบนกระดาษ มีลักษณะเป็นเส้น สามารถเกิดได้จากหลากหลายวัสดุ 2.) กิจกรรมระบายสี (Painting) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการประสานกันระหว่างทางกล้ามเนื้อนิ้วมือกับสายตา มีอุปกรณ์เป็นสีชนิดต่างๆ ใช้พู่กันเพื่อจุ่มสี 3.) กิจกรรมภาพพิมพ์ (Print Making) วิธีสร้างงานภาพพิมพ์มีหลากหลายวิธีการ แต่วิธีที่ง่ายและเหมาะสมสำหรับเด็ก คือ การพิมพ์จากแม่พิมพ์นูน ใช้สีทาด้านหลังของแม่พิมพ์แล้วนำมาประทับลงบนกระดาษจะเกิดภาพเป็นภาพพิมพ์ขึ้น 4.) กิจกรรมประติมากรรม (Sculpture) เป็นงานปั้นที่ง่าย ๆ เช่น การปั้นดิน การกดวัสดุลงบนแผ่นดิน 5.) กิจกรรมประดิษฐ์ตกแต่ง (Crafts) เป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เช่น การปะติดภาพ ทำหน้ากาก ทำหุ่น การถักทอด้วยนิ้วมือ เน้นให้เด็กรู้จักกระบวนการที่เป็นขั้นตอน

พิรพงศ์ กุลพิศาล (2545) เสนอประเภทกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กไว้ว่าเป็นการใช้ความรู้สึกประสานกับวัสดุและเทคนิค ให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ออกมา กิจกรรมทางศิลปะควรแบ่งตามลักษณะผลงานดังนี้ 1.) กิจกรรมศิลปะสองมิติ คือ เป็นกิจกรรมที่ใช้เทคนิคการวาด ระบายสี พิมพ์ หรือกดลงวัสดุแบนๆ เป็นระนาบ เช่น กระดาษ ผ้า ผนังปูน เป็นต้น มีมิติเฉพาะความกว้างและความยาว 2.) กิจกรรมศิลปะสามมิติ คือ เป็นกิจกรรมที่สร้างผลงานลักษณะลอยตัว นูน หรือเว้า มีขั้นตอนในการสร้างที่ง่าย ไม่ซับซ้อน และปลอดภัยกับเด็ก 3.) กิจกรรมศิลปะผสมผสานสองมิติ สามมิติ คือ เป็นการนำรูปแบบสองมิติกับสามมิติมาผสมผสานกัน เช่น การวาดสีบนปูนปั้น ตกแต่งกล่อง เป็นต้น

7.4 กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก

กิจกรรมด้านศิลปะสามารถช่วยส่งเสริมประสบการณ์ได้กว้างขวาง แสดงความสามารถ ความรู้สึกนึกคิดออกมาในรูปแบบที่ถนัด ได้เรียนรู้วัสดุอุปกรณ์ รู้จักคิดแก้ไขปัญหา และได้ค้นหาความสามารถของตัวเองด้วย นิตยา ประพฤติกิจ (2539, น. 32-114) กล่าวถึงกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กดังต่อไปนี้ 1.) บล็อก (Block) เป็นของที่มีได้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบที่ทำจากไม้ พลาสติก เด็กสามารถสมมติบทบาทในขณะที่เล่นได้ด้วย และมีการวางแผนเพื่อสร้างให้ออกมาในรูปแบบต่างๆ 2.) ดินเหนียว (Clay) ดินเหนียวเป็นวัสดุที่สามารรถกึ่ง หุบ ปั้นได้ตามต้องการ ทำให้เด็กได้แสดงความคิดของตนเองออกมา 3.) แป้งโด (Play Dough) ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและช่วยพัฒนากล้ามเนื้อด้วย 4.) การปะติดเศษวัสดุ (Collage) เป็นการใช้นิตนาการในการคิดรูปแบบใหม่ๆ ด้วยเศษวัสดุตามที่มี 5.) การตัดและปะด้วยกาว (Cutting and Pasting) การตัดเป็นเรื่องที่ยากสำหรับเด็กเล็กควรมีอุปกรณ์ที่เหมาะสม ซึ่งจะ

ช่วยพัฒนาการทำงานประสานระหว่างนิ้วมือและสายตา 6.) การเล่นเกมบทบาทสมมติ (Dramatic play) เด็กมักจะรู้จักการเลียนพฤติกรรมของผู้ใหญ่ได้แบบตามธรรมชาติจากการใช้ชีวิต มีผลต่อการจดจำที่จะนำไปใช้ในชีวิตรได้ 7.) การวาดภาพ (Drawing) เด็กจะสามารถวาดภาพได้ตั้งนั้นจะต้องมีการบังคับกล้ามเนื้อได้ดี การวาดภาพของเด็กจึงมีลำดับขั้นตอนการพัฒนาในแต่ละช่วงวัย เริ่มตั้งแต่การขีดเขียนที่ปราศจากความหมายจนถึงการสร้างเพื่อสื่อความหมาย 8.) การระบายสี (Painting) สามารถสร้างได้หลากหลายรูปแบบและวิธีการ เช่น การใช้พู่กันระบายการใช้มือละเลง เป็นต้น 9.) การละเลงสีด้วยนิ้วมือ (Finger Painting) เป็นวิธีการที่ช่วยระบายอารมณ์ได้สำหรับเด็ก มีการแสดงออกถึงอารมณ์ในด้านต่างๆ เช่น สนุก ชอบ สงสัย เศร้า เป็นต้น 10.) การพิมพ์ภาพด้วยฟองน้ำหรือบล็อก (Sponge or Block painting) เป็นการสร้างความแปลกใหม่ให้กับผลงานสร้างสรรค์ได้มากขึ้น ด้วยการนำฟองน้ำหรือบล็อกจุ่มลงสีแล้วพิมพ์ลงบนกระดาษ 11.) ทราย (Sand) เด็กมักจะชอบเล่นทรายขณะที่เล่นจะมีการสื่อสารแลกเปลี่ยนแบ่งปันของเล่นกันและได้เรียนรู้การเล่นกับเพื่อนๆ 12.) การร้อย (Stringing) การร้อยช่วยส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อของเด็ก และสร้างสมาธิในการทำงาน 13.) น้ำ (Water) น้ำทำให้เด็กรู้สึกผ่อนคลายทางอารมณ์และสนุกสนานกับการเล่น 14.) งานไม้ (Wood Working) การก่อสร้างงานง่ายๆ ช่วยให้เด็กได้ใช้จินตนาการของตนเองในขณะที่ตอกทุบชิ้นงาน

7.5 ประโยชน์ของศิลปะเด็ก

ศิลปะเป็นการเรียนรู้เล็กๆ ที่เด็กสามารถเข้าใจและเริ่มพัฒนาได้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมทางจินตนาการ ด้วยประสาทสัมผัสจะทำให้เด็กได้พัฒนาความคิดของตนเอง ทำให้มีประสบการณ์เข้าใจความเปลี่ยนแปลงสิ่งที่อยู่รอบตัวได้มากขึ้น วิรุณ ตั้งเจริญ (2539, น. 31-34) ศิลปะสร้างเสริมลักษณะให้กับเด็กปฐมวัยต่างๆ ดังนี้ 1. สร้างนิสัยทางการแสดงออก ศิลปะเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กได้ตัดสินใจและแสดงออกตามความคิดของตัวเอง โดยไม่มีเกณฑ์ถูกผิด ไม่จำกัดรูปแบบสร้างสรรค์ 2. สร้างนิสัยด้านความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะเป็นกิจกรรมที่ช่วยสะสมประสบการณ์ ให้เด็กได้เลือกสิ่งที่ดีที่เหมาะสมกับตนเอง มีความคิดหลากหลายสามารถนำมาแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ที่พบเจอได้ 3. สร้างนิสัยด้านจินตนาการ จินตนาการเป็นเรื่องของความปรารถนา ความหวัง เป็นตัวผลักดันให้เด็กไปสู่ในอนาคต 4. สร้างนิสัยสุนทรียภาพ เป็นการเรียนรู้ถึงคุณค่าความงามของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวที่มีความแตกต่างกัน สัมผัสความงาม ความประณีต ทั้งของธรรมชาติ วัตถุ เป็นความรู้สึกละเอียดอ่อนที่เด็กจะรับรู้และซาบซึ้งถึงคุณค่าทางด้านต่างๆ 5. สร้างนิสัยด้านความประณีต การสร้างงานศิลปะต้องมีความตั้งใจ การสังเกต เพื่อเรียนรู้ตลอดเวลา 6. สร้างนิสัยด้านการทำงาน งานศิลปะต้องมีความชอบในการทำงาน เป็นการปฏิบัติงานด้วยตนเอง สร้างความภูมิใจให้กับเด็ก เป็นแรงผลักดันให้เกิดผลงานใหม่ๆ 7. สร้างนิสัยด้านการปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้สร้างสรรคงานศิลปะต้อง

คำนึงถึงรายละเอียด จึงต้องรับฟัง ปรัชญา เข้าไปสัมผัสเพื่อให้เข้าใจถึงความหมายที่แท้จริง เป็นการส่งเสริมให้เด็กสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สิริพรรณ ต้นศิริตันไพศาล (2545, น. 31-32) ศิลปะสำหรับเด็กเป็นการปลูกฝังให้มีนิสัยที่ดี และพร้อมกับการเรียนรู้ ดังนี้ 1. เพื่อเตรียมความพร้อม ให้เด็กได้มีประสบการณ์การใช้ประสาทสัมผัสได้เหมาะสม 2. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เกิดการสังเกต เรียนรู้ และแสดงออกตามความสามารถแบบเฉพาะตัว 3. เพื่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ ความคิด บุคลิกภาพ และการอยู่ในสังคม 4. เพื่อปลูกฝังค่านิยม ความคิด คุณสมบัติที่ดีต่อศิลปะ 5. เพื่อรู้จักใช้เครื่องมือ เด็กจะได้เรียนรู้ถึงกระบวนการใช้และการดูแลสิ่งของให้สามารถใช้ได้นาน 6. เพื่อฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม เรียนรู้ ปรับตัวและเสียสละให้กับผู้อื่น มีระเบียบในการทำงาน 7. เพื่อแสดงออกอย่างอิสระ สนุกเพลิดเพลินกับความคิดของตัวเอง 8. เพื่อให้เด็กสามารถนำไปปรับใช้กับสถานการณ์ประสบการณ์ด้านอื่นๆ

สรุปได้ว่า ศิลปะสำหรับเด็กคือสื่อที่ช่วยกระตุ้นสร้างคุณค่า เสริมสร้างลักษณะนิสัยด้านความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ การแสดงออก และพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก ให้เด็กได้แสดงความสามารถความรู้สึกของตัวเอง ในลักษณะรูปแบบต่างๆ ซึ่งแต่ละวัยจะมีการแสดงออกด้วยพัฒนาการที่ต่างกัน แต่จะเกิดความชำนาญเมื่อได้รับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง เด็กจะเข้าใจในสิ่งที่ตัวเองสร้าง อธิบายให้ผู้อื่นมองเห็นและยังสร้างเสริมประสบการณ์นำไปสู่บุคลิกภาพของเด็กด้วย

8. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสำหรับเด็ก

8.1 ความหมายการออกแบบ

การออกแบบคือการคิดค้นสร้างสรรค์ผลงานขึ้นในรูปแบบที่แปลกใหม่ หรือเป็นการนำของเดิมมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นตอบสนองต่อความต้องการในยุคปัจจุบัน ด้วยกระบวนการคิดและสติปัญญาของนักออกแบบ ซึ่งการออกแบบเพื่อเด็กนั้นต้องคำนึงถึงรายละเอียดในด้านต่างๆ เช่น ความสนุกสนาน ความปลอดภัย และรูปแบบที่เป็นตัวสะท้อนถึงรสนิยมผู้ออกแบบ ซึ่งเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม ประเสริฐ พิชยะสุนทร (2557, น. 14) โดยเลือกใช้วัสดุและวิธีการที่เหมาะสม การวางแผนที่เป็นลำดับขั้นตอน

8.2 ประเภทของงานออกแบบ

งานออกแบบไม่เพียงแต่เป็นการตอบสนองของนักออกแบบ แต่ต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้อื่น สภาพแวดล้อม วัฒนธรรมและพฤติกรรมความเป็นอยู่ของคนในสังคมด้วย วิรุณ ตั้งเจริญ (2539, น. 6) แบ่งประเภทงานออกแบบไว้ 3 ประเภท ดังนี้ 1.) งานออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย

เป็นการออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก มีความงามที่ช่วยเสริมสร้างความน่าสนใจ เช่น เครื่องใช้ต่างๆ ในชีวิตประจำวันทั้ง โต๊ะ โซฟา เครื่องใช้ไฟฟ้า ซึ่งการออกแบบที่เกี่ยวกับกลไกต้องอาศัยความรู้เฉพาะด้วย 2.) งานออกแบบเพื่อติดต่อสื่อสาร เป็นการสื่อสารด้วยภาษาและภาพ สามารถเข้าใจตรงกันได้ ออกแบบเพื่อประโยชน์ทางความรู้ ความเข้าใจ ได้แก่ งานสิ่งพิมพ์ งานโฆษณา สัญลักษณ์เครื่องหมายต่างๆ เน้นเรื่องจิตวิทยาเป็นหลัก 3.) งานออกแบบเพื่อคุณค่าทางความงาม เป็นการเน้นสื่ออารมณ์ สัมผัสความงามด้วยความรู้สึก เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ซึ่งผู้ออกแบบมักจะสามารถแบบเฉพาะตัวเพื่อออกแบบให้รูปแบบและเนื้อหาสัมพันธ์กัน

8.3 ภาพประกอบสำหรับเด็ก

การออกแบบสำหรับเด็กต้องอาศัยการเรียนรู้ และทำความเข้าใจในเรื่องของความชอบ ความสนใจของเด็ก เพื่อออกแบบให้ดึงดูด สวยงามและสร้างจินตนาการการเรียนรู้ให้กับเด็กด้วย สิ่งที่ต้องประกอบกับการออกแบบนอกจากโครงสร้างที่เหมาะสมกับช่วงวัย และความปลอดภัยแล้วยังมีองค์ประกอบที่ช่วยพัฒนาให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้นั้นคือ ภาพ ภาพเป็นส่วนประกอบสำคัญที่เด็กเลือกสนใจในวัตถุเป็นอันดับแรก ซึ่งภาพที่เด็กจะสนใจนั้นสามารถพบได้จากการดูทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือ เป็นต้น ซึ่งปัจจุบันมีการดูหลากหลายประเภทที่เป็นที่นิยมกับเด็ก 1.) การ์ตูนฝั่งเอเชีย เช่น โดราเอมอน คิตตี้ มารีโอ ปิกาจู มารูโกะ ซินจัง อุลตราแมน อาราล่า วันพีซ นารูโตะ แมมมอนด์ โดเรมี เซเลอร์มูน เป็นต้น 2.) การ์ตูนฝั่งยุโรป เช่น ทอมแอนด์เจอร์รี่ สคูบี้ดู สพันจ์บ๊อบ พลินสโตน ทอยสตอรี่ มิกกี้เมาส์ เจ้าหญิงดิสนีย์ เป็นต้น

เกริก ยूनพันธ์ (2543, น. 28) ได้กล่าวถึงภาพประกอบของการออกแบบสำหรับเด็ก ดังนี้ ลักษณะภาพประกอบที่เด็กเล็กชอบมักจะมี 1.) ลายเส้นที่ไม่ซับซ้อนสำหรับเด็กเล็ก ต่างจากเด็กโตที่จะมีลักษณะลายเส้นที่ซับซ้อนขึ้น 2.) ภาพต้องมีสีสันสดใสเป็นสิ่งที่ดึงดูดเด็กๆ ได้ดี 3.) ภาพที่สอดคล้องกับเนื้อหา 4.) ภาพขนาดใหญ่ที่น่าสนใจกว่าขนาดเล็ก 5.) เด็กจะสนใจรูปทางด้านขวาก่อนด้านซ้าย 6.) เด็กผู้ชาย และเด็กผู้หญิง มีความชอบชมเรื่องภาพประกอบในหนังสือเช่นกัน 7.) สีสันที่สดใสส่งเสริมให้เกิดจินตนาการได้ดี

8.4 สีกับการออกแบบสำหรับเด็ก

สีมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตตั้งแต่เกิด เด็กจะรับรู้เรื่องสีเป็นอันดับแรก ควรกระตุ้นระบบประสาทและการมองเห็นของเด็กจากสีต่างๆ ด้วยของเล่น สีห้องนอน สีเสื้อผ้า หรือเครื่องใช้ ปัจจุบันมีการนำสีมาสร้างบรรยากาศในห้องเรียนเพื่อให้เกิดความผ่อนคลาย ลดความกังวล ทำให้เกิดความสงบ มีสมาธิส่งผลดีต่อการเรียนรู้ ซึ่งโทนสีที่ส่งผลต่อพัฒนาการได้ดีมีดังนี้ 1.) สีขาว เป็นสีที่สถานสงเคราะห์เลือกตกแต่ง เพราะทำให้เกิดความสงบ 2.) สีฟ้า เป็นสีของความสงบสุขและผ่อนคลาย

คลาย สามารถลดอาการหงุดหงิดหรือโกรธของเด็กได้ แต่ควรใช้กับสีโทนอบอุ่น เพราะถ้ามีสีฟ้าโทนเดียวจะทำให้รู้สึกซึมเศร้า 3.) สีเขียว เป็นสีธรรมชาติที่ส่งผลให้เกิดความผ่อนคลาย ถ้าสีมีความสดใสจะทำให้รู้สึกร่าเริงขึ้น 4.) สีเหลือง สามารถเพิ่มพลังงานให้กับเด็ก ทำให้เกิดการตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา แต่หากใช้ผิดจะส่งผลให้เด็กอารมณ์เสียได้ 5.) สีส้ม/แดง ช่วยกระตุ้นเรื่องความคิด เหมาะกับห้องทำงาน แต่ขณะเดียวกันจะทำให้หลับยาก 6.) สีชมพู แท้จริงแล้วสีชมพูช่วยให้รู้สึกอบอุ่น เหมือนได้รับการปกป้องและโอบอุ้ม 7.) สีม่วง ช่วยกระตุ้นการสร้างจินตนาการให้กับเด็ก เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่กว้างไกล ดังนั้นควรจึงเลือกสีให้เหมาะกับช่วงวัยดังนี้ 1.) วัยเด็ก สีส่งผลต่ออารมณ์ พัฒนาการความเปลี่ยนแปลง ความพึงพอใจแตกต่างกันในช่วงวัย สีสดใสช่วยฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ เรื่องสีให้กับเด็ก แต่ไม่ควรใช้สีสดปะปนกันมากเกินไปจนล้นตา 2.) วัยรุ่น วัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่คิดคคะนอง ไม่ควรใช้สีที่ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมด้านนั้น ควรเลือกใช้สีที่ขัดแย้งกับอารมณ์เพื่อให้เกิดความผ่อนคลาย และทำให้เด็กได้พักผ่อนสบายๆ

8.5 สีกับพัฒนาการ

สีเป็นองค์ประกอบที่เกิดขึ้นเองทางธรรมชาติสามารถพบเห็นได้ทั่วไปจาก ท้องฟ้า ภูเขา ทะเล ดอกไม้ สีผิว สีผม เป็นต้น และมนุษย์ยังสร้างสรรค์ให้เกิดสีอีกมากมาย นอกจากสีที่เราเห็นว่าสวยงามแล้ว มนุษย์ยังใช้สีเพื่อกระตุ้นการแสดงออกที่แตกต่างกันในหลากหลายอารมณ์ 1.) ช่วยให้เข้าใจโลกและสิ่งที่อยู่รอบตัว สีเป็นตัวกระตุ้นพัฒนาการมองของเด็กเพราะสีอยู่ทั่วร่างกายทั้งสีผม สีผิว สีตา เสื้อผ้า เป็นต้น 2.) ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมส่งผลต่อการสร้างความรู้สึที่ดีต่อสี เป็นตัวกระตุ้นสมองให้เกิดการคิด 3.) ช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งห้า เด็กจะได้ใช้ประสาทสัมผัสในการสังเกต วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับคุณสมบัติของสีนั้นๆ 4.) การสังเกตสีเป็นพื้นฐานข้อมูลสำหรับเด็ก เด็กจะได้เรียนรู้จักการจำแนกเปรียบเทียบและบอกชื่อแตกต่างของสีต่างๆ ได้ 5.) การเรียนรู้เรื่องสีมีผลต่อการพัฒนาภาษาของเด็ก เป็นการเรียนรู้คำศัพท์เรื่องสี สัมผัสอารมณ์ความรู้สึก เกิดการจดจำที่เชื่อมสัมพันธ์กัน 6.) นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การเลือกสวมเสื้อผ้า การทำตามกฎจราจร สัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น

การออกแบบสำหรับเด็กนั้น ต้องคำนึงถึงละเอียดหลายด้าน ทั้งความสวยงาม ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความปลอดภัย สีสีนความสดใส รวมถึงต้องช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วย เนื่องจากวัยเด็กเป็นช่วงที่เรียนรู้และซึมซับกับสิ่งรอบตัวได้ง่าย ถ้าผู้ออกแบบแทรกความคิดสร้างสรรค์หรือกลไกลงบนงาน เด็กจะได้รับและเรียนรู้ฝึกฝนการแก้ไขปัญหาต่างๆ เกิดกระบวนการคิดเพิ่มทักษะความสามารถ ตามพัฒนาช่วงวัยไปสู่บุคลิกของเด็กในอนาคตได้

บทที่ 3

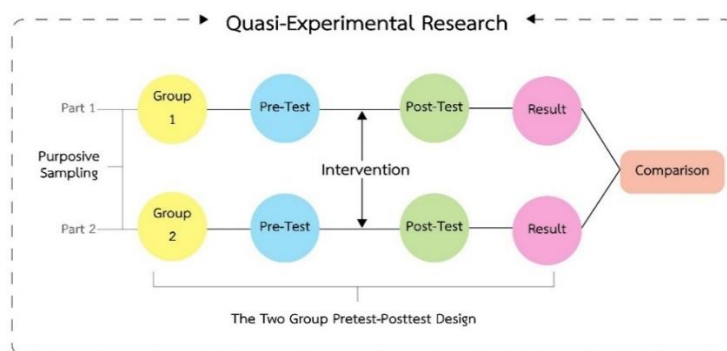
ระเบียบวิธีวิจัย ผลการวิจัย และการอภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว มีจุดมุ่งหมายในการสร้างรูปแบบกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด และสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบจากผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมศิลปะในโครงการ ดังนั้นเพื่อให้ได้ยังผลลัพธ์และผลผลิตของงานวิจัยนี้ จึงได้มีการกำหนดระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) สุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ที่มีการใช้การศึกษาสองกลุ่มและวัดก่อน-หลังการทดลอง (The Two-Group Pretest-Posttest Design) โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองทั้งก่อนและหลังการทดลอง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย สถิติความเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองทั้งก่อนและหลังการทดลองของแต่ละกลุ่ม นำเสนอในรูปแบบตารางและการสรุปบรรยายในประเด็นต่างๆของการวิจัย ซึ่งแสดงได้ด้วยภาพประกอบดังต่อไปนี้

Research Methodology

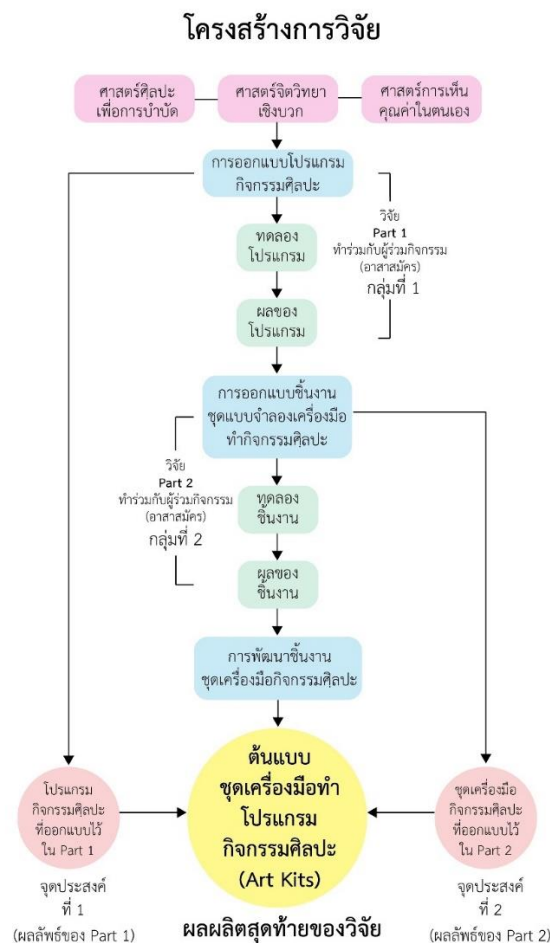


ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงระเบียบวิธีในการวิจัย

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ในงานวิจัยนี้จะแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน (part) คือ ส่วนแรกจะเป็นการวิจัยในเรื่องของการออกแบบรูปแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด แล้วนำไป

ทดลองทำกิจกรรมกับกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม (กลุ่มตัวอย่าง/อาสาสมัคร) ในบ้านเยาวชนหญิงที่ให้ความสนใจเข้าร่วมโครงการ และส่วนที่สอง จะเป็นการออกแบบผลงาน (ชิ้นงาน) ศิลปะการออกแบบที่ได้จากการสังเคราะห์ผลลัพธ์จากโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในส่วนที่ 1 ลักษณะจะเป็นการออกแบบชุดเครื่องมือที่สอดคล้องกับโปรแกรมที่ออกแบบไว้ใน part ที่ 1 แล้วนำชุดแบบจำลองผลงานเครื่องมือนี้ไปทดลองทำกิจกรรมอีกครั้งกับกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม (กลุ่มตัวอย่าง/อาสาสมัคร) อีกชุดในบ้านเยาวชนอีกที่หนึ่ง โครงสร้างการวิจัยสามารถอธิบายได้ด้วยภาพประกอบดังต่อไปนี้



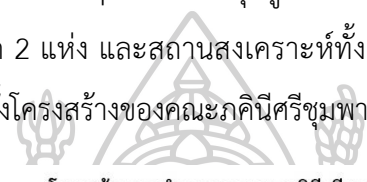
ภาพที่ 2 โครงสร้างของการวิจัย

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

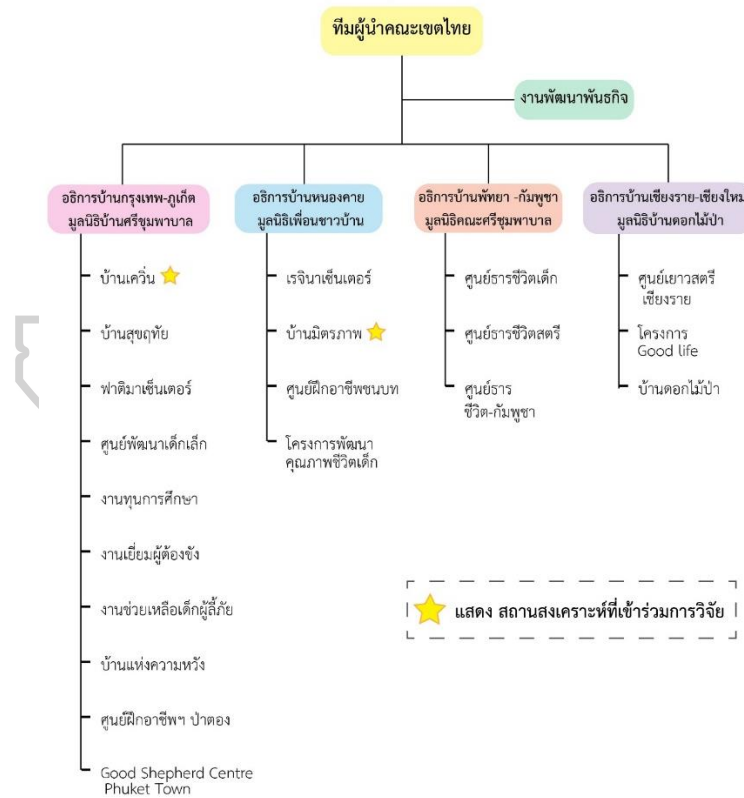
การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป้าหมายในโครงการวิจัยนี้คือ เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว ช่วงอายุระหว่าง 9-17 ปี สุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

กลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม (กลุ่มตัวอย่าง/อาสาสมัคร) ในงานวิจัยโครงการนี้จะมีทั้งหมด 2 กลุ่มด้วยกัน กล่าวคือ กลุ่มแรกจะอยู่ใน part ที่ 1 คือการทดลองรูปแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ และกลุ่มที่สอง จะอยู่ในส่วนของการทดลองใช้ชุดแบบจำลองผลงาน (ชิ้นงาน) ศิลปะการออกแบบที่เป็นชุดเครื่องมือในการทำโปรแกรมเดียวกับ part 1 ซึ่งกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่มจะอยู่การดูแลปกครองของสถานสงเคราะห์ทั้งหมด 2 แห่ง และสถานสงเคราะห์ทั้ง 2 แห่งนี้อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของคณะคณิศรีชุมพบาล อีกทั้งโครงสร้างของคณะคณิศรีชุมพบาลสามารถอธิบายได้จากภาพต่อไปนี้



โครงสร้างการทำงานของคณะคณิศรีชุมพบาล



ภาพที่ 3 โครงสร้างของคณะคณิศรีชุมพบาล

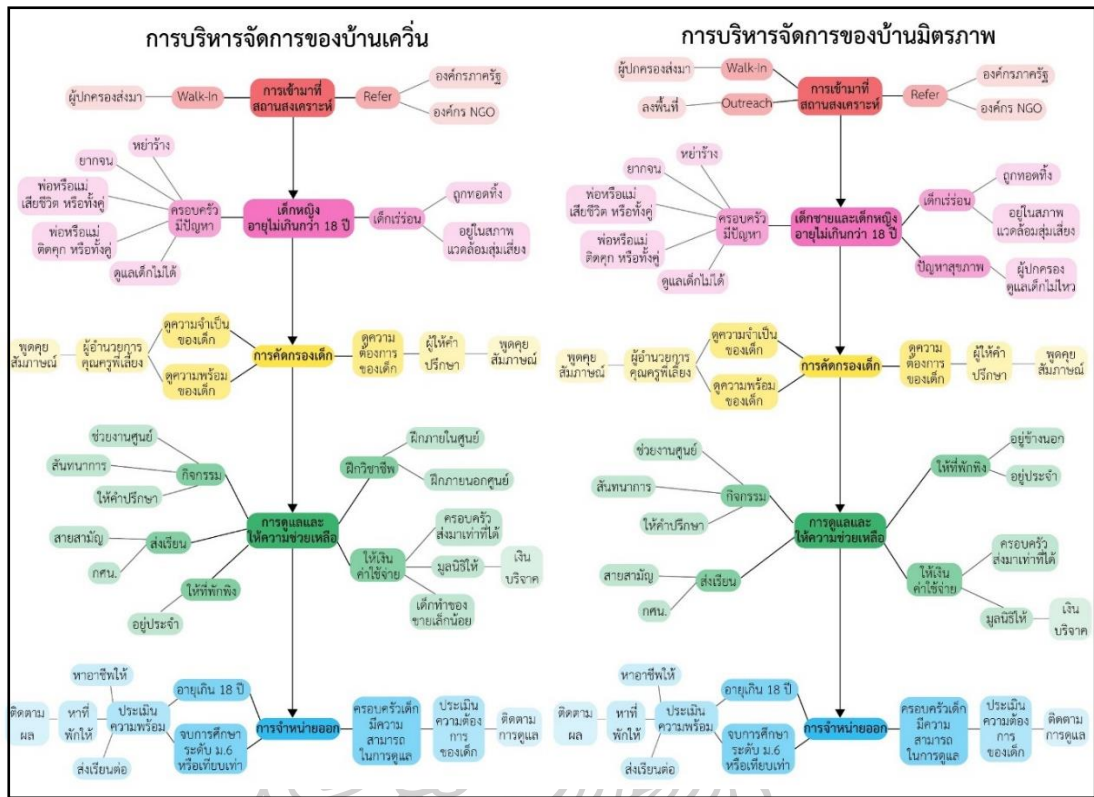
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

และรายละเอียดสถานสงเคราะห์ทั้ง 2 แห่งที่สนใจเข้าร่วมงานวิจัยในโครงการและผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่มในส่วนต่างๆสามารถอธิบายได้ด้วยตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 สรุปรายละเอียดสถานสงเคราะห์ทั้ง 2 แห่งและผู้ร่วมกิจกรรม (กลุ่มตัวอย่าง/อาสาสมัคร) ทั้ง 2 กลุ่ม

Part ในงานวิจัย	รายละเอียดของ Part	สถานสงเคราะห์ที่เข้าร่วม	ลักษณะของเด็กในปกครอง	จำนวนผู้ร่วมกิจกรรม	ลักษณะกิจกรรม
Part 1	การทดลองรูปแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ	บ้านเควิน (อธิการบ้านกรุงเทพ มูลนิธิบ้านศรีชุมพวาบาล)	- เพศหญิง - ประสบกับปัญหาครอบครัว	10 คน	ร่วมทำกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดเชิงนันทนาการที่ออกแบบไว้ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของโปรแกรม
Part 2	การทดลองใช้ผลงาน (ชิ้นงาน) ศิลปะการออกแบบ	บ้านมิตรภาพ (อธิการบ้านหนองคาย มูลนิธิเพื่อนชาวบ้าน)	- เพศชาย และเพศหญิง - ประสบกับปัญหาครอบครัว และปัญหาทางสุขภาพ (โรคเรื้อรังที่ถ่ายทอดจากพ่อหรือแม่สู่ลูก)	10 คน	ร่วมทำกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดเชิงนันทนาการโดยผ่านชุดเครื่องมือที่ออกแบบจากผลของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจาก part 1 เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของชุดเครื่องมือและโปรแกรมในกลุ่มที่หลากหลายขึ้น

การบริหารจัดการของสถานสงเคราะห์ทั้ง 2 แห่งสามารถอธิบายได้สังเขปดังแผนภาพดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4 การบริหารจัดการของบ้านเควินและบ้านมิตรภาพ

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

สถานสงเคราะห์ทั้ง 2 แห่งนี้ ทั้งบ้านเควินและบ้านมิตรภาพจะอยู่ภายใต้การบริหารของผู้อำนวยการของแต่ละบ้าน ซึ่งในการเข้ามาอยู่ในความดูแลของสถานสงเคราะห์ทั้ง 2 แห่งนี้ เมื่อได้รับการอนุมัติให้เข้าอยู่แล้ว พ่อและ/หรือแม่ หรือผู้ปกครอง หรือผู้มีอำนาจโดยชอบด้วยกฎหมายของเด็กจะต้องมีการลงนามยินยอมและอนุญาตให้เด็กของตนอยู่ในความปกครองช่วงเวลาหนึ่ง (จนกระทั่งเด็กได้ถูกจำหน่ายออก) ของผู้อำนวยการ ดังนั้นด้วยการลงนามนี้เองจึงส่งผลให้ผู้อำนวยการของแต่ละบ้านมีอำนาจในการตัดสินใจทั้งร่วมและไม่ร่วมกับเด็ก และมีอำนาจในทางกฎหมายต่อเด็กผู้นั้น เช่น การส่งเด็กเข้าเรียน การร่วมยินยอมกับเด็กในกรณีต่างๆ และการรับการรักษาในโรงพยาบาล เป็นต้น

สถานสงเคราะห์ทั้ง 2 แห่งที่แสดงความประสงค์ที่จะเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ไม่ได้มีการจำแนกข้อมูลสุขภาพจิตของเด็ก ดังนั้นการคัดเลือกผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่มจะจำแนกข้อมูลจากการสนทนารูปแบบถาม-ตอบด้วยแบบคำถามสัมภาษณ์ ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลรายละเอียด

ข้อเท็จจริงของกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้ อาศัยหลักการใช้ดัชนีวัดความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity Index –CVI) ที่ผ่านการประเมินโดยอาจารย์ที่ปรึกษาหลักของโครงการและผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิชาการ ด้านจิตวิทยา และด้านศิลปะบำบัด ด้านละ 1 ท่าน โดยได้ทำการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของข้อคำถามในการสัมภาษณ์ที่ได้รับการประเมินว่ามีความสอดคล้อง ที่ได้รับการประเมินความสอดคล้องจากผู้ทำการประเมินทุกท่าน ซึ่งค่าที่ได้ทั้งในระดับ I-CVI, S-CVI/UA และ S-CVI/Ave นั้นมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ 1.00 ซึ่งอยู่ในระดับดีเยี่ยม จึงแสดงได้ว่าแบบคำถามในการสัมภาษณ์นี้มีความสอดคล้องและเที่ยงตรงกับเนื้อหา เหมาะสมในการนำไปเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลรายละเอียดข้อเท็จจริงของกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้ สรุปได้ว่าการคัดเลือกผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่มเพื่อเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ จะใช้ข้อมูลคำตอบจากการสนทนาสัมภาษณ์เป็นข้อมูลตั้งต้นในการคัดเลือกผู้ร่วมกิจกรรมโดยวิเคราะห์จากรูปแบบของปัญหาครอบครัวที่เด็กทั้ง 2 กลุ่มได้ประสบมา

วิธีการได้มาซึ่งเข้าถึงประชากรกลุ่มเป้าหมายจะเป็นในรูปแบบวิธีการขอความร่วมมือ โดยอาศัยวิธีการเข้าพบ ยื่นเสนอ และอธิบายรายละเอียดทั้งหมดของโครงการวิจัยแก่ผู้อำนวยการโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน และโครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ) แห่งมูลนิธิคีนีศรีชุมพาบาล เพื่อขอคำแนะนำ คำยินยอม และแนะนำโครงการวิจัยแก่กลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในโครงการบ้านเควิน และโครงการบ้านมิตรภาพ ซึ่งต่อมาจะเป็นการอธิบายรายละเอียดทั้งหมดของโครงการวิจัยด้วยภาษาที่เข้าใจได้ง่ายและแจกเอกสารให้ประชากรกลุ่มเป้าหมาย (อาสาสมัคร) นำกลับไปศึกษาและพิจารณาก่อนตัดสินใจด้วยความสมัครใจในการเข้าร่วมโครงการวิจัยจากกลุ่มเป้าหมาย

สถานที่ดำเนินการวิจัย

Part ที่ 1 (ผู้ร่วมกิจกรรมหรืออาสาสมัครกลุ่มที่ 1)

โครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน มูลนิธิคีนีศรีชุมพาบาล

ที่ตั้ง 4128/1 ซอย โปสธแม่พระฟาติมา ถนน อโศกดินแดง ตำบล สามเสนใน อำเภอ

พญาไท กรุงเทพมหานคร 10400

Part ที่ 2 (ผู้ร่วมกิจกรรมหรืออาสาสมัครกลุ่มที่ 2)

โครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ) มูลนิธิคีนีศรีชุมพาบาล

ที่ตั้ง 223 หมู่ที่ 7 บ้านร่องเม็ก ตำบล โพธิ์ชัย อำเภอ เมืองหนองคาย จังหวัด

หนองคาย 43000

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมการวิจัย

เกณฑ์คัดเข้า จะใช้หลักเกณฑ์แรกคือลักษณะเฉพาะร่วมของกลุ่มเป้าหมายก็คือ เป็นผู้ประสบปัญหาครอบครัวแตกแยก ที่เนื่องจากลักษณะเฉพาะนี้จะสามารถตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้อย่างมีนัยสำคัญ ลำดับต่อมาคือเกณฑ์ทางด้านประชากรศาสตร์ที่ กลุ่มเป้าหมายจะอยู่ในช่วงวัยเด็ก (อายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ ตามนियามการกำหนดอายุของ พ.ร.บ. ส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2550) ที่สอดคล้องกับปัญหาของการวิจัยในโครงการนี้ และหลักเกณฑ์สุดท้ายคือ ผู้เข้าร่วมการวิจัยให้ความยินยอมเป็นผู้ร่วมกิจกรรม (กลุ่มตัวอย่าง/อาสาสมัคร) ให้กับโครงการวิจัยนี้ อีกทั้งผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลคำตอบจากการสนทนาสัมภาษณ์เป็นข้อมูลตั้งต้นในการคัดเลือกผู้ร่วมกิจกรรม (กลุ่มตัวอย่าง/อาสาสมัคร) โดยวิเคราะห์จากรูปแบบของปัญหาครอบครัวที่เด็กทั้ง 2 กลุ่มได้ประสบมา เนื่องจากสถานสงเคราะห์ทั้ง 2 แห่งที่แสดงความประสงค์ที่จะเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ไม่ได้มีการจำแนกข้อมูลสุขภาพจิตของเด็กมาก่อน

เกณฑ์คัดออก จะใช้หลักเกณฑ์ที่ผู้เข้าร่วมการวิจัยไม่ให้ความยินยอม และอาจให้ความยินยอมแล้ว แต่แสดงการขัดขวางในบางกรณีหรือบางขั้นตอนของการวิจัย หรือไม่ให้ความร่วมมือที่มีผลกระทบต่อผู้เข้าร่วมการวิจัยคนอื่นๆในระหว่างการทำกิจกรรมที่เป็นอุปสรรคและส่งผลต่อการวิจัยที่ทำให้ไม่สามารถสรุปได้

เกณฑ์ถอนตัวออกจากโครงการวิจัย จะใช้หลักเกณฑ์ที่ผู้เข้าร่วมการวิจัยเห็นว่าการวิจัยนี้ไม่สามารถสร้างประโยชน์ให้กับตนและ/หรือ การวิจัยนี้ไปเบียดเบียนปัจจัยต่างๆของผู้เข้าร่วมการวิจัย ซึ่งผู้เข้าร่วมการวิจัยสามารถถอนตัวออกจากโครงการได้ทุกเมื่อโดยไม่มีผลใดๆในทางที่จะก่อความเสียหายให้แก่ผู้เข้าร่วมการวิจัยผู้นั้น และสามารถถอนตัวได้ทุกกรณีโดยไม่มีการบังคับ และผู้วิจัยจะนำกลุ่มเป้าหมายสำรองที่กำหนดไว้มาทดแทนผู้ที่ถอนตัวออกไปโดยเริ่มทำกิจกรรมเดิมก่อนหน้าในเวลาทีนอกเหนือจากเวลาทำกิจกรรมหลักเพื่อให้ติดตามการร่วมทำกิจกรรมให้ทันกับผู้เข้าร่วมการวิจัยที่เหลือ ส่วนการติดตามดูแลผู้เข้าร่วมการวิจัยที่ถอนตัวออกไปจะเป็นในลักษณะพูดคุยสอบถามถึงผลกระทบในมิติต่างๆเพื่อนำมาวิเคราะห์ และมีนักจิตวิทยามาฟื้นฟูผู้ที่ถอนตัวออกไป และผู้วิจัยจะชดเชยในปัจจัยที่โครงการวิจัยได้เบียดเบียนไปจากผู้เข้าร่วมการวิจัยในรูปแบบเดิมหรือเทียบเท่าตามสมควร โดยข้อมูลของผู้เข้าร่วมการวิจัยที่ถอนตัวออกไปจะไม่นำมาใช้ในการประกอบการดำเนินงานและประกอบผลของการวิจัย และเอกสารบันทึกข้อมูลของผู้ร่วมกิจกรรม (กลุ่มตัวอย่าง/อาสาสมัคร) ที่ถอนตัวออกจะต้องถูกทำลายทิ้งทั้งหมด

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและการวัดผลที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยนี้ แบ่งออกเป็นเครื่องมือในด้านการเก็บรวบรวมข้อมูล การวัดประสิทธิผลของกิจกรรม การวัดระดับการเห็นคุณค่าในตนเอง การประเมินทัศนคติที่มีต่อกิจกรรม และการประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมและผลงานการออกแบบ ซึ่งสามารถสรุปเป็นตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 สรุปเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือ	จุดประสงค์ของเครื่องมือ	ลักษณะการใช้งาน	ผู้ตอบคำถาม/ให้ข้อมูล
แบบคำถามสัมภาษณ์	รวบรวมข้อมูลของกลุ่มเป้าหมายไปเป็นแนวทางการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ	สอบถามข้อมูลเชิงลึกของกลุ่มเป้าหมาย (กลุ่มตัวอย่าง/อาสาสมัคร)	กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มที่ 1 และ 2
แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale	วัดผลจุดประสงค์ของงานวิจัย ในหัวข้อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง	วัดระดับการเห็นคุณค่าในตนเอง ก่อนและหลังร่วมกิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มที่ 1 และ 2
แบบบันทึกพัฒนาการ	วัดผลจุดประสงค์ของการวิจัยในเรื่องของการเสริมสภาพจิตใจด้านบวก	บันทึกพัฒนาการระหว่างการทำแต่ละกิจกรรม	กระบวนการ ของกิจกรรม
แบบคำถามทัศนคติของเด็ก หลังร่วมกิจกรรม	ประเมินทัศนคติของเด็กที่มีต่อกิจกรรม	สอบถามทัศนคติของเด็ก หลังร่วมกิจกรรมทั้งหมด	กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มที่ 1
แบบคำถามทัศนคติของเด็ก หลังร่วมกิจกรรม และใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	ประเมินทัศนคติของเด็กที่มีต่อกิจกรรมและชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	สอบถามทัศนคติของเด็ก หลังร่วมกิจกรรมและใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบทั้งหมด	กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มที่ 2

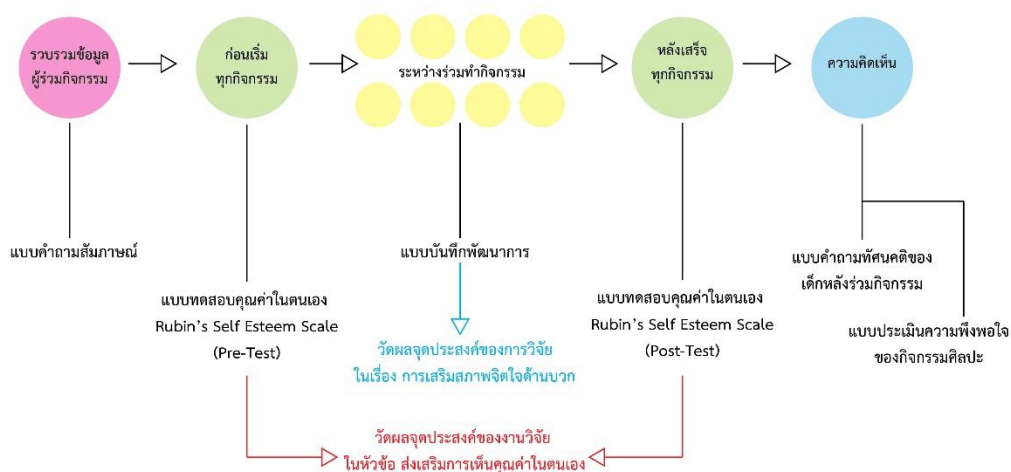
ตารางที่ 2 สรุปเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย (ต่อ)

เครื่องมือ	จุดประสงค์ของเครื่องมือ	ลักษณะการใช้งาน	ผู้ตอบคำถาม/ ให้ข้อมูล
แบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะ	ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมศิลปะ	สำรวจความพึงพอใจจากการสังเกตที่มีต่อกิจกรรม	ผู้ดูแล กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มที่ 1 และ 2
แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	สำรวจความพึงพอใจที่ได้รับจากการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	กระบวนการ ของกิจกรรมใน กลุ่มที่ 2

ในงานวิจัยนี้ เครื่องมือต่างๆ ได้ถูกนำมาใช้ในกระบวนการวิจัยในส่วนต่างๆ ในแต่ละกลุ่มของผู้ร่วมกิจกรรม ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังภาพต่อไปนี้

ลักษณะการใช้เครื่องมือ

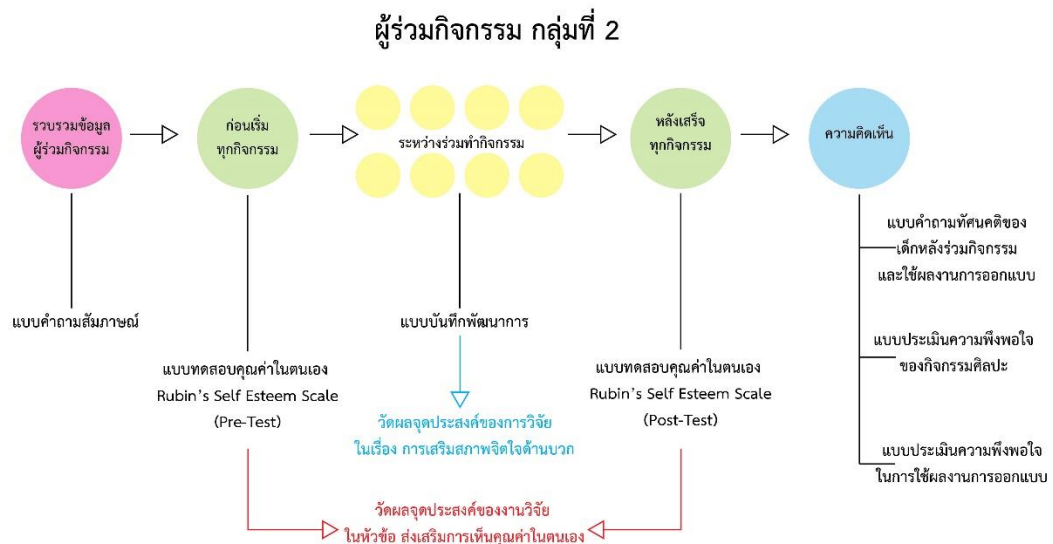
ผู้ร่วมกิจกรรม กลุ่มที่ 1



ภาพที่ 5 ลักษณะการใช้เครื่องมือกับผู้ร่วมกิจกรรม กลุ่มที่ 1

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ลักษณะการใช้เครื่องมือ



ภาพที่ 6 ลักษณะการใช้เครื่องมือกับผู้ร่วมกิจกรรม กลุ่มที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

การรวบรวมและเก็บข้อมูลของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่ม จะใช้การอ้างอิงชื่อด้วยการเข้ารหัส (นามสมมุติ) ทั้งหมดอีกทั้งไม่มีการระบุข้อมูลที่บ่งชี้ตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัยเป็นรายบุคคลได้ และใช้เป็นรหัสแทนชื่อหรือข้อมูลที่สามารบ่งชี้ถึงผู้เข้าร่วมการวิจัย และการเข้ารหัสลับทั้งในคอมพิวเตอร์ และการเก็บรักษาข้อมูลที่เป็นเอกสารที่จะอยู่ภายใต้การเก็บรักษาอย่างเข้มงวดในระหว่างการทำการวิจัย ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในวิจัย สามารถอธิบายได้ดังนี้

แบบคำถามสัมภาษณ์

เครื่องมือในการรวบรวมเก็บข้อมูลในการวิจัยโครงการนี้จะใช้รูปแบบการสนทนาถาม-ตอบด้วยแบบคำถามสัมภาษณ์ ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลรายละเอียดข้อเท็จจริงของกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้ซึ่งถูกสร้างขึ้นโดยผู้วิจัยของโครงการนี้ วัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลรายละเอียดข้อเท็จจริงเกี่ยวกับภูมิหลัง ความรู้สึก การแก้ปัญหา และความมุ่งมั่นในชีวิต ทั้งนี้เพื่อนำผลที่ได้จากการสัมภาษณ์ไปเป็นแนวทางการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่เหมาะสมต่อไป ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยอาศัยหลัก Delphi Method และคิดคะแนนโดยการใช้ดัชนีวัดความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity Index –CVI) ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ โดย

นับเฉพาะข้อที่ผู้เชี่ยวชาญตอบในระดับ 3 หรือ 4 ซึ่งผ่านการประเมินโดยอาจารย์ที่ปรึกษาหลักของโครงการและผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิชาการสาธารณสุข ด้านจิตวิทยา และด้านศิลปะบำบัด ด้านละ 1 ท่าน ได้แก่

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มลินี สมภพเจริญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาสุขศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์ คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2: นางสาว ดุจดาว วัฒนปกรณ์ ที่ปรึกษาทางจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่นแห่งมีรักคลินิก และนักจิตบำบัดด้วยศิลปะการเคลื่อนไหว

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3: นางสาว ปรัชญาพร วรนนท์ นักศิลปะบำบัดแห่ง Studio Persona และอาจารย์พิเศษคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โดยได้ทำการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของข้อคำถามในการสัมภาษณ์ที่ได้รับการประเมินว่ามีความสอดคล้องจากผู้ทำการประเมินทุกท่าน ซึ่งค่าที่ได้ทั้งในระดับ I-CVI, S-CVI/UA และ S-CVI/Ave นั้นมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ 1.00 ซึ่งอยู่ในระดับดีเยี่ยม จึงแสดงได้ว่าแบบคำถามในการสัมภาษณ์นี้มีความสอดคล้องและเที่ยงตรงกับเนื้อหา เหมาะสมในการนำไปเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลรายละเอียดข้อเท็จจริงของผู้ร่วมกิจกรรมในงานวิจัยนี้

แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale

เครื่องมือในการวัดผลของจุดประสงค์ในด้านของการเห็นคุณค่าในตนเองจะเป็นแบบสอบถาม ซึ่งแบบสอบถามจะได้แก่ แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale เป็นแบบทดสอบมาตรฐานซึ่งพัฒนาโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ สังกัดกรมสุขภาพจิต ถูกตีพิมพ์ในหนังสือคู่มือการจัดกิจกรรมโฮมรูมเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตนักเรียนระดับมัธยมศึกษาสำหรับครูที่ปรึกษาชุดปรับตัว...ปรับใจ ตามวัย...สดใส บรรณาธิการโดย เสาวนีย์ พัฒนอมร และ สุวัฒนา ศรีพื้นผล พิมพ์ครั้งที่ 1 เมื่อเดือนสิงหาคม ปีพ.ศ. 2546 จัดพิมพ์โดย สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

ในเบื้องต้นก่อนที่จะเข้าสู่กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้ทำหนังสือราชการเพื่อขออนุญาตใช้แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale ซึ่งออกให้โดยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ไปถึงสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ซึ่งในระยะเวลาต่อมาผู้วิจัยได้รับหนังสือราชการจากสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ เรื่องอนุญาตให้ใช้แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale ได้ ดังนั้นผู้วิจัยสามารถใช้แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale ได้ในงานวิจัยโครงการนี้

แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบที่มีจุดประสงค์ให้รายงานตัวเอง ประกอบด้วยข้อความ 62 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นข้อความเกี่ยวกับอัตมโนทัศน์ หรือ Self-Concept ในตอนนี้จะมียังมีจำนวน 30 ข้อ ลักษณะการเลือกแบบตอบรับหรือปฏิเสธ แบ่งออกเป็นข้อความทางบวก 13 ข้อ และทางลบ 17 ข้อ ครอบคลุมลักษณะทางด้านอัตมโนทัศน์

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง หรือ Self-Esteem มีจำนวน 10 ข้อ เป็นลักษณะ rating scale มี 4 ระดับ ได้แก่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง, เห็นด้วย, ไม่เห็นด้วย, หรือ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยแบ่งออกเป็นข้อความทางบวก 5 ข้อ และทางลบ 5 ข้อ ครอบคลุมลักษณะทางด้านความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง

ตอนที่ 3 เป็นการประเมินอัตมโนทัศน์ หรือ Self-Concept Rating ตอนสุดท้ายนี้จำนวนทั้งหมด 22 ข้อ ในลักษณะ rating scale มี 5 ระดับ อันได้แก่ ไม่เคยเลย, ไม่บ่อยนัก, บางครั้ง, บ่อยครั้ง, หรือ ตลอดมา ซึ่งแบ่งออกเป็นข้อความทางบวก 19 ข้อ และทางลบ 3 ข้อ ครอบคลุมลักษณะทางด้านการประเมินอัตมโนทัศน์

ซึ่งก่อนการเริ่มทำแบบทดสอบนี้ผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียดให้ชัดเจนก่อนการดำเนินการ กระบวนการวัดคุณค่าในตนเองโดยใช้แบบทดสอบ Rubin's Self Esteem Scale กับผู้ร่วมกิจกรรม ซึ่งเวลาในการทำแบบทดสอบนี้จะอยู่ประมาณ 15-20 นาทีต่อคน (ชานนท์ โกมลมาลย์, 2551, น. 160)

ลักษณะการตรวจและการแปลผลแบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale สามารถอธิบายได้คือ ตอนที่ 1 เป็นข้อความเกี่ยวกับอัตมโนทัศน์ (Self-Concept) จำนวน 30 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบรับหรือปฏิเสธ โดยทำเครื่องหมายในช่องคำตอบ คำว่า ใช่ หรือ ไม่ใช่ แต่ละข้อมีการตรวจให้คะแนนแตกต่างกันตามลักษณะของข้อความ คือ ข้อความที่มีลักษณะทางบวก ได้แก่ข้อ 5-7, 9, 11, 12, 14, 15, 21, 24, 26, 28, 30 ถ้าตอบว่า ใช่ ได้ 2 คะแนนและถ้าตอบว่า ไม่ใช่ ได้ 1 คะแนน ข้อความที่มีลักษณะทางลบ ได้แก่ข้อ 1-4, 8, 10, 13, 16-20, 22, 23, 25, 27, 29 ถ้าตอบว่า ใช่ ได้ 1 คะแนนและถ้าตอบว่า ไม่ใช่ ได้ 2 คะแนน

ตอนที่ 2 เป็นแบบวัดความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-Esteem Scale) จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบ rating scale 4 ระดับ โดยทำเครื่องหมายลงในช่องที่แสดงว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง, เห็นด้วย,

ไม่เห็นด้วย, ไม่เห็นด้วย, อย่างยิ่ง ในแต่ละข้อมีการตรวจให้คะแนนแตกต่างกันตามลักษณะของ ข้อความ คือ ข้อความที่มีลักษณะทางบวก ได้แก่ข้อ 31, 32, 34, 36, 37 ถ้าตอบว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง และ เห็นด้วย ได้ 2 คะแนน ในขณะที่ ไม่เห็นด้วย และ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้ 1 คะแนน ข้อความที่มี ลักษณะทางลบ ได้แก่ข้อ 33, 35, 38, 39, 40 ถ้าตอบว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง และ เห็นด้วย ได้ 1 คะแนน ในขณะที่ ไม่เห็นด้วย และ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้ 2 คะแนน

ตอนที่ 3 เป็นการประเมินอัตมโนทัศน์ (Self-Concept Rating) จำนวน 22 ข้อ เป็นแบบ rating scale 5 ระดับ ให้ตอบโดยการทำเครื่องหมายให้ตรงกับข้อความที่แสดงว่า ไม่เคยเลย, ไม่บ่อยนัก, บางครั้ง, บ่อยครั้ง และ ตลอดมา และแต่ละข้อมีการตรวจให้คะแนนแตกต่างกันตาม ลักษณะของข้อความ คือ ข้อความที่มีลักษณะทางบวก ได้แก่ ข้อ 41-49, 51-55, 57-58, 60-62 ถ้า ตอบ ไม่เคยเลย ได้ 1 คะแนน และ ไม่บ่อยนัก ได้ 2 คะแนน และ บางครั้ง ได้ 3 คะแนน และ บ่อยครั้ง ได้ 4 คะแนน และตลอดมา ได้ 5 คะแนน ข้อความที่มีลักษณะทางลบ ได้แก่ ข้อ 50, 56, 59 ถ้าตอบ ไม่เคยเลย ได้ 5 คะแนน และ ไม่บ่อยนัก ได้ 4 คะแนน และ บางครั้ง ได้ 3 คะแนน และ บ่อยครั้ง ได้ 2 คะแนน และตลอดมา ได้ 1 คะแนน

การคิดคะแนนรวมโดยการรวมคะแนนทั้ง 62 ข้อ ของผู้ตอบแบบทดสอบเข้าด้วยกัน เป็น คะแนนความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ตอบแบบทดสอบแต่ละคน ซึ่งมีช่วงคะแนนโดยทฤษฎี (Theoretical Range of Scores) ตั้งแต่ 62-190 ในการแบ่งคะแนนระดับความรู้สึกเห็นคุณค่าใน ตนเอง มีเกณฑ์การแบ่งคือ ถ้าได้คะแนนตั้งแต่ 159 –190 ถือว่าเป็นผู้ที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าใน ตนเองในระดับสูง ในขณะที่คะแนนตั้งแต่ 95 –158 ถือว่าเป็นผู้ที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองใน ระดับปานกลาง และถ้าได้คะแนนตั้งแต่ 62 –94 ถือว่าเป็นผู้ที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองใน ระดับต่ำ

การรายงานผลของแบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale จะเป็นใน รูปแบบสถิติแสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนเชิงปริมาณ

แบบบันทึกพัฒนาการ

แบบบันทึกพัฒนาการนี้จะใช้เป็นเครื่องมือวัดผลจุดประสงค์ของการวิจัยในเรื่องของการเสริมสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัวและยังใช้เป็นการบันทึกพัฒนาการทางด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในลักษณะใช้เป็นข้อมูลประกอบและสนับสนุนร่วมกับ แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale ที่เป็นหนึ่งในเครื่องมือในการวิจัยนี้ รวมถึงการบันทึกพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะที่เป็นองค์ประกอบในการทำกิจกรรมศิลปะในลักษณะเป็นข้อมูลประกอบ (ไม่ได้ระบุในจุดมุ่งหมายของการวิจัยนี้ เนื่องจากผู้วิจัยใช้ข้อมูลนี้ในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมต่อไป) โดยแบบบันทึกนี้ได้ถูกสร้างขึ้นมาจากผู้วิจัยของโครงการ ผ่านการปรับปรุงประยุกต์โดยอ้างอิงจากเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมโปรแกรมศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มภายในงานวิจัยของ ภารดี กำภู ณ อยุธยา (2550) ชื่อวิจัย ผลของโปรแกรมศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กอายุ 9-11 ปี ที่ได้ระบุถึง จิตใจด้านบวกที่เป็นองค์ประกอบของการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยอาศัยหลัก Delphi Method และคิดคะแนนโดยการใช้ดัชนีวัดความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity Index - CVI) ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ โดยนับเฉพาะข้อที่ผู้เชี่ยวชาญตอบในระดับ 3 หรือ 4 ซึ่งผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิชาการสาธารณสุข ด้านจิตวิทยา และด้านศิลปะบำบัด ด้านละ 1 ท่าน ได้แก่

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มลีนี สมภาพเจริญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชา
 สุขศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์ คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2: นางสาว จันทนา จันทร์ นักจิตวิทยา มูลนิธิบ้านศรีชุมพาบาล

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3: นางสาว ปรัชญาพร วรรณท์ นักศิลปะบำบัดแห่ง Studio Persona และ
 อาจารย์พิเศษคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โดยได้ทำการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของข้อคำถามในแบบบันทึกพัฒนาการที่ได้รับการประเมินว่ามีความสอดคล้องจากผู้ทำการประเมินทุกท่าน ซึ่งค่าที่ได้ทั้งในระดับ I-CVI, S-CVI/UA และ S-CVI/Ave นั้นมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ 1.00 ซึ่งอยู่ในระดับดีเยี่ยม จึงแสดงได้ว่าแบบบันทึกพัฒนาการนี้มีความสอดคล้องและเที่ยงตรงกับเนื้อหา เหมาะสมในการนำไปเป็นเครื่องมือในการวัดผลในงานวิจัยนี้

แบบบันทึกพัฒนาการนี้จะเป็นการลงคะแนนตั้งแต่ 1-3 เพื่อบันทึกพัฒนาการทั้ง 3 ด้านของผู้ร่วมกิจกรรม โดยผู้ลงคะแนนจะเป็นกระบวนกร (Facilitator) ของกิจกรรม โดยลงคะแนนหลังจากเสร็จสิ้นการทำแต่ละกิจกรรม ลักษณะการลงคะแนนจะอย่างเป็นส่วนบุคคล (ไม่ได้เปิดเผยให้ผู้ร่วมกิจกรรมทราบ) กล่าวคือไม่มีความจำเป็นที่จะต้องให้ผู้ร่วมกิจกรรมทราบเนื่องจากในส่วนนี้เป็นการบันทึกข้อมูลของผู้วิจัยเอง แบบบันทึกพัฒนาการนี้จะบันทึก ทางด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (Art Creativity) ความคิดด้านบวก (Positive Thinking) และรวมถึงการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-Esteem) ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะทางจะทำงานควบคู่ไปกับความคิดด้านบวกที่เป็นตั้งปัจจัยพื้นฐานของสภาพจิตใจด้านบวก และส่งผลไปสู่การเห็นคุณค่าในตนเอง ทั้งนี้เพื่อดูพัฒนาการและนำผลมาสรุปวิเคราะห์ตามจุดประสงค์ของโครงการวิจัยต่อไป

ด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (Art Creativity) จะตรวจสอบจากผลงานสามารถสะท้อนเนื้อหาตามจุดประสงค์ของกิจกรรม โดยสังเกตจากความชัดเจนในการสะท้อนเนื้อหาของผลงานแสดงได้ด้วยการมีองค์ประกอบหลักของผลงานที่ครบถ้วนตามจุดประสงค์ของกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนนทางด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ แบ่งลักษณะออกเป็น ไม่ค่อยชัดเจน คือ ผลงานไม่มีวัตถุที่แสดงถึงองค์ประกอบหลักตามโจทย์ของกิจกรรม ผู้ทำกิจกรรมจะได้รับ 1 คะแนน และ ชัดเจน คือ ผลงานมีวัตถุที่แสดงถึงองค์ประกอบหลักตามโจทย์ของกิจกรรมไม่ครบถ้วนแต่ถูกต้อง ผู้ทำกิจกรรมจะได้รับ 2 คะแนน และ ชัดเจนมาก คือ ผลงานมีวัตถุที่แสดงถึงองค์ประกอบหลักตามโจทย์ของกิจกรรมอย่างครบถ้วนและถูกต้อง ผู้ทำกิจกรรมจะได้รับ 3 คะแนน กระบวนกรควรเข้าใจว่า องค์ประกอบหลักตามโจทย์ของกิจกรรมคือ วัตถุที่เป็นเนื้อหาที่ครบถ้วนและถูกต้องตามที่ระบุไว้ในแต่ละกิจกรรม เนื่องจากวัตถุในผลงานจะแสดงออกในรูปแบบของความหมายของแต่ละกิจกรรม ในบางครั้งที่ผู้ร่วมกิจกรรมอาจจะแสดงวัตถุในรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากโจทย์เพื่อแสดงความหมายในรูปแบบของตน กระบวนกรควรพิจารณาจากจุดประสงค์ในการสร้างวัตถุในผลงานนั้นๆตามกรณีไป

ด้านความคิดด้านบวก (Positive Thinking) ตรวจสอบด้วยการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถบอกความรู้สึกด้านบวกเกี่ยวกับผลงานในกิจกรรมได้ ซึ่งการบอกถึงความรู้สึกด้านบวกเกี่ยวกับผลงานนั้นแสดงได้ด้วยการกล่าวถึงผลงานที่สร้างสรรค์ในกิจกรรมที่ตรงตามจุดประสงค์ของกิจกรรม ระหว่างการพูดอภิปรายผลงาน เกณฑ์การให้คะแนนทางด้านความคิดด้านบวกสามารถแบ่งลักษณะออกเป็น บอกได้เล็กน้อย คือ ความสามารถในการบรรยายผลงานด้วยถ้อยคำเชิงบวกอย่างติดขัดตลอดการบรรยาย ผู้ทำกิจกรรมจะได้รับ 1 คะแนน และ บอกได้ คือ ความสามารถในการบรรยายผลงานด้วยถ้อยคำเชิงบวกโดยติดขัดบ้างเล็กน้อยระหว่างการบรรยาย ผู้ทำกิจกรรมจะได้รับ 2 คะแนน และ

บอกได้ดีมาก คือ ความสามารถในการบรรยายผลงานด้วยถ้อยคำเชิงบวกโดยไม่ติดขัดระหว่างการบรรยาย ผู้ทำกิจกรรมจะได้รับ 3 คะแนน กระบวนการจะประเมินจากความสามารถในการบรรยาย อาจจะใช้การสังเกตต่อกิจกรรมและสีหน้าของผู้ร่วมกิจกรรม ร่วมประกอบเป็นส่วหนึ่งในการให้คะแนนได้ด้วย เช่น การยิ้มแย้ม การสบสายตา ลักษณะการวางมือ หรือท่าทางที่ผ่อนคลาย เป็นต้น ตามสถานการณ์ของการทำกิจกรรม

ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-Esteem) จะประเมินที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถพูดอภิปรายเกี่ยวกับผลงานของตนเองต่อกลุ่มได้ ซึ่งเป็นความสามารถในการพูดอภิปรายเกี่ยวกับผลงานของตนเองต่อกลุ่มแสดงได้ด้วยการพูดหรือแสดงความคิดเห็นได้ด้วยตนเอง เกณฑ์การให้คะแนนทางด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง สามารถแบ่งลักษณะออกเป็น ไม่ค่อยคล่องแคล่ว คือ การที่กระบวนการต้องถามนำตลอดการพูดอภิปราย ผู้ทำกิจกรรมจะได้รับ 1 คะแนน และ คล่องแคล่ว คือ การที่กระบวนการถามนำบ้างเล็กน้อยระหว่างการพูดอภิปราย ผู้ทำกิจกรรมจะได้รับ 2 คะแนน และ คล่องแคล่วมาก คือ การที่กระบวนการไม่ต้องถามนำใดๆระหว่างการพูดอภิปราย ผู้ทำกิจกรรมจะได้รับ 3 คะแนน ดังนั้นการถามนำจากกระบวนการ คือ การเริ่มต้นหรือเปิดช่องทางในการอภิปรายผลงานจากกระบวนการที่ตามด้วยทักษะการอภิปรายของผู้ร่วมกิจกรรมเองเท่านั้น โดยปราศจากการชี้นำไปสู่ประเด็นใดๆทั้งสิ้น

การรายงานผลของแบบบันทึกพัฒนาการจะเป็นในรูปแบบสถิติแสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเชิงปริมาณ

แบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรม

แบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรมมีจุดประสงค์เพื่อประเมินทัศนคติของเด็กที่มีต่อกิจกรรมหลังเข้าร่วมทำกิจกรรมภายในโครงการ มีลักษณะเป็นแบบคำถามปลายเปิด จำนวนข้อคำถามทั้งหมด 6 ข้อ ซึ่งแบ่งทัศนคติออกเป็นทั้งหมด 6 ด้าน ได้แก่ ประโยชน์ของกิจกรรม ความชอบกิจกรรม การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การมองโลกในด้านบวก ความมั่นใจในตนเอง และการนำประโยชน์จากกิจกรรมไปใช้ โดยผู้ตอบแบบคำถามนี้จะป็นกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มที่ 1 จากโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านควีน ซึ่งการรายงานผลของแบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรมจะเป็นในรูปแบบบรรยายสรุปความ

ตารางที่ 3 รายละเอียดทัศนคติด้านต่างๆและข้อคำถามของแต่ละทัศนคติสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ 1

ด้านที่	ทัศนคติด้าน	ข้อที่	คำถาม
1	ประโยชน์ของกิจกรรม	1	หนูคิดว่ากิจกรรมที่ทำมาทั้งหมด 8 ครั้ง มีประโยชน์กับตัวหนูหรือไม่ อย่างไร
2	ความชอบกิจกรรม	2	หนูชอบกิจกรรมไหนบ้าง เพราะอะไร
3	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	3	หนูคิดว่าการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของหนูได้พัฒนาขึ้นจากการทำกิจกรรมหรือไม่ อย่างไร
4	การมองโลกในด้านบวก	4	หนูมองโลกในด้านบวกขึ้นจากการทำกิจกรรมหรือไม่ อย่างไร
5	ความมั่นใจในตนเอง	5	จากการทำกิจกรรมทั้งหมด หนูรู้สึกมั่นใจในตัวเองมากขึ้นหรือไม่ อย่างไร
6	การนำประโยชน์จากกิจกรรมไปใช้	6	หนูจะนำประโยชน์ที่ได้จากการทำกิจกรรมไปปรับใช้กับการดำเนินชีวิตอย่างไร

แบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรมและการทดลองใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ

แบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรมและใช้ผลงานการออกแบบเพื่อประเมินทัศนคติของเด็กที่มีต่อกิจกรรมและการใช้งานชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบหลังเข้าร่วมทำกิจกรรมภายในโครงการ มีลักษณะเป็นแบบคำถามปลายเปิดจำนวนข้อคำถามทั้งหมด 15 ข้อ ซึ่งแบ่งทัศนคติออกเป็นทั้งหมด 14 ด้าน โดยผู้ตอบแบบคำถามนี้จะแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มที่ 2 จากโครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ) ข้อคำถาม 6 ข้อแรกจะใช้คำถามเดียวกันกับแบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรม ที่ใช้สอบถามกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มที่ 1 และ ข้อคำถามอีก 9 ข้อจะเป็นข้อคำถามเกี่ยวกับการใช้ผลงานการออกแบบ ซึ่งผู้วิจัยได้นำไปใช้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มที่ 2 โดยทัศนคติในแบบคำถามนี้ ได้แก่ ประโยชน์ของกิจกรรม ความชอบกิจกรรม การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การมองโลกในด้านบวก ความมั่นใจในตนเอง การนำประโยชน์จากกิจกรรมไปใช้ ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบสร้างความสนใจให้กับเด็ก ประสิทธิภาพการใช้สอยชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ ปริมาณที่เพียงพอของอุปกรณ์ภายในชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ ความสะดวกสบายในการใช้งานอุปกรณ์ภายในชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ การเก็บรักษาอุปกรณ์

ภายในชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ รูปทรงของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ รูปสัญลักษณ์ (สี) ของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบที่มีผลต่อจิตใจ และคำแนะนำเพิ่มเติมให้แก่ชุดแบบจำลอง ผลงานการออกแบบ ซึ่งการรายงานผลของแบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรมและการใช้ ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบจะเป็นในรูปแบบบรรยายสรุปความ

ตารางที่ 4 รายละเอียดทัศนคติด้านต่างๆและข้อคำถามของแต่ละทัศนคติทั้ง 2 ด้าน สำหรับ กลุ่มเป้าหมายที่ 2

ด้าน	ด้านที่	ทัศนคติด้าน	ข้อที่	คำถาม
ด้านการ ร่วม กิจกรรม	1	ประโยชน์ของ กิจกรรม	1	หนูคิดว่ากิจกรรมที่ทำมาทั้งหมด 8 ครั้ง มี ประโยชน์กับตัวหนูหรือไม่ อย่างไร
	2	ความชอบกิจกรรม	2	หนูชอบกิจกรรมไหนบ้าง เพราะอะไร
	3	การพัฒนาความคิด สร้างสรรค์	3	หนูคิดว่าการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของ หนูได้พัฒนาขึ้นจากการทำกิจกรรม หรือไม่ อย่างไร
	4	การมองโลกในด้าน บวก	4	หนูมองโลกในด้านบวกขึ้นจากการทำ กิจกรรมหรือไม่ อย่างไร
	5	ความมั่นใจในตนเอง	5	จากการทำกิจกรรมทั้งหมด หนูรู้สึกมั่นใจ ในตัวเองมากขึ้นหรือไม่ อย่างไร
	6	การนำประโยชน์จาก กิจกรรมไปใช้	6	หนูจะนำประโยชน์ที่ได้จากการทำ กิจกรรมไปปรับใช้กับการดำเนินชีวิต อย่างไร
	7	ชุดแบบจำลอง ผลงานการ ออกแบบสร้างความ สนใจให้กับเด็ก	7	ชุดกล่องอุปกรณ์ศิลปะที่ใช้มาทั้งหมดใน กิจกรรม ทำให้หนูสนใจอยากทำกิจกรรม เพิ่มขึ้นได้ไหม

ตารางที่ 4 รายละเอียดทัศนคติด้านต่างๆและข้อความของแต่ละทัศนคติทั้ง 2 ด้าน สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ 2 (ต่อ)

ด้าน	ด้านที่	ทัศนคติด้าน	ข้อที่	คำถาม
ด้านการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	8	ประสิทธิภาพการใช้สอยชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	8	ชุดกล่องอุปกรณ์ศิลปะที่ใช้มาทั้งหมดช่วยให้หนูทำกิจกรรมได้สะดวกขึ้นไหมอย่างไร
	9	ปริมาณที่เพียงพอของอุปกรณ์ภายในชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	9	ชุดกล่องอุปกรณ์ศิลปะ มีอุปกรณ์ครบและเพียงพอต่อการทำงานศิลปะของหนูในกิจกรรมหรือไม่
	10	ความสะดวกสบายในการใช้งานอุปกรณ์ภายในชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	10	ชุดกล่องอุปกรณ์ศิลปะ ทำให้หนูหยิบใช้อุปกรณ์ต่างๆได้ง่ายขึ้นหรือไม่
	11	การเก็บรักษาอุปกรณ์ภายในชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	11	ชุดกล่องอุปกรณ์ศิลปะ ทำให้หนูเก็บของกลับเข้าไปในกล่องหลังทำกิจกรรมเสร็จ ยากหรือง่าย
	12	รูปร่างของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	12	หนูคิดอย่างไรกับรูปร่างของกล่องที่เป็นทรงสี่เหลี่ยม หนูชอบรูปทรงสี่เหลี่ยมนี้หรือไม่
	13	รูปลักษณะ (สี) ของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบที่มีผลต่อจิตใจ	1 3 และ 14	สีขาวยที่อยู่ด้านนอกของกล่องทำให้หนูรู้สึกผ่อนคลายหรือไม่ อย่างไร สีน้ำตาลของกล่องเล็กๆข้างใน หนูรู้สึกอย่างไร
	14	คำแนะนำเพิ่มเติมให้แก่ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ	15	หนูมีอะไรอยากจะแนะนำเพิ่มเติมให้กับชุดกล่องอุปกรณ์ศิลปะหรือไม่ ถ้ามี จะแนะนำอะไรบ้าง

จากตารางที่ 4 เครื่องมือแบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรมและใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบได้ถูกแบ่งออกเป็น 2 ด้านหลักๆคือด้านการร่วมกิจกรรม และด้านการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ

แบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะ

แบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะมีจุดประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด โดยข้อมูลที่ได้รับจะถูกนำมาใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมรูปแบบเครื่องมือเป็นในลักษณะแบบประเมิน ใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Ratio Scale) มี 5 ระดับ โดยเรียงจากลำดับ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด มีข้อคำถามจำนวน 34 ข้อ ซึ่งแบ่งปัจจัยออกเป็นทั้งหมด 6 ด้าน ได้แก่ ภาพรวมของกิจกรรม จุดประสงค์ของกิจกรรม องค์ประกอบของกิจกรรม ทัศนคติของเด็ก กระบวนการกลุ่ม และการนำไปใช้ ผู้ประเมินจะเป็นคุณครูและผู้ดูแลเด็ก (ผู้ร่วมกิจกรรม) ของแต่ละกลุ่มผู้เข้าร่วมทำกิจกรรม โดยผู้ประเมินมีฐานะเป็นผู้ร่วมสังเกตการณ์ระหว่างการทำกิจกรรม ปัจจัยทั้ง 6 ด้านกับข้อคำถามสามารถชี้แจงได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5 รายละเอียดแบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะในปัจจุบันและข้อคำถามต่างๆ

ด้านที่	ปัจจัยด้าน	จำนวนข้อคำถาม	ข้อที่	คำอธิบายข้อ
1	ภาพรวมของกิจกรรม	4	1	ความสนใจของเด็กต่อกิจกรรม
			2	ความกระตือรือร้นของเด็กต่อกิจกรรม
			3	ความน่าสนใจของกิจกรรม
			4	ความมีประโยชน์ของกิจกรรม
2	จุดประสงค์ของกิจกรรม	10	5	ด้านศิลปะ
			6	จินตนาการ
			7	ความคิดสร้างสรรค์
			8	สมาธิ
			8	ด้านความคิดด้านบวก
				สร้างความคิดด้านบวก

ตารางที่ 5 รายละเอียดแบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะในปัจจัยและข้อคำถามต่างๆ
(ต่อ)

ด้าน ที่	ปัจจัยด้าน	จำนวน ข้อ คำถาม	ข้อที่	คำอธิบายข้อ	ด้านที่
			9		สร้างแนวคิดที่ดี
			10		แบ่งปันความสุข
			11		สร้างอารมณ์ที่ดี
			12	ด้านการเห็นคุณค่าใน ตนเอง	กล้าแสดงออก
			13		ค้นพบตัวเอง
			14		สร้างการเห็นคุณค่าใน ตนเอง
3	องค์ประกอบของ กิจกรรม	12	15	ผู้วิจัย	อัยาศัยที่ดี
			16		เคารพเด็ก
			17		ความเท่าเทียม
			18		ให้อิสระและไม่ซี้น้ำ
			19		ความระมัดระวัง
			20	อุปกรณ์และวัสดุ	(จิตใจ) ความคิด สร้างสรรค์
			21		(ร่างกาย) กล้ามเนื้อมัด เล็ก
			22	บรรยากาศ	การสร้างสรรค์
			23		ความผ่อนคลาย
			24	ข้อ ก า ห น ด ข อ ง กิจกรรม	ระยะเวลาของแต่ละ กิจกรรม
			25		จำนวนกิจกรรม
			33	ข้อระวางภายในกิจกรรม	

ตารางที่ 5 รายละเอียดแบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะในปัจจุบันและข้อคำถามต่างๆ (ต่อ)

ด้าน ที่	ปัจจัยด้าน	จำนวน ข้อ คำถาม	ข้อที่	คำอธิบายข้อ	ด้านที่
4	ทัศนคติของเด็ก	6	26	ความรู้สึกของเด็ก	ความสุขระหว่างทำ กิจกรรม
			27		ความสุขหลังทำ กิจกรรม
			28		ความภาคภูมิใจ
			30	ประโยชน์ต่อตนเอง	ความคิดสร้างสรรค์
			31		ความคิดด้านบวก
			32		การเห็นคุณค่าในตนเอง
5	กระบวนการกลุ่ม	1	29	ความสามัคคี	
6	การนำไปใช้	1	34	พัฒนาศักยภาพ	

แนวคิดในการให้คะแนนจะเป็นในลักษณะ ลิเคิร์ต (Likert's Scale) การแปลความหมายของคะแนน สามารถชี้แจงได้คือ คะแนน 5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คะแนน 4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก คะแนน 3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง คะแนน 2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย และ คะแนน 1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยได้แก่ ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง ผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง ผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง ผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง ผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับน้อย และค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การรายงานผลของแบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะจะเป็นในรูปแบบแสดงร้อยละและค่าเฉลี่ยเชิงปริมาณ

แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ

แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ผลงานการออกแบบมีจุดประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลอง (Mock Up) ผลงานการออกแบบ โดยข้อมูลที่ได้รับจะถูกนำมาใช้ในการพัฒนา และปรับปรุงผลงานการออกแบบต่อไปยังชุดต้นแบบ (Prototype) รูปแบบเครื่องมือเป็นในลักษณะแบบประเมิน ใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Ratio Scale) มี 5 ระดับ โดยเรียงจากลำดับ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด มีทั้งหมด 2 ตอน โดยตอนที่ 1 แสดงภาพชี้แจงผลงานการออกแบบสำหรับผู้ตอบแบบประเมิน (ไม่มีการให้คะแนน) และตอนที่ 2 มีจำนวนข้อคำถามทั้งหมด 774 ข้อ ซึ่งแบ่งปัจจัยออกเป็นทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ประสิทธิภาพของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ รูปลักษณ์และภาพลักษณ์ของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ การใช้งานของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ และ การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆในชุดกิจกรรมศิลปะ ซึ่งจะแบ่งการประเมินออกเป็นแต่ละชุดกิจกรรมผลงานการออกแบบ (Kit 1 ไปจนถึง Kit 8) ยกเว้นด้านประสิทธิภาพของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ ที่เป็นการถามแบบองค์รวมของผลงานการออกแบบ ผู้ประเมินจะเป็นกระบวนกร ในการทำกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างที่ 2 โดยผู้ประเมินมีฐานะเป็นผู้ใช้งานชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ ทว่าเนื่องจากแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบนี้มีจำนวนข้อคำถามเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงได้จัดแบ่งให้ผู้ประเมิน (กระบวนกร หรือผู้ใช้งานผลงานการออกแบบ) ทำการประเมินในแต่ละผลงานการออกแบบ (Kit 1 ไปจนถึง Kit 8) หลังจากเสร็จสิ้นการใช้งานแต่ละผลงาน (Kit) เพื่อให้ผู้ประเมินจะสามารถให้ข้อมูลที่ถูกต้องและแม่นยำ ส่วนด้านประสิทธิภาพของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ ที่เป็นการถามแบบองค์รวมของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ จะให้ผู้ประเมินทำหลังจากเสร็จสิ้นการใช้งานชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบสุดท้าย (Kit 8) ซึ่งรายละเอียดของแบบประเมินนี้ สามารถอธิบายได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6 รายละเอียดแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ

ตอนที่	ปัจจัยด้าน				คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน
1	แสดงภาพชี้แจงผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะแต่ละชุด				ภาพชี้แจงผลงานการออกแบบสำหรับผู้ตอบแบบประเมิน และแสดงภาพ Kit 1 ถึง Kit 8 *** ไม่มีการให้คะแนน
ตอนที่	ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วนย่อย	จำนวนข้อคำถาม	คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน
2	ประเมินความพึงพอใจในการใช้ผลงานออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ				
	1	ประสิทธิภาพของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ		12	ประสิทธิภาพของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ
	2	รูป ลักษณะ และภาพลักษณะของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ			
			2.1	8	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 1
			2.2	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 2
			2.3	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 3
			2.4	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 4
			2.5	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 5
			2.6	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 6
			2.7	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 7
			2.8	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 8

ตารางที่ 6 รายละเอียดแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ (ต่อ)

ตอนที่	ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วนย่อย	จำนวนข้อคำถาม	คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน
	3	การใช้งานของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ			
			3.1	9	การใช้งานของ Kit 1
			3.2	5	การใช้งานของ Kit 2
			3.3	5	การใช้งานของ Kit 3
			3.4	5	การใช้งานของ Kit 4
			3.5	5	การใช้งานของ Kit 5
			3.6	5	การใช้งานของ Kit 6
			3.7	5	การใช้งานของ Kit 7
			3.8	5	การใช้งานของ Kit 8
	4	การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆในชุดกิจกรรมศิลปะ			
			4.1		การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 1
			4.1.1	14	คู่มือการใช้งานและการทำกิจกรรม
			4.1.2	19	แบบประเมินระดับการเห็นคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale (Pre-Post Test)
			4.1.3	11	ใบลงคะแนนและบันทึกพัฒนาการการทำกิจกรรม
			4.1.4	15	ดินสอ 2B
			4.1.5	14	กบเหลาดินสอ
			4.1.6	15	ยางลบ

ตารางที่ 6 รายละเอียดแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ (ต่อ)

ตอนที่	ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วนย่อย	จำนวนข้อคำถาม	คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน
			4.1.7	15	ไม้บรรทัด
			4.1.8	15	สีไม้
			4.1.9	15	ปากกาสี
			4.1.10	15	สีน้ำ
			4.1.11	15	พู่กันขนาดเล็ก
			4.1.12	15	แปรงใหญ่
			4.1.13	14	จานผสมสี
			4.1.14	14	ถ้วยพลาสติก
			4.1.15	14	กาว
			4.1.16	15	สติ๊กเกอร์ละลายต่างๆ
			4.1.17	15	กระดุมสี
			4.1.18	15	กากเพชร
			4.1.19	15	เลื่อมสีรูปดาว
			4.1.20	15	หนังยางสีมัดผม
			4.1.21	15	กระดาษย่นสี
			4.1.22	15	ดอกไม้กระดาษ
			4.1.23	15	ใบไม้กระดาษ
			4.1.24	15	กล่องใส่กระดาษ
			4.1.25	14	แผ่นพลาสติกรองงาน
			4.1.26	14	ผ้าเช็ดอุปกรณ์
			4.1.27	14	ถุงขยะพลาสติกย่อยสลายได้
			4.2	การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 2	
			4.2.1	15	กระดาษ 100 gram ขนาด A3
			4.2.2	17	ถุงผ้าดิบ
			4.2.3	17	Template ชื่องาร์ตูน

ตารางที่ 6 รายละเอียดแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ (ต่อ)

ตอนที่	ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วนย่อย	จำนวนข้อคำถาม	คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน
			4.3		การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 3
			4.3.1	15	กระดาษ 100 gram ขนาด A3
			4.3.2	17	กระดาษเจาะประวงกลม ขนาดใหญ่ 100 gram ขนาด A4
			4.3.3	17	กระดาษเจาะประวงกลม ขนาดกลาง และ ขนาดเล็ก 100 gram ขนาด A4
			4.4		การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 4
			4.4.1	15	กระดาษ 100 gram ขนาด A4
			4.4.2	17	โมบายแขวน
			4.5		การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 5
			4.5.1	17	กระดาษ 100 gram ขนาด A3 พร้อมลายเส้นรูปร่างคน
			4.6		การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 6
			4.6.1	17	ตุ๊กตามือผ้าดิบสีขาว
			4.6.2	17	ฉากละครเงา
			4.7		การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 7
			4.7.1	18	ดินน้ำมันสีขาว
			4.7.2	17	ผ้าใบสีขาวขนาดใหญ่
			4.8		การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 8
			4.8.1	17	หน้ากาก paper mache สีขาว

ตารางที่ 6 รายละเอียดแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ (ต่อ)

ตอนที่	ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วนย่อย	จำนวนข้อคำถาม	คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน
			4.8.2	17	กระจกส่องตัวเอง

แนวคิดในการให้คะแนนจะเป็นในลักษณะ ลิเคอร์ท (Likert's Scale) การแปลความหมายของคะแนน สามารถชี้แจงได้คือ คะแนน 5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คะแนน 4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก คะแนน 3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง คะแนน 2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย และ คะแนน 1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยได้แก่ ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง ผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง ผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง ผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง ผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับน้อย และค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การรายงานผลของแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบจะเป็นในรูปแบบแสดงร้อยละและค่าเฉลี่ยเชิงปริมาณ

การวิเคราะห์ผล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้รับมาจากเครื่องมือต่างๆที่นำมาใช้ในงานวิจัยนี้ มาเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ผล ดังนี้

1. ตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือต่างๆแล้วทำการแบ่งแยกข้อมูลเป็นชุดๆ
2. นำข้อมูลที่ได้ทำการลงรหัส แล้วตรวจสอบความถูกต้องและครบถ้วนของข้อมูล
3. นำข้อมูลที่ได้ผ่านการลงรหัสแล้วมารอกและบันทึกในเครื่องคอมพิวเตอร์

4. ประมวลผลและวิเคราะห์ผลด้วยโปรแกรมสถิติสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for Social Science) เวอร์ชัน 25

สถิติที่ใช้ในการวิจัยนี้ เป็นสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้วิเคราะห์จำนวน ร้อยละ เพื่อหาสัดส่วนของข้อมูล ค่าต่ำสุดและสูงสุดเพื่อความแตกต่างระหว่างข้อมูล ค่าเฉลี่ยเพื่อ ค้นหาค่าเฉลี่ยของข้อมูล และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเพื่อวัดการกระจายของข้อมูล โดยข้อมูลจะ ประกอบไปด้วยข้อมูล เพศ อายุ ปัญหาครอบครัวของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (อาสาสมัคร) ความคิด สร้างสรรค์ทางศิลปะ ความคิดด้านบวก การเห็นคุณค่าในตนเอง และความพึงพอใจของกิจกรรมและ ผลงานการออกแบบ

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเรื่อง การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว ผู้วิจัยได้ สร้างรูปแบบกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดที่มีความเหมาะสมต่อเด็กที่ประสบ ปัญหาครอบครัวเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง และเมื่อได้ผลลัพธ์จากกิจกรรมศิลปะในเบื้องต้น แล้วจึงนำมาประกอบเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบที่เอื้ออำนวยต่อการทำกิจกรรม ศิลปะที่ได้สร้างไว้ในโปรแกรมอย่างสอดคล้องซึ่งกันและกัน เพื่อเสริมสร้างความคิดด้านบวกให้แก่เด็ก ที่ประสบปัญหาครอบครัวอีกทางหนึ่ง ซึ่งจากผลลัพธ์ต่างๆที่ได้จากการทำวิจัยกับกลุ่มเป้าหมายแล้ว สามารถแสดงสรุปผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 สรุปข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 สรุปข้อมูลจากการสัมภาษณ์และรวบรวมข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย (กลุ่มที่ 1) เพื่อ การออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด

ตอนที่ 3 สรุปผลการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด

ตอนที่ 4 สรุปข้อมูลการอภิปรายผลงานการสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่ม

ตอนที่ 5 สรุปผลคุณภาพของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด

ตอนที่ 6 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด

ตอนที่ 7 สรุปผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการออกแบบในโครงการวิจัย

ตอนที่ 8 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ

ตอนที่ 1 สรุปข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ถูกคัดเลือกมาเป็นกลุ่มทดลองในโครงการวิจัยนี้ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งสามารถสรุปข้อมูลทั่วไปดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนร้อยละของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 (n=10) และ กลุ่มที่ 2 (n=10)

ข้อมูลทั่วไป	กลุ่มที่ 1 (n=10)		กลุ่มที่ 2 (n=10)		รวม (n=20)	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
เพศ						
ชาย	-	-	2	20.00	2	10.00
หญิง	10	100.00	8	80.00	18	90.00
รวม	10	100.00	10	100.00	20	100.00
อายุ						
9-11 ปี	1	10.00	2	20.00	3	15.00
12-15 ปี	5	50.00	2	20.00	7	35.00
16-17 ปี	4	40.00	6	60.00	10	50.00
รวม	10	100.00	10	100.00	20	100.00
ค่าต่ำสุด - ค่าสูงสุด = 9-17 ปี, ค่าเฉลี่ยอายุ = 14.60, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 2.58						
สภาพปัญหา						
ครอบครัวแตกแยก	10	100.00	10	100.00	20	100.00
รวม	10	100.00	10	100.00	20	100.00

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนร้อยละของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 (n=10) และ กลุ่มที่ 2 (n=10) (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	กลุ่มที่ 1 (n=10)		กลุ่มที่ 2 (n=10)		รวม (n=20)	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ไม่ติดโรคเรื้อรังที่ถ่ายทอดจากพ่อหรือแม่สู่ลูก	10	100.00	2	20.00	12	60.00
ติดโรคเรื้อรังที่ถ่ายทอดจากพ่อหรือแม่สู่ลูก	-	-	8	80.00	8	40.00
รวม	10	100.00	10	100.00	20	100.00

จากตารางที่ 7 พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มนี้ (กลุ่มละ 10 คน) มีจำนวนทั้งหมด 20 คน เป็นเพศชาย 2 คน (ร้อยละ 10) เป็นเพศหญิง 18 คน (ร้อยละ 90) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อายุ 16-17 ปี คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาคืออายุ 12-15 ปี คิดเป็นร้อยละ 35 และส่วนน้อยอายุ 9-11 ปี คิดเป็นร้อยละ 15 อีกทั้งเมื่อพิจารณาสภาพปัญหาที่กลุ่มตัวอย่างเคยประสบ พบว่า ทุกคนประสบปัญหาครอบครัว (ครอบครัวแตกแยก) และมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 8 คนในกลุ่มตัวอย่างที่ 2 ประสบปัญหาสุขภาพร่วมด้วย (โรคเรื้อรังที่ถ่ายทอดจากพ่อหรือแม่สู่ลูก) คิดเป็นร้อยละ 40 จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 20 คน

ตอนที่ 2 สรุปข้อมูลจากการสัมภาษณ์และรวบรวมข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย (กลุ่มที่ 1) เพื่อการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด

เนื่องจากการออกแบบในงานวิจัยนี้แบ่งเป็น 2 ส่วน กล่าวคือ ส่วนแรกจะเป็นการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด และในส่วนที่ 2 คือการออกแบบผลงานการออกแบบจากการประเมินประสิทธิผลของการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะในส่วนแรก การออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะนั้น มีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว ดังนั้นในส่วนที่ 1 ก่อนที่จะเริ่มต้นการออกแบบนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องมีความเข้าใจในกลุ่มเป้าหมายเป็นอันดับแรก โดยเริ่มศึกษาข้อมูลของกลุ่มเป้าหมายโดยการเก็บข้อมูลด้วย

การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) รูปแบบที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กอายุตั้งแต่ 9-17 ปี คือจะเป็นในรูปแบบสนทนาตัวต่อตัวกับอาสาสมัครที่เลือกอย่างเฉพาะเจาะจงตามคุณสมบัติที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อได้เก็บข้อมูลตั้งต้น (Fundamental Data) เป็นแนวทางในการออกแบบรูปแบบกิจกรรมที่ตรงประเด็นและเหมาะสมต่อไป ในส่วนของการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดนั้น ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมาย (อาสาสมัคร) ขึ้นมา 1 กลุ่ม ที่เป็นตัวแทนประชากรเป้าหมาย (Sample Population) เพศหญิง อายุตั้งแต่ 9-17 ปี จำนวน 10 คน จากโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน มูลนิธิคีนีศรีชุมพาบาล โดยกำหนดเป็น กลุ่มที่ 1 ด้วยเครื่องมือแบบคำถามสัมภาษณ์ที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลรายละเอียดข้อเท็จจริงเกี่ยวกับภูมิหลัง ความรู้สึก การแก้ปัญหา และความมุ่งหวังในชีวิต ทั้งนี้ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สามารถสรุปประเด็นสำคัญ 4 ประเด็นได้ดังนี้

ภูมิหลัง : เด็กทุกคนมีปัญหาครอบครัว เกิดจากการแยกทางกันของพ่อกับแม่หรือการที่พ่อหรือแม่นั้นเสียชีวิต มีเด็กจำนวน 4 คนที่พ่อเสียชีวิต ซึ่งหนึ่งในนั้นพ่อเสียชีวิตจากการสูบบุหรี่และดื่มเหล้าหนัก มีเด็กจำนวน 1 คน ที่แม่เสียชีวิต มีเด็กจำนวน 5 คน ที่พ่อแม่เลิกกันและตัดสินใจแยกทาง โดยมีเด็กจำนวน 3 คน ที่พ่อหรือแม่ออกไปสร้างครอบครัวใหม่ ไม่สามารถเลี้ยงดูได้ เด็กเหล่านี้จึงถูกเลี้ยงดูโดยปู่ย่า ตายาย ซึ่งมีความผูกพันมากกว่าพ่อแม่ด้วย มีเด็กจำนวน 1 คน ที่ต้องการเรียนแต่ติดปัญหา จึงเลือกย้ายมาที่นี่เพื่อเริ่มต้นชีวิตใหม่ มีเด็กจำนวน 1 คน ที่ถูกส่งมาเพราะว่าติดใจ ไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง และมีเด็กจำนวน 8 คน ที่มีคนแนะนำให้มาอยู่ที่โครงการ ซึ่งเด็กเหล่านี้จำนวน 5 คน มีพี่น้องตั้งแต่ 2 - 4 คน ทำให้เกิดความลำบากในการเลี้ยง เรื่องค่าใช้จ่าย ค่าเล่าเรียน ทำให้ผู้ปกครองส่วนใหญ่ต้องการให้ลูกหลานมีอนาคตที่ดี ได้เรียนหนังสือ จึงได้ตัดสินใจส่งมาที่โครงการ ให้มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

ความรู้สึก : เด็กทุกคนมีความต้องการครอบครัวที่อบอุ่นเป็นของตัวเอง อยากมีความสุขและได้รับความรักจากคนที่พวกเขารัก มีเด็กจำนวน 7 คน ไม่ได้เต็มใจในการมาอยู่ที่โครงการนี้ เพราะรู้สึกว่าเหมือนตัวเองกำลังถูกทอดทิ้งให้ไปอยู่ที่อื่น แต่มีเด็กจำนวน 1 คน รู้สึกว่าอยากเริ่มต้นชีวิตใหม่ อยากเรียนสูงๆ มีเด็กจำนวน 1 คน รู้สึกดีที่ได้มาอยู่ที่นี่ โดยการให้กำลังใจตัวเอง และมีเด็กจำนวน 1 คน ที่ไม่ได้อยากมาแต่รู้สึกสงสารแม่ที่ต้องลำบากเลยตัดสินใจมาที่นี่ เด็กเหล่านี้รู้สึกเหงา อยากกลับไปอยู่กับครอบครัวของตัวเอง และเด็กเหล่านี้ไม่ต้องการระบายกับใครส่วนใหญ่จะเก็บความรู้สึกแยะๆ ไว้คนเดียว เด็กเหล่านี้เข้าใจว่าพ่อแม่เป็นต้นเหตุของปัญหาครอบครัวแต่ไม่รู้สึกกล่าวโทษใคร

และมีเด็กจำนวน 1 คน กล่าวว่า ไม่เคยได้สัมผัสกับคำว่า “ครอบครัว” ส่งผลให้พวกเขาไม่มีโลกส่วนตัว สูงด้วย

การแก้ปัญหา : เด็กแต่ละคนมีวิธีการแก้ไขปัญหาที่แตกต่างกัน เด็กหลายคนเลือกที่จะอยู่เดี่ยวๆ คนเดียว นี้ออกจากปัญหาเหล่านั้น กลับมานั่งคิดและทบทวนปัญหาต่างๆ ที่เข้ามา บางคนใช้วิธี การนอนฟังเพลง การระบายในห้องน้ำ การให้กำลังใจตัวเอง หรือหากิจกรรมอื่นๆ เพื่อผ่อนคลาย เช่น การเต้น การร้องเพลง การเล่นดนตรี การอ่านการ์ตูน และมีเด็กจำนวน 3 คน ที่ใช้การปรึกษากับเพื่อน โดยเล่าระบายให้เพื่อนฟัง เล่าเรื่องราวที่กังวลหรือเวลาที่เศร้าแล้วต้องการที่พึ่งสักคน และเด็กจำนวน 1 คน ที่ปรึกษากับซิสเตอร์ (ผู้ดูแลโครงการ) ซึ่งเป็นคนที่ใกล้ชิดและคอยดูแลช่วยเหลืออยู่เสมอด้วย

ความมุ่งหวังในชีวิต : เด็กเหล่านี้ไม่มีโอกาสหรือตัวเลือกมาก แต่ทุกคนมีความต้องการ ความฝันของตัวเอง ซึ่งบางครั้งอนาคตที่พวกเขาต้องการนั้นเกิดขึ้นเมื่อมีการสูญเสียในชีวิต เช่น เด็กจำนวน 3 คน ต้องการเป็นหมอหรือพยาบาล เพราะเคยสูญเสียครอบครัวไป อยากมีกำลังใจหรือความรู้มากพอที่จะดูแลรักษาคนที่รักไว้ได้ มีเด็กที่ต้องอยากเป็นเชฟ เพราะมีความสุขกับการทำอาหารให้ผู้อื่น เด็กคนหนึ่งมีความต้องการที่จะสานงานต่อจากพ่อ นั่นคือ ช่างไฟฟ้า เพราะเห็นพ่อทำมาตลอดและรู้สึกผูกพันกับอาชีพนี้ เด็กคนหนึ่งต้องการดูแลปกป้องประเทศชาติด้วยการเป็นทหารเรือ ได้รับแรงบันดาลใจจากการดูภาพยนตร์ และมีเด็กอีกหนึ่งคนที่ชอบฟุตบอลและมีมาตามแบંગเป็นต้นแบบ ดังนั้นจึงมีความฝันที่อยากเป็นนักบอลหรือโค้ชนักบอลในอนาคตข้างหน้าด้วย

การวิเคราะห์ประเด็นข้อมูลสู่แนวทางในการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด สามารถอภิปรายได้คือ ในประเด็นทางด้านภูมิหลังและความรู้สึกของเด็ก สามารถสรุปได้ว่า เด็ก (กลุ่มเป้าหมาย) ทั้งหมด 10 คน ล้วนมีภูมิหลังที่มาจากครอบครัวที่มีปัญหาและไม่สมบูรณ์ มีภูมิหลังที่ขาดความอบอุ่นในครอบครัว แต่ไม่ได้มีความเกลียดชังหรือคับแค้นใดๆ ภายในจิตใจ แต่หากยังมีภาพความทรงจำที่ดีอยู่ ผู้วิจัยจึงมีความคิดเห็นว่า ควรนำเอาความทรงจำที่ดีจากประสบการณ์ในภูมิหลังของเด็กออกมา แล้วพัฒนาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมที่สะท้อนถึงภาพความทรงจำที่ดีในอดีตของเด็ก อีกทั้งในการอาศัยอยู่ในสถานที่นี้มีบางคนที่ดีเพื่อน รวมถึงบางคนก็พอใจที่จะอยู่อย่างสันโดษ มีทั้งสนิทและไม่สนิท แต่ทุกคนสามารถอยู่ด้วยกันได้อย่างดี ดังนั้นจึงควรมีกิจกรรมที่ละลายพฤติกรรมให้เกิดพลังกลุ่มที่สามารถสนับสนุนให้เกิดพัฒนาการและ

ความไว้วางใจกันภายในกลุ่มได้อีกด้วย ที่กระบวนการกลุ่มสามารถทำงานร่วมกันกับกิจกรรมได้ควบคู่กันไป

ในประเด็นด้านการแก้ปัญหาของเด็กสามารถสรุปมาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมได้ว่า เด็กมีวิธีการแก้ปัญหาที่แตกต่างกัน แต่โดยมากเด็กมีการหากิจกรรมหรือทางออกที่ดีในการแก้ปัญหาที่ตนเองเผชิญ สามารถบอกได้ว่าเด็กเหล่านี้ มีต้นทุนในการมองโลกในแง่ดีบ้างและมีโอกาสที่จะมองเห็นถึงศักยภาพของตนเองในการแก้ปัญหา ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการศึกษาที่เด็กสามารถคิดหาวิธีการแก้ปัญหานั้น ไม่ว่าจะเป็กิจกรรมที่ทำเวลาที่มีความทุกข์หรือแม้แต่การระบายให้เพื่อนหรือคนที่ตนไว้วางใจ การสร้างกิจกรรมที่สามารถทำให้เด็กได้ตระหนักถึงจุดแข็งหรือจุดที่โดดเด่นของตนนั้นเหมาะสมกับการค้นหาตนเองที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน เพื่อให้เด็กสามารถมองตนเองในด้านบวกได้ดีขึ้นอีกด้วย

จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกในประเด็นความมุ่งหวังในชีวิตนั้น ผู้วิจัยมองเห็นว่าเด็กเหล่านี้ล้วนแต่มีความใฝ่ฝันในอนาคตของตนเองด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งล้วนแต่เป็นความใฝ่ฝันที่งดงามและสร้างกำลังใจที่ดีให้กับเด็กได้ การออกแบบกิจกรรมในช่วงของอนาคตนั้น การที่สามารถสร้างให้เด็กได้มองภาพความใฝ่ฝันในอนาคตของตนเองได้ชัดเจนขึ้นนั้น ผู้วิจัยเห็นว่ามิใช่ประโยชน์ต่อตัวเด็กเป็นอย่างมากและก็ยังจะสามารถส่งผลให้เด็กได้รับรู้ถึงคุณค่าภายในตนเองของเด็กได้อีกด้วย

ตอนที่ 3 สรุปผลการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด

จากข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์มาบูรณาการร่วมกับศาสตร์ที่ได้ศึกษามาก่อนหน้านี้อันได้แก่ ศาสตร์ทางด้านศิลปะเพื่อการบำบัด จิตวิทยาเชิงบวก และการเห็นคุณค่าในตนเอง ผู้วิจัยจึงได้สรุปแนวทางการศึกษาเชิงปฐมภูมิและทฤษฎีนี้กับผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะบำบัดในการวิเคราะห์การออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยมีเนื้อหาของกิจกรรมสอดคล้องกับแนวคิดและหลักการในการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองและเสริมสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะที่ประกอบด้วยกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด 8 กิจกรรม ซึ่งใน 8 กิจกรรมนี้ได้ถูกแบ่งออกเป็น 4 ช่วง อันได้แก่ ช่วงแนะนำ (ละลายพฤติกรรม) และสร้างสัมพันธ์กลุ่ม (Introduction and Group Dynamic) ช่วงความคิดในอดีต (Past thinking) ช่วงความคิดในปัจจุบัน (Present thinking) และช่วงความคิดในอนาคต (Future thinking) ช่วงละ 2

กิจกรรม โดยใช้เวลาในการทำแต่ละกิจกรรมไม่เกิน 120 นาที โดยจัดกิจกรรมศิลปะให้เหมาะสมกับความสนใจของเด็กอายุ 9-17 ปี ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 8 แสดงโครงสร้างของกิจกรรมในโปรแกรมศิลปะเพื่อการบำบัด


ช่วงที่ 1	ช่วงแนะนำ (ละลายพฤติกรรม) และสร้างสัมพันธ์กลุ่ม		
กิจกรรมที่ใช้	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	ประโยชน์ของกิจกรรม
1. เรา...ที่ อยากให้คน ได้รู้จัก /ถูก เก็บ ความสุข	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เด็กได้สร้างชื่อเรียกตนเองใหม่อย่างที่ตนเองต้องการอย่างอิสระ - เพื่อให้เด็กได้แนะนำตนเองต่อกลุ่ม - เพื่อให้เด็กได้รู้จักกับ Free-association ผ่านกิจกรรม - เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้การสร้างสรรค์พื้นที่จัดเก็บผลงานของตน - เพื่อให้เด็กได้รับรู้ถึงคุณค่าของผลงานของตนเอง - เพื่อให้กลุ่มได้ทำความรู้จักกัน - เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี 	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กได้นึกชื่อที่ตัวเองชอบ ประทับใจ หรือแสดงถึงตัวเราเองที่สุด - เขียนชื่อ วาด และตกแต่งตามชอบบนถุงผ้าของตน 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้เรียนรู้ถึงอิสรภาพในการคิดผ่านการสร้างตัวตนที่ตนเองต้องการจากความชอบและความประทับใจ - เด็กได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม - เด็กได้รู้จักสัมผัสกับพื้นที่ปลอดภัยของตน - เด็กมีโอกาสนึกฝนการแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกถึงความคิดและจินตนาการของตนได้รับการรับฟัง

ตารางที่ 8 แสดงโครงสร้างของกิจกรรมในโปรแกรมศิลปะเพื่อการบำบัด (ต่อ)

กิจกรรมที่ใช้	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	ประโยชน์ของกิจกรรม
2. การ์ตูน ดีๆของเรา	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อสร้าง ความสัมพันธ์ที่ดี ภายในกลุ่ม - เพื่อให้เด็กได้รู้จัก การทำงานร่วมกับ ผู้อื่น - เพื่อให้เด็กได้แสดง ความคิดและ จินตนาการของ ตนเอง - เพื่อให้กลุ่มได้ทำ ความรู้จักกัน - เพื่อฝึกฝนการกล้า แสดงออกและการ อภิปรายซึ่งความคิด ของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ ดี 	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างเรื่องราวหรือนิทาน อะไรก็ได้ด้วยดินสอหรือ ปากกาสี โดยกำหนดว่า เป็นเรื่องที่ต้งาม สร้างสรรค์ หรือให้กำลังใจ 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้รู้สึกว่ามีผลงานที่มาจาก ความคิดของตนเองนั้นมี คุณค่า - กลุ่มมีความสัมพันธ์กันมาก ขึ้น - เด็กได้เรียนรู้ถึงการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น - เด็กได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน ภายในกลุ่ม - เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดง ความคิดและจินตนาการของ ตน - เด็กได้รู้จักการแบ่งปันและ ยอมรับความคิดของผู้อื่น - เด็กมีโอกาสฝึกฝนการ แสดงออกและการอภิปรายซึ่ง ความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกว่าคุณค่าและ จินตนาการของตนได้รับการ รับฟัง

ตารางที่ 8 แสดงโครงสร้างของกิจกรรมในโปรแกรมศิลปะเพื่อการบำบัด (ต่อ)

ช่วงที่ 2	ช่วงความคิดในอดีต (แรงบันดาลใจในอดีต)		
กิจกรรมที่ใช้	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	ประโยชน์ของกิจกรรม
3. ใครที่เราประทับใจ	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เด็กได้นึกถึงคนที่ เป็นแรงบันดาลใจ และคนที่ เป็นต้นแบบที่ดีที่ ผ่านมาของ ตน - เพื่อให้เด็ก ได้คำนึงถึง บุคคลที่มี อิทธิพล ทางด้านบวก ของตน - เพื่อฝึกให้ เด็กได้จัด ระเบียบ ความคิดของ ตนที่มีต่อ บุคคลต่างๆ ของตน - เพื่อฝึกฝน การกล้า แสดงออก และการ 	<ul style="list-style-type: none"> - บนกระดาษแผ่นแรกที่เล็กกว่า ให้เด็กวาดตัวเองก่อน และบุคคลที่เด็กนึกได้ จะเป็นหน้า หรือรูปร่าง หรือ สัญลักษณ์อะไรก็ได้ ขนาดอะไรก็ได้ ถ้าบุคคลนั้นสำคัญกับ เด็กมากก็อาจจะวาดใหญ่กว่า ใครสำคัญน้อยกว่าก็ย่อ ขนาดลง แล้วก็ลงสีตามใจชอบ - จากนั้นก็ตัดรูปตนเองและคนที่วาดเหล่านั้น มาแปะลงบน กระดาษที่ใหญ่กว่า - โดยแปะตนเองก่อนตรงไหนของกระดาษก็ได้ แล้วก็เริ่มแปะคนเหล่านั้นที่วาดไว้ว่าเค้าจะอยู่ห่างจากตนเองแค่ไหน ตามความสนิทสนมที่เด็กมองเห็นระหว่างตัวเองและคน เหล่านั้นแต่ละคน - พอเราแปะเสร็จก็จะวาดเส้นด้วยดินสอหรือสี จะวาดเส้น อะไรก็ได้ที่เด็กนึกถึงว่ามีความสัมพันธ์กับตนเองเป็นอย่างไร - ให้สังเกตว่า ขนาดจะบ่งบอกถึงความสำคัญ ระยะห่างจะ บ่งบอกถึงความสนิทสนม เส้นจะบ่งบอกถึงลักษณะ ความสัมพันธ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้ หวนนึกถึง คนที่เป็น แรงบันดาลใจ และคนที่ เป็นต้นแบบที่ ดีที่ผ่าน มา ของตน - เด็กได้ สัมผัสกับ ที่มาของ อิทธิพล ด้านบวก ของตน - เด็กได้มี ความรู้ใน การจัด ระเบียบ ความคิด ของตน - เด็กได้ เรียนรู้ถึง การแสดง

	<p>อภิปรายซึ่ง ความคิดของ ตน - เพื่อฝึกการ รับฟังที่ดี</p>		<p>ความคิด และ จินตนาการ ของตน - เด็กได้ รู้จักการ แบ่งปัน และ ยอมรับ ความคิด ของผู้อื่น - เด็กมี โอกาส ฝึกฝนการ แสดงออก และการ อภิปราย ซึ่ง ความคิด ของตน - เด็กได้ รู้สึกราว เรื่องราว ของตน ได้รับการ รับฟัง</p>
--	--	---	---

ตารางที่ 8 แสดงโครงสร้างของกิจกรรมในโปรแกรมศิลปะเพื่อการบำบัด (ต่อ)

กิจกรรมที่ใช้	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	ประโยชน์ของกิจกรรม
4. ฉากที่ประทับใจและสมดุลงแห่งความสุข	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เด็กได้นึกถึงเหตุการณ์ที่มีกับคนที่ เป็นแรงบันดาลใจ และคนที่เป็นต้นแบบที่ดีที่ผ่าน มาของตน - เพื่อให้เด็กได้ คำนึงถึงภาพ เหตุการณ์ที่มีอิทธิพล ทางด้านบวกของตน - เพื่อฝึกให้เด็กได้ เรียนรู้ถึงการสร้าง สมดุลแห่งความสุข - เพื่อฝึกฝนการกล้า แสดงออกและการ อภิปรายซึ่งความคิด ของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี 	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กวาดภาพเหตุการณ์ ความประทับใจที่ผ่าน มาในชีวิต ทั้งหมด 3 แผ่น โดยจะลงสี หรือไม่ก็ได้ตามที่เด็กต้องการ - จากนั้นก็นำรูปทั้ง 3 นี้มาแขวน ไว้บนโมบายทีละคน 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้มีความสุข จากการนึกถึง เหตุการณ์ที่มีกับคนที่ เป็นแรงบันดาลใจ และคนที่เป็นต้นแบบ ที่ดีที่ผ่าน มาของตน - เด็กได้สัมผัสกับ ที่มาของอิทธิพลด้าน บวกของตน - เด็กได้มีความรู้ใน เรื่องการสร้าง ความสมดุลทางความรู้สึก - เด็กได้เรียนรู้ถึงการ แสดงความคิดและ จินตนาการของตน - เด็กมีโอกาสฝึกฝน การแสดงออกและ การอภิปรายซึ่ง ความคิดของตน - เด็กได้รู้สึก ว่า เรื่องราวของตนได้รับการรับ ฟัง

ตารางที่ 8 แสดงโครงสร้างของกิจกรรมในโปรแกรมศิลปะเพื่อการบำบัด (ต่อ)

ช่วงที่ 3	ช่วงความคิดในปัจจุบัน (จุดแข็งของตนเองในปัจจุบัน)		
กิจกรรมที่ใช้	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	ประโยชน์ของกิจกรรม
5. สสำรวจจุดแข็งและพลังในตัวเรา	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เด็กได้นึกถึงจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เพื่อให้เด็กได้คำนึงถึงความคิดและภาพลักษณ์ด้านบวกของตนเองในปัจจุบัน - เพื่อฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี 	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กๆวาด ลงสี ตกแต่งภายในภาพที่มีลายเส้นคน หรือจะตกแต่งภายนอกด้วยก็ได้ จะหาของมาช่วยเพิ่ม ตรงที่เด็กๆคิดว่านี่คือลักษณะพิเศษ หรือจุดแข็งของตนเอง หรือที่ได้ภูมิใจส่วนไหนของตัวเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้รู้ถึงจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เด็กมีความคิดและภาพลักษณ์ด้านบวกต่อตนเองในปัจจุบันที่ชัดเจนขึ้น - เด็กได้มีความรู้ในเรื่องการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงความคิดและจินตนาการของตน - เด็กมีโอกาสนึกฝนการแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกว่าจะเรื่องราวของตนได้รับการรับฟัง

ตารางที่ 8 แสดงโครงสร้างของกิจกรรมในโปรแกรมศิลปะเพื่อการบำบัด (ต่อ)

กิจกรรมที่ใช้	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	ประโยชน์ของกิจกรรม
<p>6. ตู๊กตา พลังวิเศษ กับแสงแห่ง เงา</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เด็กได้นึกถึงจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เพื่อให้เด็กได้คำนึงถึงความคิดและภาพลักษณ์ด้านบวกของตนเองในปัจจุบัน - เพื่อฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี 	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กๆวาด ลงสี ตกแต่ง แต่งเติมลงไปในตัวตามมือของตน จะหาของมาช่วยเพิ่ม ตรงที่เด็กๆคิดว่าเป็นคือลักษณะพิเศษ หรือจุดแข็งของตนเอง หรือที่เด็กภูมิใจส่วนไหนของตัวเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้รู้ถึงจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เด็กมีความคิดและภาพลักษณ์ด้านบวกต่อตนเองในปัจจุบันที่ชัดเจนขึ้น - เด็กได้มีความรู้ในเรื่องการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงความคิดและจินตนาการของตน - เด็กมีโอกาสฝึกฝนการแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกว่าจะเรื่องราวของตนได้รับการรับฟัง

ตารางที่ 8 แสดงโครงสร้างของกิจกรรมในโปรแกรมศิลปะเพื่อการบำบัด (ต่อ)

ช่วงที่ 4	ช่วงความคิดในอนาคต (ภาพความใฝ่ฝันในอนาคต)		
กิจกรรมที่ใช้	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	ประโยชน์ของกิจกรรม
7. ปั้นดิน ไปสู่ดาว	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เด็กได้นึกถึงภาพความสุขและความใฝ่ฝันของตนเองที่มีในอนาคต - เพื่อได้บริหารกล้ามเนื้อมัดเล็กบนมือของเด็ก - เพื่อฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อภาพความสุขและความใฝ่ฝันของตนเองที่มีในอนาคต - เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้การที่ตนเองสามารถมีส่วนร่วมในพื้นที่แบ่งปัน - เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี 	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กปั้นดินน้ำมันเป็นอะไรก็ได้ที่เป็นสัญลักษณ์แทนภาพความสุขหรือความใฝ่ฝันของตนเองในอนาคต แล้วตกแต่งผลงานปั้นดินน้ำมันของตนตามต้องการ - จากนั้น เมื่อเด็กปั้นและตกแต่งดินน้ำมันของตนเสร็จแล้วก็นำมาวางบนกระดาษแผ่นใหญ่ที่กระบวนกรเตรียมไว้ให้ จะเป็นตำแหน่งใดบนกระดาษก็ได้ แล้วตกแต่งพื้นที่บริเวณนั้นของตน 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้รู้ถึงภาพความสุขและความใฝ่ฝันของตนเองที่มีในอนาคต - เด็กได้มีความรู้ในเรื่องการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อภาพความสุขและความใฝ่ฝันของตนเองที่มีในอนาคต - เด็กได้เรียนรู้การที่มีส่วนร่วมในพื้นที่แบ่งปัน - เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงความคิดและจินตนาการของตน - เด็กมีโอกาสฝึกฝนการแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกรว่าเรื่องราวของตนได้รับการรับฟัง

ตารางที่ 8 แสดงโครงสร้างของกิจกรรมในโปรแกรมศิลปะเพื่อการบำบัด (ต่อ)

กิจกรรมที่ใช้	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	ประโยชน์ของกิจกรรม
8. หน้ากากแห่งความใฝ่ฝัน	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เด็กได้นึกถึงภาพลักษณ์ของตนเองที่มีความสุขและความใฝ่ฝันในอนาคต - เพื่อฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อภาพลักษณ์ของตนเองที่มีความสุขและความใฝ่ฝันในอนาคต - เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้การสื่อสารกับตนเอง - เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี 	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กเขียนและตกแต่งหน้ากากสีขาวที่เตรียมไว้ให้ ตกแต่ง ลงสี หรือวาดอะไรก็ได้ที่แสดงถึงภาพลักษณ์ของเด็กในอนาคต จะสวยงาม จะตลก หรืออะไรก็ได้ที่หน้ากานี้ทำให้เด็กรู้สึกดีกับความใฝ่ฝันของตน 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้รู้ถึงภาพลักษณ์ของตนเองที่มีความสุขและความใฝ่ฝันในอนาคต - เด็กมีความคิดและภาพลักษณ์ด้านบวกต่อตนเองในอนาคตชัดเจนขึ้น - เด็กได้มีความรู้ในเรื่องการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อภาพลักษณ์ของตนเองที่มีความสุขและความใฝ่ฝันในอนาคต - เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงความคิดและจินตนาการของตน - เด็กมีโอกาสฝึกฝนการแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกว่าจะเรื่องราวของตนได้รับการรับฟัง

ตอนที่ 4 สรุปข้อมูลการอภิปรายผลงานการสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่ม

จากการทำกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดทั้ง 8 กิจกรรมกับกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ผู้วิจัยได้นำการอภิปรายผลงานการสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาเปรียบเทียบกับทั้ง 2 กลุ่ม เพื่อระบุถึงความเหมือนและความแตกต่างทางด้านเนื้อหา ซึ่งสามารถอธิบายรายละเอียดเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละกิจกรรมได้ดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่ 1 (Introduction) เรา...ที่อยากให้คุณได้รู้จัก /ถูกเก็บความสุข

การตั้งชื่อของเด็กจากทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า เด็กส่วนใหญ่มักจะเลือกตั้งชื่อจากความชื่นชอบบางอย่าง เช่น คน สิ่งของ สี การ์ตูน สิ่งที่เป็นความทรงจำดีๆ ซึ่งมีเด็กจำนวน 2 คน ใช้ชื่อที่มีความหมายเหมือนกันนั่นคือ ยิ้ม แต่มีการเขียนที่ต่างกัน และเด็กจากกลุ่มที่ 2 (บ้านมิตรภาพ จังหวัดหนองคาย) จะมีการตั้งชื่อที่ง่ายกว่า เช่น บีม ยิ้ม ฟ้า สอง เทียน ซึ่งต่างจากกลุ่มที่ 1 (บ้านเควิน จังหวัด กรุงเทพฯ) เช่น โซเฟียร์ มิลิน ด้อย เกียะ มินิ เป็นต้น ซึ่งเกิดจากภาษาและสภาพแวดล้อมของแต่ละกลุ่มนั่นเอง

กิจกรรมที่ 2 (Group Dynamics Building) การ์ตูนดีๆของเรา

การแตงนิทานจากเด็กทั้ง 2 กลุ่มมีความแตกต่างกัน เด็กจากกลุ่มที่ 1 ส่วนใหญ่แตงนิทานด้วยเรื่องราวที่มีความเหงา ต้องการใครเป็นที่พึ่งและเคียงกันไปตลอดทางเดิน แต่กลุ่มที่ 2 จะแตงนิทานด้วยความสุขปนตลก มีมุมมองที่แปลกใหม่ หักมุมเรื่องราวให้เกิดความสนุก อาศัยการเขียนมากกว่าการวาดและเป็นเนื้อหาที่จับต้องได้มากกว่าของกลุ่มที่ 1 ที่เป็นเชิงเปรียบเทียบ มีการใช้สัตว์ต่างๆ เข้ามาให้มีชีวิตเหมือนกันกับคน

กิจกรรมที่ 3 (Past Thinking) ใครที่เราเคยประทับใจ

เด็กจากกลุ่มที่ 2 ส่วนใหญ่วาดรูปทรงคาแรคเตอร์สัดส่วนของคนเหมือนจริงมากกว่ากลุ่มที่ 1 ที่จะใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายแทนบุคคลแต่ละคนมากกว่า แต่เด็กทุกคนจาก 2 กลุ่ม จะถ่ายทอดถึงครอบครัว ญาติพี่น้อง และเพื่อนๆ ที่ได้เจอกัน การอยู่ร่วมกัน เคียงข้างกัน และพูดคุยเรื่องราวต่างๆ ที่ได้พบเจอกันในแต่ละวันที่คล้ายๆ กัน ทำให้เกิดมิตรภาพ ความไว้วางใจ และเชื่อมั่นเหมือนกับเป็นครอบครัวเดียวกัน

กิจกรรมที่ 4 (Past Thinking) ฉากที่ประทับใจและสมดุลแห่งความสุข

เด็กส่วนใหญ่จากทั้ง 2 กลุ่ม มีฉากประทับใจเกี่ยวกับครอบครัว เกี่ยวกับชีวิตประจำวันต่างๆ ที่เคยทำร่วมกัน เช่น การทานข้าว การไปเที่ยว การพักผ่อน และการทำกิจกรรมต่างๆ ที่แม้จะเป็นเพียงเรื่องเล็กๆ น้อยๆ แต่สำหรับพวกเขา มันคือความทรงจำที่ดี เป็นแรงผลักดันด้านบวก และอยากให้มีอยู่ตลอดไป

กิจกรรมที่ 5 (Present Thinking) สสำรวจจุดแข็งและพลังในตัวเรา

เด็กจากทั้ง 2 กลุ่ม มีมุมมองที่แตกต่างกัน โดยกลุ่มที่ 1 จะเน้นไปที่การตกแต่งเก้าอี้ เพราะชอบเล่น วังเล่น และผจญภัยกัน ส่วนกลุ่มที่ 2 จะตกแต่งมือมากกว่าเพราะมีการชำนาญการใช้มือ เช่น การใช้เครื่องคิดเลข การซ่อมแซม การทำอาหาร โดยมีส่วนที่คล้ายกับกลุ่มที่ 1 ที่ชอบสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเช่นกันทั้งวาดภาพ งานประดิษฐ์และการเล่นเครื่องดนตรีด้วย

กิจกรรมที่ 6 (Present Thinking) ตึกตากล้องพิเศษกับแสงแห่งเงา

เด็กจากทั้ง 2 กลุ่ม มีการออกแบบซูเปอร์ฮีโร่ที่ต่างกัน โดยที่เด็กจากกลุ่มที่ 1 มีออกแบบซูเปอร์ฮีโร่ของตนเองในรูปแบบของการ์ตูนที่ชื่นชอบ เป็นที่รู้จักที่มีความใกล้เคียงกับตนเองมากกว่า กลุ่มที่ 2 ที่นำจุดแข็ง ความสามารถของตนเองขึ้นมาตั้งเป็นตัวตนของซูเปอร์ฮีโร่ที่มีรูปแบบเฉพาะของตัวเอง ไม่เหมือนใคร และเป็นสิ่งที่เด็กต้องการเป็นให้ได้จริงๆ นั่นเอง

กิจกรรมที่ 7 (Future Thinking) บันดินไปสู่ดาว

เด็กจากทั้ง 2 กลุ่ม มีกาสร้างสรรค์ที่คล้ายในเรื่องของความฝันในการสร้างครอบครัวที่อบอุ่นของตัวเอง การมีบ้านหลังเล็ก สมาชิกครอบครัว สัตว์เลี้ยงและบรรยากาศที่เรียบง่าย แต่ในกลุ่มที่ 2 มีความชัดเจนกว่า กลุ่มที่ 1 นั้นมีความต้องการที่จะใช้ชีวิตที่เป็นอิสระ ได้โยกบินไปตามทางที่ต้องการ ความใฝ่ฝันในอาชีพการงาน ความเป็นตัวเองที่สามารถแสดงออกมาได้

กิจกรรมที่ 8 (Future Thinking) หน้ากากแห่งความใฝ่ฝัน

เด็กจากกลุ่มที่ 2 มีการออกแบบตกแต่งหน้ากากเพื่อสะท้อนให้เห็นได้เกิดความอ่อนโยน เห็นถึงความรัก และความเป็นมิตรของพวกเขา ส่งเสริมให้พวกเขากล้าที่จะเผชิญโลกใหม่ที่มีความกลัวและขาดความเชื่อใจ พวกเขาอยากจะทำออกมาด้วยความมั่นใจ สร้างตัวตนใหม่ที่แข็งแกร่งได้ ซึ่งต่างจากกลุ่มที่ 1 ที่มีการตกแต่งที่หลากหลาย มีการสะท้อนถึงตัวตนเก่าของตัวเองกับตัวตนใหม่ที่จะก้าวไปสู่อนาคต สู่ถึงสิ้านความสุขที่งดงาม เพื่อเป็นแรงผลักดันให้ได้ทำตามความฝันให้ได้

จากข้อมูลการอภิปรายเนื้อหาในผลงานการสร้างสรรค์ของแต่ละกิจกรรมโดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่มนั้น ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปได้ว่า ความสัมพันธ์ภายในกลุ่มเพื่อน สภาพแวดล้อมทัศนคติ และมุมมองที่มีต่อตนเองนั้น คือปัจจัยที่สร้างความแตกต่างทางด้านเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 2 พื้นที่ แต่สิ่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่ม นั้นมีเหมือนกันคือ ภาพอดีตที่ประทับใจเกี่ยวกับครอบครัวของตนเอง ซึ่งจากการวิเคราะห์และข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกที่สอดคล้องกับการอภิปรายเนื้อหาของการสร้างสรรค์ผลงานในกิจกรรมช่วงอดีต (ใครที่เราเคยประทับใจ และ ฉากที่ประทับใจและสมดุลงแห่งความสุข) ที่บอกถึงภูมิหลังที่มาจากครอบครัวที่มีปัญหาและไม่สมบูรณ์ และขาดความอบอุ่นในครอบครัว แต่ไม่ได้มีความเกลียดชังหรือคับแค้นใดๆ ภายในจิตใจ แต่หากยังมีภาพความทรงจำที่ดีอยู่นั่นเอง

ตอนที่ 5 สรุปผลคุณภาพของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด

ในการวิจัยโครงการ การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองและเสริมสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว ซึ่งหลังจากการทดลองทำกิจกรรมศิลปะกับกลุ่มตัวอย่างที่ 1 และ 2 นั้น กลุ่มตัวอย่างที่ 2 นี้เป็นเด็กที่ประสบปัญหาครอบครัวเช่นเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่างที่ 1 แต่ทว่าในกลุ่มตัวอย่างที่ 2 นี้มีบางคนที่มีความทุกข์ทางด้านสุขภาพด้วยโรคเรื้อรังที่ถ่ายทอดจากพ่อหรือแม่สู่ลูก ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ในการทดสอบประสิทธิภาพของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะที่นำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างที่ 1 ไว้แล้วนั้นกับกลุ่มตัวอย่างที่ 2 ที่มีประเด็นปัญหาซับซ้อนขึ้นมาอีกระดับ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกับกลุ่มที่หลากหลายขึ้น จากการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มนี้สามารถสรุปผลคุณภาพของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะตามจุดประสงค์ของงานวิจัยได้ดังต่อไปนี้

การเห็นคุณค่าในตนเอง

จากจุดประสงค์เรื่อง “เพื่อสร้างรูปแบบกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” การเห็นคุณค่าในตนเองจึงเป็นผลลัพธ์ที่ระบุเอาไว้ในจุดประสงค์นี้จากการออกแบบกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด ซึ่งในการวัดผลสัมฤทธิ์นั้น ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือ 2 ชุด ได้แก่ แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale ในลักษณะการใช้การศึกษาสองกลุ่มและวัดก่อน-หลังการทดลอง

(The Two-Group Pretest-Posttest Design) โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเองทั้งก่อนและหลังการทดลอง และ แบบบันทึกพัฒนาการ ที่หัวข้อหนึ่งในการสังเกตคือการบันทึกพัฒนาการทางด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง ในลักษณะใช้เป็นข้อมูลประกอบและสนับสนุนร่วมกับ แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale และกลุ่มทดลองที่ใช้ในการวัดผลจะเป็นกลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 เนื่องจากการเข้าร่วมทำกิจกรรมศิลปะของทั้ง 2 กลุ่ม

ผลแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale ทั้งก่อนและหลังการทดลอง สามารถแสดงได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9 แสดงรายละเอียดคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของทั้ง 2 กลุ่มทดลอง

กลุ่ม	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่	รูปแบบการวัด				ความแตกต่างของคะแนนวัดก่อนและวัดหลัง
		วัดก่อน (n=10)		วัดหลัง (n=10)		
		คะแนน	แปลผลระดับการเห็นคุณค่าในตนเอง	คะแนน	แปลผลระดับการเห็นคุณค่าในตนเอง	
1	1	103	ปานกลาง	162	สูง	59
	2	136	ปานกลาง	178	สูง	42
	3	80	ต่ำ	133	ปานกลาง	53
	4	124	ปานกลาง	168	สูง	44
	5	104	ปานกลาง	159	สูง	55
	6	82	ต่ำ	149	ปานกลาง	67
	7	84	ต่ำ	168	สูง	84
	8	78	ต่ำ	161	สูง	83
	9	90	ต่ำ	135	ปานกลาง	45
	10	92	ต่ำ	138	ปานกลาง	46
ค่าต่ำสุด - ค่าสูงสุด = 62-190 คะแนน, ค่าเฉลี่ยวัดก่อน (Pre-test) = 97.30				ค่าเฉลี่ยวัดหลัง (Post-test) = 155.10		

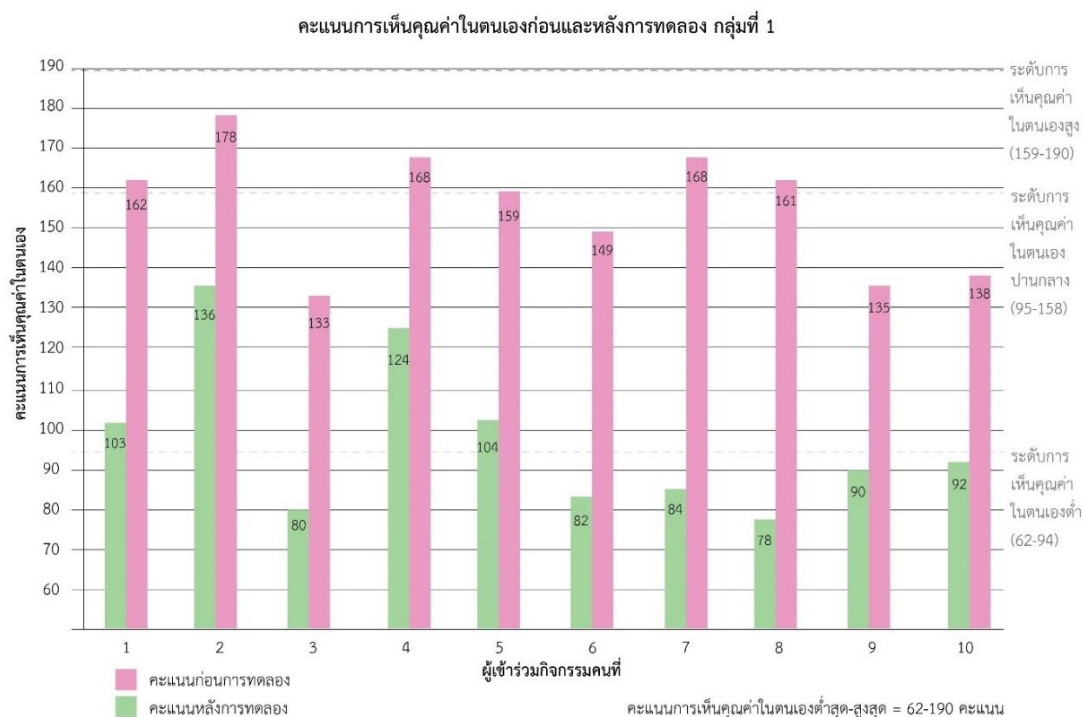
ตารางที่ 9 แสดงรายละเอียดคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง โปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของทั้ง 2 กลุ่มทดลอง (ต่อ)

กลุ่ม	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่	รูปแบบการวัด				ความแตกต่างของคะแนนวัดก่อนและวัดหลัง
		วัดก่อน (n=10)		วัดหลัง (n=10)		
		คะแนน	แปลผลระดับการเห็นคุณค่าในตนเอง	คะแนน	แปลผลระดับการเห็นคุณค่าในตนเอง	
2	1	151	ปานกลาง	187	สูง	36
	2	91	ต่ำ	132	ปานกลาง	41
	3	130	ปานกลาง	159	สูง	29
	4	130	ปานกลาง	160	สูง	30
	5	158	ปานกลาง	174	สูง	16
	6	107	ปานกลาง	139	ปานกลาง	32
	7	92	ต่ำ	129	ปานกลาง	37
	8	153	ปานกลาง	162	สูง	9
	9	154	ปานกลาง	165	สูง	11
	0	147	ปานกลาง	162	สูง	15
ค่าต่ำสุด - ค่าสูงสุด = 62-190 คะแนน, ค่าเฉลี่ยวัดหลัง (Post-test) = 156.90		ค่าเฉลี่ยวัดก่อน (Pre-test) = 131.30				

คะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำสุด-สูงสุด = 62-190 คะแนน

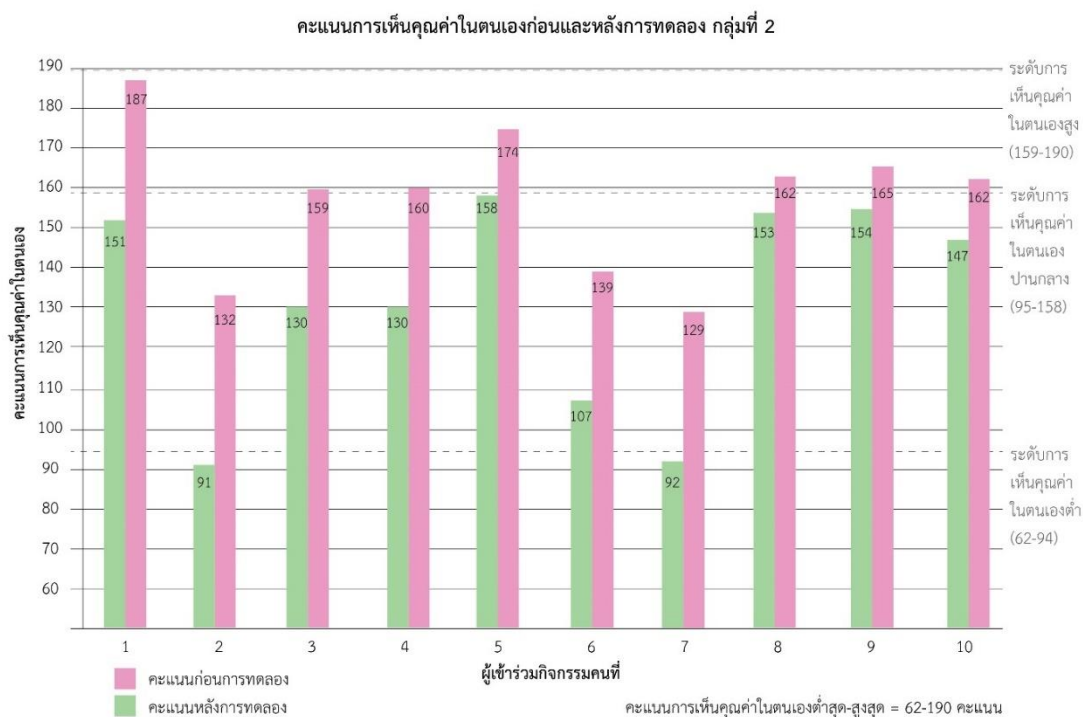
จากตารางที่ 9 ผลคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองรูปแบบรายบุคคลจากการทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเองด้วย แบบทดสอบ Rubin's Self-Esteem Scale ในลักษณะวัดก่อนทำกิจกรรม (Pre-Test) และวัดหลังทำกิจกรรม (Post-Test) ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้ทำแบบทดสอบด้วยตนเอง พบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนทั้ง 2 กลุ่มตัวอย่างมีระดับคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองเพิ่มขึ้น โดยการเปลี่ยนระดับการเห็นคุณค่าในตนเองตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในเครื่องมือ ยกเว้น กลุ่มเป้าหมายที่ 6 ในกลุ่มที่ 2 ที่ยังคงระดับปานกลางทั้งการวัดก่อนและวัดหลัง แต่ทว่าคะแนนเพิ่มขึ้นในช่วงของการวัดหลัง ผลคะแนนแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นเด็กที่ประสบปัญหาครอบครัวทั้ง 2 กลุ่มตัวอย่างได้

ภาพที่ 7 แสดงความแตกต่างของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 1



จากภาพที่ 7 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 1 มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองหลังการทดลองสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เช่น กลุ่มทดลองคนที่ 1 ก่อนการทดลองมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง เท่ากับ 103 คะแนน หลังการทดลองมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง เท่ากับ 162 คะแนน และกลุ่มทดลองคนที่ 8 ก่อนการทดลองมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง เท่ากับ 78 คะแนน หลังการทดลองมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง เท่ากับ 161 คะแนน โดยพบว่าหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นมากที่สุด คือ คนที่ 7 สูงกว่าก่อนการทดลอง 84 คะแนน รองลงมาคือ คนที่ 8 สูงกว่าก่อนการทดลอง 83 คะแนน

ภาพที่ 8 แสดงความแตกต่างของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 2



จากภาพที่ 8 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 2 มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองหลังการทดลองสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เช่น กลุ่มทดลองคนที่ 3 ก่อนการทดลองมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง เท่ากับ 130 คะแนน หลังการทดลองมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง เท่ากับ 159 คะแนน และกลุ่มทดลองคนที่ 7 ก่อนการทดลองมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง เท่ากับ 92 คะแนน หลังการทดลองมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง เท่ากับ 129 คะแนน โดยพบว่าหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นมากที่สุด คือ คนที่ 2 สูงกว่าก่อนการทดลอง 41 คะแนน รองลงมาคือ คนที่ 7 สูงกว่าก่อนการทดลอง 37 คะแนน

ตารางที่ 10 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองในรูปแบบกลุ่ม จากการวัดก่อนและวัดหลัง

รูปแบบการวัด	การเห็นคุณค่าในตนเอง			
	กลุ่มที่ 1 (n=10)		กลุ่มที่ 2 (n=10)	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
วัดก่อน	97.30	19.58	131.30	26.02
วัดหลัง	155.10	15.55	156.90	18.40
ค่าความแตกต่าง	2.53	0.30	2.78	0.10

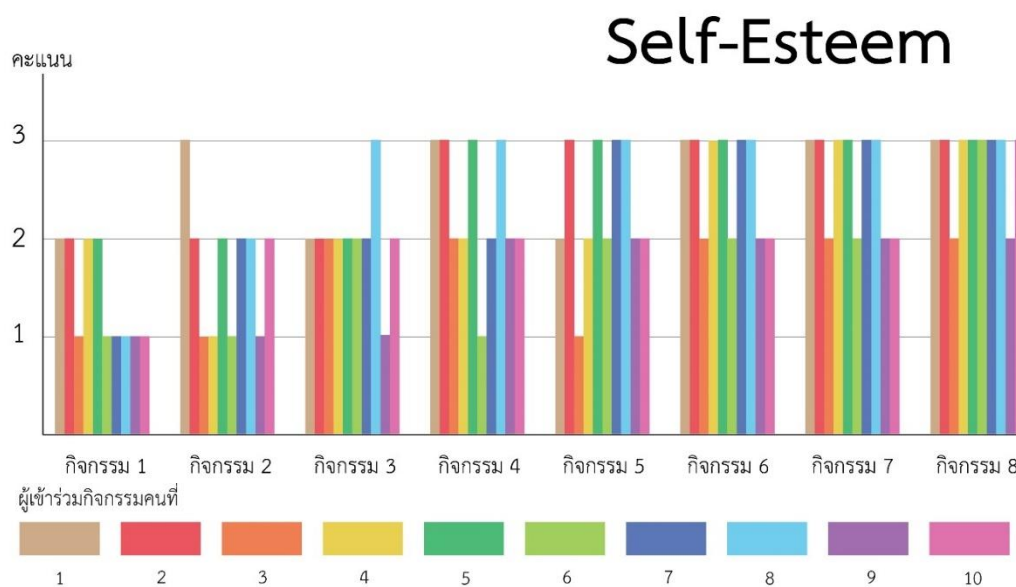
คะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำสุด-สูงสุด = 62-190 คะแนน

จากตารางที่ 10 ผลคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองในรูปแบบกลุ่มจากการทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเองด้วย แบบทดสอบ Rubin's Self-Esteem Scale ในลักษณะวัดก่อนทำกิจกรรม (Pre-Test) และวัดหลังทำกิจกรรม (Post-Test) ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้ทำแบบทดสอบด้วยตนเอง พบว่าก่อนการทดลองค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม แสดงระดับคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองเพิ่มขึ้น

ผลการบันทึกพัฒนาการทางด้านการเห็นคุณค่าในตนเองหลังจากทำแต่ละกิจกรรมในโปรแกรม สามารถแสดงได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 9 แสดงระดับของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยแบบบันทึกพัฒนาการของกลุ่มทดลอง โปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 1

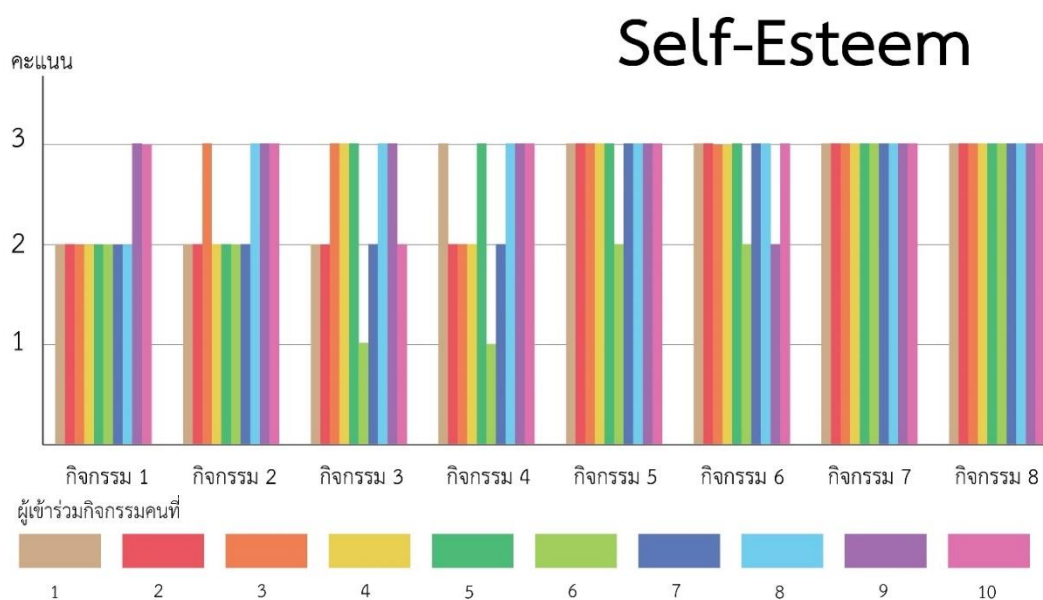


สรุปกิจกรรมทั้งหมดจากการให้คะแนนในการทำกิจกรรมกลุ่มที่ 1

เพื่อแสดงภาพรวมของความสำเร็จรวมถึงพัฒนาการในกลุ่มผู้ทำกิจกรรม

จากภาพที่ 9 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 1 มีคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองตลอดการทดลองสูงขึ้น (ให้คะแนนโดยผู้วิจัยที่มีฐานะเป็นกระบวนกรของกิจกรรม) เช่น กลุ่มทดลองคนที่ 8 จากกิจกรรมที่ 1 มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ที่ 1 คะแนน จนเมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 3 คะแนนตั้งแต่กิจกรรมที่ 3 เรื่อยมา และกลุ่มทดลองคนที่ 10 จากกิจกรรมที่ 1 มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ที่ 1 คะแนน จนเมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 3 คะแนนในกิจกรรมที่ 8 โดยพบว่าหลังการทำกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นทุกคน จนถึงระดับ 3 คะแนน แต่มีกลุ่มทดลองคนที่ 3 และ 9 ที่เมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 ได้ระดับคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 2 คะแนน แต่เพิ่มขึ้นจากเดิม ซึ่งจากผลการแสดงระดับคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง ยังพบอีกว่า กลุ่มทดลองคนที่ 1 3 4 และ 6 มีการเปลี่ยนแปลงระดับคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองที่ขึ้นลง แต่เมื่อถึงกิจกรรมที่ 6 ทุกคนมีระดับคะแนนที่เพิ่มขึ้น แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเมื่อดำเนินไปในระดับหนึ่งตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

ภาพที่ 10 แสดงระดับของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยแบบบันทึกพัฒนาการของกลุ่มทดลอง โปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 2



สรุปกิจกรรมทั้งหมดจากการให้คะแนนในการทำกิจกรรมกลุ่มที่ 2

เพื่อแสดงภาพรวมของเปลี่ยนแปลงรวมถึงพัฒนาการในกลุ่มผู้ทำกิจกรรม

จากภาพที่ 10 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 2 มีคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองตลอดการทดลองสูงขึ้น (ให้คะแนนโดยนักจิตวิทยาที่มีฐานะเป็นกระบวนกรของกิจกรรม) เช่น กลุ่มทดลองคนที่ 8 จากกิจกรรมที่ 1 มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 2 คะแนน จนเมื่อถึงกิจกรรมที่ 2 มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 3 คะแนน ตั้งแต่กิจกรรมที่ 2 เรื่อยมา และกลุ่มทดลองคนที่ 1 จากกิจกรรมที่ 1 มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 2 คะแนน จนเมื่อถึงกิจกรรมที่ 4 มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 3 คะแนน ซึ่งจากกิจกรรมที่ 4 ได้เพิ่มระดับคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองได้ และพบว่าหลังการทำกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นทุกคน จนถึงระดับ 3 คะแนน ตั้งแต่กิจกรรมที่ 7 แต่มีกลุ่มทดลองคนที่ 6 และ 9 มีการเปลี่ยนแปลงระดับคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองที่ขึ้นลง แต่เมื่อถึงกิจกรรมที่ 7 ทั้ง 2 คนมีระดับคะแนนที่เพิ่มขึ้นถึงคะแนนสูงสุด (3 คะแนน) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเมื่อดำเนินไปในระดับหนึ่งตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

ตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองในรูปแบบกลุ่ม ตลอดกิจกรรม 8 ครั้ง ทั้ง 2 กลุ่มทดลอง

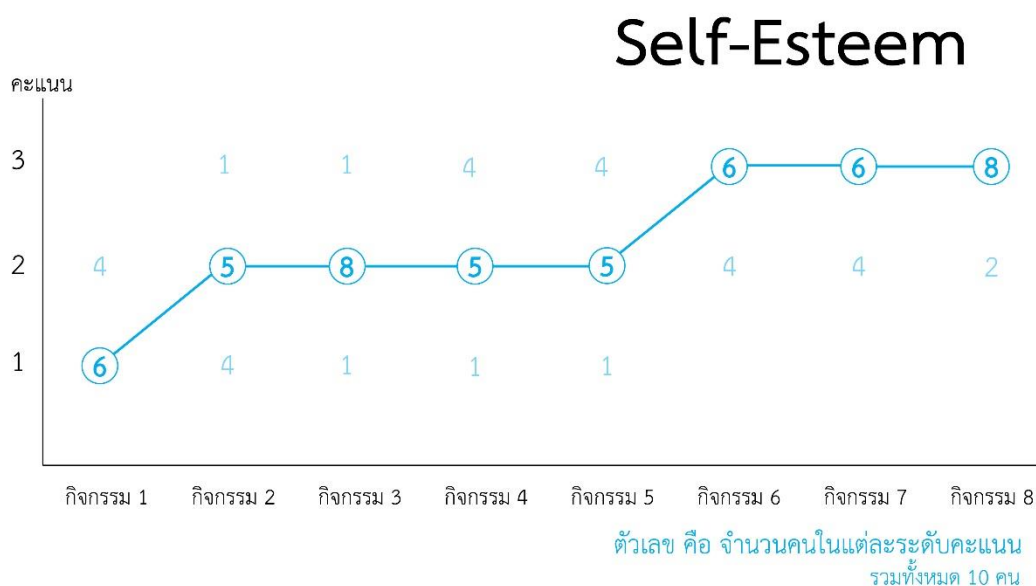
กิจกรรม	การเห็นคุณค่าในตนเอง			
	กลุ่มที่ 1 (n=10)		กลุ่มที่ 2 (n=10)	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
กิจกรรมที่ 1	1.40	0.51	2.20	0.42
กิจกรรมที่ 2	1.70	0.67	2.40	0.51
กิจกรรมที่ 3	2.00	0.47	2.40	0.69
กิจกรรมที่ 4	2.30	0.67	2.40	0.69
กิจกรรมที่ 5	2.30	0.67	2.90	0.31
กิจกรรมที่ 6	2.70	0.48	2.80	0.42
กิจกรรมที่ 7	2.70	0.48	3.00	0.00
กิจกรรมที่ 8	2.90	0.31	3.00	0.00
รวม	2.25	0.38	2.63	0.26

คะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำสุด-สูงสุด = 1-3 คะแนน

จากตารางที่ 11 ผลคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองจากการบันทึกพัฒนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้วิจัยในกลุ่มที่ 1 และโดยผู้ช่วยวิจัยที่เป็นที่ปรึกษาทางจิตวิทยาที่เป็นผู้สังเกตในกลุ่มที่ 2 ผลการศึกษาแสดงว่าไปในทิศทางเดียวกัน พบว่ามีพัฒนาการเพิ่มขึ้นตามลำดับ เมื่อเข้าสู่กิจกรรมที่ 8 ซึ่งเป็นกิจกรรมสุดท้ายของโปรแกรมพบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนสูงขึ้นทุกคน แสดงให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ของกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมและเพิ่มการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นเด็กที่ประสบปัญหาครอบครัวทั้ง 2 กลุ่มตัวอย่างได้

อีกทั้ง ผู้วิจัยได้สรุปประสิทธิภาพและพัฒนาการของกิจกรรมศิลปะทางด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง ดังแผนภูมิเส้นต่อไปนี้

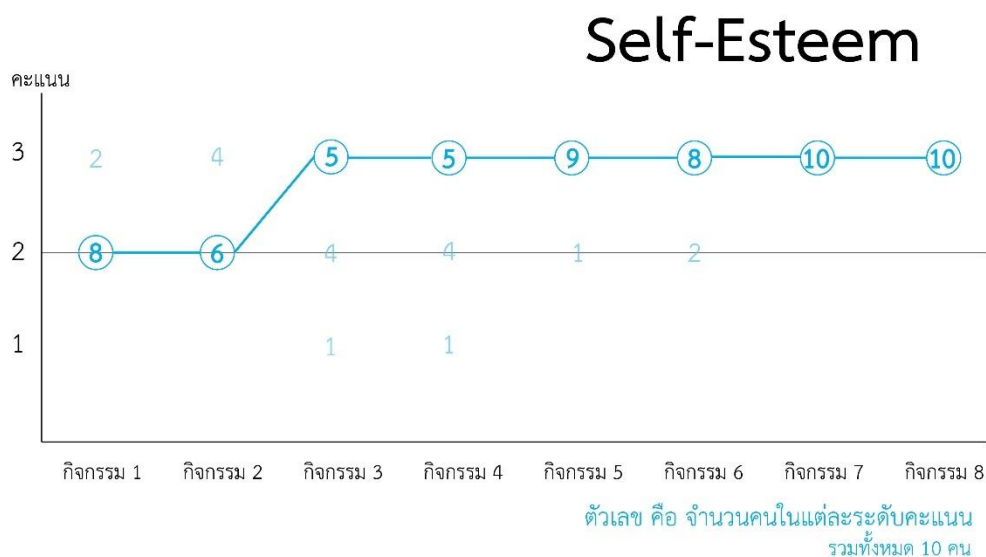
ภาพที่ 11 แสดงผลสรุปกิจกรรมทั้งหมดในโครงการจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนของกลุ่มทดลองที่ 1



สรุปกิจกรรมทั้งหมดจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนกลุ่มที่ 1
เพื่อแสดงประสิทธิภาพและพัฒนาการของกิจกรรมทั้งหมด

จากภาพที่ 11 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 1 มีคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ (ให้คะแนนโดยผู้วิจัยที่มีฐานะเป็นกระบวนกรของกิจกรรม) อธิบายได้ว่า จากกิจกรรมที่ 1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในกลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 6 คน ได้ 1 คะแนน แต่เมื่อเข้ากิจกรรมที่ 2 จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกาะกลุ่มในระดับ 2 คะแนนและเกาะกลุ่มอยู่ที่ระดับคะแนนที่ 2 เรื่อยมา จนเมื่อถึงกิจกรรมที่ 6 จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกาะกลุ่มอยู่ในระดับ 3 คะแนนไปจนถึงกิจกรรมสุดท้าย แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเมื่อดำเนินไปตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

ภาพที่ 12 แสดงผลสรุปกิจกรรมทั้งหมดในโครงการจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนของกลุ่มทดลองที่ 2



สรุปกิจกรรมทั้งหมดจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนกลุ่มที่ 2
เพื่อแสดงประสิทธิภาพและพัฒนาการของกิจกรรมทั้งหมด

จากภาพที่ 12 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 2 มีคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ (ให้คะแนนโดยนักจิตวิทยาที่มีฐานะเป็นกระบวนกรของกิจกรรม) อธิบายได้ว่า จากกิจกรรมที่ 1 และ 2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในกลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 8 คนและ 6 คน ได้ 2 คะแนนตามลำดับ แต่เมื่อเข้ากิจกรรมที่ 3 จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกาะกลุ่มในระดับ 3 คะแนน และเกาะกลุ่มอยู่ที่ระดับคะแนนที่ 3 เรื่อยมาจนถึงกิจกรรมสุดท้าย แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเมื่อดำเนินไปตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

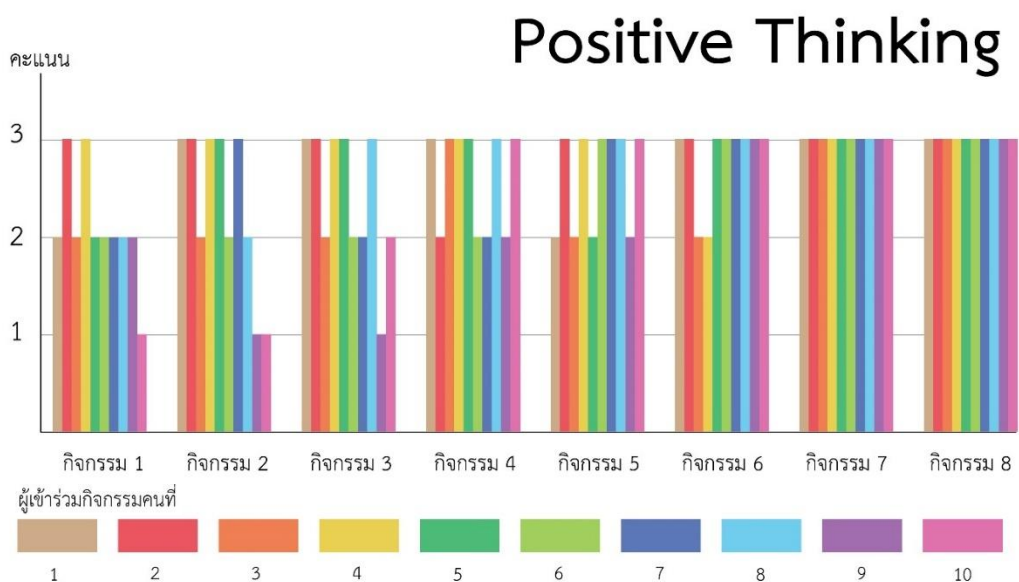
สภาพจิตใจด้านบวก

จากจุดประสงค์เรื่อง “เพื่อสร้างผลงานการออกแบบจากผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมศิลปะในโครงการ ที่สามารถเสริมสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” สภาพจิตใจด้านบวกจึงเป็นผลลัพธ์ที่ระบุเอาไว้ในจุดประสงค์นี้จากการสร้างผลงานการออกแบบจากผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมศิลปะในโครงการซึ่งในการวัดผลสัมฤทธิ์นั้น ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือ แบบบันทึกพัฒนาการ

ทางด้านความคิดด้านบวก และกลุ่มทดลองหลักที่ใช้ในการวัดผลจะเป็นกลุ่มที่ 2 เพราะเป็นกลุ่มที่ได้ทดลองทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะควบคู่ไปกับการทดลองใช้ผลงานการออกแบบ และ กลุ่มที่ 1 ร่วมประกอบในด้านสภาพจิตใจที่เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของการเห็นคุณค่าในตนเองที่เป็นจุดประสงค์หนึ่งของการวิจัย

ผลของพัฒนาการทางด้านสภาพจิตใจด้านบวกจากแบบบันทึกพัฒนาการทางด้านความคิดด้านบวก สามารถแสดงได้ดังต่อไปนี้

ภาพที่ 13 แสดงระดับของคะแนนความคิดด้านบวกด้วยแบบบันทึกพัฒนาการของกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 1



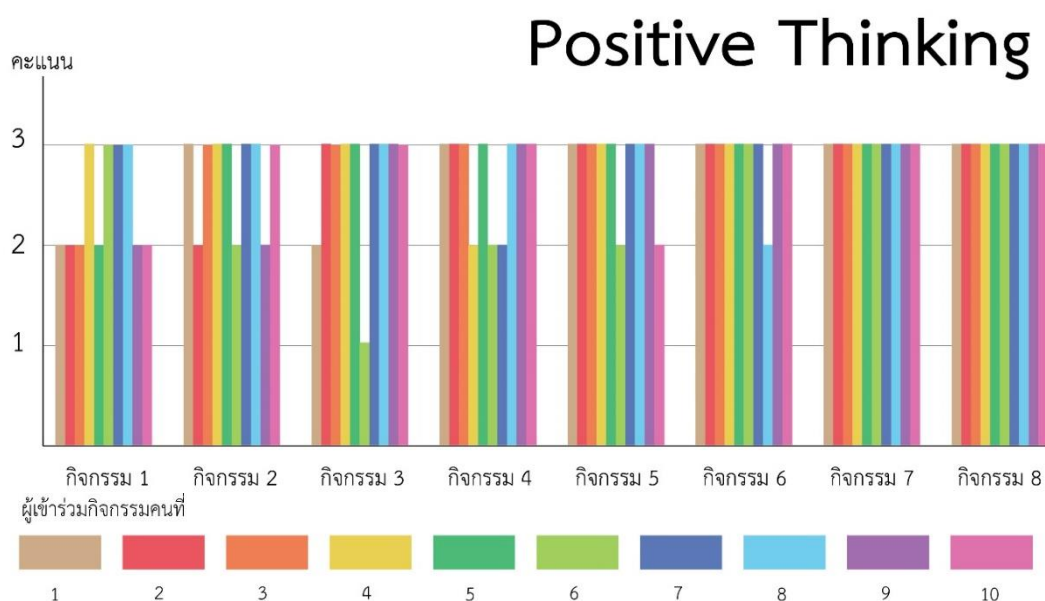
สรุปกิจกรรมทั้งหมดจากการให้คะแนนในการทำกิจกรรมกลุ่มที่ 1

เพื่อแสดงภาพรวมของเปลี่ยนแปลงรวมถึงพัฒนาการในกลุ่มผู้ทำกิจกรรม

จากภาพที่ 13 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 1 มีคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการความคิดด้านบวกตลอดการทดลองสูงขึ้น (ให้คะแนนโดยผู้วิจัยที่มีฐานะเป็นกระบวนกรของกิจกรรม) เช่น กลุ่มทดลองคนที่ 8 จากกิจกรรมที่ 1 และ 2 มีคะแนนความคิดด้านบวก อยู่ที่ 2 คะแนน จนเมื่อถึงกิจกรรมที่ 3 มีคะแนนความคิดด้านบวกอยู่ที่ 3 คะแนนตั้งแต่กิจกรรมที่ 3 เรื่อยมา และกลุ่มทดลองคนที่ 6 จากกิจกรรมที่ 1 ถึง 4 มีคะแนนความคิดด้านบวกอยู่ที่ 2 คะแนน จนเมื่อเข้ากิจกรรมที่ 5 มีคะแนนความคิดด้านบวกอยู่ที่ 3 คะแนนเรื่อยมาจนถึงกิจกรรมที่ 8 โดยพบว่าหลังการทำกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนความคิดด้านบวกสูงขึ้นทุกคน จนถึงระดับ 3 คะแนน แต่กลุ่ม

ทดลองคนที่ 1 2 3 4 5 7 และ 9 มีการเปลี่ยนแปลงระดับคะแนนความคิดด้านบวกที่ขึ้นลง แต่เมื่อถึงกิจกรรมที่ 7 ทุกคนมีระดับคะแนนเต็ม 3 คะแนน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเมื่อดำเนินไปในระดับหนึ่งตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับความคิดด้านบวกให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

ภาพที่ 14 แสดงระดับของคะแนนความคิดด้านบวกด้วยแบบบันทึกพัฒนาการของกลุ่มทดลอง โปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 2



สรุปกิจกรรมทั้งหมดจากการให้คะแนนในการทำกิจกรรมกลุ่มที่ 2

เพื่อแสดงภาพรวมของความสำเร็จรวมถึงพัฒนาการในกลุ่มผู้ทำกิจกรรม

จากภาพที่ 14 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 2 มีคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการความคิดด้านบวกตลอดการทดลองสูงขึ้น (ให้คะแนนโดยนักจิตวิทยาที่มีฐานะเป็นกระบวนกรของกิจกรรม) เช่น กลุ่มทดลองคนที่ 2 จากกิจกรรมที่ 1 และ 2 มีคะแนนความคิดด้านบวก อยู่ที่ 2 คะแนน จนเมื่อถึงกิจกรรมที่ 3 มีคะแนนความคิดด้านบวกอยู่ที่ 3 คะแนนตั้งแต่กิจกรรมที่ 3 เรื่อยมา และกลุ่มทดลองคนที่ 5 จากกิจกรรมที่ 1 มีคะแนนความคิดด้านบวกอยู่ที่ 2 คะแนน จนเมื่อเข้ากิจกรรมที่ 2 มีคะแนนความคิดด้านบวกอยู่ที่ 3 คะแนนเรื่อยมาจนถึงกิจกรรมที่ 8 โดยพบว่าหลังการทำกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนความคิดด้านบวกสูงขึ้นทุกคน จนถึงระดับ 3 คะแนน แต่กลุ่มทดลองคนที่ 1 4 6 7 8 และ 10 มีการเปลี่ยนแปลงระดับคะแนนความคิดด้านบวกที่ขึ้นลง แต่เมื่อถึงกิจกรรมที่ 7 ทุกคนมีระดับคะแนนเต็ม 3 คะแนน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะใน

โปรแกรมเมื่อดำเนินไปในระดับหนึ่งตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับความคิดด้านบวกให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

ตารางที่ 12 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดด้านบวกในรูปแบบกลุ่มทดลองกิจกรรม 8 ครั้ง ทั้ง 2 กลุ่มทดลอง

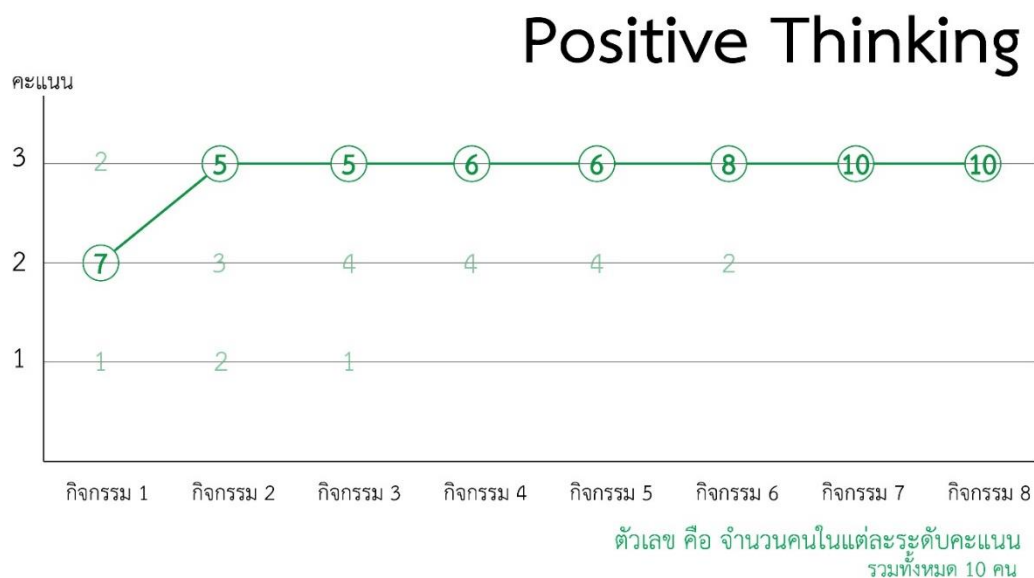
กิจกรรม	ความคิดด้านบวก			
	กลุ่มที่ 1 (n=10)		กลุ่มที่ 2 (n=10)	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
กิจกรรมที่ 1	2.10	0.56	2.40	0.51
กิจกรรมที่ 2	2.30	0.82	2.70	0.48
กิจกรรมที่ 3	2.40	0.69	2.70	0.67
กิจกรรมที่ 4	2.60	0.51	2.70	0.48
กิจกรรมที่ 5	2.60	0.51	2.80	0.42
กิจกรรมที่ 6	2.80	0.42	2.90	0.31
กิจกรรมที่ 7	3.00	0.00	3.00	0.00
กิจกรรมที่ 8	3.00	0.00	3.00	0.00
รวม	2.60	0.24	2.77	0.15

คะแนนความคิดด้านบวกต่ำสุด-สูงสุด = 1-3 คะแนน

จากตารางที่ 12 ผลคะแนนความคิดด้านบวกจากการบันทึกพัฒนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมพบว่า มีพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นตามลำดับ ในขณะที่เมื่อเข้าสู่กิจกรรมที่ 8 ที่เป็นกิจกรรมสุดท้ายของโปรแกรมพบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนเต็มทุกคนทั้งในด้านความคิดด้านบวก

ผู้วิจัยได้สรุปประสิทธิภาพและพัฒนาการของกิจกรรมศิลปะทางด้านความคิดด้านบวก ดังแผนภูมิเส้นต่อไปนี้

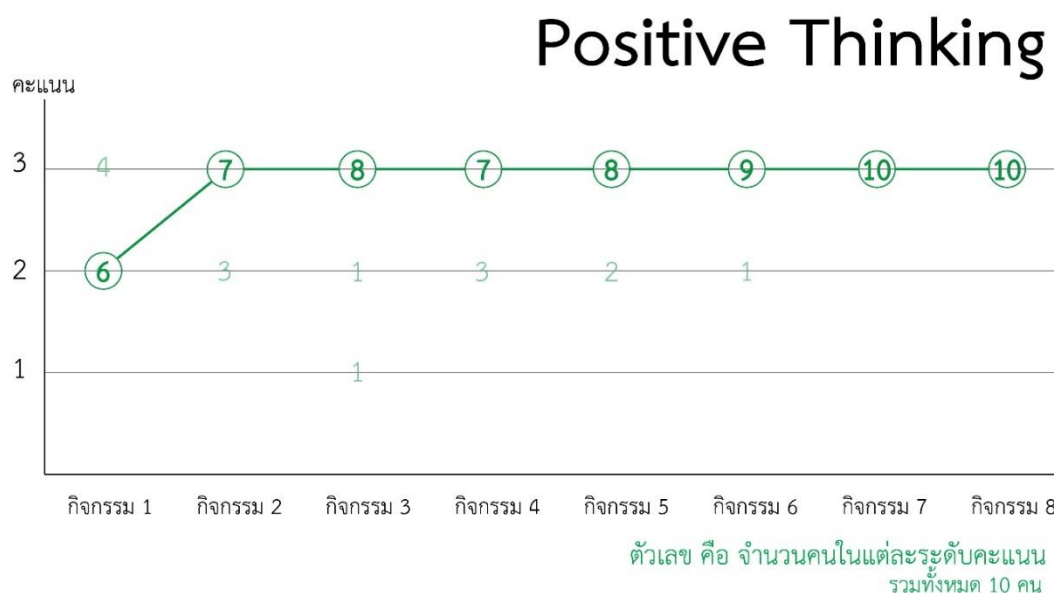
ภาพที่ 15 แสดงผลสรุปกิจกรรมทั้งหมดในโครงการจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนของกลุ่มทดลองที่ 1



สรุปกิจกรรมทั้งหมดจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนกลุ่มที่ 1
เพื่อแสดงประสิทธิภาพและพัฒนาการของกิจกรรมทั้งหมด

จากภาพที่ 15 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 1 มีคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการความคิดด้านบวกตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ (ให้คะแนนโดยผู้วิจัยที่มีฐานะเป็นกระบวนกรของกิจกรรม) อธิบายได้ว่า จากกิจกรรมที่ 1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในกลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 7 คน ได้ 2 คะแนน แต่เมื่อเข้ากิจกรรมที่ 2 จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกาะกลุ่มในระดับ 3 คะแนนและเกาะกลุ่มอยู่ที่ระดับคะแนนที่ 3 เรื่อยมาจนถึงกิจกรรมสุดท้าย อีกทั้งเมื่อถึงกิจกรรมที่ 7 จนถึงกิจกรรมที่ 8 ทุกคนในกลุ่มที่ 1 มีระดับคะแนนอยู่ที่ 3 คะแนน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเมื่อดำเนินไปตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับความคิดด้านบวกให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

ภาพที่ 16 แสดงผลสรุปกิจกรรมทั้งหมดในโครงการจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนของกลุ่มทดลองที่ 2



สรุปกิจกรรมทั้งหมดจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนกลุ่มที่ 2
เพื่อแสดงประสิทธิภาพและพัฒนาการของกิจกรรมทั้งหมด

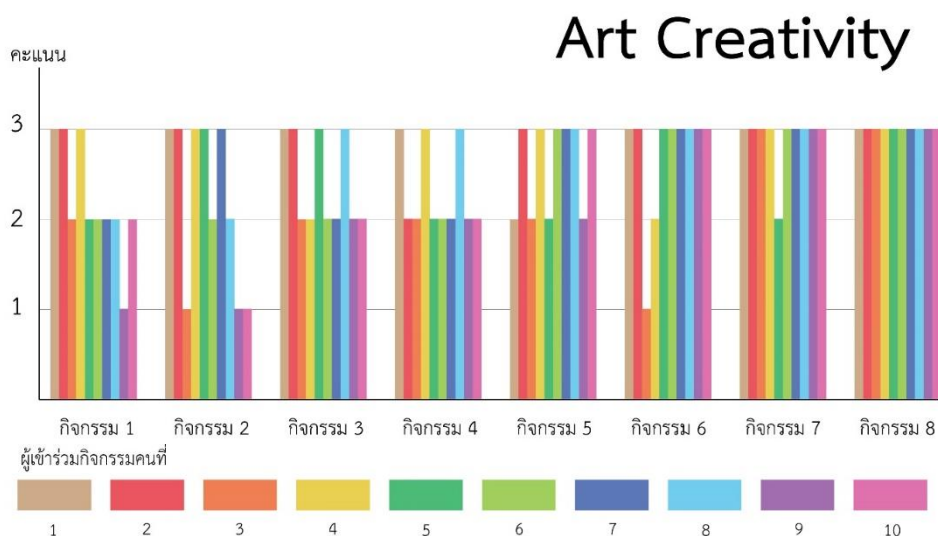
จากภาพที่ 16 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 2 มีคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการความคิดด้านบวกตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ (ให้คะแนนโดยนักจิตวิทยาที่มีฐานะเป็นกระบวนกรของกิจกรรม) อธิบายได้ว่า จากกิจกรรมที่ 1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในกลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 6 คน ได้ 2 คะแนน แต่เมื่อเข้ากิจกรรมที่ 2 จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกาะกลุ่มในระดับ 3 คะแนนและเกาะกลุ่มอยู่ที่ระดับคะแนนที่ 3 เรื่อยมาจนถึงกิจกรรมสุดท้าย อีกทั้งเมื่อถึงกิจกรรมที่ 7 จนถึงกิจกรรมที่ 8 ทุกคนในกลุ่มที่ 2 มีระดับคะแนนอยู่ที่ 3 คะแนน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเมื่อดำเนินไปตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับความคิดด้านบวกให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะไม่ได้ถูกระบุให้เป็นจุดมุ่งหมายของงานวิจัยนี้ แต่ทว่าการสร้างสรรค์โปรแกรมกิจกรรมศิลปะที่ผู้วิจัยได้ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาประจำโครงการ นักจิตวิทยา ที่ปรึกษาทางจิตวิทยา และนักศิลปะบำบัด จึงได้ข้อสรุปที่ว่าความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะจึงเป็นองค์ประกอบที่สมควรใช้วัดผลของประสิทธิภาพของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมความคิดที่สร้างสรรค์และจินตนาการที่สามารถนำไปสู่การยอมรับความคิดด้านบวกและการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ เนื่องจากอิทธิพลในการสร้างสรรค์งานนั้นคือการยอมรับในความคิดด้านบวกที่สะท้อนไปยังการเห็นคุณค่าในตนเองเมื่อการสร้างสรรค์นั้นได้ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมและได้รับการรับฟังจากคนในกลุ่ม ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือ แบบบันทึกพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ และกลุ่มทดลองที่ใช้ในการวัดผลจะเป็นกลุ่มที่ 1 และ 2 ที่ได้ร่วมทดลองทำกิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเหมือนกันทั้ง 2 กลุ่ม

ผลของพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะจากแบบบันทึกพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ สามารถแสดงได้ดังต่อไปนี้

ภาพที่ 17 แสดงระดับของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะด้วยแบบบันทึกพัฒนาการของกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 1

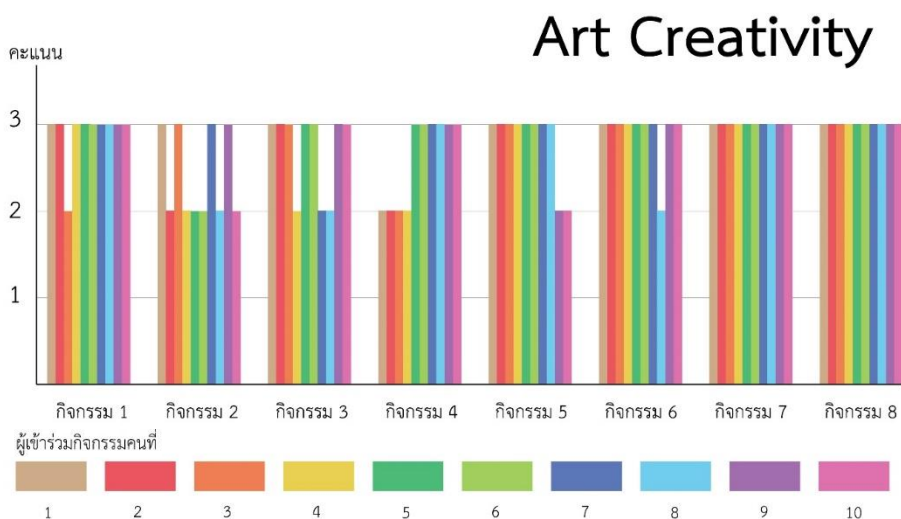


สรุปกิจกรรมทั้งหมดจากการให้คะแนนในการทำกิจกรรมกลุ่มที่ 1

เพื่อแสดงภาพรวมของความสำเร็จรวมถึงพัฒนาการในกลุ่มผู้ทำกิจกรรม

จากภาพที่ 17 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 1 มีคะแนนจากการบินที่พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะตลอดการทดลองสูงขึ้น (ให้คะแนนโดยผู้วิจัยที่มีฐานะเป็นกระบวนกรของกิจกรรม) เช่น กลุ่มทดลองคนที่ 8 จากกิจกรรมที่ 1 และ 2 มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะอยู่ที่ 2 คะแนน จนเมื่อถึงกิจกรรมที่ 3 มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะอยู่ที่ 3 คะแนนตั้งแต่กิจกรรมที่ 3 เรื่อยมา และกลุ่มทดลองคนที่ 6 จากกิจกรรมที่ 1 ถึง 4 มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะอยู่ที่ 2 คะแนน จนเมื่อเข้ากิจกรรมที่ 5 มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะอยู่ที่ 3 คะแนนเรื่อยมาจนถึงกิจกรรมที่ 8 โดยพบว่าหลังการทำกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะสูงขึ้นทุกคน จนถึงระดับ 3 คะแนน แต่กลุ่มทดลองคนที่ 1 2 3 4 5 7 และ 10 มีการเปลี่ยนแปลงระดับคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ขึ้นลง แต่เมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 ทุกคนมีระดับคะแนนเต็ม 3 คะแนน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเมื่อดำเนินไปในระดับหนึ่งตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

ภาพที่ 18 แสดงระดับของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะด้วยแบบบันทึกพัฒนาการของกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดในรูปแบบรายบุคคลของกลุ่มทดลองที่ 2



สรุปกิจกรรมทั้งหมดจากการให้คะแนนในการทำกิจกรรมกลุ่มที่ 2

เพื่อแสดงภาพรวมของความสามารถที่เปลี่ยนแปลงรวมถึงพัฒนาการในกลุ่มผู้ทำกิจกรรม

จากภาพที่ 18 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 2 มีคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะตลอดการทดลองสูงขึ้น (ให้คะแนนโดยนักจิตวิทยาที่มีฐานะเป็นกระบวนกรของกิจกรรม) กลุ่มทดลองทุกคน มีการเปลี่ยนแปลงระดับคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ขึ้นลง แต่เมื่อถึงกิจกรรมที่ 7 ทุกคนมีระดับคะแนนเต็ม 3 คะแนน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเมื่อดำเนินไปในระดับหนึ่งตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

ตารางที่ 13 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะในรูปแบบกลุ่มทดลองกิจกรรม 8 ครั้ง ทั้ง 2 กลุ่มทดลอง

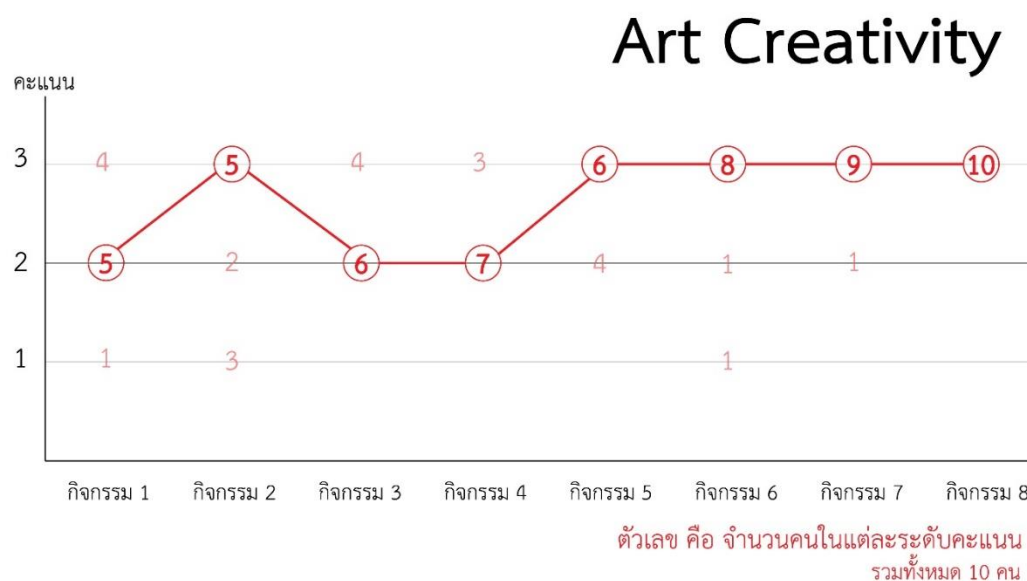
กิจกรรม	ความคิดสร้างสรรค์			
	กลุ่มที่ 1 (n=10)		กลุ่มที่ 2 (n=10)	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
กิจกรรมที่ 1	2.20	0.63	2.90	0.31
กิจกรรมที่ 2	2.20	0.9	2.40	.51
กิจกรรมที่ 3	2.40	0.51	2.70	.48
กิจกรรมที่ 4	2.30	0.48	2.60	.51
กิจกรรมที่ 5	2.60	0.51	2.80	.42
กิจกรรมที่ 6	2.70	0.67	2.90	0.31
กิจกรรมที่ 7	2.90	0.31	3.00	0.00
กิจกรรมที่ 8	3.00	0.00	3.00	0.00
รวม	2.53	0.30	2.78	0.10

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ต่ำสุด-สูงสุด = 1-3 คะแนน

จากตารางที่ 13 ผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะจากการบันทึกพัฒนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม พบว่ามีพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นตามลำดับ แต่คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะในกิจกรรมที่ 4 ของกลุ่มที่ 1 ที่มีค่าที่ลดลงเพียงเล็กน้อย ในขณะที่เมื่อเข้าสู่กิจกรรมที่ 8 ที่เป็นกิจกรรมสุดท้ายของโปรแกรมพบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนเต็มทุกคนทั้งในด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

ผู้วิจัยได้สรุปประสิทธิภาพและพัฒนาการของกิจกรรมศิลปะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ดังแผนภูมิเส้นต่อไปนี้

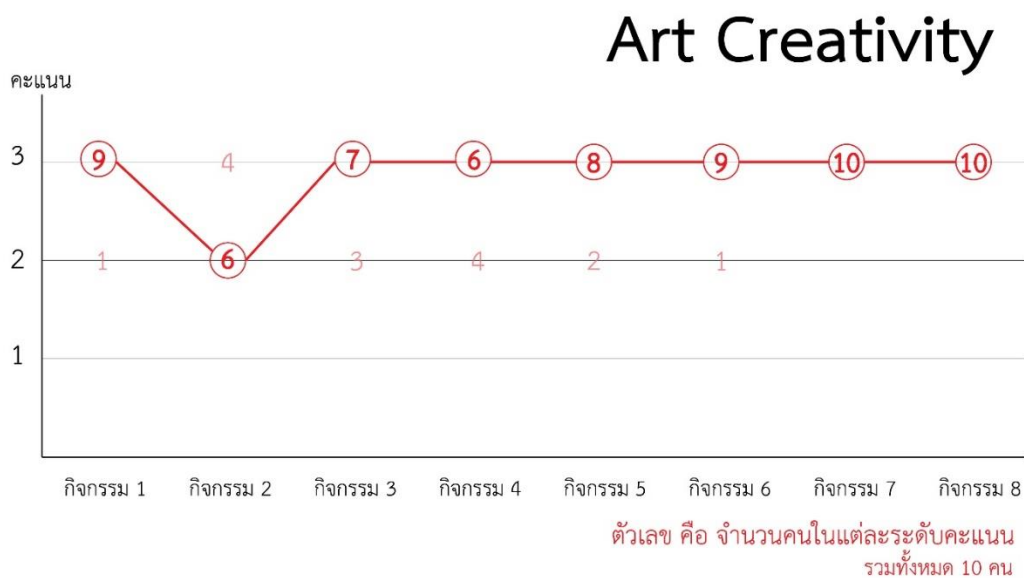
ภาพที่ 19 แสดงผลสรุปกิจกรรมทั้งหมดในโครงการจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนของกลุ่มทดลองที่ 1



สรุปกิจกรรมทั้งหมดจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนกลุ่มที่ 1
เพื่อแสดงประสิทธิภาพและพัฒนาการของกิจกรรมทั้งหมด

จากภาพที่ 19 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 1 มีคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะตลอดการทดลองมีการเปลี่ยนแปลงที่ขึ้นลง (ให้คะแนนโดยผู้วิจัยที่มีฐานะเป็นกระบวนกรของกิจกรรม) อธิบายได้ว่า จากกิจกรรมที่ 1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในกลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 5 คน ได้ 2 คะแนน แต่เมื่อเข้ากิจกรรมที่ 2 จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกาะกลุ่มในระดับ 3 คะแนนและเมื่อเข้าสู่กิจกรรมที่ 3 และ กิจกรรมที่ 4 พบว่าจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกาะกลุ่มลดลงมาในระดับ 2 คะแนนและกลับไปเกาะกลุ่มที่ระดับ 3 คะแนน ในกิจกรรมที่ 5 จนถึงกิจกรรมที่ 8 ที่ทุกคนในกลุ่มที่ 1 มีระดับคะแนนอยู่ที่ 3 คะแนน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเมื่อดำเนินไปตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับความคิดด้านบวกให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

ภาพที่ 20 แสดงผลสรุปกิจกรรมทั้งหมดในโครงการจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนของกลุ่มทดลองที่ 2



สรุปกิจกรรมทั้งหมดจากการเกาะกลุ่มของยอดจำนวนคนในแต่ละระดับคะแนนกลุ่มที่ 2
เพื่อแสดงประสิทธิภาพและพัฒนาการของกิจกรรมทั้งหมด

จากภาพที่ 20 พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 2 มีคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะตลอดการทดลองมีการเปลี่ยนแปลงที่ขึ้นลง (ให้คะแนนโดยนักจิตวิทยาที่มีฐานะเป็นกระบวนกรของกิจกรรม) อธิบายได้ว่า จากกิจกรรมที่ 1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในกลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 9 คน ได้ 3 คะแนน แต่เมื่อเข้าสู่กิจกรรมที่ 2 พบว่าจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกาะกลุ่มลดลงมาในระดับ 2 คะแนนและกลับไปเกาะกลุ่มที่ระดับ 3 คะแนน ในกิจกรรมที่ 3 เรื่อยจนถึงกิจกรรมที่ 8 และเมื่อถึงกิจกรรมที่ 7 ทุกคนในกลุ่มที่ 2 มีระดับคะแนนอยู่ที่ 3 คะแนน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเมื่อดำเนินไปตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับความคิดด้านบวกให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

ตอนที่ 6 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด

โปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดที่ได้นำไปร่วมทำกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มนั้น ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบโปรแกรมเดียวกันทั้ง 2 กลุ่ม ซึ่งในการประเมินความพึงพอใจของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะนั้น ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือ แบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรม ในการสอบถามกลุ่มตัวอย่าง (กลุ่มเป้าหมาย) ที่ 1 และ แบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรมและใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ ในการสอบถามกลุ่มตัวอย่าง (กลุ่มเป้าหมาย) ที่ 2 ที่ผู้วิจัยได้แยกการนำเสนอเนื้อหาคำตอบในช่วงทัศนคติหลังร่วมกิจกรรมในการรายงานผลนี้ และแบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะ ที่ประเมินโดยผู้ดูแลเด็กทั้ง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คนที่มีฐานะเป็นผู้ร่วมสังเกตการณ์ระหว่างการทำกิจกรรม ผลความพึงพอใจของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด สามารถชี้แจงได้ดังต่อไปนี้

สรุปทัศนคติของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1 หลังเข้าร่วมทำกิจกรรมภายในโครงการ

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือแบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรม โดยผู้ตอบแบบคำถามนี้คือกลุ่มเป้าหมายที่ผ่านการร่วมทำกิจกรรมกลุ่มที่ 1 จำนวน 10 คน จากโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านควิน มูลนิธิคีนีศรีชุมพาบาล รูปแบบเครื่องมือเป็นแบบคำถามปลายเปิด จุดประสงค์ของแบบคำถามคือเพื่อประเมินทัศนคติของเด็กหลังเข้าร่วมทำกิจกรรมภายในโครงการ จำนวนข้อคำถามทั้งหมด 6 ข้อ ซึ่งแบ่งทัศนคติออกเป็นทั้งหมด 6 ด้าน

คำตอบที่ได้รับจากแบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรมจากกลุ่มเป้าหมายที่ 1 สามารถสรุปคำตอบในทัศนคติด้านต่างๆดังต่อไปนี้

ทัศนคติด้านที่ 1 ประโยชน์ของกิจกรรม สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรม ที่มีประโยชน์กับตัวเอง ในแง่ของการสร้างความตระหนักและค้นพบตนเอง มีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น สร้างแรงบันดาลใจในความคิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงออกมากขึ้น มีความสนุกสนาน และ สร้างความสุขให้แก่เด็กๆ

ทัศนคติด้านที่ 2 ความชอบกิจกรรม สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กจำนวน 3 คน ชอบทุกกิจกรรม เนื่องจากเด็กมองว่าทุกกิจกรรมมีคุณค่า สนุกสนาน และนำมาปรับใช้ในการสร้างมุมมองที่ดีในชีวิตประจำวันได้ และเด็กจำนวน 2 คน ชอบกิจกรรมที่ 7 (ปั้นดินน้ำมัน) เพราะสามารถช่วยในการมองข้อดีของตนเอง และให้กำลังใจตนเองในการมองความสุขในอนาคตได้ และเด็กจำนวน 4 คน

ชอบกิจกรรมที่ 8 (ตกแตงหน้ากาก) เพราะได้สร้างความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ ได้ถ่ายทอดจินตนาการที่มีต่อตนเองไปยังการสร้างสรรคหน้ากาก และทำให้ตนเองมีความมั่นใจมากขึ้น ในขณะที่เด็กจำนวน 1 คน ชอบกิจกรรมที่ 7 (ปั้นดินน้ำมัน) และ กิจกรรมที่ 8 (ตกแตงหน้ากาก) เนื่องจากสามารถบอกถึงตัวเองในอนาคตได้มากที่สุด

ทัศนคติด้านที่ 3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คนมีทัศนคติว่าตนเองได้มีพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากกิจกรรมได้เป็นสื่อในการสร้างความกล้าที่จะพูดและทำ สามารถนำตัวเด็กออกมาในรูปแบบที่ตนเองชอบ มีอิสระในการสร้างสรรค์ เปิดโลกจินตนาการของตนเอง มีโอกาสพัฒนาทักษะในการสร้างผลงานศิลปะ ได้ข้อคิดและรูปแบบการสร้างสรรคจากคนในกลุ่ม ความคิดสร้างสรรค์ของตนได้รับการยอมรับและตระหนักถึงโอกาสในการแสดงออกซึ่งจินตนาการของตน ในขณะที่ภายใน 10 คนนี้ให้ทัศนคติที่ดีในเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยมี 1 คนกล่าวว่า จากที่ตนเองเป็นคนไม่มีความคิด แต่เมื่อผ่านการทำกิจกรรมแล้วตนเองรู้สึกมีพัฒนาการทางความคิดมากขึ้นจากการเรียนรู้ที่ค่อยเป็นค่อยไป และมีอีก 1 คนที่กิจกรรมในโครงการสามารถเพิ่มความชอบในศิลปะมากขึ้น

ทัศนคติด้านที่ 4 การมองโลกในด้านบวก สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คนมีทัศนคติทางเชิงบวกที่ผ่านการร่วมทำกิจกรรมทั้งหมดว่ามีมุมมองต่อชีวิตและโลกในด้านบวกที่เพิ่มมากขึ้น จากการรับรู้ถึงแง่คิดด้านบวกของแต่ละกิจกรรม การฟังมุมมองด้านบวกจากคนที่ร่วมทำกิจกรรมด้วยกัน สามารถค้นหาความสุขจากอดีตของตนได้ สามารถลบล้างความคิดด้านลบของตนเองออกไปได้ กิจกรรมได้เปิดโอกาสให้ตนเองได้แสดงความคิดเห็นด้านบวกออกมา มองเห็นคุณค่าในตนเองและรักตัวเองมากขึ้น

ทัศนคติด้านที่ 5 ความมั่นใจในตนเอง สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คนมีทัศนคติด้านความมั่นใจในตนเองที่เพิ่มมากขึ้นหรือดีขึ้นกว่าที่ผ่านมา เนื่องจาก ได้ฝึกเป็นผู้พูดและผู้ฟังที่ดี ได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นของตนเองที่สามารถเป็นที่รับฟังและยอมรับได้ ได้สร้างสรรค์ในสิ่งที่เป็นตัวของตัวเอง มองเห็นความสำคัญในการสร้างความมั่นใจในตนเองที่ควรจะนำไปใช้ในอนาคตได้เป็นตัวของตัวเองได้อย่างที่สุดโดยไม่มีสิ่งที่มาตัดสินตนเองได้ ในขณะที่ภายใน 10 คนนี้ให้ทัศนคติในด้านความมั่นใจในตนเองโดยมี 1 คนกล่าวว่า จากการเข้าร่วมกิจกรรม ตนเองมองทุกอย่างที่ทำมาในชีวิตของตนไม่มีความบกพร่อง และทำให้ไม่ลังเลในตนเองอีกต่อไป และมีอีก 1 คนที่กล่าวว่า จากการร่วม

กิจกรรมแล้วทำให้รู้ว่า ไม่มีใครเก่งมาตั้งแต่เกิด เราจะเก่งได้คือเราต้องเป็นคนที่ยึดรักและให้กำลังใจคนอื่นได้

ทัศนคติด้านที่ 6 การนำประโยชน์จากกิจกรรมไปใช้ สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คนมีทัศนคติต่อกิจกรรมภายในโครงการ โดยการนำประโยชน์ ความรู้และแง่คิดที่ได้ไปสอนรุ่นน้องและคนอื่นได้ ตระหนักในความสำคัญในการพัฒนาตนเองเพื่อเพิ่มคุณค่าในตนเอง รู้จักการแบ่งปัน ให้ความรักและให้กำลังใจผู้อื่น การนำแนวความคิดที่ดีของตนเองเป็นการสร้างพลังและความเข้มแข็งในการดำรงชีวิตประจำวันของตน ได้รู้ว่าตนเองมีความใฝ่ฝันที่ต้องเดินทางไปให้ถึงจุดหมาย การพยายามทำในสิ่งที่ตนเองทำไม่ได้โดยไม่ย่อท้อต่อปัญหา การรู้จักคิดก่อนลงมือกระทำสิ่งใดๆและคิดถึงความรู้สึกของผู้อื่นให้มากขึ้น รู้จักการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อบรรยายความคิดและความรู้สึกของตนต่อไป และวิธีการปรับความคิดด้านลบเป็นด้านบวก

สรุปทัศนคติของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2 หลังเข้าร่วมทำกิจกรรมภายในโครงการ

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือแบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรมและใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ โดยผู้ตอบแบบคำถามนี้คือ กลุ่มเป้าหมายที่ผ่านการร่วมทำกิจกรรมกลุ่มที่ 2 จำนวน 10 คน จากโครงการเพื่อนชาวบ้าน มูลนิธิคีนีศรีชุมพวาบาล รูปแบบเครื่องมือเป็นแบบคำถามปลายเปิด จุดประสงค์ของแบบคำถามคือเพื่อประเมินทัศนคติของเด็กหลังเข้าร่วมทำกิจกรรมภายในโครงการ จำนวนข้อคำถามทั้งหมด 15 ข้อ ซึ่งแบ่งทัศนคติออกเป็นทั้งหมด 14 ด้าน แบ่งเป็นทัศนคติด้านการร่วมกิจกรรม 6 ด้าน และทัศนคติด้านการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ 8 ด้าน โดยผู้วิจัยได้แยกการนำเสนอเนื้อหาคำตอบในช่วงทัศนคติหลังร่วมกิจกรรมในการรายงานผลนี้

คำตอบที่ได้รับจากแบบคำถามทัศนคติด้านการร่วมกิจกรรมของเด็กหลังร่วมกิจกรรมจากกลุ่มเป้าหมายที่ 2 สามารถสรุปคำตอบในทัศนคติด้านต่างๆดังต่อไปนี้

ทัศนคติด้านที่ 1 ประโยชน์ของกิจกรรม สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คน ได้รับความรู้ ความสนุกสนานจากการสร้างสรรค์ผลงานในหลากหลายด้าน ในแต่ละกิจกรรมมีข้อคิดที่ช่วยให้นำไปปรับใช้กับชีวิตประจำวันได้ ช่วยเปลี่ยนแปลงให้กลายเป็นที่คนกล้าแสดงออกขึ้น กล้าพูด กล้าทำสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยทำ เริ่มเรียนรู้การรับฟังผู้อื่นมากขึ้นและสามารถแลกเปลี่ยน แบ่งปันความรู้ต่างๆ จากเพื่อนด้วย

ทัศนคติด้านที่ 2 ความชอบกิจกรรม สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กจำนวน 4 คน ชอบทุกกิจกรรม เพราะรู้สึกสนุกสนาน และได้ความรู้จากการสร้างสรรค์ผลในแต่ละกิจกรรมที่แตกต่างกัน ทุกกิจกรรมให้คุณค่าที่ต่างกันแต่เป็นประโยชน์ทุกอัน และเด็กจำนวน 2 คน ชอบกิจกรรมที่ 7 (ปั้นดินน้ำมัน) เพราะรู้สึกว่าได้แสดงออกถึงความเป็นตัวเองมากที่สุด และการปั้นช่วยให้ผ่อนคลาย เพลิดเพลินมากขึ้น และเด็กจำนวน 2 คน ชอบกิจกรรมที่ 8 (ตกแต่งหน้ากาก) เพราะได้กลับมานึกย้อนถึงตัวเอง พุดคุยกับตัวเองเหมือนกับการทำความรู้จักตัวเองอีกครั้ง สามารถพูดความในใจกับเพื่อนๆ แบบที่ไม่เคยเคยพูดและไม่คิดว่าจะกล้าพูดได้ ในขณะที่เด็กจำนวน 1 คน ชอบกิจกรรมที่ 6 (ตกแต่งตุ๊กตามือ) เพราะสามารถถ่ายทอดความเป็นตัวเองได้มากที่สุด การตกแต่งสีสันทิ้งกับหุ่นเปรียบเหมือนกับการตกแต่งให้ตัวเอง ในขณะที่เด็กจำนวน 1 คน ชอบกิจกรรมที่ 1 (ตกแต่งถุงผ้า) ได้บรรเลงลวดลายในรูปแบบของตัวเอง เป็นเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใคร

ทัศนคติด้านที่ 3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คน มีทัศนคติว่าตนเองได้พัฒนาการทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น กิจกรรมสร้างความสนุกสนาน ผีกสมาธิในการทำงาน มีอิสระกับการคิดงานสร้างสรรค์ มีการพัฒนาเรื่องการเข้าสังคม มีเด็กจำนวน 1 คน เริ่มมีความฝันจากการทำกิจกรรม คือ การเป็นนักออกแบบ และมีความพยายามที่อยากจะทำตามฝันให้เป็นจริง

ทัศนคติด้านที่ 4 การมองโลกในด้านบวก สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คน มีทัศนคติทางเชิงบวกที่ผ่านการร่วมทำกิจกรรมทั้งหมดว่ามีมุมมองต่อชีวิตและโลกในด้านบวกที่เพิ่มมากขึ้น จากการเรียนรู้แง่คิดด้านบวกของแต่ละกิจกรรมที่สอดแทรกไว้ การฟังมุมมองด้านบวกจากคนที่ร่วมทำกิจกรรมด้วยกัน ได้ย้อนกลับไปมองตัวเองตอนที่เคยมีความสุขอีกครั้ง สามารถลบล้างความคิดด้านลบของตนเองออกไปได้ กิจกรรมได้เปิดโอกาสให้ตนเองได้แสดงความคิดเห็นด้านบวกออกมา และสามารถรักตัวเองได้มากขึ้น

ทัศนคติด้านที่ 5 ความมั่นใจในตนเอง สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กจำนวน 10 คน ได้พัฒนาความมั่นใจในการแสดงออกถึงความเป็นตัวเองมากขึ้น มีการพัฒนาตัวเองจากคนที่ไม่กล้าพุดคุยไม่กล้าแสดงออกกลายเป็นคนที่ไม่กลัวคำตัดสินของผู้อื่น กล้าแสดงตัวตนของตัวเอง มีเด็กจำนวน 1 คน ต้องการที่จะพัฒนาตัวเองให้กล้าแสดงออกมากกว่าเดิม และมีเด็กจำนวน 1 คน ที่ไม่ค่อยกล้าแสดงออก แต่หลังจากทำกิจกรรมได้พบว่า ตัวเองมีความสุขกับการที่ได้ถ่ายทอดความคิดออกมากและทำให้รู้ว่า ตัวเองสามารถเป็นผู้นำได้ด้วย

ทัศนคติด้านที่ 6 การนำประโยชน์จากกิจกรรมไปใช้ สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คน ได้รับประโยชน์จากการทำกิจกรรม โดยนำไปปรับใช้กับการเข้าสังคม สร้างพลังให้กับตัวเองในการแก้ปัญหาต่างๆ ใช้พลังคิดบวกเพื่อให้ตัวเองมองโลกในแง่บวกที่ดีขึ้น การรู้จักคิดก่อนพูดหรือการจะทำสิ่งใดๆ และยังสามารถนำคำพูดไปแบ่งปัน ปลอดภัย ให้กำลังใจ ช่วยเหลือผู้อื่นเท่าที่ตัวเองสามารถทำได้ และมีเด็กจำนวน 1 คน ต้องการที่จะพัฒนาการการแสดงออกเพื่อที่จะได้สร้างสรรค์ผลงานในฐานะ ศิลปิน อีกด้วย

สรุปผลความพึงพอใจกิจกรรมศิลปะโดยผู้ดูแลกลุ่มเป้าหมายทั้ง 2 กลุ่ม

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะ ซึ่งผู้ทำการประเมินจะเป็นผู้ที่ดูแลหรือมีความใกล้ชิดกับกลุ่มเป้าหมายทั้ง 2 กลุ่ม โดยผู้วิจัยได้แยกการนำเสนอข้อมูลออกเป็น ผลร้อยละความพึงพอใจกิจกรรมศิลปะของแต่ละกลุ่ม ซึ่งแสดงได้ดังต่อไปนี้

สรุปรายละเอียดและคะแนนความพึงพอใจกิจกรรมศิลปะโดยผู้ดูแลกลุ่มเป้าหมายกลุ่ม 1

ตารางที่ 14 รายชื่อและตำแหน่งผู้ประเมินความพึงพอใจกิจกรรมศิลปะของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1

ลำดับที่	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
1	ซิสเตอร์ ยานี ภาณุรักษ์	ผู้อำนวยการโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน
2	นางสาว ประไพ วันฉา	คุณครูภายในโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน
3	นางสาว มณีรัตน์ สุวรรณไชย รบ	คุณครูภายในโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน
4	นางสาว ญัฐวีณ์ โยธาธรรม	คุณครูภายในโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน

ผู้ประเมินแบบสอบถามนี้มีฐานะคือ ผู้ร่วมสังเกตการณ์ระหว่างการทำกิจกรรม

ตารางที่ 15 จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1

ข้อความ	จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อ : ผู้ประเมินจำนวน 4 คน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. เด็กมีความสนใจในกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย	4				
2. เด็กมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย	3	1			
3. ความน่าสนใจของกิจกรรมศิลปะภายในโครงการวิจัยที่ผู้วิจัยนำไปใช้กับเด็ก	3	1			
4. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีประโยชน์กับเด็กที่เข้าร่วมในภาพรวม	3	1			
5. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยได้ช่วยพัฒนาจินตนาการของเด็ก	4				
6. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยได้ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้กับเด็ก	3	1			
7. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนในการเสริมสร้างสมาธิให้กับเด็ก	3	1			
8. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยได้ช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก	3	1			
9. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยสามารถเป็นสื่อกลางในการสร้างแรงคิดที่ดีในการดำรงชีวิตให้กับเด็ก	1	3			
10. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยสามารถเป็นสื่อกลางในการแบ่งปันความสุขให้แก่กันระหว่างเด็ก	3	1			

ตารางที่ 15 จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1 (ต่อ)

ข้อความ	จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อ : ผู้ประเมินจำนวน 4 คน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
11. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนทำให้สภาพจิตใจและอารมณ์ของเด็กดีขึ้น	1	3			
12. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการส่งเสริมการกล้าแสดงออกให้กับเด็ก	3	1			
13. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการค้นพบตนเองให้กับเด็ก	2	2			
14. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยได้ช่วยเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก	2	2			
15. ผู้วิจัยมีอัธยาศัยที่ดีและเป็นมิตรต่อเด็ก	4				
16. ผู้วิจัยปฏิบัติกับเด็กด้วยความเคารพ	4				
17. ผู้วิจัยได้ปฏิบัติกับเด็กได้เท่าเทียมกันทุกคน โดยไม่มีการแบ่งแยก	4				
18. ผู้วิจัยได้ให้อิสระในการคิดให้กับเด็กโดยมิได้มีการบังคับหรือชี้นำใดๆ	4				
19. ผู้วิจัยได้ปฏิบัติด้วยความระมัดระวังในการไม่ก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านลบต่อสภาพจิตใจของเด็ก	4				

ตารางที่ 15 จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1 (ต่อ)

ข้อคำถาม	จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อ : ผู้ประเมินจำนวน 4 คน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
20. อุปกรณ์และวัสดุทางศิลปะที่นำมาใช้ในกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนในการช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้กับเด็ก	3	1			
21. อุปกรณ์และวัสดุทางศิลปะที่นำมาใช้ในกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการพัฒนาร่างกายโดยเฉพาะกล้ามเนื้อเล็ก	3	1			
22. บรรยากาศภายในพื้นที่ทำกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะให้กับเด็ก	4				
23. บรรยากาศภายในพื้นที่ทำกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนในการสร้างความผ่อนคลายทางจิตใจให้กับเด็กระหว่างทำกิจกรรม	4				
24. ความเหมาะสมทางด้านระยะเวลาในการทำกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยแต่ละครั้ง	3	1			
25. ความเหมาะสมทางด้านจำนวนของกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย	3	1			
26. เด็กมีความสุขระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย	4				
27. เด็กมีความสุขหลังจากกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย	4				

ตารางที่ 15 จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1 (ต่อ)

ข้อคำถาม	จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อ : ผู้ประเมินจำนวน 4 คน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
28. เด็กเกิดความภาคภูมิใจในผลงานศิลปะของตนเองโดยรวม	4				
29. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างความสามัคคีในการทำกิจกรรมร่วมกันของเด็ก	3	1			
30. เด็กมองว่ากิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยว่ามีประโยชน์แก่ตนเองในด้านการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ	4				
31. เด็กมองกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยว่ามีประโยชน์แก่ตนเองในด้านการส่งเสริมความคิดด้านบวก	4				
32. เด็กรู้สึกกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยว่ามีประโยชน์แก่ตนเองในด้านการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง	3	1			
33. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมิได้สร้างผลกระทบด้านลบต่อสภาพจิตใจของเด็ก	2	2			
34. เด็กสามารถนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยไปใช้ประโยชน์ทางด้านการพัฒนาศักยภาพของตนเองในอนาคต	1	3			

ตารางที่ 16 ร้อยละของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในปัจจัยด้านต่างๆของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1

ด้านที่	ปัจจัยด้าน	จำนวนข้อ คำถาม	ร้อยละคะแนนความพึงพอใจ ที่ได้รับในแต่ละปัจจัย : ผู้ประเมินจำนวน 4 คน	
			มากที่สุด	มาก
1	ภาพรวมของกิจกรรม	4	81.25	18.75
2	จุดประสงค์ของกิจกรรม	10	62.50	37.50
3	องค์ประกอบของกิจกรรม	12	87.50	12.50
4	ทัศนคติของเด็ก	6	100.00	-
5	กระบวนการกลุ่ม	1	75.00	25.00
6	การนำไปใช้	1	25.00	75.00
รวมจากปัจจัยทุกด้าน		34	71.88	28.12

ตารางที่ 17 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับจากแต่ละผู้ประเมินของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 1

ลำดับที่	ชื่อ-นามสกุล	ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ
1	ซิสเตอร์ ยานี ภานุรักษ์	4.85
2	นางสาว ประไพ วันฉนา	5.00
3	นางสาว มณีนีรัตน์ สุวรรณไชยรบ	4.65
4	นางสาว ญัฐวิณี โยธาธรรม	4.62
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.78

จากการประเมินความพึงพอใจของการทำกิจกรรมในโครงการวิจัย “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” โดยผู้ดูแลเด็กหรือกลุ่มเป้าหมายที่ 1 ภายในโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน มูลนิธิกนิษฐิ์ชุมพบาล ที่มีความใกล้ชิดกับเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมและคอยเฝ้าสังเกตการณ์การทำกิจกรรมมาโดยตลอดจำนวน 4 คนนั้น สามารถสรุปได้ว่า ผู้ประเมินทุกคนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับมากที่สุด และ คะแนนค่าเฉลี่ยรวมของความพึงพอใจจากผู้ประเมินทั้ง 4 คน อยู่ที่ 4.78 แสดงว่า ความพึงพอใจที่ได้รับของกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดในโครงการทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นกิจกรรมศิลปะในโปรแกรมผู้ดูแลและมี

ความใกล้ชิดกับผู้ร่วมทำกิจกรรมเห็นว่ามีประสิทธิภาพและมีประโยชน์ต่อผู้ร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างดี
มาก

สรุปรายละเอียดและคะแนนความพึงพอใจกิจกรรมศิลปะโดยผู้ดูแลกลุ่มเป้าหมายกลุ่ม 2

ตารางที่ 18 รายชื่อและตำแหน่งผู้ประเมินความพึงพอใจกิจกรรมศิลปะของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2

ลำดับที่	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
1	ซิสเตอร์ ปราณี สิทธิ	ผู้อำนวยการโครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ)
2	ซิสเตอร์ จันทนา จันท	นักจิตวิทยาแห่งมูลนิธิภคินีศรีชุมพาบาล
3	นางสาว พัทธภรณ์ สิทธิ	นักสังคมสงเคราะห์และผู้จัดการโครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ)
4	นางสาว Kathrine Grove	เจ้าหน้าที่โครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ) งานส่งเสริมพัฒนาการเด็ก

ผู้ประเมินแบบสอบถามนี้มีฐานะคือ ผู้ร่วมสังเกตการณ์ระหว่างการทำกิจกรรม ยกเว้น ซิสเตอร์
จันทนา จันท ที่เป็นทั้งกระบวนกร และผู้ร่วมสังเกตการณ์ระหว่างการทำกิจกรรม

ตารางที่ 19 จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2

หัวข้อการประเมิน	จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อ : ผู้ประเมินจำนวน 4 คน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. เด็กมีความสนใจในกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย	2	2			
2. เด็กมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย	3	1			
3. ความน่าสนใจของกิจกรรมศิลปะภายในโครงการวิจัยที่ผู้วิจัยนำไปใช้กับเด็ก	4				
4. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีประโยชน์กับเด็กที่เข้าร่วมในภาพรวม	2	2			
5. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยได้ช่วยพัฒนาจินตนาการของเด็ก	2	2			

ตารางที่ 19 จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2 (ต่อ)

หัวข้อการประเมิน	จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อ : ผู้ประเมินจำนวน 4 คน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
6. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยได้ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้กับเด็ก	1	3			
7. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนในการเสริมสร้างสมาธิให้กับเด็ก	3	1			
8. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยได้ช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก	2	2			
9. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยสามารถเป็นสื่อกลางในการสร้างแนวคิดที่ดีในการดำรงชีวิตให้กับเด็ก	2	2			
10. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยสามารถเป็นสื่อกลางในการแบ่งปันความสุขให้แก่กันระหว่างเด็ก	2	2			
11. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนทำให้สภาพจิตใจและอารมณ์ของเด็กดีขึ้น	1	3			
12. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการส่งเสริมการกล้าแสดงออกให้กับเด็ก	1	3			
13. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการค้นพบตนเองให้กับเด็ก	2	2			
14. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยได้ช่วยเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก	2	2			

ตารางที่ 19 จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2 (ต่อ)

หัวข้อการประเมิน	จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อ : ผู้ประเมินจำนวน 4 คน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
15. ผู้วิจัยมีอัธยาศัยที่ดีและเป็นมิตรต่อเด็ก	4				
16. ผู้วิจัยปฏิบัติกับเด็กด้วยความเคารพ	3	1			
17. ผู้วิจัยได้ปฏิบัติกับเด็กได้เท่าเทียมกันทุกคน โดยไม่มีการแบ่งแยก	3	1			
18. ผู้วิจัยได้ให้อิสระในการคิดให้กับเด็กโดยมิได้มีการบังคับหรือชี้แนะใดๆ	3	1			
19. ผู้วิจัยได้ปฏิบัติด้วยความระมัดระวังในการไม่ก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านลบต่อสภาพจิตใจของเด็ก	3	1			
20. อุปกรณ์และวัสดุทางศิลปะที่นำมาใช้ในกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนในการช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้กับเด็ก	3	1			
21. อุปกรณ์และวัสดุทางศิลปะที่นำมาใช้ในกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการพัฒนาร่างกายโดยเฉพาะกล้ามเนื้อเล็ก	1	3			
22. บรรยากาศภายในพื้นที่ทำกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะให้กับเด็ก	2	2			

ตารางที่ 19 จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2 (ต่อ)

หัวข้อการประเมิน	จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อ : ผู้ประเมินจำนวน 4 คน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
23. บรรยากาศภายในพื้นที่ทำกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนในการสร้างความผ่อนคลายทางจิตใจให้กับเด็กระหว่างทำกิจกรรม	3	1			
24. ความเหมาะสมทางด้านระยะเวลาในการทำกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยแต่ละครั้ง	2	2			
25. ความเหมาะสมทางด้านจำนวนของกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย	2	2			
26. เด็กมีความสุขระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย	4				
27. เด็กมีความสุขหลังจากกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย	4				
28. เด็กเกิดความภาคภูมิใจในผลงานศิลปะของตนเองโดยรวม	3	1			
29. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างความสามัคคีในการทำกิจกรรมร่วมกันของเด็ก	2	2			
30. เด็กมองว่ากิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยว่ามีประโยชน์แก่ตนเองในด้านการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ	2	2			
31. เด็กมองกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยว่ามีประโยชน์แก่ตนเองในด้านการส่งเสริมความคิดด้านบวก	4				

ตารางที่ 19 จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2 (ต่อ)

หัวข้อการประเมิน	จำนวนผู้ลงคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละข้อ : ผู้ประเมินจำนวน 4 คน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
32. เด็กรู้สึกกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยว่ามีประโยชน์แก่ตนเองในด้านการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง	3	1			
33. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมิได้สร้างผลกระทบต่อสภาพจิตใจของเด็ก	2	2			
34. เด็กสามารถนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยไปใช้ประโยชน์ทางด้านการพัฒนาศักยภาพของตนเองในอนาคต	2	2			

ตารางที่ 20 ร้อยละของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในปัจจัยด้านต่างๆของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2

ด้านที่	ปัจจัยด้าน	จำนวนข้อ คำถาม	ร้อยละคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับ ในแต่ละปัจจัย : ผู้ประเมินจำนวน 4 คน	
			มากที่สุด	มาก
1	ภาพรวมของกิจกรรม	4	68.75	31.25
2	จุดประสงค์ของกิจกรรม	10	45.00	55.00
3	องค์ประกอบของกิจกรรม	12	64.58	35.42
4	ทัศนคติของเด็ก	6	83.33	16.67
5	กระบวนการกลุ่ม	1	50.00	50.00
6	การนำไปใช้	1	50.00	50.00
รวมจากปัจจัยทุกด้าน		34	60.27	39.73

ตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับจากแต่ละผู้ประเมินของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2

ลำดับที่	ชื่อ-นามสกุล	ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ
1	ซิสเตอร์ ปราณี สิทธิ	4.65
2	ซิสเตอร์ จันทนา จันท	4.53
3	นางสาว พัชราภรณ์ สิทธิ	4.62
4	นางสาว Kathrine Grove	4.79
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.65

จากการประเมินความพึงพอใจของการทำกิจกรรมในโครงการวิจัย “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” โดยผู้อำนวยการและเจ้าหน้าที่ภายในโครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ) มูลนิธิคีนีศรีชุมพาบาล มีความใกล้ชิดกับเด็กหรือกลุ่มเป้าหมายที่ 2 ที่เข้าร่วมกิจกรรม และคอยเฝ้าสังเกตการณ์การทำกิจกรรมมาโดยตลอดจำนวน 4 คนนั้น สามารถสรุปได้ว่า ผู้ประเมินทุกคนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับมากที่สุด และ คะแนนค่าเฉลี่ยรวมของความพึงพอใจจากผู้ประเมินทั้ง 4 คน อยู่ที่ 4.65 แสดงว่า ความพึงพอใจที่ได้รับของกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดในโครงการทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นกิจกรรมศิลปะในโปรแกรมผู้ดูแล และมีความใกล้ชิดกับผู้ร่วมทำกิจกรรมเห็นว่ามีประสิทธิภาพและมีประโยชน์ต่อผู้ร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 22 ค่าเฉลี่ยรวมของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับจากแต่ละผู้ประเมินของทั้ง 2 กลุ่ม

ผู้ประเมินกลุ่มที่	ค่าเฉลี่ยรวมที่ได้รับจากแต่ละกลุ่ม
1	4.78
2	4.65
ค่าเฉลี่ยรวม	4.71

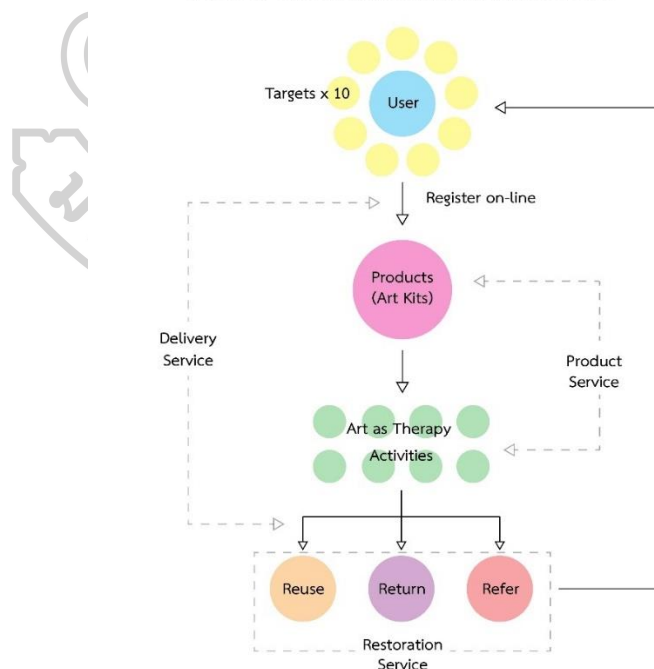
จากตารางที่ 22 สามารถสรุปได้ว่า ผู้ประเมินทุกคนของทั้ง 2 กลุ่มมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดอยู่ในระดับมากที่สุด และ คะแนนค่าเฉลี่ยรวมของความพึงพอใจจากผู้ประเมินทั้ง 8 คน (ผู้ประเมินกลุ่มละ 4 คน) อยู่ที่ 4.71 แสดงว่า ความพึงพอใจที่ได้รับของกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดในโครงการทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นกิจกรรมศิลปะในโปรแกรมผู้ดูแล

และมีความใกล้ชิดกับผู้ร่วมทำกิจกรรมเห็นว่ามีประสิทธิภาพและมีประโยชน์ต่อผู้ร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างมาก

ตอนที่ 7 สรุปผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการออกแบบในโครงการวิจัย

หลังจากที่ได้ผลของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะอันเป็นที่น่าพึงพอใจแล้ว ผู้วิจัยได้เข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบผลงานศิลปะการออกแบบ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบในลักษณะการออกแบบบริการ ไม่ใช่การออกแบบสำหรับงานบริการแต่เพียงเท่านั้น แต่การออกแบบบริการครอบคลุมไปถึงการพัฒนาสร้างสรรค์และปรับปรุงนวัตกรรมการออกแบบสำหรับผลิตภัณฑ์และการอำนวยความสะดวกอีกด้วย ดังนั้นในผลงานศิลปะการออกแบบในงานวิจัยนี้จึงได้นำเสนอผลิตภัณฑ์และบริการ โดยมีขอบเขตของผลงานในงานวิจัยนี้ให้เป็นไปในทางด้านแนวทางการบริการและผลิตภัณฑ์ต้นแบบเพื่อในการพัฒนาต่อยอดต่อไป ซึ่งโครงสร้างของการออกแบบบริการและการนำเสนอผลิตภัณฑ์สามารถแสดงได้ดังรูปต่อไปนี้

โครงสร้างการให้บริการและนำเสนอผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 21 โครงสร้างการออกแบบบริการและการนำเสนอผลิตภัณฑ์ของโครงการ
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อूरเคนทร์)

อีกทั้งการออกแบบผลิตภัณฑ์ในโครงการวิจัยนี้คือ ชุดเครื่องมือทำกิจกรรมศิลปะ (Art Kits) ที่สนับสนุนการร่วมโปรแกรมกิจกรรมที่ได้ออกแบบไว้ในวิจัยนี้เช่นกัน ผู้ใช้งานหลัก (Potential User) ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ คือ นักศิลปะบำบัด นักจิตวิทยา ที่ปรึกษาทางจิตวิทยา และนักกิจกรรมศิลปะ และกลุ่ม โดยกลุ่มเป้าหมาย (Main Target) จะเป็นเด็กทุกเพศ อายุตั้งแต่ 9-17 ปี ประสบปัญหาครอบครัว ทั้งนี้โปรแกรมกิจกรรมศิลปะและชุดเครื่องมือนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเด็กที่ไม่ได้ประสบปัญหาครอบครัว (Minor Target) ได้อีกด้วย เนื่องจากโปรแกรมกิจกรรมศิลปะและชุดเครื่องมือนี้มีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองและความคิดด้านบวกเป็นหลัก จึงสามารถนำไปประยุกต์และส่งเสริมให้กับเด็กได้อีกด้วย

การออกแบบบริการจะเป็นในรูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK ที่นำเสนอโปรแกรมกิจกรรมศิลปะและชุดเครื่องมือสนับสนุนการทำกิจกรรมไว้ด้วยกัน โดยจัดสรรและถ่ายทอดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ ผ่านการวิเคราะห์ที่เหมาะสมกับการใช้งานที่สะดวกและกระชับขึ้น ผู้วิจัยจึงสร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นการนำเสนอรูปแบบกิจกรรมในโครงสร้างที่ได้กำหนดไว้ในการออกแบบกิจกรรมอยู่แล้ว กล่าวคือโครงสร้างหลักของบริการจะเป็นในลักษณะ การเดินทางของการทำกิจกรรมศิลปะอย่างเป็นลำดับ 4 ขั้น ได้แก่ ขั้นเริ่มต้น ขั้นความคิดในอดีต ขั้นความคิดในปัจจุบัน และขั้นความคิดในอนาคต รวมถึงการบริการจัดส่ง การให้คำแนะนำ การประสานงาน การให้ความดูแล และการบริหารอุปกรณ์ต่างๆ

การออกแบบผลิตภัณฑ์ในรูปแบบชุดเครื่องมือทำกิจกรรมศิลปะ เป็นผลงานเชิงรูปธรรมของผลงานการวิจัยในโครงการนี้ที่เป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอร่วมกับการบริการชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK ชุดเครื่องมือนี้มีหลักการทำงานที่สอดคล้องและสนับสนุนการถ่ายทอดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่สร้างสรรค์ภายในโครงการวิจัยนี้ ซึ่งชุดเครื่องมือจะแบ่งออกเป็น 5 ชุดด้วยกัน นำเสนอด้วยการส่งมอบไปยังผู้ใช้ทีละช่วง และในแต่ละชุดจะมีอุปกรณ์ที่จำเป็นในการสนับสนุนการทำในแต่ละกิจกรรมภายในโปรแกรมอย่างครบครัน ซึ่งสามารถแสดงรายละเอียดอย่างสรุปได้ด้วยภาพดังต่อไปนี้

Supplies KIT	— รวบรวมอุปกรณ์ต่างๆ Supplies and Tools	กล่องรวบรวมอุปกรณ์ที่จะใช้ในทุกกิจกรรม (ไม่รวม กระดาษ) คู่มือโปรแกรม เช่น จุดประสงค์ ที่มา แบบบันทึกพัฒนาการ + โฟลเดอร์ Pre- Post Test Rubin's Self Esteem Scale	
ART KIT 1	— ดึงเก็บความสุข Introduction	นิกชื่อใหม่ / ตกแต่งถุงผ้า สำหรับใช้เก็บผลงาน คู่มือการใช้ Kit 1 + ภาพตัวอย่าง อุปกรณ์: ถุงผ้า	ช่วง Introduction
ART KIT 2	— การ์ตูนดีของเรา Group Dynamics	วาดนิทานหรือการ์ตูน เรื่องราวดีๆ ความสุข กำลังใจ คู่มือการใช้ Kit 2 + ภาพตัวอย่าง อุปกรณ์: Template ช่องการ์ตูน กระดาษขนาด A 3	
ART KIT 3	— ใครที่เราเคยประทับใจ Past Thinking	วาดคนหรือสัญลักษณ์ของคนที่เป็นแรงบันดาลใจ คู่มือการใช้ Kit 3 + ภาพตัวอย่าง อุปกรณ์: วงกลมกระดาษ 3 ขนาด ใหญ่ กลาง เล็ก กระดาษขนาด A 3	ช่วง Past Thinking
ART KIT 4	— ฉากที่ประทับใจ และ สมุดแห่งความสุข Past Thinking	วาดภาพเหตุการณ์ความสุขที่มีกับคนที่เป็แรงบันดาลใจ 3 ภาพ คู่มือการใช้ Kit 4 + ภาพตัวอย่าง อุปกรณ์: กระดาษขนาด A 4 โมบายแขวน	
ART KIT 5	— สำนวจจุดแข็งและ พลังในตัวเรา Present Thinking	ตกแต่งบริเวณต่างๆบนรูปคนตรงจุดแข็งของเรา คู่มือการใช้ Kit 5 + ภาพตัวอย่าง อุปกรณ์: กระดาษ 3 ขนาด มีภาพมนุษย์	ช่วง Present Thinking
ART KIT 6	— ตึกตากล้งวิเศษ และ แสงแห่งเงา Present Thinking	ตกแต่งบริเวณต่างๆบนตึกตากล้งจุดแข็งของเรา คู่มือการใช้ Kit 6 + ภาพตัวอย่าง อุปกรณ์: ตึกตากล้ง ฉากละครเงา	
ART KIT 7	— ปั้นดินไปสู่ดาว Future Thinking	ปั้นสัญลักษณ์แทนภาพความสุขในอนาคต คู่มือการใช้ Kit 7 + ภาพตัวอย่าง อุปกรณ์: ดินน้ำมันสีขาว 3 ก้อน ผ้าใบสีขาวขนาดใหญ่	ช่วง Future Thinking
ART KIT 8	— หน้ากากแห่งความใฝ่ฝัน Future Thinking	ตกแต่งหน้ากากเป็นคนที่เราอยากเป็นในอนาคต คู่มือการใช้ Kit 8 + ภาพตัวอย่าง อุปกรณ์: หน้ากากสีขาว กระดาษขนาด A 3	

ภาพที่ 22 รายละเอียดชุดเครื่องมือกิจกรรมและอุปกรณ์ที่สนับสนุนการทำงานของโปรแกรม
กิจกรรมศิลปะในโครงการ

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ผู้วิจัยจึงสรุปผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการออกแบบในโครงการวิจัย การสร้างนวัตกรรม
ศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็ก
ที่ประสบปัญหาครอบครัว เป็นการออกแบบแนวทางการบริการและผลิตภัณฑ์ต้นแบบชุดเครื่องมือ

สนับสนุนการทำโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ SPEAK ซึ่งผลงานการออกแบบนี้เป็นหนึ่งในผลผลิตของงานวิจัยนี้ที่มีจุดมุ่งหมายในการสนับสนุนให้เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัวได้รับการเสริมสภาพจิตใจด้านบวกที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเห็นคุณค่าในตนเองอีกด้วย

ตอนที่ 8 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ

การสร้างสรรคผลงานศิลปะการออกแบบที่นอกจากจะได้ผลผลิตที่เป็นโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดแล้ว แนวทางการบริการและผลิตภัณฑ์ต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะก็เป็นผลผลิตที่ร่วมประกอบให้เกิดผลลัพธ์ที่ตรงตามจุดมุ่งหมายของงานวิจัยอีกด้วย

ผู้วิจัยได้ออกแบบขั้นตอนการสร้างสรรคผลิตภัณฑ์ต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ กล่าวคือ ผู้วิจัยได้สร้างแบบจำลองเพื่อทดสอบประสิทธิภาพการใช้งานของชุดเครื่องมือ โดยได้สร้างสรรคชุดแบบจำลองขึ้น แล้วนำไปใช้งานร่วมกับโปรแกรมกิจกรรมศิลปะที่ได้ออกแบบและประเมินผลสัมฤทธิ์ไว้จากกลุ่มตัวอย่างที่ 1 ซึ่งการทดสอบการใช้งานชุดแบบจำลองเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ ผู้วิจัยได้นำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างที่ 2 (เด็กที่อยู่ในการดูแลของโครงการเพื่อนชาวบ้านมิตรภาพ จังหวัดหนองคาย) จำนวน 10 คน ในส่วนนี้ผู้ใช้งานที่มีฐานะเป็นกระบวนกรในสถานการณ์ทดลองนี้ คือ นักจิตวิทยาแห่งมูลนิธิกสิกรรมอินทรีย์ชุมพบาล นางสาว จันทนา จันทร เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลประสิทธิภาพของชุดแบบจำลองเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ คือ แบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรมและใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ เพื่อประเมินทัศนคติของเด็กที่มีต่อชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ ซึ่งผู้วิจัยได้แยกลักษณะการประเมินในเครื่องมือนี้เป็นทัศนคติที่มีต่อโปรแกรมกิจกรรมศิลปะและการใช้งานชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ ซึ่งผู้ตอบแบบคำถามนี้คือกลุ่มผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มตัวอย่าง) ที่ 2 จำนวน 10 คนและ แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ ที่ผู้ประเมิน คือ ผู้ใช้งานที่มีฐานะเป็นกระบวนกรในกิจกรรม (นางสาว จันทนา จันทร) ซึ่งสรุปผลจากเครื่องมือทั้ง 2 ชุดได้ดังนี้

สรุปทัศนคติของเด็กหลังการทดลองใช้งานชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบภายในโครงการ

ทัศนคติด้านชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบสร้างความสนใจให้กับเด็ก สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คน มีความประทับใจกับการออกแบบในชุดกิจกรรม ด้วยรูปทรงที่สวยงาม กระทัดรัด สร้างความสนุกสนาน ความเพลิดเพลินในการสร้างผลงานของตัวเองให้ออกมา

งดงามและดูดี ได้แสดงออกทางความคิดอย่างหลากหลายประเภท สามารถทำกิจกรรมได้นานขึ้น เพราะรู้สึกว่าย่างทำยิ่งสนุก

ทัศนคติด้านประสิทธิภาพการใช้สอยชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ สามารถสรุปทัศนคติได้ว่าเด็กทั้งหมด 10 คน รู้สึกสะดวกสบายกับการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ที่เป็นส่วนตัว สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสนุกสนาน ด้วยอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพในการใช้งาน มีครบทุกอย่างเพียงพอสำหรับทุกกิจกรรม

ทัศนคติด้านปริมาณที่เพียงพอของอุปกรณ์ภายในชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กจำนวน 7 คน มีความพึงพอใจกับอุปกรณ์ที่ครบครัน พอใช้สำหรับทุกคน สามารถนำมาสร้างสรรค์งานได้อย่างเพลิดเพลิน มีความสุขกับการทำงาน มีเด็กจำนวน 1 คนที่รู้สึกพอใจกับอุปกรณ์ แต่อยากให้เพิ่มจำนวนสติ๊กเกอร์ให้มากขึ้น มีเด็กจำนวน 2 คน ที่ต้องการให้เพิ่มจำนวนสติ๊กเกอร์ เพื่อที่จะได้แสดงออก สื่อสารทางจินตนาการได้มากขึ้น

ทัศนคติด้านความสะดวกสบายในการใช้งานอุปกรณ์ภายในชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คน มีความสะดวกสบายกับการใช้งานอุปกรณ์ รู้สึกว่าใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน สนุกสนานกับการเลือกใช้สิ่งของ อุปกรณ์แยกเป็นหมวดหมู่สะดวกต่อการเลือกใช้งาน จัดเรียงเป็นระเบียบเรียบร้อยสะดวกต่อการหยิบจับ

ทัศนคติด้านการเก็บรักษาอุปกรณ์ภายในชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คน สามารถจดจำการเก็บรักษาอุปกรณ์ได้เพียงการอธิบายครั้งเดียว กล่องมีพื้นที่สำหรับการเก็บอุปกรณ์ทุกชนิด เป็นการเก็บของที่สนุกเพราะทุกคนช่วยกันจัดระเบียบทำความสะอาดก่อนเก็บลงกล่อง เพื่อที่จะรักษาของไว้ใช้ได้นานขึ้น

ทัศนคติด้านรูปทรงของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คน ชอบการออกแบบของกล่อง เกิดความคาดหวังในเรื่องความสนุก กล่องมีรูปร่างเป็นระเบียบ เรียบง่าย กระทัดรัด พกพาง่ายสะดวกต่อการเคลื่อนย้ายไปทำกิจกรรมสถานที่อื่นๆ

ทัศนคติด้านรูปลักษณ์ (สี) ของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบที่มีผลต่อจิตใจ สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กทั้งหมด 10 คน รู้สึกผ่อนคลายกับสีขาวและสีน้ำตาล ส่งผลให้สามารถทำกิจกรรมกับกล่องได้นาน สีขาวยิ่งมองยิ่งสบายตา รู้สึกผ่อนคลาย มีความน่ารัก นุ่มนวล อ่อนโยน ไม่

ร้อนแรงแสบตา สะอาดน่าทะนุถนอม และสีน้ำตาลที่เป็นสีธรรมชาติที่มองได้ไม่เบื่อ ไม่ทำร้ายสายตา และรู้สึกถึงความจริงใจ

ทัศนคติด้านคำแนะนำเพิ่มเติมให้แก่ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ สามารถสรุปทัศนคติได้ว่า เด็กจำนวน 7 คน พึงพอใจกับการทำกิจกรรมทุกรูปแบบ มีความสุขกับการแสดงออกทางอารมณ์ ความชอบ ความสวยงาม มีการถ่ายทอดความคิดจินตนาการทางด้านศิลปะสร้างสรรค์ เด็กจำนวน 3 คน แนะนำเรื่องการเพิ่มจำนวนของสติ๊กเกอร์ที่ใช้ทำกิจกรรม ต้องการใช้สติ๊กเกอร์ที่หลากหลายเพื่อแสดงออกถึงจินตนาการให้มากขึ้น และมีเด็กจำนวน 1 คน แนะนำเรื่องการเพิ่มเติมอุปกรณ์ตกแต่งแบบใหม่ๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานให้สนุกสนานเพลิดเพลินมากขึ้น

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ

ตารางที่ 23 แสดงรายละเอียดผู้ประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
ซิสเตอร์ จันทนา จันทร	นักจิตวิทยาแห่งมูลนิธิกิตติศรีชุมพาบาล

ผู้ประเมินแบบสอบถามนี้มีฐานะคือ กระบวนกรและผู้ใช้งานผลงานการออกแบบในการทำกิจกรรมกลุ่ม รวมถึงผู้ร่วมสังเกตการณ์ระหว่างการทำกิจกรรม

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนข้อที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจในแต่ละส่วนของข้อคำถามและร้อยละระดับความพึงพอใจจากจำนวนข้อคำถามทั้งหมด

ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วน ย่อย	จำนวนข้อ คำถาม	คำอธิบายส่วน ต่างๆในแบบ ประเมิน	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
ความพึงพอใจในการใช้ผลงานออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ									
1	ประสิทธิภาพ ของชุด แบบจำลอง ผลงานการ ออกแบบชุด กิจกรรมศิลปะ		12	ประสิทธิภาพ ของชุด แบบจำลอง ผลงานการ ออกแบบชุด กิจกรรม ศิลปะ	7	5			

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนข้อที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจในแต่ละส่วนของข้อคำถามและร้อยละระดับความพึงพอใจจากจำนวนข้อคำถามทั้งหมด (ต่อ)

ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วนย่อย	จำนวนข้อคำถาม	คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
2	รูปลักษณะและภาพลักษณะของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ								
		2.1	8	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 1	5	3			
		2.2	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 2	8	1			
		2.3	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 3	6	3			
		2.4	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 4	7	2			
		2.5	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 5	5	4			
		2.6	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 6	8	1			
		2.7	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 7	8	1			
		2.8	9	รูปลักษณะและภาพลักษณะของ Kit 8	7	2			

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนข้อที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจในแต่ละส่วนของข้อคำถามและร้อยละระดับความพึงพอใจจากจำนวนข้อคำถามทั้งหมด (ต่อ)

ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วนย่อย	จำนวนข้อคำถาม	คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
3	การใช้งานของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ								
		3.1	9	การใช้งานของ Kit 1	4	5			
		3.2	5	การใช้งานของ Kit 2	3	2			
		3.3	5	การใช้งานของ Kit 3	3	2			
		3.4	5	การใช้งานของ Kit 4	3	2			
		3.5	5	การใช้งานของ Kit 5	3	2			
		3.6	5	การใช้งานของ Kit 6	3	2			
		3.7	5	การใช้งานของ Kit 7	3	2			
		3.8	5	การใช้งานของ Kit 8	3	2			

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนข้อที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจในแต่ละส่วนของข้อคำถามและร้อยละระดับความพึงพอใจจากจำนวนข้อคำถามทั้งหมด (ต่อ)

ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วนย่อย	จำนวนข้อคำถาม	คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
4	การออกแบบและการทำงานของอุปกรณ์ต่างๆในชุดกิจกรรมศิลปะ								
		4.1	การออกแบบและการทำงานของอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 1						
		4.1.1	14	คู่มือการใช้งานและการทำงานกิจกรรม	10	4			
		4.1.2	19	แบบประเมินระดับการเห็นคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale (Pre-Post Test)	12	7			
		4.1.3	11	ใบลงคะแนนและบันทึกพัฒนาการการทำงานกิจกรรม	7	4			
		4.1.4	15	ดินสอ 2B	4	11			
		4.1.5	14	กบเหลาดินสอ	14				
		4.1.6	15	ยางลบ	15				

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนข้อที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจในแต่ละส่วนของข้อคำถามและร้อยละระดับความพึงพอใจจากจำนวนข้อคำถามทั้งหมด (ต่อ)

ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วนย่อย	จำนวนข้อคำถาม	คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		4.1.7	15	ไม้บรรทัด	15				
		4.1.8	15	สีไม้	12	3			
		4.1.9	15	ปากกาสี	14	1			
		4.1.10	15	สีน้ำ	14	1			
		4.1.11	15	พู่กันขนาดเล็ก	14	1			
		4.1.12	15	แปรงใหญ่	15				
		4.1.13	14	จานผสมสี	14				
		4.1.14	14	ถ้วยพลาสติก	14				
		4.1.15	14	กาว	10	4			
		4.1.16	15	สติ๊กเกอร์ละลาย	11	4			
		4.1.17	15	กระดุมสี	14	1			
		4.1.18	15	กากเพชร	13	2			

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนข้อที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจในแต่ละส่วนของข้อคำถามและร้อยละระดับความพึงพอใจจากจำนวนข้อคำถามทั้งหมด (ต่อ)

ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วนย่อย	จำนวนข้อคำถาม	คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		4.1.19	15	เลื่อมสีรูปดาว	15				
		4.1.20	15	หนังยางสีมัดผม	15				
		4.1.21	15	กระดาษย่นสี	13	2			
		4.1.22	15	ดอกไม้กระดาษ	14	1			
		4.1.23	15	ใบไม้กระดาษ	14	1			
		4.1.24	15	กลองใ้กระดาษ	1	14			
		4.1.25	14	แผ่นพลาสติกรองจาน		14			
		4.1.26	14	ผ้าเช็ดอุปกรณ์	1	13			
		4.1.27	14	ถุงขยะพลาสติกย่อยสลายได้		14			
		4.2	การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 2						
		4.2.1	15	กระดาษ 100 gram ขนาด A3	13	2			
		4.2.2	17	ถุงผ้าดิบ	17				

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนข้อที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจในแต่ละส่วนของข้อคำถามและร้อยละระดับความพึงพอใจจากจำนวนข้อคำถามทั้งหมด (ต่อ)

ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วนย่อย	จำนวนข้อคำถาม	คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		4.2.3	17	Template ช่องการ์ตูน	16	1			
		4.3	การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 3						
		4.3.1	15	กระดาษ 100 gram ขนาด A3	14	1			
		4.3.2	17	กระดาษเจาะประวงกลมขนาดใหญ่ 100 gram ขนาด A4	17				
		4.3.3	17	กระดาษเจาะประวงกลมขนาดกลาง และ ขนาดเล็ก 100 gram ขนาด A4	17				
		4.4	การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 4						
		4.4.1	15	กระดาษ 100 gram ขนาด A4		15			
		4.4.2	17	โมบายแขวน	16	1			
		4.5	การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 5						

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนข้อที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจในแต่ละส่วนของข้อคำถามและร้อยละระดับความพึงพอใจจากจำนวนข้อคำถามทั้งหมด (ต่อ)

ส่วนที่	ปัจจัยด้าน	ส่วนย่อย	จำนวนข้อคำถาม	คำอธิบายส่วนต่างๆในแบบประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		4.5.1	17	กระดาษ 100 gram ขนาด A3 พร้อมลายเส้นรูปร่างคน		17			
		4.6	การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 6						
		4.6.1	17	ตุ๊กตามือผ้าดิบสีขาว		17			
		4.6.2	17	ฉากละครเงา	17				
		4.7	การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 7						
		4.7.1	18	ดินน้ำมันสีขาว	18				
		4.7.2	17	ผ้าใบสีขาวขนาดใหญ่		17			
		4.8	การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆใน Kit 8						
		4.8.1	17	หน้ากาก paper mache สีขาว	17				
		4.8.2	17	กระจกส่องตัวเอง	17				
				รวม	560	214			
				คิดเป็นร้อยละ	72.	27.			
				ละ	35	65			

จากตารางที่ 24 จำนวนข้อที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจในแต่ละส่วนของข้อคำถามทั้งหมด 774 ข้อ จำนวนข้อที่ได้รับการเลือกในระดับความพึงพอใจมากที่สุดมีทั้งหมด 560 ข้อ หรือคิดเป็นร้อยละ 72.35 จากข้อคำถามทั้งหมด 774 ข้อและจำนวนข้อที่ได้รับการเลือกในระดับความพึงพอใจมากที่สุดมีทั้งหมด 214 ข้อ หรือคิดเป็นร้อยละ 27.65 จากข้อคำถามทั้งหมด 774 ข้อ จากผลที่ได้แสดงว่าผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อการใช้งานชุดแบบจำลองผลงานออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะในระดับมากที่สุดเป็นส่วนใหญ่

ตารางที่ 25 ร้อยละของคะแนนความพึงพอใจต่อการใช้งานชุดแบบจำลองผลงานออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะที่ได้รับในปัจจุบันด้านต่างๆ

ปัจจัยด้านความพึงพอใจ	จำนวนข้อคำถาม	ร้อยละคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละปัจจัย : ผู้ประเมินจำนวน 1 คน	
		มากที่สุด	มาก
ประสิทธิภาพของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ	12	58.33	41.67
รูปลักษณ์และภาพลักษณ์ของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ	71	76.05	23.95
การใช้งานของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ	44	56.81	43.19
การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆในชุดกิจกรรมศิลปะ	647	73.26	26.74
คิดเป็นร้อยละจากจำนวนข้อทั้งหมด	774	72.35	27.65

จากตารางที่ 25 ร้อยละของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในปัจจัยด้านต่างๆอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุดที่มีสัดส่วนมากกว่าระดับความพึงพอใจมาก คิดเป็นร้อยละ 72.35 จากจำนวนข้อทั้งหมด

ตารางที่ 26 ร้อยละของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในปัจจัยด้านต่างๆของแต่ละชุดเครื่องมือ (Kit)

ปัจจัยด้านความพึงพอใจ	Kit	จำนวนข้อคำถาม	ร้อยละคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในแต่ละปัจจัย : ผู้ประเมินจำนวน 1 คน	
			มากที่สุด	มาก
รูปลักษณะและภาพลักษณะของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ	Kit 1	8	62.50	37.50
	Kit 2	9	88.89	11.11
	Kit 3	9	66.67	33.33
	Kit 4	9	77.78	22.22
	Kit 5	9	55.56	44.44
	Kit 6	9	88.89	11.11
	Kit 7	9	88.89	11.11
	Kit 8	9	77.78	22.22
	รวม	71		
	คิดเป็นร้อยละ		76.05	23.95
การใช้งานของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ	Kit 1	9	44.45	55.55
	Kit 2	5	60.00	40.00
	Kit 3	5	60.00	40.00
	Kit 4	5	60.00	40.00
	Kit 5	5	60.00	40.00

ตารางที่ 26 ร้อยละของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในปัจจัยด้านต่างๆของแต่ละชุดเครื่องมือ (Kit)
(ต่อ)

ปัจจัยด้านความพึงพอใจ	Kit	จำนวน ข้อ คำถาม	ร้อยละคะแนนความพึง พอใจที่ได้รับในแต่ละปัจจัย : ผู้ประเมินจำนวน 1 คน	
			มากที่สุด	มาก
	Kit 6	5	60.00	40.00
	Kit 7	5	60.00	40.00
	Kit 8	5	60.00	40.00
	รวม	44		
	คิดเป็นร้อยละ		56.81	43.19
การออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ ต่างๆในชุดกิจกรรมศิลปะ	Kit 1	397	74.31	25.69
	Kit 2	49	93.88	6.12
	Kit 3	49	97.96	2.04
	Kit 4	32	50.00	50.00
	Kit 5	17	-	100.00
	Kit 6	34	50.00	50.00
	Kit 7	35	51.43	48.57
	Kit 8	34	100.00	-
	รวม	647		
	คิดเป็นร้อยละ		73.26	26.74

จากตารางที่ 26 พบว่าร้อยละของคะแนนความพึงพอใจที่ได้รับในปัจจัยด้านต่างๆของแต่ละชุดเครื่องมือ (Kit) มีคะแนนความพึงพอใจส่วนใหญ่อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ยกเว้นการออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆในชุดกิจกรรมศิลปะชุดที่ 5 (Kit 5) ที่ระดับความพึงพอใจอยู่ที่ระดับมากที่สุด และการออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆในชุดกิจกรรมศิลปะชุดที่ 4 และ 6 (Kit 4 และ Kit 6 ตามลำดับ) ที่ระดับความพึงพอใจอยู่ที่ระดับมากที่สุดและมากเท่ากัน อยู่ที่ร้อยละ 50

ตารางที่ 27 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบที่ได้รับจากผู้ประเมิน

ชื่อ-นามสกุล	ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ
ชิสเตอร์ จันธนา จันทร	4.72

ผู้ประเมินมีฐานะเป็นกระบวนกรและผู้ใช้งานชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ

จากการประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบในโครงการวิจัย “การสร้างนวัตกรรม ศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” โดยกระบวนกรและผู้ใช้งานชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ ที่เป็นผู้นำในการทำกิจกรรมจำนวน 1 คนนั้น สามารถสรุปได้ว่า ผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบอยู่ในระดับมากที่สุด และ คะแนนค่าเฉลี่ยรวมของความพึงพอใจจากผู้ประเมินอยู่ที่ 4.72 แสดงว่า ความพึงพอใจที่ได้รับของการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบอยู่ในระดับมากที่สุด และปัจจัยทั้ง 4 ด้านในแบบประเมิน คือ ประสิทธิภาพของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ รูปลักษณ์และภาพลักษณ์ของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ การใช้งานของชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ และการออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆในชุดกิจกรรมศิลปะ ล้วนได้รับการประเมินระดับความพึงพอใจจากผู้ใช้งานในระดับ มากที่สุดเช่นกัน

การอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยในโครงการ การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว มีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ ดังนี้

1. เพื่อสร้างรูปแบบกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว
2. เพื่อสร้างผลงานการออกแบบจากผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมศิลปะในโครงการ ที่สามารถเสริมสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว

และสมมติฐานในการวิจัย คือ การประยุกต์องค์ความรู้ทางศิลปะเพื่อการบำบัดและการออกแบบมีส่วนช่วยในการส่งเสริมภาวะจิตใจเชิงบวกและเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัวได้

ซึ่งผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) สุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ที่มีการใช้การศึกษาสองกลุ่มและวัดก่อน-หลังการทดลอง (The Two-Group Pretest-Posttest Design) โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง (Rubin's Self-Esteem Scale) ทั้งก่อนและหลังการทดลอง และการบันทึกพัฒนาการ (เครื่องมือการวิจัย คือแบบบันทึกพัฒนาการ) ทางด้านการพัฒนาความคิดด้านบวกเป็นหลักและร่วมบันทึกพัฒนาการทางด้านการเห็นคุณค่าในตนเองอีกด้วยเพื่อตรวจสอบผลของการเห็นคุณค่าในตนเองที่สามารถยืนยันให้ไปทิศทางเดียวกันได้อีกทางหนึ่ง

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้นำเสนอมา ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองของกลุ่มทดลอง (กลุ่มผู้เข้าร่วมทำกิจกรรม) ทั้ง 2 กลุ่ม มาอภิปรายผลการวิจัยโดยมีรายละเอียดดังนี้

จากจุดประสงค์ที่ 1 หลังจากการทดลองรูปแบบกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่กลุ่มตัวอย่างที่ 1 และ 2 ซึ่งสามารถอภิปรายได้ดังนี้

จากการทดสอบวัตถุประสงค์โดยการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนที่ได้จากการทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยแบบทดสอบ Rubin's Self-Esteem Scale ด้วยการทดสอบค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของกลุ่มตัวอย่างที่ 1 หลังการทดลอง ($M = 155.10$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนการทดลอง ($M = 97.30$) ค่าความแตกต่างอยู่ที่ 2.53 และในกลุ่มตัวอย่างที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองหลังการทดลอง ($M = 156.90$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนการทดลอง ($M = 131.30$) ค่าความแตกต่างอยู่ที่ 2.78

ความแตกต่างของค่าคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองในรูปแบบกลุ่มก่อนและหลังของกลุ่มที่ 1 มีมากกว่าในกลุ่มที่ 2 แต่อย่างไรก็ตามพบว่าทั้ง 2 กลุ่มมีค่าคะแนนที่เพิ่มขึ้น เนื่องจากมีความแตกต่างในการสนับสนุนกันภายในกลุ่มที่เกิดก่อนที่จะมีการร่วมโปรแกรมทั้ง 2 กลุ่ม โดยกลุ่มที่ 1 มีลักษณะของกลุ่มที่มีความสัมพันธ์ในลักษณะแตกแยกมากกว่า ในขณะที่กลุ่มที่ 2 มีความสัมพันธ์ภายในกลุ่มที่แน่นแฟ้นและสนับสนุนกันมาก่อน จึงทำให้คะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของกลุ่มที่ 2

หลังการทำกิจกรรมเพิ่มขึ้นน้อยกว่ากลุ่มที่ 1 ทั้งนี้สภาพแวดล้อมก่อนการทดลองโดยเฉพาะความสัมพันธ์ของกลุ่มที่แตกต่างกันส่งผลให้มีค่าคะแนนของทั้ง 2 กลุ่มแตกต่างกัน

ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า การที่กลุ่มตัวอย่างที่ 1 และ 2 มีค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองที่สูงขึ้นหลังการทดลองอย่างเห็นได้ชัดอาจเนื่องมาจากโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น

อีกผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางด้านพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการจากเครื่องมือแบบบันทึกพัฒนาการ พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 1 มีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ โดยเมื่อกิจกรรมที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ที่ 1.40 และเมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 มีค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 2.90 และในกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 2 มีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ โดยเมื่อกิจกรรมที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ที่ 2.20 และเมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 มีค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 3.00

ซึ่งจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางด้านพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการจากเครื่องมือแบบบันทึกพัฒนาการมีความสอดคล้องกับข้อมูลจากการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนที่ได้จากการทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยแบบทดสอบ Rubin's Self-Esteem Scale ที่มีระดับค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองที่เพิ่มสูงขึ้นเมื่อผ่านการทดลองกิจกรรม แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเมื่อดำเนินไปในระดับหนึ่งตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้

จากจุดประสงค์ที่ 2 หลังจากการทดลองใช้แบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits จากผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมศิลปะในโครงการ เสริมสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่กลุ่มตัวอย่างที่ 2 (เป็นกลุ่มที่ได้ทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะควบคู่ไปกับการทดลองใช้แบบจำลองผลงานการออกแบบ) ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางด้านพัฒนาการทางด้านความคิดด้านบวก ระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการจากเครื่องมือแบบบันทึกพัฒนาการ พบว่ากลุ่มทดลองใช้แบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits กลุ่มทดลองที่ 2 มีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการทางด้านความคิดด้านบวก ตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ โดยเมื่อกิจกรรมที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนทางด้านความคิด

ด้านบวก อยู่ที่ 2.40 และเมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 มีค่าเฉลี่ยคะแนนทางด้านความคิดด้านบวก อยู่ที่ 3.00 และในกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 1 มีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการทางด้านความคิดด้านบวกตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ โดยเมื่อถึงกิจกรรมที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนทางด้านความคิดด้านบวกอยู่ที่ 2.10 และเมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 มีค่าเฉลี่ยคะแนนทางด้านความคิดด้านบวกอยู่ที่ 3.00 มีระดับค่าเฉลี่ยคะแนนทางด้านความคิดด้านบวกที่เพิ่มสูงขึ้นเมื่อผ่านการทดลองกิจกรรม

โดยในกลุ่มตัวอย่างที่ 2 ที่เป็นกลุ่มที่ได้ทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะควบคู่ไปกับการทดลองใช้แบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits มีค่าเฉลี่ยในระดับที่เริ่มต้นสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ 1 ที่เป็นกลุ่มที่ได้ทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพียงอย่างเดียว แสดงให้เห็นว่าแบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits มีส่วนที่ช่วยในการทำกิจกรรมที่ส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านความคิดด้านบวกได้ดีกว่าในกลุ่มที่ไม่ได้ทดลองใช้แบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits และการทดลองใช้แบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits ทำให้กลุ่มตัวอย่างที่ 2 ได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างไปจากสภาพแวดล้อมเดิมในการทำกิจกรรมทางด้านศิลปะที่กลุ่มตัวอย่างที่ 2 เคยได้รับ และประสบการณ์ดังกล่าวได้ช่วยเสริมสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่กลุ่มตัวอย่างที่ 2 ให้สูงขึ้นอีกด้วย

จึงสรุปได้ว่ากิจกรรมศิลปะในโปรแกรมที่ถูกออกแบบและพัฒนาในโครงการวิจัยนี้เมื่อได้รับการสนับสนุนและอำนวยความสะดวกจากแบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits สามารถเพิ่มระดับความคิดด้านบวกให้แก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้ดีกว่าการทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพียงอย่างเดียว

จากสมมติฐานในการวิจัย ที่ว่า การประยุกต์องค์ความรู้ทางศิลปะเพื่อการบำบัดและการออกแบบมีส่วนช่วยในการส่งเสริมภาวะจิตใจเชิงบวกและเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัวได้ สามารถอธิบายได้ว่าการประยุกต์องค์ความรู้ทางศิลปะเพื่อการบำบัดที่นำไปสู่การออกแบบและพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดและการออกแบบและสร้างสรรค์แบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits หลังจากการทดสอบสมมติฐานที่เป็นทั้งรูปแบบการทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะในกลุ่มตัวอย่างที่ 1 และการทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะควบคู่ไปกับการทดลองใช้แบบจำลองผลงานการออกแบบในกลุ่มตัวอย่างที่ 2 สามารถอภิปรายประเด็นทั้ง 2 ด้านดังต่อไปนี้

ประเด็นด้านการส่งเสริมภาวะจิตใจเชิงบวก (ความคิดด้านบวก) นั้น หลังการทำกิจกรรม ศิลปะในโครงการจากเครื่องมือแบบบันทึกพัฒนาการ พบว่ากลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม มีค่าเฉลี่ยคะแนน จากการบันทึกพัฒนาการทางด้านความคิดด้านบวกตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ โดยเมื่อถึง กิจกรรมที่ 8 มีค่าเฉลี่ยคะแนนทางด้านความคิดด้านบวกอยู่ที่ 3.00 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะใน โปรแกรมเมื่อดำเนินไปตามขั้นตอนที่ได้ถูกออกแบบไว้สามารถเพิ่มระดับความคิดด้านบวกให้แก่ผู้ร่วม ทำกิจกรรม (กลุ่มทดลอง) ได้ และการใช้งานแบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits ควบคู่ไป กับการทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะยังสามารถเพิ่มระดับพัฒนาการทางด้านความคิดด้านบวกใน กลุ่มทดลองที่ 2 ได้ดีกว่าการทำกิจกรรมศิลปะในโปรแกรมเพียงอย่างเดียวในกลุ่มทดลองที่ 1 ได้อีก ด้วย

ประเด็นด้านการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองนั้น หลังจากทดลองโปรแกรมกิจกรรม ศิลปะในกลุ่มทดลองที่ 1 และ การใช้งานแบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits ควบคู่ไปกับ การทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะยังสามารถเพิ่มระดับพัฒนาการทางด้านความคิดด้านบวกในกลุ่ม ทดลองที่ 2 แสดงข้อมูลค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของกลุ่มตัวอย่างที่ 1 หลังการทดลอง ($M = 155.10$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนการทดลอง ($M = 97.30$) ค่าความ แตกต่างอยู่ที่ 2.53 และในกลุ่มตัวอย่างที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองหลังการทดลอง ($M = 156.90$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนการทดลอง ($M = 131.30$) ค่าความ แตกต่างอยู่ที่ 2.78 ประกอบกับข้อมูลทางด้านพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองระหว่างการทำ กิจกรรมศิลปะในโครงการ แสดงข้อมูลกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 1 มีค่าเฉลี่ย คะแนนจากการบันทึกพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ โดยเมื่อ ถึงกิจกรรมที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ที่ 1.40 และเมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 มีค่าเฉลี่ย คะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 2.90 และในกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 2 มีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็น ลำดับ โดยเมื่อถึงกิจกรรมที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ที่ 2.20 และเมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 มีค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 3.00 ซึ่งผลของค่าเฉลี่ยคะแนนที่ได้รับจากทั้ง 2 เครื่องมือนี้นี้สอดคล้องและสนับสนุนข้อมูลไปในทิศทางเดียวกันว่ากลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่มมีระดับการ เห็นคุณค่าในตนเองเพิ่มขึ้นได้อย่างชัดเจน

ผลวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยนี้ได้ตอบสนองสมมติฐานว่าด้วย การประยุกต์องค์ความรู้ทางศิลปะ
เพื่อการบำบัดและการออกแบบนั้น มีส่วนช่วยในการส่งเสริมภาวะจิตใจเชิงบวกและเสริมสร้างการ
เห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัวทั้ง 2 กลุ่มได้



บทที่ 4

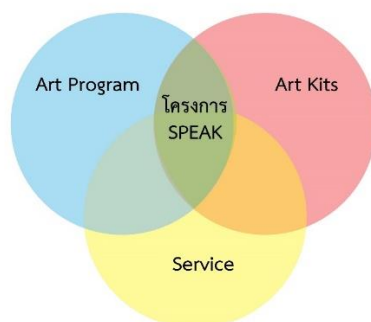
ขั้นตอนการออกแบบและผลงานการออกแบบ

ขั้นตอนการออกแบบและผลงานการออกแบบภายในงานวิจัยเรื่อง การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว ที่มีผลผลิตจากการวิจัยคือ โปรแกรม (หลักสูตร) กิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด และผลงานแนวทางการออกแบบบริการและผลิตภัณฑ์ชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด ภายในโครงการ SPEAK ที่ได้แนวทางการออกแบบจากผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมศิลปะในโครงการ ซึ่งผู้วิจัยได้แยกการรายงานออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. การออกแบบและพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด
 - 1.1 ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด
 - 1.2 ผลงานการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด
2. การออกแบบและสร้างสรรค์ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด
 - 2.1 ขั้นตอนการออกแบบและสร้างสรรค์ชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด
 - 2.2 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด
 - 2.3 การพัฒนาชุดต้นแบบผลงานการออกแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด
 - 2.4 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด
3. การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบแนวทางการบริการโครงการ SPEAK

โครงการ SPEAK คือผลผลิตที่ได้จากการวิจัย ที่นำเสนอโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด ชุดเครื่องมือในการทำกิจกรรม และการบริการ ที่มีจุดมุ่งหมายในการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองและการสร้างพลังความคิดด้านบวกให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว ซึ่งองค์ประกอบในโครงการ SPEAK นั้น สามารถอธิบายด้วยภาพดังต่อไปนี้

องค์ประกอบในโครงการ SPEAK

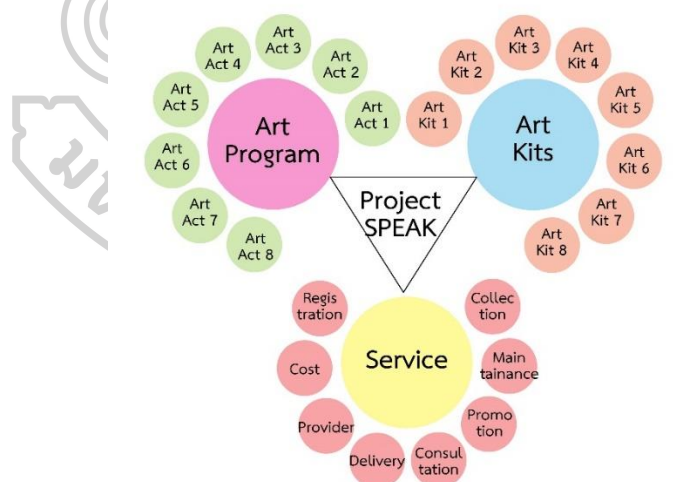


ภาพที่ 23 องค์ประกอบใน โครงการ SPEAK

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

เมื่อเสร็จสิ้นงานวิจัยนี้ ผลผลิตสุดท้ายที่ได้คือ โครงการ SPEAK ที่ประกอบไปด้วยโปรแกรม กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่พัฒนาขึ้นในงานวิจัย 8 กิจกรรม ชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรม ศิลปะเพื่อการบำบัด 8 ชุด และ แนวทางการบริการโครงการ SPEAK 8 บริการ ซึ่งอธิบายได้ด้วยภาพ ต่อไปนี้

รายละเอียดองค์ประกอบในโครงการ SPEAK



ภาพที่ 24 รายละเอียดองค์ประกอบในโครงการ SPEAK

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

ซึ่งคำว่า SPEAK มาจากการนำตัวอักษรต้นของการผสมผสานข้อความ Self-Positive and Esteemed Artistic Kit ซึ่งแปลได้ว่า ชุดศิลปะสร้างสรรค์เพื่อการเห็นคุณค่าและพลังบวกในตนเอง ในอีกนัยหนึ่ง SPEAK คือ การได้พูดและบอกกล่าวความเป็นตัวตนผ่านชุดกิจกรรมศิลปะนี้เพื่อสร้าง

ความคิดเชิงบวกในการเห็นคุณค่าในตนเอง ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของศาสตร์ทางศิลปะเพื่อการบำบัด กล่าวคือ การได้พูดด้านบวกของตนเองออกมาผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร

Self-Positive and Esteemed Artistic Kit

SPEAK

ภาพที่ 25 การผสมผสานตัวอักษรตัวแรกของข้อความ

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

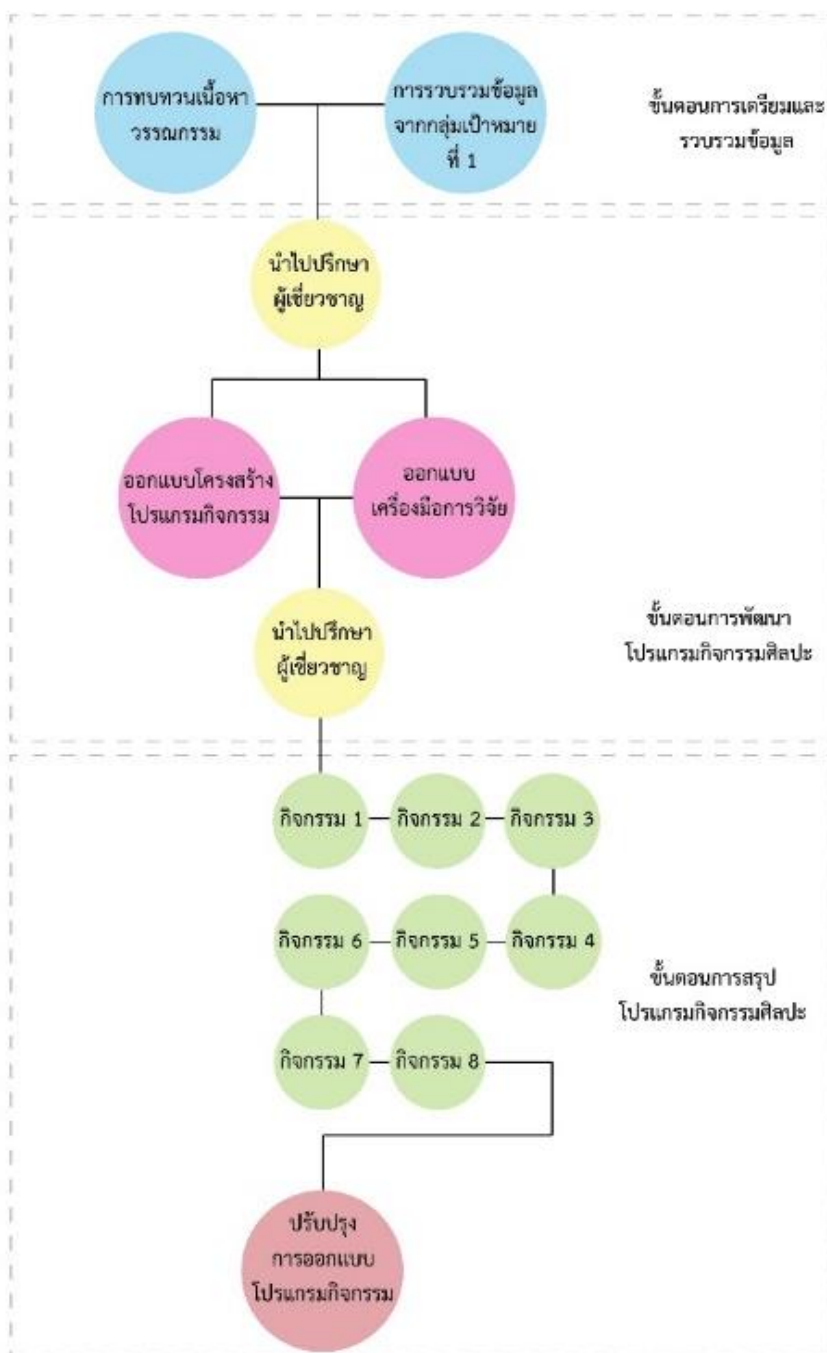
ดังนั้น ผลผลิตจากการวิจัยที่ถือกำเนิดออกมาเป็นแนวทางโครงการ SPEAK นี้สามารถอธิบายได้ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. การออกแบบและพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด

1.1 ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด

ขั้นตอนในการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด สามารถชี้แจงได้ดังภาพต่อไปนี้

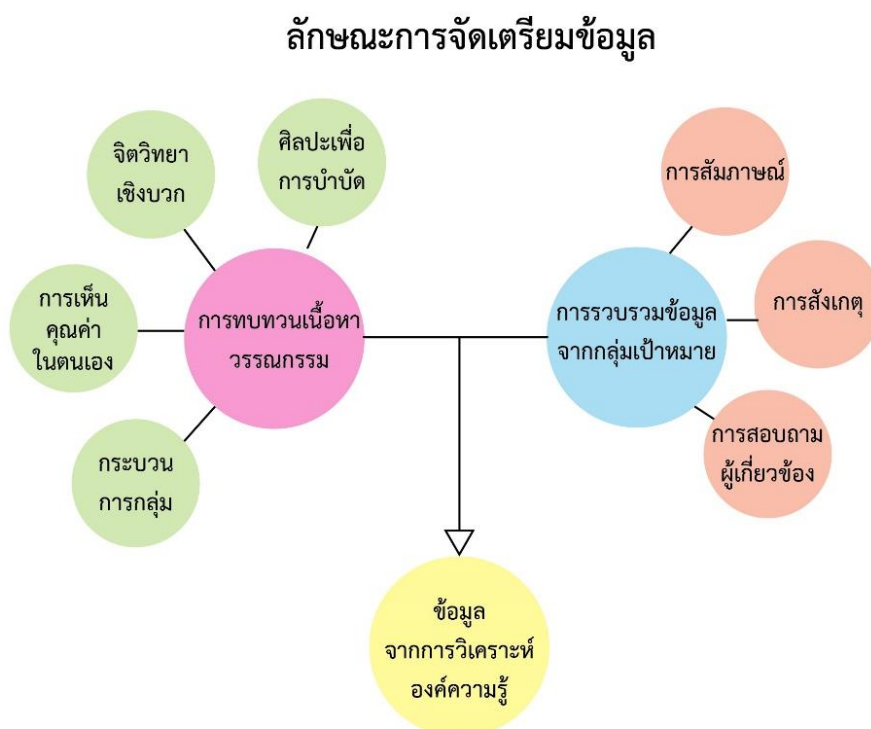
โครงสร้างขั้นตอนการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด



ภาพที่ 26 โครงสร้างขั้นตอนการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

1. ระยะการเตรียมและรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลในการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะมาจากทางด้านการทบทวนองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะเพื่อการบำบัดเป็นหลัก ผู้วิจัยยังได้ผสมผสานหลักการทางจิตวิทยาเชิงบวก การเห็นคุณค่าในตนเอง และนำเอาเทคนิคทางด้านกระบวนการกลุ่มมาเป็นองค์ประกอบของการสร้างสรรค์และออกแบบกิจกรรม

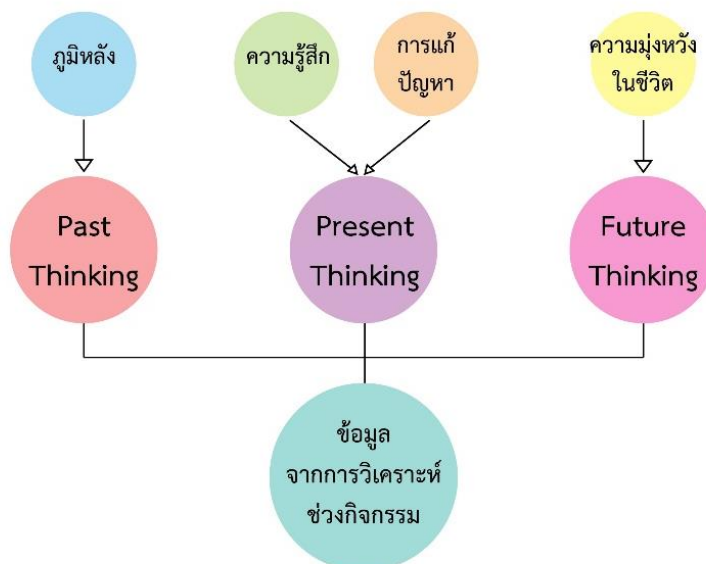


ภาพที่ 27 ลักษณะการจัดเตรียมข้อมูล

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

อีกทั้งข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมาย (กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มทดลอง) ที่ 1 เกี่ยวกับภูมิหลัง ความรู้สึก การแก้ปัญหา และความมุ่งหวังในชีวิต ซึ่งผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางในการจัดหมวดหมู่ของกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาแบ่งเป็น 4 ช่วง ได้แก่ ช่วง Introduction ช่วง Past Thinking ช่วง Present Thinking และช่วง Future Thinking ซึ่งสามารถแสดงได้ด้วยภาพต่อไปนี้

การนำข้อมูลการสัมภาษณ์มาเป็นแนวทางการออกแบบช่วงของกิจกรรม



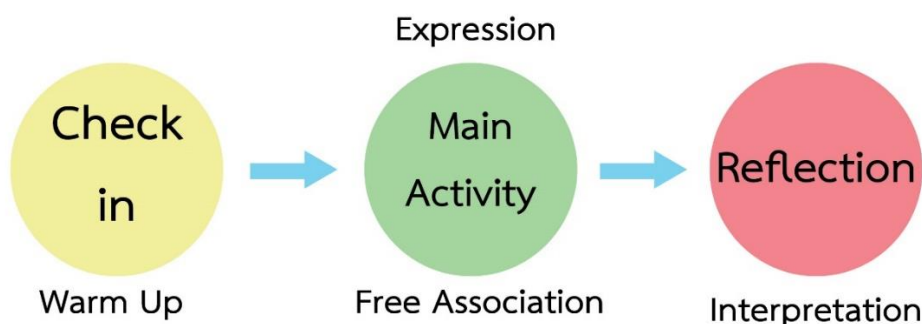
ภาพที่ 28 การนำข้อมูลการสัมภาษณ์มาเป็นแนวทางการออกแบบช่วงของกิจกรรม
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

2. ระยะเวลาพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ

จากข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์หามาบูรณาการร่วมกับศาสตร์ที่ได้ศึกษามาก่อนหน้านี้อันได้แก่ ศาสตร์ทางด้านศิลปะเพื่อการบำบัด จิตวิทยาเชิงบวก และการเห็นคุณค่าในตนเอง ผู้วิจัยจึงได้สรุปแนวทางการศึกษาเชิงปฐมภูมิ และทฤษฎีนี้กับผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะบำบัดในการวิเคราะห์โครงสร้างการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ

เมื่อผู้วิจัยได้ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ทั้งจากการทบทวนองค์ความรู้ การสัมภาษณ์ และคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วนั้น การออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด ได้สรุปแนวทางในการออกแบบเป็นรูปแบบชุดโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเชิงนันทนาการ (ไม่ใช่วิชาเรียนหรือสอน) เป็นกิจกรรมที่กลุ่มเป้าหมายสามารถทำตามความสมัครใจ ในยามว่าง ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และ ผ่อนคลายความตึงเครียด ที่สอดคล้องกับหลักการของศาสตร์ศิลปะเพื่อการบำบัดที่ใช้พลังของศิลปะในการบำบัด มากกว่าการทำจิตบำบัด (Psychotherapy) อีกทั้งจะเป็นการสร้างสรรคผลงานอย่างอิสระเสรี จากความคิดด้านบวกโดยไม่มี

การดึงเอาความทุกข์หรือปมปัญหาในใจ (Trauma) ของกลุ่มเป้าหมายมาเป็นเหตุแห่งการสร้างสรรค์ผลงาน ในทางกลับกันจะเป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากความสุขและความประทับใจเท่านั้น ที่เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของการสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง และผู้วิจัยได้กำหนดจำนวนกลุ่มเป้าหมายในการเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมไว้ไม่เกิน 10 คน เนื่องจากความสามารถในการดูแลของกระบวนการที่ไม่มากจนเกินไปจะทำให้การจัดการและดูแลที่ไม่ทั่วถึง และขอบเขตของทางด้านเวลาที่ หากเกินกว่า 10 คนจะใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่อครั้งนั้นยาวเกินไปจนเกิดความเบื่อหน่ายกับกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมเอง ลักษณะการทำงานของแต่ละกิจกรรมจะเริ่มต้นด้วยการ Check In คือการเตรียมพร้อมในการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง ด้วยการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องราวหรือประสบการณ์สั้นๆของแต่ละคนในกลุ่มตามหัวข้อสนทนาที่กำหนดของแต่ละกิจกรรม จากนั้นกิจกรรมก็จะเข้าสู่ การสร้างสรรค์ผลงานในกิจกรรมหรือ Main Activity ด้วยหลักการของ Free Association ที่เป็นการปลดปล่อยและแสดงออกอย่างอิสระ โดยไม่มีการบังคับหรือชี้แนะใดๆทั้งสิ้น และช่วงสุดท้ายของแต่ละกิจกรรมคือการอภิปรายผลงาน (Reflection) ของแต่ละคนให้กลุ่มฟังและรับฟังข้อคิดของแต่ละกิจกรรมจากกระบวนการ ซึ่งลักษณะการทำงานในแต่ละกิจกรรมแสดงได้ด้วยภาพต่อไปนี้



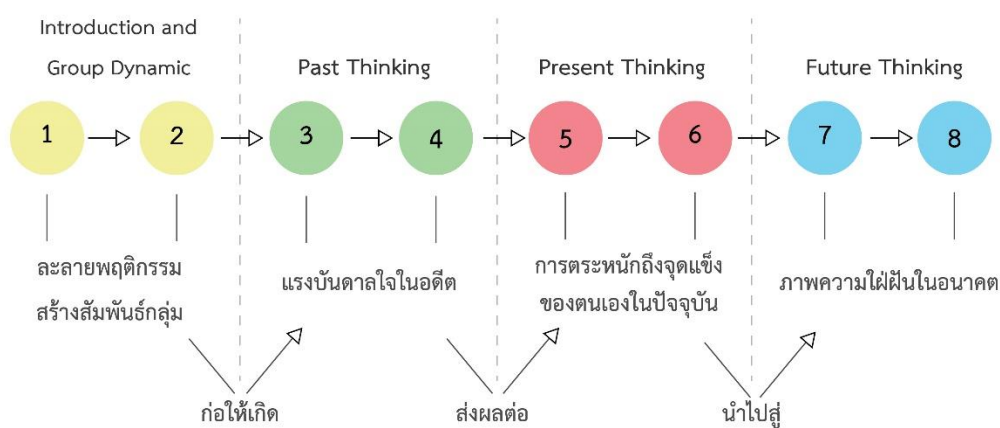
ภาพที่ 29 ลักษณะการทำงานในแต่ละกิจกรรม

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อूरเคนทร์)

หลังจากได้แนวทางของรูปแบบกิจกรรมศิลปะแล้ว ผู้วิจัยได้ออกแบบโครงสร้างของโปรแกรมเป็นลักษณะ Journey หรือ การเดินทางไปทีละขั้น โดยการแบ่งช่วงของโปรแกรมออกเป็น 4 ช่วง ได้แก่ ช่วงแนะนำและสร้างสัมพันธ์กลุ่ม (Introduction and Group Dynamic) ซึ่งเป็นมีจุดประสงค์ในการละลายพฤติกรรมและสร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่มที่เป็นหนึ่งในกลไกที่มีประโยชน์ในการทำกิจกรรมศิลปะแบบกลุ่ม ช่วงความคิดในอดีต (Past thinking) มีจุดประสงค์ในการเริ่มต้นความคิดและรูปแบบการทำกิจกรรมที่ส่งต่อไปยัง ช่วงความคิดในปัจจุบัน (Present thinking) ที่สร้างการรับรู้

ตนเองในปัจจุบัน ที่ต่อยอดไปยัง ช่วงความคิดในอนาคต (Future thinking) ที่สร้างและแสดง เป้าหมายในอนาคตที่ดีให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้วิจัยกำหนดเป็น ช่วงละ 2 กิจกรรม รวมทุกช่วง ทั้งหมดในโปรแกรมได้ 8 กิจกรรม โดยแต่ละกิจกรรมจะส่งต่อกันเป็นทอดๆเชื่อมโยงกัน ทำให้เกิดการ ทำงานร่วมกันในทุกๆกิจกรรมในโปรแกรม ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเป็นทิศทางเดียวกันของโปรแกรม ด้วยความเชื่อมโยงของแต่ละกิจกรรมนี้เอง นำไปสู่ความถี่ในการทำแต่ละกิจกรรมในโปรแกรมจะอยู่ที่ อาทิตย์ละ 2-3 กิจกรรม ซึ่งในโปรแกรมนี (ทั้งหมด 8 กิจกรรม) จะใช้เวลาทั้งหมดไม่เกิน 3 อาทิตย์ (ขึ้นอยู่กับความสะดวกในการเข้าร่วมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม) ใช้เวลาไม่เกิน 120 นาทีต่อกิจกรรม และเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ตรงตามจุดประสงค์ของโปรแกรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมควรเข้าร่วมทำกิจกรรม ตั้งแต่เริ่มโปรแกรมไปจนจบกิจกรรมสุดท้ายของโปรแกรม เนื่องจากผู้วิจัยได้วางโปรแกรมมาแล้ว อย่างมีลำดับขั้นตอน และมีขั้นตอนการ reflect ของแต่ละกิจกรรมนั้นส่งต่อไปยังกิจกรรมต่อไป อีก ทั้งการสร้างสรรคผลงานมีตั้งแต่ 2 มิติ ไปจนถึง 3 มิติ เทคนิคที่ใช้จะเป็นการวาด การลงสี การ Collage การปั้น และการตกแต่ง สื่อวัสดุที่ใช้จะมีทั้ง กระดาษ 100 ปอนด์ ฝ้ายดิบ ฝาโพลีพลาสติก และดินน้ำมัน

Program Phrases



ภาพที่ 30 รายละเอียดโครงสร้างของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะแบ่งออกเป็นแต่ละช่วง (ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

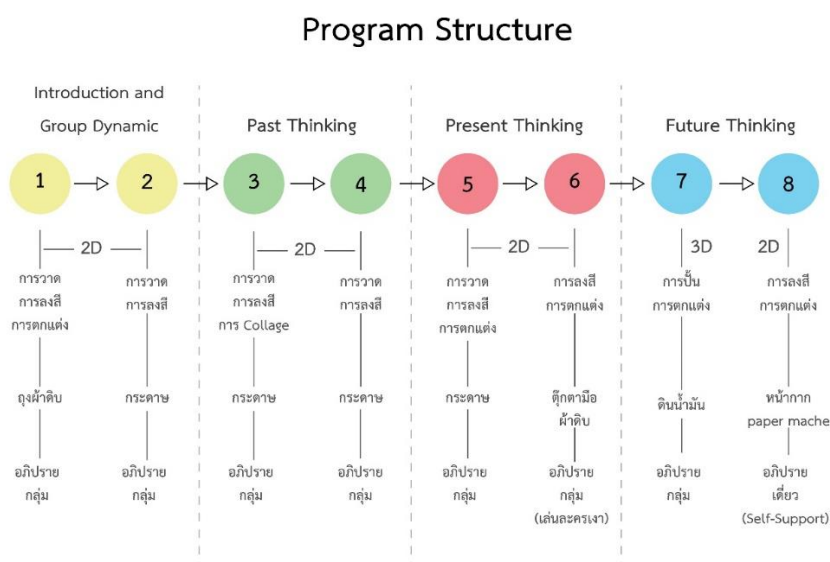
อีกทั้งผู้วิจัยได้ทำการพิจารณาและออกแบบการนำมาใช้ซึ่งเครื่องมือในการวัดผลของ กิจกรรมซึ่งผู้วิจัย ได้เลือกใช้แบบทดสอบ Rubin's Self Esteem Scale ในด้านการวัดผลทางด้าน การเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งใช้ในระยะก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยผู้วิจัยได้ทำหนังสือขออนุญาตใช้

แบบทดสอบในการเผยแพร่อย่างเป็นทางการต่อผู้ที่มีลิขสิทธิ์ในเนื้อหาภาษาไทย และได้รับการอนุญาตอย่างเป็นทางการ และเครื่องมือแบบบันทึกพัฒนาการ ในด้านการบันทึกพัฒนาการทางด้านความคิดด้านบวก ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ และการเห็นคุณค่าในตนเองในแต่ละกิจกรรม ซึ่งแบบบันทึกพัฒนาการนี้ได้รับการพัฒนาและปรับปรุงจนกระทั่งผ่านการให้คะแนนระบบ หลักการใช้ดัชนีวัดความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity Index –CVI) ที่ผ่านการประเมินโดยอาจารย์ที่ปรึกษาหลักของโครงการและผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิชาการ ด้านจิตวิทยา และด้านศิลปะบำบัด ด้านละ 1 ท่าน จนกระทั่งเห็นสมควรในการใช้งานได้

เมื่อได้โครงสร้างหลักของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะและเครื่องมือที่เหมาะสมแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปขอรับคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาของโครงการและผู้เชี่ยวชาญอีกรอบเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้

3. ขั้นตอนการสรุปโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ

เมื่อผ่านการตรวจสอบโครงสร้างจากอาจารย์ที่ปรึกษาของโครงการและผู้เชี่ยวชาญเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงประยุกต์โครงสร้างที่ได้กำหนดไว้มาย่อยออกมาเป็นรูปแบบของแต่ละกิจกรรมซึ่งสามารถกำหนดได้ดังนี้



ภาพที่ 31 รูปแบบทั้ง 8 กิจกรรมในโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ผู้วิจัยได้ใช้หลักการทางด้านศิลปะเพื่อการบำบัด จิตวิทยาเชิงบวก และการเห็นคุณค่าในตนเอง ร่วมกับแนวทางของกระบวนการกลุ่ม ประกอบกันจนเกิดทั้ง 8 กิจกรรมนี้ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ได้ถูกกำหนดรายละเอียดและการใช้อุปกรณ์ รวมถึงลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานว่าจะเป็นในรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ ที่ใช้แนวทางในเชิงนั้นทางการ สร้างสรรค์ ปลดปล่อยจินตนาการและความคิดด้านบวกภายในจิตใจ

เมื่อรูปแบบกิจกรรมทั้ง 8 ได้ผ่านการคัดกรองจากผู้วิจัยเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงนำไปตรวจสอบกับอาจารย์ที่ปรึกษาหลักของโครงการและผู้เชี่ยวชาญศิลปะบำบัด ในการสรุปรายละเอียดของกิจกรรมเป็นครั้งสุดท้าย

หลังจากโครงสร้างของโปรแกรมและรายละเอียดของทั้ง 8 กิจกรรม รวมถึงเครื่องมือที่นำมาใช้ได้ผ่านการตรวจสอบ ความเป็นไปได้ และลดผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นให้เหลือน้อยที่สุดแล้ว รวมถึงหลักปฏิบัติที่อยู่ในกรอบและขอบเขตที่ไม่ไปกระทบกับความทุกข์ ความเจ็บปวด หรือบาดแผลในจิตใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม แต่ความเสียดผลกระทบต่อผลกระทบนั้นย่อมเกิดขึ้นได้เสมอระหว่างการทำกิจกรรม ดังนั้นผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงการเกิดผลกระทบอันไม่พึงประสงค์นี้ จึงได้จัดเตรียมที่ปรึกษาทางจิตวิทยามาดูแลและฟื้นฟูสภาพจิตใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในผู้เกิดผลกระทบนี้จนกระทั่งสภาพจิตใจจะกลับมาสู่สภาวะปกติ ผู้วิจัยจึงสามารถนำโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดไปใช้กับกลุ่มทดลองได้

1.2 ผลงานการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัด

โปรแกรมกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดที่ได้รับการออกแบบ พัฒนา และปรับปรุงโดยผู้วิจัย ที่ผ่านการสังเคราะห์ทั้งข้อมูลจากการทบทวนองค์ความรู้ทางด้านศิลปะเพื่อการบำบัด จิตวิทยาเชิงบวก และการเห็นคุณค่าในตนเอง ร่วมกับแนวทางของกระบวนการกลุ่ม ประกอบกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่ 1 และคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิชาการ ด้านจิตวิทยา และด้านศิลปะบำบัด ภายใต้การกำกับดูแลโดยอาจารย์ที่ปรึกษาหลักของโครงการแล้ว จึงนำมาซึ่งกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดภายในโครงการ SPEAK ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 28 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 1

กิจกรรมที่ 1 (Introduction)	
ชื่อกิจกรรม	เรา...ที่อยากให้เห็นได้รู้จัก / ถูกเก็บความสุข
กระบวนการที่ใช้ในกิจกรรม	New Identity / Folder Making
อุปกรณ์หลักในกิจกรรม	ถุงผ้า 10 ถุง ดินสอ สีต่างๆ อุปกรณ์ตกแต่ง
จุดประสงค์ของกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เด็กได้สร้างชื่อเรียกตนเองใหม่อย่างที่ตนเองต้องการอย่างอิสระ - เพื่อให้เด็กได้แนะนำตนเองต่อกลุ่ม - เพื่อให้เด็กได้รู้จักกับ Free-association ผ่านกิจกรรม - เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้การสร้างสรรค์พื้นที่จัดเก็บผลงานของตน - เพื่อให้เด็กได้รับรู้ถึงคุณค่าของผลงานของตนเอง - เพื่อให้กลุ่มได้ทำความรู้จักกัน - เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี
ประโยชน์ของกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้เรียนรู้ถึงอิสรภาพในการคิดผ่านการสร้างตัวตนที่ตนเองต้องการจากความชอบและความประทับใจ - เด็กได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม - เด็กได้รู้จักสัมผัสกับพื้นที่ปลอดภัยของตน - เด็กมีโอกาสฝึกฝนการแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกรู้สึกว่าความคิดและจินตนาการของตนได้รับการรับฟัง
วิธีการสร้างสรรค์ผลงานภายในกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กได้นึกชื่อที่ตัวเองชอบ ประทับใจ หรือแสดงถึงตัวเราเองที่สุด - เขียนชื่อ วาด และตกแต่งตามชอบบนถุงผ้าของตน - หลังสร้างสรรค์ผลงานเสร็จทุกคน จะเริ่มการแนะนำตนเอง โดยให้เด็กๆนำถุงผ้าของตนมาแสดงให้กลุ่มได้ดู แล้วบอกและแนะนำตนเองในชื่อใหม่ พร้อมเหตุผลในการเลือกใช้ชื่อใหม่และอภิปรายแนวคิดและเนื้อหาของผลงานการตกแต่งถึงผ้าให้กลุ่มฟัง

ตารางที่ 28 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 1 (ต่อ)

กิจกรรมที่ 1 (Introduction)	
<p>ข้อคิดของกิจกรรม ที่กระบวนการควร ชี้แจงให้ผู้เข้าร่วม กิจกรรมได้ฟัง</p>	<p>“การตั้งชื่อใหม่ เพราะวันนี้และทุกวันนี้ในการทำกิจกรรมนี้ เราสามารถเป็นใครก็ได้ที่เราอยากจะเป็น การมาทำกิจกรรมนี้คือการเปิดกว้างกับทุกอย่างแม้กระทั่งกับตัวเอง ได้ปลดปล่อยความคิด ทั้งของอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ดังนั้น การที่เราได้กำหนดตัวเองว่าเราอยากให้คนอื่นเรียกเราอย่างไรก็คือ การเริ่มต้นการบอกกล่าวให้คนอื่นรับรู้ว่าเป็นแหละคือตัวของเราจริงๆที่ซ่อนอยู่ภายใน”</p>



ภาพที่ 32 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 1 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)



ภาพที่ 33 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 1 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 34 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 1 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 2 ผลงานกิจกรรมที่ 1

ภาพที่ 35 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 1 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ตารางที่ 29 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 2

กิจกรรมที่ 2 (Group Dynamics Building)	
ชื่อกิจกรรม	การ์ตูนดีๆของเรา
กระบวนการที่ใช้ในกิจกรรม	Carousal Comic
อุปกรณ์หลักในกิจกรรม	กระดาษขนาด A3 11 แผ่น Template ช่องการ์ตูน 11 แผ่น ดินสอ สีต่างๆ อุปกรณ์ตกแต่ง

ตารางที่ 29 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 2 (ต่อ)

กิจกรรมที่ 2 (Group Dynamics Building)	
จุดประสงค์	- เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีภายในกลุ่ม
ช อ ง	- เพื่อให้เด็กได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น
ช อ ง	- เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดและจินตนาการของตนเอง
กิจกรรม	- เพื่อให้กลุ่มได้ทำความรู้จักกัน
ม	- เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี
ประโยชน์	- เด็กได้รู้สึกว่าคุณค่าที่มาจากความคิดของตนเองนั้นมีคุณค่า ช น์ - กลุ่มมีความสัมพันธ์กันมากขึ้น ช อ ง - เด็กได้เรียนรู้ถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่น กิจกรรม - เด็กได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ม - เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงความคิดและจินตนาการของตน - เด็กได้รู้จักการแบ่งปันและยอมรับความคิดของผู้อื่น - เด็กมีโอกาสฝึกฝนการแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกว่าคุณค่าและจินตนาการของตนได้รับการรับฟัง
วิธีการสร้างสรรค์ผลงานภายในกิจกรรม	- ให้เด็กสร้างเรื่องราว นิทาน หรือการ์ตูนอะไรก็ได้ด้วยดินสอหรือปากกาสี โดยกระบวนการกำหนดว่าเป็นเรื่องที่ตลก สร้างสรรค์ หรือให้กำลังใจ ร ร ค์ - หลังสร้างสรรค์ผลงานเสร็จทุกคน ให้แต่ละคนได้เล่าถึงเรื่องราวการ์ตูนที่ตนสร้างขึ้นมาในกลุ่ม
ข้อคิด	“พวกเราทุกคนนั้นมีสิทธิที่จะสร้างสรรค์คุณความดี ความสุข และมอบกำลังใจผ่านจินตนาการด้วยการสร้างการ์ตูนของเราทุกคนภายในกิจกรรมนี้ เราควรจะรู้จักที่จะสร้างความสุขและความดีด้วยตัวเราเอง เราไม่จำเป็นต้องรอให้คนอื่นมาสร้างให้เราได้ เพราะชีวิตของเราก็เปรียบเหมือนการ์ตูนของเราที่เราสามารถกำหนดแนวเรื่องและตอนจบอย่างมีความสุขได้ด้วยตัวเราเอง”
น ก ร	
ค ว ร	

ชี้แจง ใ ห้ ผู้เข้าร่วม วม กิจกรรม มได้ฟัง	
---	--



กลุ่มทดลองที่ 1 กิจกรรมที่ 2

ภาพที่ 36 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 2 ของกลุ่มทดลองที่ 1
 (ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 37 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 2 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 38 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 2 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 2 ผลงานกิจกรรมที่ 2

ภาพที่ 39 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 2 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ตารางที่ 30 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 3

กิจกรรมที่ 3 (Past Thinking)	
ชื่อกิจกรรม	ใครที่เราประทับใจ
กระบวนการที่ใช้ในกิจกรรม	Socio-Gram of Impressive People
อุปกรณ์หลักในกิจกรรม	<p>ปรุวงกลมขนาดใหญ่ ขนาด A4 10 แผ่น</p> <p>ปรุวงกลมขนาดกลางและเล็กในแผ่นเดียวกัน ขนาด A4 10 แผ่น</p> <p>กระดาษขนาด A3 10 แผ่น</p> <p>ดินสอ</p> <p>สีต่างๆ</p> <p>กาว</p> <p>อุปกรณ์ตกแต่ง</p>
จุดประสงค์ของกิจกรรม	- เพื่อให้เด็กได้นึกถึงคนที่เป็นแรงบันดาลใจ และคนที่เป็นต้นแบบที่ดีที่ผ่านมาจากตน

	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เด็กได้คำนึงถึงบุคคลที่มีอิทธิพลทางด้านบวกของตน - เพื่อฝึกให้เด็กได้จัดระเบียบความคิดของตนที่มีต่อบุคคลต่างๆของตน - เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี
ประโยชน์ของกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้หวนนึกถึงคนที่เป็นแรงบันดาลใจ และคนที่เป็นต้นแบบที่ดีที่ผ่านมาจากตน - เด็กได้สัมผัสกับที่มาของอิทธิพลด้านบวกของตน - เด็กได้มีความรู้ในการจัดระเบียบความคิดของตน - เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงความคิดและจินตนาการของตน - เด็กได้รู้จักการแบ่งปันและยอมรับความคิดของผู้อื่น - เด็กมีโอกาสฝึกฝนการแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกว่เรื่องราวของตนได้รับการรับฟัง

ตารางที่ 30 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 3 (ต่อ)

กิจกรรมที่ 3 (Past Thinking)	
วิธีการสร้างสรรค์ผลงานภายในกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กๆแต่ละคนหลับตาแล้วค่อยๆนึกถึงตัวเองกับคนเหล่านั้นว่ามีใครบ้างก่อนที่ทำให้ตนเองประทับใจ หรือยิ้มได้เวลานึกถึงบุคคลเหล่านั้น ก็คนก็ได้ไม่จำกัด - บนกระดาษแผ่นแรกที่เล็กกว่า ให้เด็กวาดตัวเองก่อน และบุคคลที่เด็กนึกได้ จะเป็นหน้า หรือรูปร่าง หรือสัญลักษณ์อะไรก็ได้ ขนาดอะไรก็ได้ ตามใจที่เด็กนึกถึงบุคคลเหล่านั้น ถ้าบุคคลนั้นสำคัญกับเด็กมากก็อาจจะวาดใหญ่กว่า ใครสำคัญน้อยกว่าก็ย่อขนาดลง แล้วก็ลงสีตามใจชอบ - จากนั้นก็ตัดรูปตนเองและคนที่วาดเหล่านั้น มาแปะลงบนกระดาษที่ใหญ่กว่า - โดยแปะตนเองก่อนตรงไหนของกระดาษก็ได้ แล้วก็เริ่มแปะคนเหล่านั้นที่วาดว่าเค้าจะอยู่ห่างจากตนเองแค่ไหน ตามความสนิทสนมที่เด็กมองเห็นระหว่างตัวเองและคนเหล่านั้นแต่ละคน

	<p>- พอเราแปะเสร็จก็จะวาดเส้นด้วยดินสอหรือสี จะวาดเส้นอะไรก็ได้ที่เด็กนึกถึงว่ามีความสัมพันธ์กับตนเองเป็นอย่างไร</p> <p>- ให้เด็กแต่ละคนเล่าถึงผลงานของตน ว่ามีใครบ้าง โดยสังเกตว่า ขนาดจะบ่งบอกถึงความสำคัญ ระยะห่างจะบ่งบอกถึงความสนิทสนม เส้นจะบ่งบอกถึงลักษณะความสัมพันธ์</p>
<p>ข้อคิดของกิจกรรม ที่กระบวนการควร ชี้แจงให้ผู้เข้าร่วม กิจกรรมได้ฟัง</p>	<p>“ผ่านมาในชีวิตของแต่ละคนนั้น คนที่เราประทับใจหรือเอามาเป็นต้นแบบนั้น คือกำลังใจที่ทำให้เรายู่มาจนถึงวันนี้ โดยที่เราไม่รู้ตัว และวันนี้เราก็ได้นึกถึงพวกเค้าซึ่งในบางครั้งเราก็ลืมคนเหล่านี้ไป และเราจะรู้ว่าเค้าอยู่ในใจเราใกล้ไกลแค่ไหน แต่ไม่ว่าคนเหล่านั้นจะสำคัญกับเราแค่ไหน ห่างไกลจากเราแค่ไหน แต่พวกเค้าเหล่านั้นก็จะทำให้เราอบอุ่น มีกำลังใจ แล้วทำให้เรายิ้มได้เสมอ และต่อไปในอนาคต เราก็จะเป็นเหมือนกับคนเหล่านั้น ที่เป็นกำลังใจ เป็นรอยยิ้มให้กับใครบางคนต่อไปก็ได้”</p>



ภาพที่ 40 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 3 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 1 ผลงานกิจกรรมที่ 3

ภาพที่ 41 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 3 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 2 กิจกรรมที่ 3

ภาพที่ 42 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 3 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 2 ผลงานกิจกรรมที่ 3

ภาพที่ 43 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 3 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อूरเคนทร์)

ตารางที่ 31 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 4

กิจกรรมที่ 4 (Past Thinking)	
ชื่อกิจกรรม	ฉากที่ประทับใจและสมดุลงแห่งความสุข
กระบวนการที่ใช้ในกิจกรรม	Kinetic of Impression
อุปกรณ์หลักในกิจกรรม	กระดาษ A4 คนละ 3 แผ่น รวม 30 แผ่น ดินสอ สีต่างๆ กาว อุปกรณ์ตกแต่ง โมบายไม้ 1 อัน
จุดประสงค์ของกิจกรรม	- เพื่อให้เด็กได้นึกถึงเหตุการณ์ที่มีกับคนที่เป็นแรงบันดาลใจ และคนที่เป็นต้นแบบที่ดีที่ผ่านมาจากตน - เพื่อให้เด็กได้คำนึงถึงภาพเหตุการณ์ที่มีอิทธิพลทางด้านบวกของตน

	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการสร้างสมดุลแห่งความสุข - เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี
ประโยชน์ของกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้มีความสุขจากการนึกถึงเหตุการณ์ที่มีกับคนที่เป็นแรงบันดาลใจและคนที่เป็นต้นแบบที่ดีที่ผ่านมาของตน - เด็กได้สัมผัสกับที่มาของอิทธิพลด้านบวกของตน - เด็กได้มีความรู้ในเรื่องการสร้างสมดุลทางความรู้สึก - เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงความคิดและจินตนาการของตน - เด็กมีโอกาสฝึกฝนการแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกว่เรื่องราวของตนได้รับการรับฟัง

ตารางที่ 31 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 4 (ต่อ)

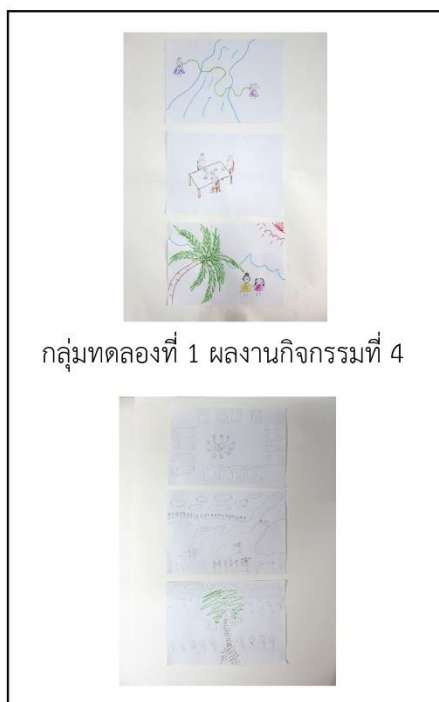
กิจกรรมที่ 4 (Past Thinking)	
วิธีการสร้างสรรค์ผลงานภายในกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กๆแต่ละคนหลับตาแล้วค่อยๆนึกถึงภาพเหตุการณ์ความประทับใจที่ผ่านมาในชีวิตกับบุคคลที่เด็กคิดถึงเมื่อกิจกรรมที่แล้ว ว่าเรามีภาพอะไรที่ประทับใจ หรือที่เด็กคิดถึงแล้วทำให้ยิ้มออกที่มีระหว่างตนเองและบุคคลเหล่านั้น หรืออาจจะเป็นกับบุคคลใหม่ที่ตนเองนึกขึ้นมาในวันนี้ก็ได้ - แล้ววาดภาพเหตุการณ์ความประทับใจที่ผ่านมาในชีวิตกับบุคคลที่เด็กคิดถึงบนกระดาษทั้งหมด 3 แผ่น โดยจะลงสีหรือไม่ก็ได้ตามที่เด็กต้องการ - จากนั้นก็นำรูปทั้ง 3 นี้มาแขวนไว้บนโมบายทีละคน - ให้เด็กแต่ละคนเล่าถึงเรื่องราวเหตุการณ์ความประทับใจของตน
ข้อคิดของกิจกรรม	“การที่เรามองและทำให้ตัวเราเกิดความสุขในชีวิต ถ้าเราให้

<p>ที่กระบวนการควร ชี้แจงให้ผู้เข้าร่วม กิจกรรมได้ฟัง</p>	<p>ความสำคัญกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดมากเกินไป เราจะให้น้ำหนักเทไปกับสิ่งนั้น แขน 2 ข้างของเราก็จะไม่เท่ากัน ทำให้เราขาดสมดุลในชีวิต แต่ถ้าเรา ปรับใหม่ และให้ความสำคัญกับทุกๆ สิ่งเท่าๆ กัน ชีวิตเราก็จะมีความสุข เพราะเรามีความสมดุล ไม่ให้ความสำคัญกับสิ่งใดมากเกินไปจนทำให้ สิ่งดีๆ ที่เรามีเล็กลงน้อยลงไป อันนี้ก็รวมถึงความสุขและความทุกข์ของเรา ด้วยที่เราไม่ควรให้ความสำคัญกับความทุกข์จนเราจมปรักอยู่กับมันหรือ อาจจะทำให้เราลืมความสุขที่เราควรจะมี หรือให้ความสำคัญกับ ความสุขจนเกินไป จนเราเพลินแล้ว ขาดการระวังในชีวิตและเราจะลืมไป ว่า ความทุกข์คือบทเรียนที่ทำให้เราแกร่งขึ้นและทำให้เราเห็นคุณค่าแห่ง ความสุขที่เรามี”</p>
---	---



กลุ่มทดลองที่ 1 กิจกรรมที่ 4

ภาพที่ 44 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 4 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)



ภาพที่ 45 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 4 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 46 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 4 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 47 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 4 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ตารางที่ 32 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 5

กิจกรรมที่ 5 (Present Thinking)	
ชื่อกิจกรรม	สำรวจจุดแข็งและพลังในตัวเรา
กระบวนการที่ใช้ในกิจกรรม	Body Tracing of Inner Strengths
อุปกรณ์หลักในกิจกรรม	กระดาษขนาด A3 มีรูปลายเส้นคน 10 แผ่น ดินสอ สีต่างๆ กาว อุปกรณ์ตกแต่ง
จุดประสงค์ของกิจกรรม	- เพื่อให้เด็กได้นึกถึงจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เพื่อให้เด็กได้คำนึงถึงความคิดและภาพลักษณ์ด้านบวกของตนเองในปัจจุบัน

	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี
ประ โย ช ณ์ ข อ ง ก ิ จ ร ร ม	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้รู้ถึงจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เด็กมีความคิดและภาพลักษณ์ด้านบวกต่อตนเองในปัจจุบันที่ชัดเจนขึ้น - เด็กได้มีความรู้ในเรื่องการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงความคิดและจินตนาการของตน - เด็กมีโอกาสฝึกฝนการแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกว่าการเรื่องราวของตนได้รับการรับฟัง

ตารางที่ 32 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรมที่ 5 (Present Thinking)	
วิธีการสร้างสรรค์ ผลงานภายใน กิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กๆแต่ละคนหลับตาแล้วค่อยๆนึกถึงว่าทุกวันนี้ ตัวของเด็กๆแต่ละคนมีจุดเด่น หรือจุดแข็งตรงไหน ที่พิเศษกว่าคนอื่นๆ - แล้ววาด ลงสี ตกแต่ง ภายในภาพที่มีลายเส้นคน หรือจะตกแต่งภายนอกด้วยก็ได้ จะหาของมาช่วยเพิ่ม ตรงที่เด็กๆคิดว่านี่คือลักษณะพิเศษ หรือจุดแข็งของตนเอง หรือที่เด็กภูมิใจส่วนไหนของตัวเอง - ให้เด็กแต่ละคนบอกเล่าถึงส่วนต่างๆที่ตนเองตกแต่งและจุดแข็งในแต่ละส่วนของตน
ข้อคิดของกิจกรรม ที่กระบวนการควร ชี้แจงให้ผู้เข้าร่วม	“เราทุกคนล้วนมีความพิเศษด้วยกันทุกคน สิ่งที่เราไม่นั้น แตกต่างจากสิ่งที่คุณอื่นมี และนั่นคือจุดแข็ง จุดพิเศษของเรา แต่บางทีเรายังไม่รู้หรือรู้แล้วก็ดี วันนี้เราจึงมาสำรวจถึงความพิเศษของเรา ว่าเรามองสิ่งที

กิจกรรมได้ฟัง	เรามีนั้นสวยงามแค่ไหน และเมื่อเรารู้แล้วว่าเรามีจุดแข็ง จุดพิเศษของเราอย่างไร เราก็จะได้นำมันไปปรับใช้ได้นั่นเอง”
---------------	---



กลุ่มทดลองที่ 1 กิจกรรมที่ 5

ภาพที่ 48 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 5 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 1 ผลงานกิจกรรมที่ 5

ภาพที่ 49 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 5 ของกลุ่มทดลองที่ 1

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 2 กิจกรรมที่ 5

ภาพที่ 50 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 5 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 2 ผลงานกิจกรรมที่ 5

ภาพที่ 51 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 5 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

ตารางที่ 33 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 6

กิจกรรมที่ 6 (Present Thinking)	
ชื่อกิจกรรม	ตุ๊กตาล้างวิเศษกับแสงแห่งเงา
กระบวนการที่ใช้ในกิจกรรม	Hand Puppet and Shadow Theatre
อุปกรณ์หลักในกิจกรรม	ตุ๊กตามือผ้าสีขาว 10 ตัว ดินสอ สีต่างๆ กาว อุปกรณ์ตกแต่ง ฉากผ้าสีขาวสำหรับละครเงา

ตารางที่ 33 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 6 (ต่อ)

กิจกรรมที่ 6 (Present Thinking)	
จุดประสงค์ของกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เด็กได้นึกถึงจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เพื่อให้เด็กได้คำนึงถึงความคิดและภาพลักษณ์ด้านบวกของตนเองในปัจจุบัน - เพื่อฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี
ประโยชน์ของกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้รู้ถึงจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เด็กมีความคิดและภาพลักษณ์ด้านบวกต่อตนเองในปัจจุบันที่ชัดเจนขึ้น - เด็กได้มีความรู้ในเรื่องการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อจุดแข็ง จุดเด่น และคุณสมบัติพิเศษของตนเอง - เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงความคิดและจินตนาการของตน - เด็กมีโอกาสฝึกฝนการแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน

	- เด็กได้รู้สึกว่าการแสดงของตัวเองได้รับการรับฟัง
วิธี ก า ร สร้ าง ส ร ร ร ค์ ผล ง า น ภ า ย ไ น ก จ ก ร ร ม	<p>- ให้เด็กๆแต่ละคนหลับตาแล้วค่อยๆนึกถึงว่าทุกวันนี้ ตัวของเด็กๆแต่ละคนมีจุดเด่น หรือจุดแข็งตรงไหน ที่พิเศษกว่าคนอื่นๆจากกิจกรรมที่แล้ว ที่ทำให้ตนเองรู้สึกเป็น ‘ซูเปอร์ฮีโร่’ ที่มีพลังพิเศษด้วยจุดเด่นของเรา’ หรือตัวการ์ตูนที่มีพลังพิเศษที่ตนเองคิดอยากจะเป็น</p> <p>- แล้ววาด ลงสี ตกแต่ง แต่งเติมลงไปในตัวตามมือของตน จะหาของมาช่วยเพิ่มตรงที่เด็กๆคิดว่านี่คือลักษณะพิเศษ หรือจุดแข็งของตนเอง หรือที่เด็กภูมิใจส่วนไหนของตัวเอง</p> <p>- ให้เด็กแยกย้ายออกไปทำหรือทำร่วมกันก็ได้ แต่จะไม่ให้คนอื่นเห็นตุ๊กตาของตนเองก่อนการแสดง</p> <p>- ให้เด็กแต่ละคนบอกเล่าถึงเล่าเรื่องราวดีๆที่เกิดขึ้นหรือที่เด็กสร้างขึ้นมาจากใหม่ที่แสดงถึงพลังพิเศษจากจุดเด่นที่เราให้คนในกลุ่มฟัง หลังจากกิจกรรมเตรียมไว้ให้ ในลักษณะละครเงา เด็กสามารถจินตนาการได้เต็มที่ จะบินได้ จะปล่อยลำแสงได้หรืออื่นๆตามที่เด็กต้องการ</p> <p>- เมื่อเด็กเล่าถึงตุ๊กตามือของตนหลังจากเสร็จแล้ว จึงแสดงให้กลุ่มเห็นถึงภาพลักษณ์ผลงานตุ๊กตาที่แท้จริง</p>

ตารางที่ 33 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 6 (ต่อ)

กิจกรรมที่ 6 (Present Thinking)	
ข้อคิดของ กิจกรรมที่ กระบวน ก ร ค ว ร ชี้ แจ ง ให้ ผู้เข้าร่วม ก จ ก ร ร ม ได้ฟัง	<p>“เงาในกิจกรรมนี้คือเงาสีทองหรือเงาด้านบวก เพราะในทุกเงามีมันนั้น เราสามารถพบกับสิ่งที่มีค่าได้ นั่นก็คือพลังพิเศษในตัว ที่เรามีอยู่แล้วทุกคน แต่บางทีเงาทำให้เรามองไม่เห็นแต่ตราบดีที่เราที่มีพลังพิเศษที่เก็บซ่อนไว้ในตัวเรา แล้วเราแสดงมันออกมา เงามีตาก็จะจางหายไปแล้วแสงก็จะส่องมานำทางที่สว่างให้กับเรา ให้เราได้เห็นถึงซูเปอร์ฮีโร่ในตัวของเราว่าสวยงามและมีพลังแค่ไหน”</p>



กลุ่มทดลองที่ 1 กิจกรรมที่ 6

ภาพที่ 52 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 6 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 1 ผลงานกิจกรรมที่ 6

ภาพที่ 53 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 6 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 2 กิจกรรมที่ 6

ภาพที่ 54 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 6 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 2 ผลงานกิจกรรมที่ 6

ภาพที่ 55 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 6 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ตารางที่ 34 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 7

กิจกรรมที่ 7 (Future Thinking)	
ชื่อกิจกรรม	ปั้นดินไปสู่อวกาศ
กระบวนการที่ใช้ ในกิจกรรม	Clay and Mandala
อุปกรณ์หลักใน กิจกรรม	ดินน้ำมันสีขาว 20 ก้อน (คนละ 2 ก้อน) สีต่างๆ อุปกรณ์ตกแต่ง แผ่นรองจาน ผ้าใบขนาดใหญ่

ตารางที่ 34 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 7 (ต่อ)

กิจกรรมที่ 7 (Future Thinking)	
จุดประสงค์ของ กิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เด็กได้นึกถึงภาพความสุขและความใฝ่ฝันของตนเองที่มีในอนาคต - เพื่อได้บริหารกล้ามเนื้อมัดเล็กบนมือของเด็ก - เพื่อฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อภาพความสุขและความใฝ่ฝันของตนเองที่มีในอนาคต - เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้การที่ตนเองสามารถมีส่วนร่วมในพื้นที่แบ่งปัน - เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี
ประโยชน์ของ กิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้รู้ถึงภาพความสุขและความใฝ่ฝันของตนเองที่มีในอนาคต - เด็กได้มีความรู้ในเรื่องการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อภาพความสุขและความใฝ่ฝันของตนเองที่มีในอนาคต - เด็กได้เรียนรู้การที่มีส่วนร่วมในพื้นที่แบ่งปัน - เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงความคิดและจินตนาการของตน - เด็กมีโอกาสฝึกฝนการแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกว่าการเรื่องราวของตนเองได้รับการรับฟัง

วิ ธี ก า ร สร ้าง ส ร ร ค์ ผล งาน กาย ใน ก ิจ ก ร ม	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กๆแต่ละคนหลับตาแล้วค่อยๆนึกถึงสิ่งที่เด็กมองไว้ในอนาคต ว่ามีภาพความสุข ความใฝ่ฝันอะไร แต่ละคนมีภาพตัวเองในอนาคตว่าจะเป็นอะไร อยากทำอะไร หรือมีอะไรที่จะทำให้ตนเองมีความสุข ที่มาจากจุดเด่น จุดแข็ง หรือคุณสมบัติพิเศษที่ตนเองมี - ให้เด็กได้ขยำ นวด คลึง ทูบ บี ฉีก ปั้น เพื่อสร้างสายสัมพันธ์ระหว่างตัวเด็กและวัสดุดินน้ำมันสีขาวของตนเองก่อน - ให้เด็กปั้นดินน้ำมันเป็นอะไรก็ได้ที่เป็นสัญลักษณ์แทนความสุขหรือความใฝ่ฝันของตนเองในอนาคต แล้วตกแต่งผลงานปั้นดินน้ำมันของตนเองตามต้องการ - จากนั้น เมื่อเด็กๆปั้นและตกแต่งดินน้ำมันของตนเสร็จแล้ว ก็นำมาวางบนผ้าใบแผ่นใหญ่ที่กระบวนกรเตรียมไว้ให้ จะเป็นตำแหน่งใดบนกระดาษก็ได้ แล้วตกแต่งพื้นที่บริเวณนั้นของตน - ให้เด็กแต่ละคนบอกเล่าถึงเล่าผลงานและภาพความสุขหรือความใฝ่ฝันของตนเองในอนาคต
---	---

ตารางที่ 34 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 7 (ต่อ)

กิจกรรมที่ 7 (Future Thinking)	
ข้อ ค ิด ข อ ง ก ิจ ก ร ม ที่ กระ บวน กร ค วร ชี้ แ จ ง ไ้ ผู้ เ ช้ า ร ่วม ก ิจ ก ร ม ได้ พ ัง	<p>“สิ่งที่น้องๆป็นวันนี้ก็คือเพื่อให้ได้นึกถึงความใฝ่ฝันในอนาคตที่เรา มี แล้วเราก็ก่อร่างสร้างความฝันนั้นขึ้นมา เราสามารถเป็นอะไรก็ได้ เริ่มแรกมันอาจจะไม่มีสีสันใดๆเลย แล้วเราก็สามารถเติมสีสัน ความสดชื่น และให้ชีวิตกับความฝันนี้ด้วยตัวของเราเอง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เรามีทางเลือกที่จะมีความสุขกับอนาคตที่เราค่อยๆปลูกปั้นมันขึ้นมา และแผ่นกระดาษที่ให้ทุกคนได้มาอยู่ด้วยกันนี้แทนสังคมโดยรอบตัวเราที่จะต้องเข้าไปอยู่ในอนาคต เพื่อแสดงให้เห็นว่า เราทุกคนล้วนมีความใฝ่ฝันในอนาคตด้วยกันทั้งสิ้น ที่เราสามารถนำมาแบ่งปันกัน และความฝันของน้องๆทุกคนก็สามารถอยู่ร่วมกันได้กับของผู้อื่น ที่พวกเราทุกคนนั้นเท่าเทียมกัน”</p>



ภาพที่ 56 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 7 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 57 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 7 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 2 กิจกรรมที่ 7

ภาพที่ 58 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 7 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



กลุ่มทดลองที่ 2 ผลงานกิจกรรมที่ 7

ภาพที่ 59 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 7 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ตารางที่ 35 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 8

กิจกรรมที่ 8 (Future Thinking)	
ชื่อกิจกรรม	หน้ากากแห่งความใฝ่ฝัน
กระบวนการที่ใช้ในกิจกรรม	Self-Mask
อุปกรณ์หลักในกิจกรรม	หน้ากากสีขาว 10 อัน สีต่างๆ อุปกรณ์ตกแต่ง กระจก

ตารางที่ 35 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 8 (ต่อ)

กิจกรรมที่ 8 (Future Thinking)	
จุดประสงค์ของกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เด็กได้นึกถึงภาพลักษณ์ของตนเองที่มีความสุขและความใฝ่ฝันในอนาคต - เพื่อฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อภาพลักษณ์ของตนเองที่มีความสุขและความใฝ่ฝันในอนาคต - เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้การสื่อสารกับตนเอง - เพื่อฝึกฝนการกล้าแสดงออกและการอภิปรายซึ่งความคิดของตน - เพื่อฝึกการรับฟังที่ดี
ประโยชน์ของกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กได้รู้ถึงภาพลักษณ์ของตนเองที่มีความสุขและความใฝ่ฝันในอนาคต - เด็กมีความคิดและภาพลักษณ์ด้านบวกต่อตนเองในอนาคตชัดเจนขึ้น - เด็กได้มีความรู้ในเรื่องการแสดงสัญลักษณ์ที่มีต่อภาพลักษณ์ของตนเองที่มีความสุขและความใฝ่ฝันในอนาคต - เด็กได้เรียนรู้ถึงการแสดงความคิดและจินตนาการของตน

	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กมีโอกาสฝึกฝนการแสดงออกและการอธิบายซึ่งความคิดของตน - เด็กได้รู้สึกว่าเป็นเรื่องราวของตนได้รับการรับฟัง
วิธีการสร้างสรรค์ผลงานภายในกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กๆแต่ละคนหลับตาแล้วค่อยๆนึกถึงสิ่งที่เด็กใฝ่ฝันไว้จากกิจกรรมที่แล้วนั้น เราอยากจะเป็นใครในอนาคต เรามีภาพกับตัวเราในอนาคตเป็นอย่างไร หรืออยากทำอะไร ให้นึกถึงจุดแข็งหรือความพิเศษของแต่ละคนจากกิจกรรมที่ผ่านมาด้วย - ให้เด็กเขียนและตกแต่งหน้ากากสีขาวที่เตรียมไว้ให้ จะตกแต่ง ลงสี หรือวาดอะไรก็ได้ที่แสดงถึงภาพลักษณ์ของเด็กในอนาคต จะสวยงาม จะตลก หรืออะไรก็ได้ที่หน้ากากนี้ทำให้เด็กรู้สึกดีกับความใฝ่ฝันของตน - ให้เด็กเล่าถึงแรงบันดาลใจในหน้ากากของแต่ละคน โดยใส่หน้ากากแล้วพูดกับตัวเองหน้ากระจก บอกอะไรก็ได้กับตัวเองหน้ากระจก อยากให้กำลังใจตัวเองให้สู้ไปถึงฝันที่ตนเองได้ตั้งเอาไว้

ตารางที่ 35 กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่ 8 (ต่อ)

กิจกรรมที่ 8 (Future Thinking)	
ข้อคิดของกิจกรรมที่กระบวนการควรชี้แจงให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฟัง	<p>“สิ่งที่คุณๆได้ทำหน้ากากในวันนี้คือ การที่เราได้ลองตกแต่งภาพของเราเองว่า เมื่อเรานึกถึงคนที่เราอยากจะเป็นหรือสิ่งที่เราอยากจะทำในอนาคต ความใฝ่ฝันของเรา ว่าเมื่อเราทำมันขึ้นมาแล้ว เรานี่แหละคือคนที่ตกแต่งความฝันของเราได้ดีที่สุด การพูดกับตัวเองหน้ากระจกก็เพราะคนที่สามารถบอกกับตัวเราเองได้ดีที่สุดก็คือตัวเราเอง เราควรจะมีเชื่อมั่นในตนเอง เราถึงจะบอกกับตัวเราเองได้ดีที่สุด และเมื่อเรามีความเชื่อมั่นแล้ว เราก็จะสามารถไปถึงฝันได้”</p>



กลุ่มทดลองที่ 1 กิจกรรมที่ 8

ภาพที่ 60 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 8 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

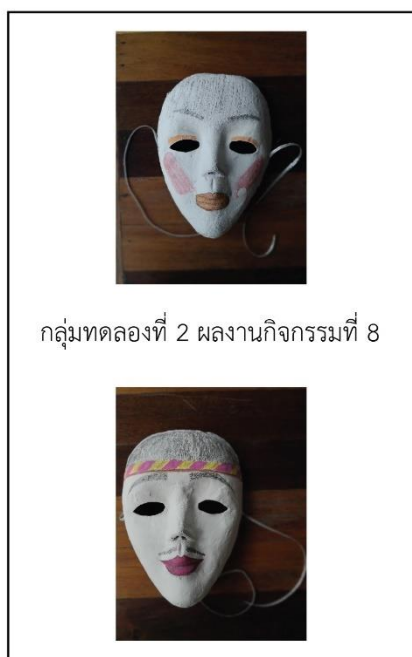


กลุ่มทดลองที่ 1 ผลงานกิจกรรมที่ 8

ภาพที่ 61 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 8 ของกลุ่มทดลองที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 62 บรรยากาศการทำกิจกรรมที่ 8 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 63 ผลงานบางส่วนจากกิจกรรมที่ 8 ของกลุ่มทดลองที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

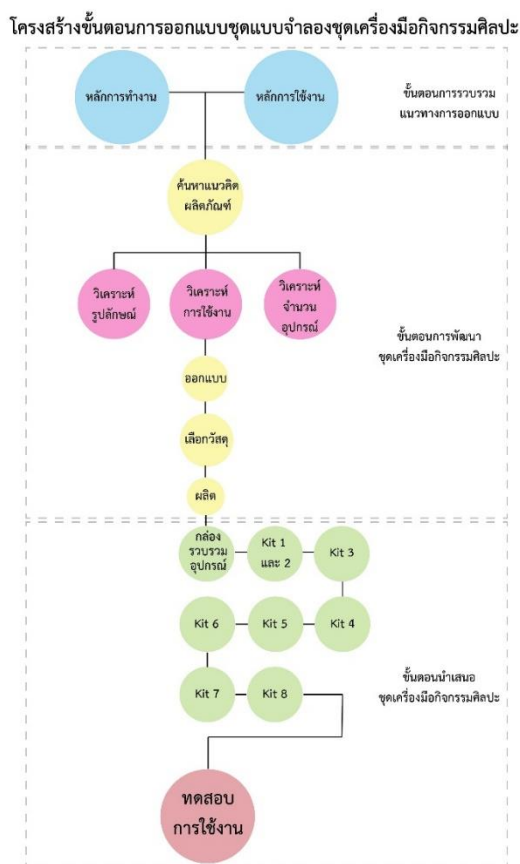
กิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดในโปรแกรมทั้ง 8 กิจกรรมได้ถูกออกแบบและพัฒนาจากองค์ความรู้ทางด้านศิลปะเพื่อการบำบัด ผสมผสานด้วยหลักการของจิตวิทยาเชิงบวกและการเห็นคุณค่าในตนเอง และผู้วิจัยได้อ้างอิงแนวทางของกระบวนการกลุ่มจนเกิดกิจกรรมศิลปะนันทนาการทั้ง 8 กิจกรรมนี้ขึ้น เพื่อเสริมสร้างพลังความคิดด้านบวกที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยมุ่งเน้นไปยังเด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว เพื่อเป็นการสร้างต้นทุนที่ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า หากเด็กที่รับรู้ถึงคุณค่าในตนเองและเป้าหมายในชีวิตแล้ว จะสามารถก้าวไปสู่สังคมภายนอกที่ยิ่งใหญ่ขึ้นด้วยความแข็งแกร่งภายในตนเองและสามารถที่จะก่อคุณประโยชน์ทั้งกับตนเอง ผู้อื่น และสังคมได้อีกด้วย

2. การออกแบบและสร้างสรรค์ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด

2.1 ขั้นตอนการออกแบบและสร้างสรรค์ชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด

ชุดแบบจำลอง (Mock Up) ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยผู้วิจัยที่เป็นดั่งสื่อในการนำพาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดไปสู่ผู้ที่ต้องการทำกิจกรรมศิลปะที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้นในงานวิจัยนี้ ในขั้นตอนของการพัฒนาผลิตภัณฑ์นั้น การสร้างแบบจำลองมีหน้าที่ในการทดสอบการใช้งานในเบื้องต้น เพื่อค้นหาจุดดีและจุดด้อยของตัวผลิตภัณฑ์เพื่อตรวจสอบสมมติฐานของการออกแบบว่าสามารถใช้งานได้จริงโดยการนำไปใช้งานกับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2 ที่เป็นกลุ่มที่ทำกิจกรรมศิลปะที่ออกแบบและพัฒนาไว้ในโปรแกรมและได้ใช้งานชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้อีกด้วย ซึ่งแนวทางการออกแบบนี้จะเป็นการสร้างความสะดวกในการทำกิจกรรมที่สนับสนุนและสอดคล้องต่อรูปแบบกิจกรรมศิลปะในโครงการวิจัยนี้เป็นชุดเครื่องมือที่รวบรวมอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในกิจกรรมต่างๆ ที่ผู้ใช้งานสามารถหยิบใช้ได้ขณะทำกิจกรรมศิลปะในโปรแกรม ในขณะที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นทั้งผู้ใช้งานก็ยังสามารถนำอุปกรณ์ที่มีนอกเหนือจากที่ได้บรรจุไว้ในชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ตามความพอใจส่วนบุคคล

ขั้นตอนในการออกแบบและสร้างสรรค์ชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดสามารถแสดงด้วยภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 64 โครงสร้างขั้นตอนการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ (ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

1. ระยะการรวบรวมแนวทางออกแบบ

ในการรวบรวมแนวทางออกแบบนี้ ผู้วิจัยได้ใช้หลักการทางงานและหลักการใช้งานมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

หลักการทางงานนั้นคือหลักการที่ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนั้นสามารถตอบสนองจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์และออกแบบโดยผู้วิจัยได้คำนี้ถึง

1. การสนับสนุนการทำกิจกรรม ซึ่งเป็นจุดประสงค์หลักของที่มาในการสร้างชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ที่ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะจะต้องตอบสนองการทำกิจกรรมอย่างครอบคลุมและไม่ทำให้การทำกิจกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงไป หน้าที่ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้มีเพื่อสนับสนุนและเกื้อกูลการทำกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้การทำกิจกรรมศิลปะนั้นบรรลุยังเป้าหมายได้

2. มีความเหมาะสมกับผู้ใช้งาน กล่าวคือผู้ใช้งานหลักของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้คือ กระบวนการ ที่เป็นได้ทั้งนักศิลปะบำบัด นักจิตวิทยา นักกิจกรรมศิลปะ คุณครูศิลปะ หรือผู้ที่มีสายอาชีพทางด้านการทำงานศิลปะกับเด็ก โดยผู้วิจัยได้คำนึงถึงความเหมาะสมที่ผู้ใช้งานนั้นจะได้รับประโยชน์จากชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้อย่างเต็มที่

3. มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งกลุ่มเป้าหมายหลักของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้คือ เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว และกลุ่มเป้าหมายรองอาจจะเป็นเด็กทั่วไปที่ต้องการและเห็นสมควรที่จะต้องได้รับการเพิ่มระดับการเห็นคุณค่าในตนเองและความคิดด้านบวก ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้คำนึงถึงประสิทธิภาพที่ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะในการส่งมอบประโยชน์ของกิจกรรมศิลปะในโปรแกรมผ่านการทำงานของผู้ใช้เครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ได้อย่างสูงสุด

หลักการใช้งานเป็นอีกหลักการที่ผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางในการค้นหาแนวคิดในการออกแบบที่การใช้งานจะสามารถสร้างบริบทที่เอื้อต่อการทำโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ ซึ่งประกอบไปด้วย

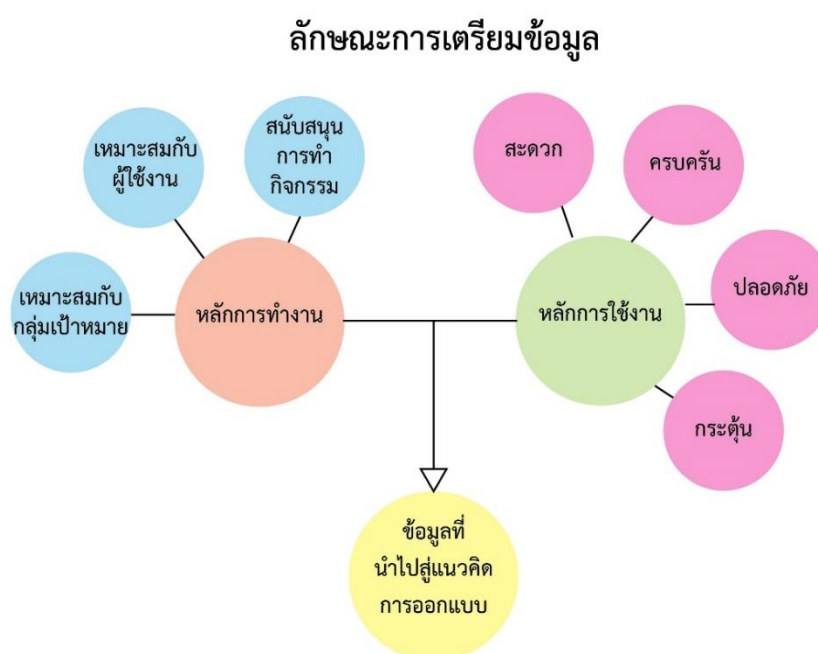
1. ความสะดวก ที่สามารถสนับสนุนการทำกิจกรรมโดยไม่สร้างความลำบากในการทำกิจกรรม และไม่สร้างภาระต่อผู้ใช้งานและกลุ่มเป้าหมาย ความสะดวกของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนั้นจะรวมไปถึงการออกแบบบริการอีกด้วย ความสะดวกนี้จะสอดคล้องกับหลักการทำงานในด้านการสนับสนุนการทำกิจกรรมเป็นสำคัญ

2. ความครบครัน ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะควรมีอุปกรณ์ที่ครบครันที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมแม้อุปกรณ์ปลีกย่อยก็สามารถหาหีบใช้ได้ ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ และหากในกรณีที่ผู้ใช้งานไม่มีความพร้อมในการทำกิจกรรมศิลปะในโปรแกรม ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะก็จะเอื้ออำนวยทางด้านอุปกรณ์อย่างเพียงพอ อีกทั้งยังไม่สร้างภาระให้กับผู้ใช้งานที่จำเป็นต้องไปสรรหาอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะของโปรแกรม หลักการทางด้านความครบครันนี้จะสัมพันธ์กับหลักการทำงานในด้านความเหมาะสมต่อผู้ใช้งานอีกด้วย

3. ความปลอดภัยเป็นหนึ่งในหลักการใช้งานที่ผู้วิจัยได้คำนึงถึง โดยชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้จะไม่มีความคมหรือปลายแหลมที่ก่อให้เกิดอันตรายทางกายภาพต่อผู้ใช้งานและกลุ่มเป้าหมาย การระวังเรื่องความปลอดภัยนี้เป็นหนึ่งในปัจจัยหลักสำหรับการออกแบบสำหรับเด็ก ดังนั้นอุปกรณ์ต่างๆภายในชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้จะผ่านการคัดสรรที่ปลอดภัย เช่น การใช้สีน้ำที่จะต้องไม่ก่อให้เกิดความระคายเคืองต่อผิวหนังหรือการสูดดม กบเหลาดินสอที่ถึงแม้จะมีใบมีดแต่

ผู้วิจัยต้องตรวจสอบอย่างเคร่งครัดว่าใบมีดจะไม่หลุดออกมาทำอันตรายกับผู้ใช้งานได้ ใบมีดต้องมีการล็อคด้วยน็อตติดกับโครงกบเหลาดินสออย่างมั่นคง เป็นต้น

4. กระตุ้นความเชื่อมั่นและความสนใจในการร่วมกิจกรรม ซึ่งจะมีบทบาทโดยตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก ซึ่งการใช้งานนี้จะสามารถสร้างความเชื่อมั่นและความสนใจให้แก่กลุ่มเป้าหมายที่สะดวก สวยงาม และดึงดูดความต้องการในการเข้าร่วมทำกิจกรรมในโปรแกรมความสามารถในการใช้งานที่กระตุ้นการสนใจในการร่วมทำกิจกรรมนี้จะสนับสนุนหลักการทำงานในด้านความเหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมายโดยตรง



ภาพที่ 65 ลักษณะการเตรียมข้อมูลไปสู่แนวคิดในการออกแบบ
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

2. ระยะการพัฒนาชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

เมื่อได้คัดกรองข้อมูลต่างๆที่นำไปสู่แนวคิดในการออกแบบแล้ว ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปแนวคิดในการออกแบบ คือ ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะจะต้องมีบทบาทในการสนับสนุนการทำกิจกรรมด้วยการสร้างความสะดวกต่อผู้ใช้งานที่เหมาะสมจากการที่ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะมีอุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมอย่างครบครัน และด้วยชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ก็ยังสามารถกระตุ้น

กลุ่มเป้าหมายให้เกิดความเชื่อมั่นและความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะในโปรแกรมในเวลาเดียวกันอีกด้วย

แนวคิดในการออกแบบที่ผู้วิจัยได้กลั่นกรองออกมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ 3 ด้านที่สำคัญคือ

1. การวิเคราะห์ทางด้านรูปลักษณะของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ที่สามารถสร้างและกระตุ้นความเชื่อมั่นและความสนใจในการเข้าร่วมทำกิจกรรมศิลปะของกลุ่มเป้าหมาย โดยรูปลักษณะสมควรที่จะต้องมีความเหมาะสมต่อวัยของกลุ่มเป้าหมายที่มีความเปราะบางทางด้านอารมณ์และความคิดเนื่องจากปัญหาครอบครัวที่เผชิญมา ดังนั้นการออกแบบรูปลักษณะจึงควรที่จะต้องใช้ความระวังเป็นอย่างมากและไม่กระทบต่อสภาพจิตใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีปัญหาในจิตใจ ผู้วิจัยจึงควรจะใช้หลักการทางด้านจิตวิทยามาร่วมประกอบการออกแบบรูปลักษณะ

2. การวิเคราะห์การใช้งานของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ที่การใช้งานจะมีบทบาทเป็นอย่างมากต่อการเอื้ออำนวยต่อการทำกิจกรรมศิลปะในโปรแกรม ในส่วนนี้จะเหมือนดังวิศวกรรมในการออกแบบที่ต้องคำนึงถึงมิติต่างๆทั้งการหยิบใช้ การจัดเก็บ การขนส่ง และขนาดพื้นที่ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้เป็นต้น

3. การวิเคราะห์จำนวนอุปกรณ์ ที่ผู้วิจัยควรวิเคราะห์ถึงประโยชน์สูงสุดทางด้านจำนวนของอุปกรณ์ที่แม้จะครบครันนั้นจะต้องไม่น้อยหรือมากเกินไป ที่จะสร้างความลำบากในการทำกิจกรรมหรือเกิดความสิ้นเปลืองทางด้านทรัพยากรโดยไม่จำเป็น

จึงสรุปได้ว่า ก่อนจะเข้าสู่กระบวนการออกแบบนั้น ผู้วิจัยจะต้องวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆอย่างละเอียดถี่ถ้วน การได้มาซึ่งข้อมูลนี้ก็มาจากการทำโปรแกรมกิจกรรมศิลปะในโครงการวิจัยกับกลุ่มทดลองที่ 1 นั่นเอง ที่ผู้วิจัยได้บันทึกสิ่งที่ต้องการและสิ่งที่ไม่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมศิลปะในโปรแกรม ประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมศิลปะกับกลุ่มทดลองที่ 1 เป็นแนวทางที่สำคัญและมีประโยชน์อย่างมากในการค้นหาข้อมูลจริงในการก้าวเข้าสู่การออกแบบอย่างมีหลักการนั่นเอง

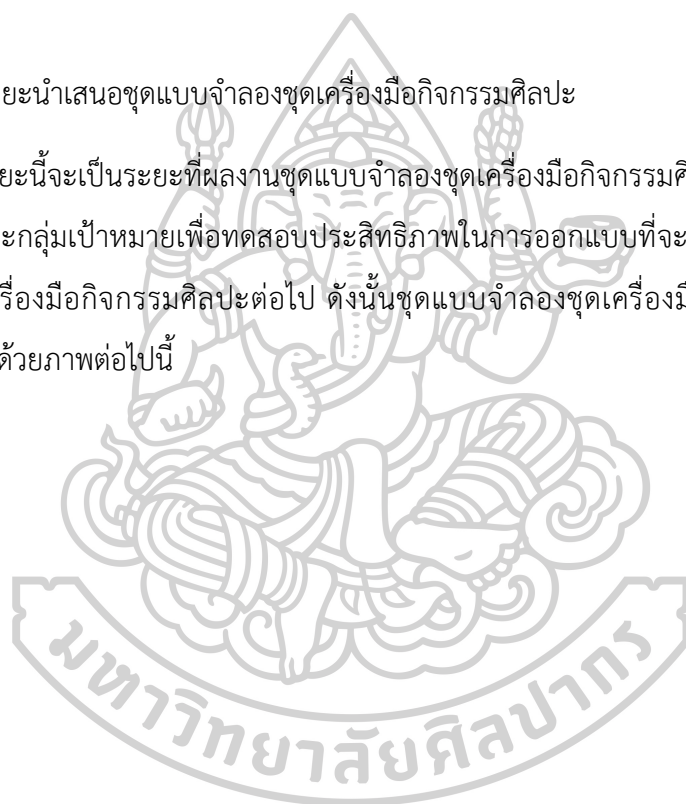
การออกแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะจะเริ่มด้วยการสร้างภาพร่างแล้วเปรียบเทียบกับความเป็นไปได้ในการทำงานและการใช้งานก่อน แล้วจึงเข้าสู่การเลือกใช้วัสดุที่สามารถตอบโจทย์ของการใช้งานเป็นหลัก การเลือกวัสดุนี้ยังต้องคำนึงถึงความคงทน น้ำหนัก และต้นทุนอีกด้วย วัสดุที่ใช้ในชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะจะต้องไม่สร้างภาระและอันตรายต่อผู้ใช้งานและกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ

ดังนั้นในขั้นตอนการผลิตชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะผู้วิจัยจึงเลือกกระดาษลูกฟูกเป็นวัสดุหลักในการผลิต

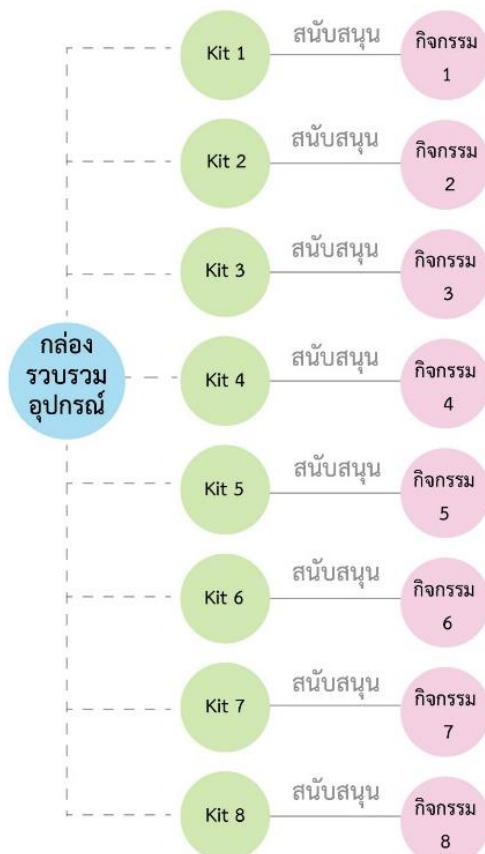
การผลิตชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนั้นจะยังคงเป็นการผลิตที่ง่าย เนื่องจากจุดประสงค์ของชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้คือการนำไปทดสอบการทำงานและการใช้งาน ที่จะเป็นข้อมูลทางด้านการพัฒนาและปรับปรุงทางการออกแบบที่สำคัญในการผลิตชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะที่จะเป็นระยะสุดท้ายในงานวิจัยนี้

3. ระยะนำเสนอชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

ในระยะนี้จะเป็นระยะที่ผลงานชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะพร้อมที่จะนำเสนอต่อผู้ใช้งานและกลุ่มเป้าหมายเพื่อทดสอบประสิทธิภาพในการออกแบบที่จะนำไปสู่การออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะต่อไป ดังนั้นชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะจะมีที่สามารถแสดงด้วยภาพต่อไปนี้



ความสัมพันธ์ระหว่างโปรแกรมและชุดเครื่องมือ



ภาพที่ 66 ความสัมพันธ์ระหว่างโปรแกรมและชุดเครื่องมือ
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ซึ่งจากภาพนี้จะเห็นได้ว่าชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะมีความสัมพันธ์ในแง่การสนับสนุนการทำงานโดยตรงกับกิจกรรมศิลปะทั้ง 8 ในโปรแกรม

2.2 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด

ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ จะเน้นเรื่องความสะดวกในการใช้งานและการทำงานที่สนับสนุนการทำกิจกรรมศิลปะในโปรแกรม ซึ่งมีรายละเอียดในการออกแบบที่สามารถสรุปเป็นตารางและแสดงด้วยภาพดังต่อไปนี้

ตารางที่ 36 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 1 กล่อง
รวบรวมอุปกรณ์

กล่องที่ 1 กล่องรวบรวมอุปกรณ์ (Supply Kit / Kit 1)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์จำเป็นในการทำกิจกรรมศิลปะทั้งหมดในโปรแกรม			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
หมวดรูปเล่ม				
คู่มือการทำกิจกรรม (โครงสร้างข้อกำหนดข้อตกลง)	A5	1 เล่ม	กระบวนกร	1
แบบทดสอบ Rubin's Self Esteem Scale (Pre-Test)	A4	10 ชุด	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	1
แบบทดสอบ Rubin's Self Esteem Scale (Post-Test)	A4	10 ชุด	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	8
Evaluation Book	A4	1 ชุด	กระบวนกร	1 2 3 4 5 6 7 8
หมวดวาด/สี				
ดินสอ 2B	ด้ามยาว 8.5 ซม.	11 ด้าม	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	1 2 3 4 5 7 8

ตารางที่ 36 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 1 กล่อง
รวบรวมอุปกรณ์ (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
สีไม้ 6 สี	ด้ามยาว 8.5 ซม.	6 สีๆละ 8	กระบวนกร /	1 2 3 4 5 7

		แท่ง	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	
ปากกาสี 6 สี	ด้ามยาว 13.5 ซม.	6 ชุดละสีละ 8 แท่ง	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2 3 4 5 7 8
สีน้ำ 6 สี	ความจุ 5 cc.	48 ขวด (สีละ 8 ขวด)	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2 3 4 5 6 7 8
พู่กันขนาดเล็ก	เบอร์ 00	11 ด้าม	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2 3 4 5 6 7 8
จานผสมสี	เส้นผ่าศูนย์กลาง 10 ซม.	11 จาน	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2 3 4 5 6 7 8
แปรง	2.5 ซม.	3 ด้าม	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2 3 4 5 6 7 8
ถ้วยพลาสติก	7x9.5 ซม.	11 ใบ	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2 3 4 5 6 7 8
หมวดตกแต่ง				
สติ๊กเกอร์คละลายต่างๆ 5 ลาย	10X 13.5 ซม.	ลายละ 3 แผ่น รวม 15 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2 3 4 5 6 7 8
กระดุมสี 5 สี แดง เหลือง เขียว ฟ้า ชมพูอ่อน	เส้นผ่าศูนย์กลาง 1 ซม.	1 กล่อง สีละ 50 เม็ด รวม 250 เม็ด	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2 5 6 8
กากเพชร 5 สี แดง เขียว เหลือง ทอง ฟ้า ชมพู	หลอดเล็ก 5 กรัม	สีละ 6 หลอด รวม 30 หลอด	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	5 6 7 8

ตารางที่ 36 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกลองที่ 1 กลองรวบรวมอุปกรณ์ (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
เลื่อมสีรูปดาว 5	หลอดเล็ก 5	สีละ 6 หลอด	กระบวนกร /	5 6 7 8

สีแดง เขียว เหลืองทอง ฟ้า ชมพู	กรัม	รวม 30 หลอด	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	
หนังยางมัดผม 5 สีแดง เขียว เหลือง ส้ม ชมพู	เส้นผ่าศูนย์กลาง 1.2 ซม.	1 กล่อง	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	5 6
กระดาษย่น 5 สี แดง เขียว เหลือง ฟ้า ชมพู	กว้าง 0.7 ซม. ยาว 240 ซม.	สีละ 3 ม้วน รวม 15 ม้วน	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2 5 6 8
ดอกไม้กระดาษ	เส้นผ่าศูนย์กลาง 1.5 ซม.	1 กล่องๆละ 100 ดอก	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2 5 6 8
ใบไม้กระดาษ	เบอร์ 6	1 กล่องๆละ 100 ใบ	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2 5 6 8
หมวดอุปกรณ์เสริม				
กบเหลาดินสอ	2.8 X 1.5 ซม.	5 อัน	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	1 2 3 4 5 7 8
ยางลบ	5 X 2.5 ซม.	4 อัน	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	1 2 3 4 5 7 8
ไม้บรรทัด	20 ซม.	4 อัน	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	1 2 3 4 5 7 8
กาว Latex	35 มล.	10 หลอด	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	3 5 6 7 8
แผ่นพลาสติก	A3	11 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	5 6 7 8
โฟมเตอร์กระดาษ	A4	10 ชุด	กระบวนกร	1 8
กระดาษพรวน	4.3x15 ซม.	1 อัน	กระบวนกร	2 3 4 5 6 7 8

ตารางที่ 36 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 1 กล่อง
รวบรวมอุปกรณ์ (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
ผ้าเช็ดอุปกรณ์	12 x 12 นิ้ว	5 ผืน	กระบวนกร	2 3 4 5 7 8

ถุงขยะ	24x28 นิ้ว	8 ถุง1	กระบวนกร	1 2 3 4 5 6 7 8
--------	------------	--------	----------	--------------------



ภาพที่ 67 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 1 (Kit 1) หรือกล่องรวบรวมอุปกรณ์

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

กล่องที่ 1 (Kit 1) หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์นี้จะรวบรวมอุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการใช้งานในทุกกิจกรรม โดยแบ่งออกเป็น 4 หมวดหรือ 4 กล่องย่อยในกล่องรวบรวมอุปกรณ์อีกที ได้แก่ หมวดรูปเล่มที่รวบรวมรูปเล่มต่างๆ หมวดวาด/สีที่รวบรวมอุปกรณ์ในการวาดและระบายสีชนิดต่างๆ รวมถึงอุปกรณ์จำเป็นในการลงสี หมวดตกแต่งที่รวบรวมอุปกรณ์ที่ใช้ตกแต่งผลงานศิลปะเพิ่มเติม และหมวดอุปกรณ์เสริมที่รวบรวมอุปกรณ์ในด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดเขียนและการจัดการพื้นที่ด้านความสะดวก

เนื่องจากการคำนึงถึงหลักการใช้งานด้านความปลอดภัยนั้น การใช้สีน้ำในชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเป็นสีที่ทำจากยางพารา มีความเป็นธรรมชาติสูง ไร้สารพิษและไม่ก่อให้เกิดความระคายเคืองต่อผิวหนังหรือการสูดดม กบเหลาดินสอที่ถึงแม้จะมีใบมีดแต่ผ่านการตรวจสอบอย่างเคร่งครัดว่าใบมีดจะไม่หลุดออกมาทำอันตรายกับผู้ใช้งานได้ ใบมีดต้องมีการล็อคด้วยน็อตติดกับโครงกบเหลาดินสออย่างมั่นคง

อีกทั้งกล่องที่ 1 (Kit 1) หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์นี้จะอำนวยความสะดวกในด้านการนำเสนอในกิจกรรมที่ 4 ที่ใช้การนำเสนอด้วยการแขวนโมบาย ที่สามารถแขวนกับตัวกล่องได้เลย กิจกรรมที่ 6 ที่ใช้การนำเสนอด้วยละครเงา ที่สามารถสร้างฉากละครเงาภายในกล่อง และกิจกรรมที่

8 ที่ใช้การนำเสนอด้วยการสะท้อนเงาในกระจกที่สามารถประกอบเป็นที่วางกระจกได้ โดยกระจกที่ใช้จะเป็นกระจกอะคริลิกมิลเลอร์

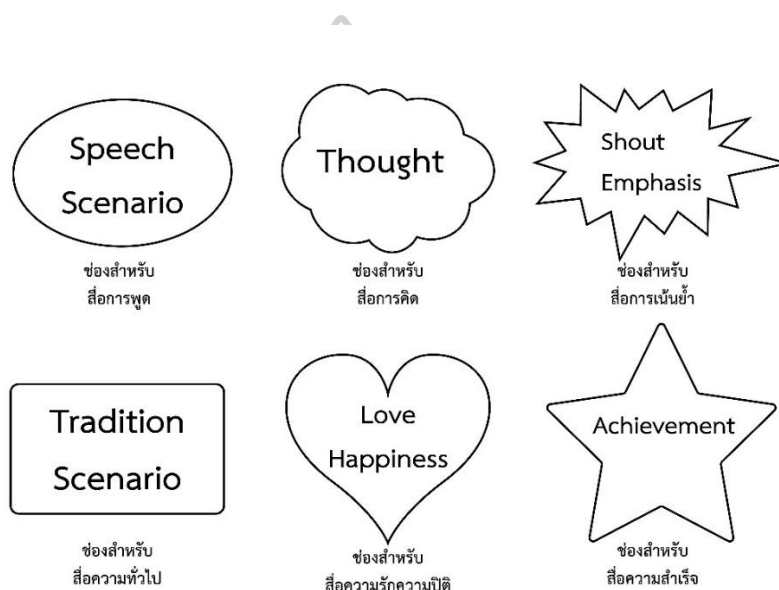
ตารางที่ 37 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 2 กล่องกิจกรรมที่ 1 และ 2

กล่องที่ 2 กล่องกิจกรรมที่ 1 และ 2 (Kit 2)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 1 และ 2			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
ถุงผ้า	32 x 44 ซม.	11 ใบ	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	1
กระดาษ 100 ปอนด์ A 3	A 3	11 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2
แผ่นพลาสติก Template ช่องการ์ตูน	A 3	11 แผ่น		2



ภาพที่ 68 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 2 (ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

กล่องที่ 2 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 1 และ กิจกรรมศิลปะที่ 2 ผู้วิจัยได้รวมกิจกรรมที่ 1 และ 2 ไว้ในกล่องเดียวกันเพื่อความสะดวกในการขนย้าย การออกแบบเพิ่มเติมในกล่องนี้คือ อุปกรณ์ในการวาดการ์ตูนในกิจกรรมที่ 2 ที่ผู้ออกแบบใช้แผ่นพลาสติก เซลลูลอยด์เจาะ Template ช่องการ์ตูน ทั้งหมด 6 ช่องด้วยกัน เพื่อความสะดวกในการวาดการ์ตูน แต่ทั้งนี้ผู้ร่วมทำกิจกรรมสามารถออกแบบช่องของตนเองได้ตามความชอบ ไม่จำเป็นที่จะต้องใช้ Template ที่ให้ไว้เสมอไป Template นี้เป็นเพียงแนวทางในสิ่งอำนวยความสะดวกเท่านั้น รายละเอียดความหมายของแต่ละช่องสามารถอธิบายด้วยภาพดังนี้

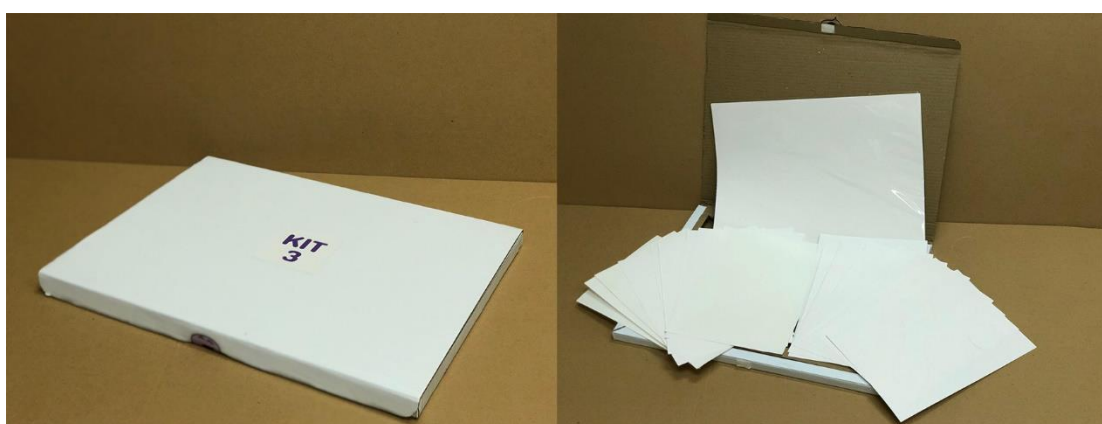


ภาพที่ 69 ความหมายของช่องใน Template ช่องการ์ตูน
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ตารางที่ 38 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 3 กล่องกิจกรรมที่ 3

กล่องที่ 3 กล่องกิจกรรมที่ 3 (Kit 3)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 3			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
กระดาษ 100 ปอนด์	A 3	11 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	3
กระดาษ 100 ปอนด์ ปรูวกลม	A 4	11 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	3

เล็ก 3 วง และ กลาง 3 วง ต่อ แผ่น				
กระดาษ 100 ปอนด์ ปูรงกลม ใหญ่ 3 วงต่อแผ่น	A 4	11 แผ่น	กระบวนการ / ผู้เข้าร่วม กิจกรรม	3



ภาพที่ 70 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 3
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

กล่องที่ 3 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่ 3 (Kit 3) ซึ่งในการทำกิจกรรมที่ 3 ที่ผู้สร้างผลงานจะต้องวาดสัญลักษณ์ของคนที่เคยเป็นแรงบันดาลใจของตนแล้วตัดออกมาเพื่อนำไปแปะบนกระดาษที่ใหญ่กว่าอีกแผ่นแล้วลากเส้นนั้น เนื่องจากหนึ่งในหลักการใช้งานด้านความปลอดภัยที่ผู้วิจัยกำหนดให้เป็นหนึ่งในหลักการที่สำคัญในการออกแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้จะต้องไม่มีของมีคมหรือปลายแหลมที่สามารถก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้ใช้งานได้นั้น กรรไกรจึงเป็นสิ่งที่ห้ามบรรจุอยู่ในชุดเครื่องมือนี้ ผู้วิจัยจึงได้ทำการเจาะรูเป็นรูปร่างวงกลม 3 ขนาด ได้แก่ เล็ก กลาง และใหญ่ที่ผู้ใช้งานสามารถฉีกออกมาเป็นรูปร่างได้ และยังคงสนับสนุนวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในกิจกรรมนี้อีกด้วย

ตารางที่ 39 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 4 กล่องกิจกรรมที่ 4

กล่องที่ 4 กล่องกิจกรรมที่ 4 (Kit 4)	
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 4

อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
กระดาษ 100 ปอนด์	A 4	33 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	4
โมบายไม้		1 ชุด	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	4



ภาพที่ 71 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 4 (ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

กล่องที่ 4 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่ 4 (Kit 4) ที่การนำเสนอผลงานจะเป็นการแขวนผลงานบนโมบายแล้วนำไปห้อยกับโครงกล่องที่ 1 นั้น ผู้วิจัยได้สร้างโมบายขึ้นมาจากไม้สร้างแบบที่มีน้ำหนักเบาและไม่มีเสียงที่สามารถทิ่มแทงผิวหนังผู้ใช้งานได้ และปลายที่โค้งมนที่ไม่สามารถก่อให้เกิดอันตรายใดๆได้อีกด้วย

ตารางที่ 40 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 5 กล่องกิจกรรมที่ 5

กล่องที่ 5 กล่องกิจกรรมที่ 5 (Kit 5)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 5			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
กระดาษ 100 ปอนด์มีลายเส้นรูปร่างคน	A 3	11 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	5



ภาพที่ 72 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 5
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

กล่องที่ 5 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่ 5 (Kit 5) ที่มีอุปกรณ์หลักในการสร้างสรรค์ผลงานคือกระดาษที่มีลายเส้นรูปร่างคน ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบเพิ่มเติมจากการทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะในขั้นตอนทดสอบประสิทธิภาพของโปรแกรมนั้น แต่เติมลายเส้นรูปร่างคนจะไม่มีนิ้วมือและนิ้วเท้า แต่ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะบำบัดที่แนะนำให้เพิ่มนิ้วมือและนิ้วเท้าเข้าไปในลวดลายเนื่องจากนิ้วมือและนิ้วเท้าอาจจะเป็นจุดเด่นหรือจุดแข็งของเด็กได้ เพราะนิ้วมือสามารถหยิบจับก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ได้มากมายในขณะที่นิ้วเท้าก็ยังคงเป็นส่วนประกอบของการเดินทางของบางคนได้

ตารางที่ 41 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 6 กล่องกิจกรรมที่ 6

กล่องที่ 6 กล่องกิจกรรมที่ 6 (Kit 6)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 5			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
ตุ๊กตาผ้า	20x27.5 ซม.	11 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	6



ภาพที่ 73 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 6
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

กล่องที่ 6 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่ 6 (Kit 6) ที่การนำเสนอจะไปอยู่ที่กล่องที่ 1 ที่สามารถสร้างเป็นฉากละครเงาได้



ตารางที่ 42 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 7 กล่องกิจกรรมที่ 7

กล่องที่ 7 กล่องกิจกรรมที่ 7 (Kit 7)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 7			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
ดินน้ำมัน	6.5x13 ซม.	22 ก้อน	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	7
ผ้าใบขาว	2 x 1.20 เมตร	1 ผืน	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	7



ภาพที่ 74 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 7
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

กล่องที่ 7 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่ 7 (Kit 7) ที่การสร้างสรรค์ผลงานคือการปั้นดินน้ำมัน ซึ่งด้วยอุปกรณ์ที่เป็นดินน้ำมันนั้นมีจำนวนถึง 22 ก้อน จึงมีน้ำหนักมาก โครงสร้างของกล่องจึงต้องมีความแข็งแรงกว่ากล่องอื่นๆ

ตารางที่ 43 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 8 กล่องกิจกรรมที่ 8

กล่องที่ 8 กล่องกิจกรรมที่ 8 (Kit 8)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 8			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
หน้ากาก	21x15.5 ซม.	11 ชิ้น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	8



ภาพที่ 75 ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 8
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

กล่องที่ 8 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่ 8 (Kit 8) ที่อุปกรณ์หลักคือ หน้ากากที่ผู้ทำกิจกรรมจะนำมาตกแต่งนั้น ผู้วิจัยได้ผลิตออกมาในรูปแบบ Paper Marche ที่ปลอดภัยต่อผู้ใช้งาน ส่วนการนำเสนอจะเป็นการนำเสนอด้วยการส่งตัวเองในกระจกอะคลิลิคมิลเลอร์ที่ประกอบในกล่องที่ 1

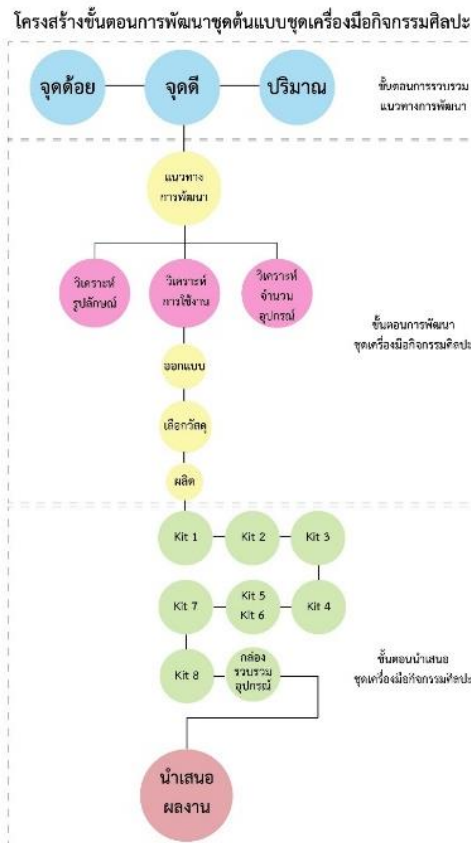
ผลงานการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ได้ถูกนำไปทดสอบการใช้งานร่วมกับการทดสอบประสิทธิภาพของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเมื่อทำงานร่วมกับชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะในกลุ่มทดลองที่ 2 เพื่อนำผลมาวิเคราะห์ถึงประสิทธิภาพของการออกแบบและพัฒนาเป็นชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

2.3 การพัฒนาชุดต้นแบบผลงานการออกแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด

ชุดต้นแบบ (Prototype) ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดได้ถูกพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยที่ผ่านการวิเคราะห์แนวทางที่ได้จากข้อมูลจากการทดลองใช้ชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะร่วมกับการทดสอบประสิทธิภาพของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเมื่อทำงานร่วมกับชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะในกลุ่มทดลองที่ 2

ผู้วิจัยได้บันทึกลักษณะการใช้งานของชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะที่ผู้วิจัยได้เก็บส่วนที่ดีของชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ และแก้ไขจุดที่ด้อย รวมถึงการเพิ่มและลดปริมาณของอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะ ชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะจะเป็น

ผลผลิตขั้นสุดท้ายของการออกแบบผลิตภัณฑ์ในโครงการวิจัยนี้ที่จะมีความสมบูรณ์เป็นอย่างมาก ดังนั้นขั้นตอนในการออกแบบและพัฒนาชุดต้นแบบของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดสามารถแสดงด้วยภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 76 โครงสร้างขั้นตอนการพัฒนาชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ (ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

1. ระยะเวลาการรวบรวมแนวทางการพัฒนา

การรวบรวมแนวทางการพัฒนาชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนั้นจะเป็นการรวบรวมข้อมูลจากการบันทึกการใช้งานชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ โดยอาศัยเกณฑ์การบันทึกทางด้านการทำงานและการใช้งานเป็นหลัก ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

หลักการทำงานนั้นคือหลักการที่ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนั้นสามารถตอบสนองจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์และออกแบบโดยผู้วิจัยได้พัฒนาในเรื่อง

1. การสนับสนุนการทำกิจกรรม ที่เป็นจุดดีในการนำมาเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์เพื่อการพัฒนาชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ เนื่องจากการทำงานของชุดแบบจำลองนั้นสามารถสนับสนุนการทำงานร่วมกับกิจกรรมได้

2. มีความเหมาะสมกับผู้ใช้งาน เป็นอีกจุดดีที่ผู้วิจัยได้ทดสอบกับผู้ใช้งานจริงที่เป็นกระบวนการในการทำโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกับกลุ่มทดลองที่ 2 โดยผลจากการประเมินความพึงพอใจแสดงถึงความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

3. มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เป็นจุดดีที่ผู้วิจัยได้ทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายโดยตรงที่เป็นผู้ร่วมกิจกรรมในการทำโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกับกลุ่มทดลองที่ 2 โดยผลจากคำตอบทางด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งานชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ แสดงผลคำตอบทัศนคติที่ดีที่มีต่อชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

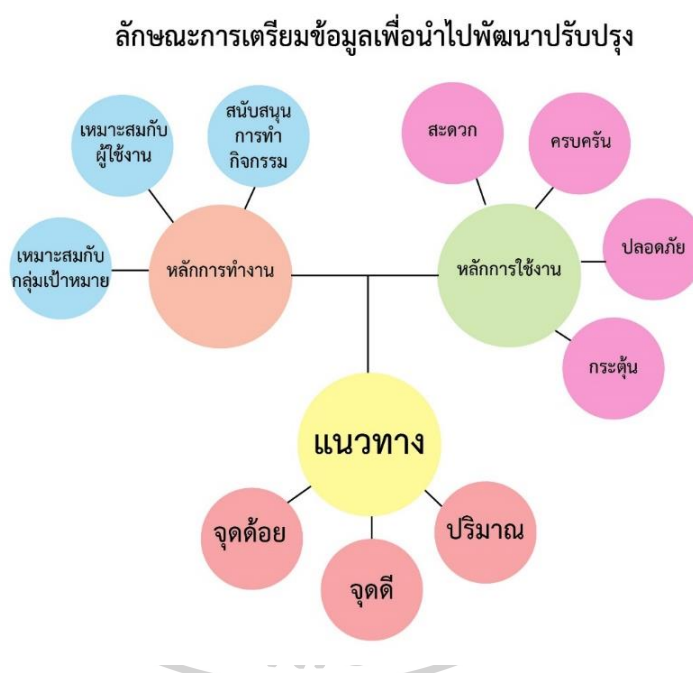
หลักการใช้งานเป็นอีกหลักการที่ผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาแนวทางในการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ที่การใช้งานจะสามารถให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุง ซึ่งประกอบไปด้วย

1. ความสะดวก ชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะสามารถสนับสนุนการทำกิจกรรมโดยไม่สร้างความลำบากในการทำกิจกรรม และไม่สร้างภาระต่อผู้ใช้งานและกลุ่มเป้าหมาย จากการบันทึกการใช้งานพบว่าชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะหยิบใช้อุปกรณ์ง่ายและจัดเก็บกลับเข้าที่สะดวก แต่ทว่าผู้วิจัยมองจุดด้อยในเรื่องของความสะดวกที่มีการแบ่งหมวดหมู่ของกล่องที่ 1 มากจนเกินความจำเป็น และในกล่องที่ 2 ที่เป็นกล่องรวมอุปกรณ์กิจกรรมที่ 1 และ 2 ที่อาจจะเกิดความสับสนในการหยิบใช้อุปกรณ์

2. ความครบครัน ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะมีอุปกรณ์ที่ครบครันที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมแม้อุปกรณ์ปลีกย่อยก็สามารถหาหยิบใช้ได้ ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ ไม่สร้างภาระให้กับผู้ใช้งานที่จำต้องไปสรรหาอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะของโปรแกรม แต่ด้วยความครบครันนี้ยังมีความเกินพอดีและขาดประกอบอยู่ด้วย เช่น สีและกระดาษย่นที่มีปริมาณมากเกินความต้องการ และสติ๊กเกอร์ตกแต่งที่มีปริมาณน้อยไปจึงควรที่จะมีการคำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้และกลุ่มเป้าหมายด้วย

3. ความปลอดภัยคือจุดดีที่ผู้วิจัยได้คำนึงถึง โดยชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้จะยังคงไม่มีของมีคมหรือปลายแหลมที่ก่อให้เกิดอันตรายทางกายภาพต่อผู้ใช้งานและกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบการใช้งานที่ไม่จำเป็นต้องอาศัยการตัดหรือเย็บใดๆทั้งสิ้น เทคนิคที่ใช้กับอุปกรณ์จะเน้นไปทางด้านการฉีกเป็นหลัก และคุณภาพของอุปกรณ์ อาทิเช่น สีน้ำและกบเหลาดินสอก็มีคุณภาพความปลอดภัยที่ดีมากเช่นกัน

4. กระตุ้นความเชื่อมั่นและความสนใจในการร่วมกิจกรรม ชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะมีบทบาทเป็นอย่างมากกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก ซึ่งสามารถสร้างความเชื่อมั่นและความสนใจให้แก่กลุ่มเป้าหมายที่สะดวก สวยงาม และดึงดูดความต้องการในการเข้าร่วมทำกิจกรรมในโปรแกรม



ภาพที่ 77 ลักษณะการเตรียมข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนาปรับปรุง
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

2. ระยะเวลาพัฒนาชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

เมื่อได้คัดกรองข้อมูลต่างๆที่นำไปสู่แนวทางในการพัฒนาแล้ว ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปแนวทางในการพัฒนาจากจุดดี จุดด้อย และปริมาณ คือ ชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะมีจุดดีทางด้านการสนับสนุนการทำกิจกรรมด้วยการสร้างความสะดวกต่อผู้ใช้งานที่เหมาะสมจากการที่ชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะมีอุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมอย่างครบครัน และสามารถกระตุ้นกลุ่มเป้าหมายให้เกิดความเชื่อมั่นและความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะในโปรแกรม แต่จุดด้อย คือ การแบ่ง

กลุ่มที่มีจำนวนมากจนเกิดความยุ่งยากโดยไม่จำเป็น และปริมาณอุปกรณ์ที่เกินและขาดในบางชนิดของกล่องรวบรวมอุปกรณ์

อีกทั้งแนวทางในการพัฒนาที่ผู้วิจัยได้กลั่นกรองออกมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์การพัฒนาปรับปรุงอีก 3 ด้านคือ

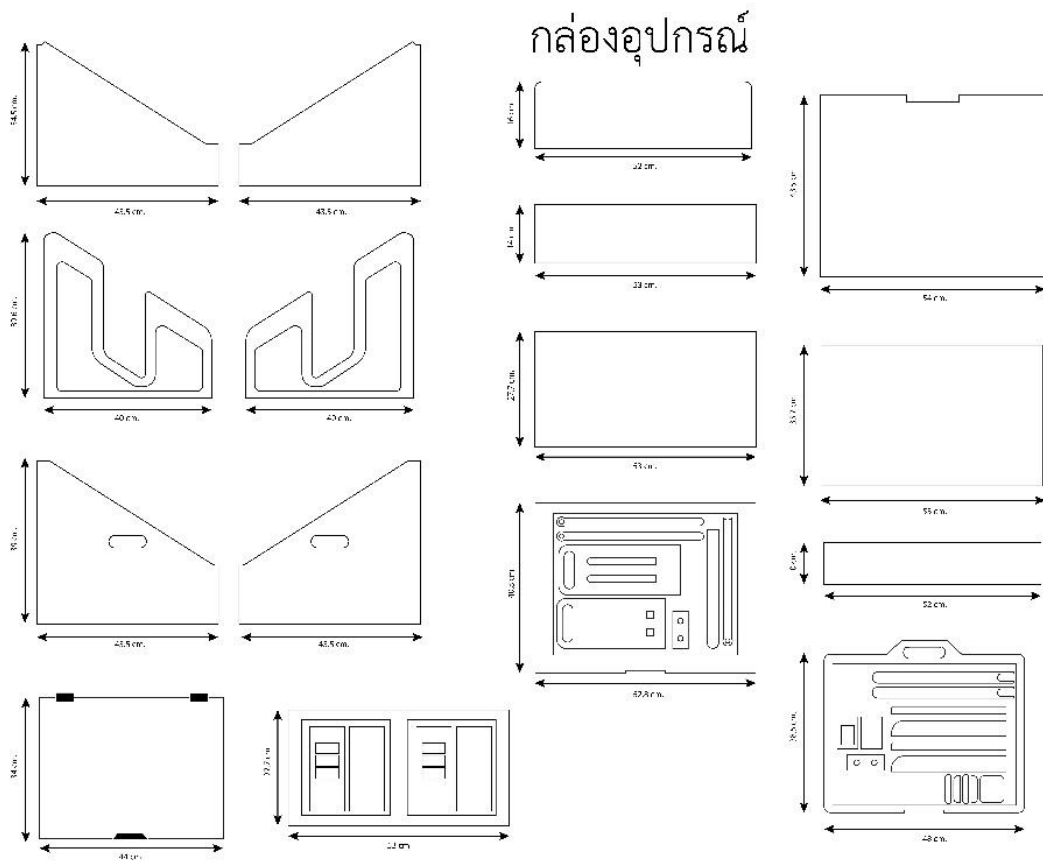
1. การวิเคราะห์ทางด้านรูปลักษณะของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ที่นับว่าเป็นจุดดีที่ชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะสามารถสร้างและกระตุ้นความเชื่อมั่นและความสนใจในการเข้าร่วมทำกิจกรรมศิลปะของกลุ่มเป้าหมาย โดยรูปทรงและสีของบรรจุภัณฑ์ที่สามารถสร้างความเชื่อมั่น ผ่อนคลาย และความสนใจต่อการร่วมทำกิจกรรมได้

2. การวิเคราะห์การใช้งานของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ จุดดีของระบบวิศวกรรมของชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ เอื้ออำนวยทั้งการหยิบใช้ การจัดเก็บ การขนส่ง และขนาดพื้นที่ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะควรจะมีการปรับแต่งอีก

3. การวิเคราะห์จำนวนอุปกรณ์ ที่ผู้วิจัยมองว่าเป็นจุดด้อยของชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะที่มีความเกินและขาดของจำนวนอุปกรณ์บางชนิด ดังนั้นจำนวนอุปกรณ์จะต้องได้รับการปรับปรุงให้พอเหมาะกับความต้องการของผู้ใช้งานและไม่สร้างความสิ้นเปลืองทางด้านอุปกรณ์อีกด้วย

จึงสรุปได้ว่า ก่อนจะเข้าสู่กระบวนการพัฒนานั้น ผู้วิจัยจะต้องวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆที่ได้มาจากการทดลองใช้งานชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะอย่างละเอียดถี่ถ้วน ที่ผู้วิจัยได้บันทึกสิ่งที่ต้องการและสิ่งที่ไม่จำเป็นต่อการใช้งาน ให้เป็นแนวทางที่สำคัญและมีประโยชน์อย่างมากในการพัฒนาจากประสบการณ์ของผู้ใช้งานจริงในการสร้างสรรค์ชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะอย่างมีเหตุและผล

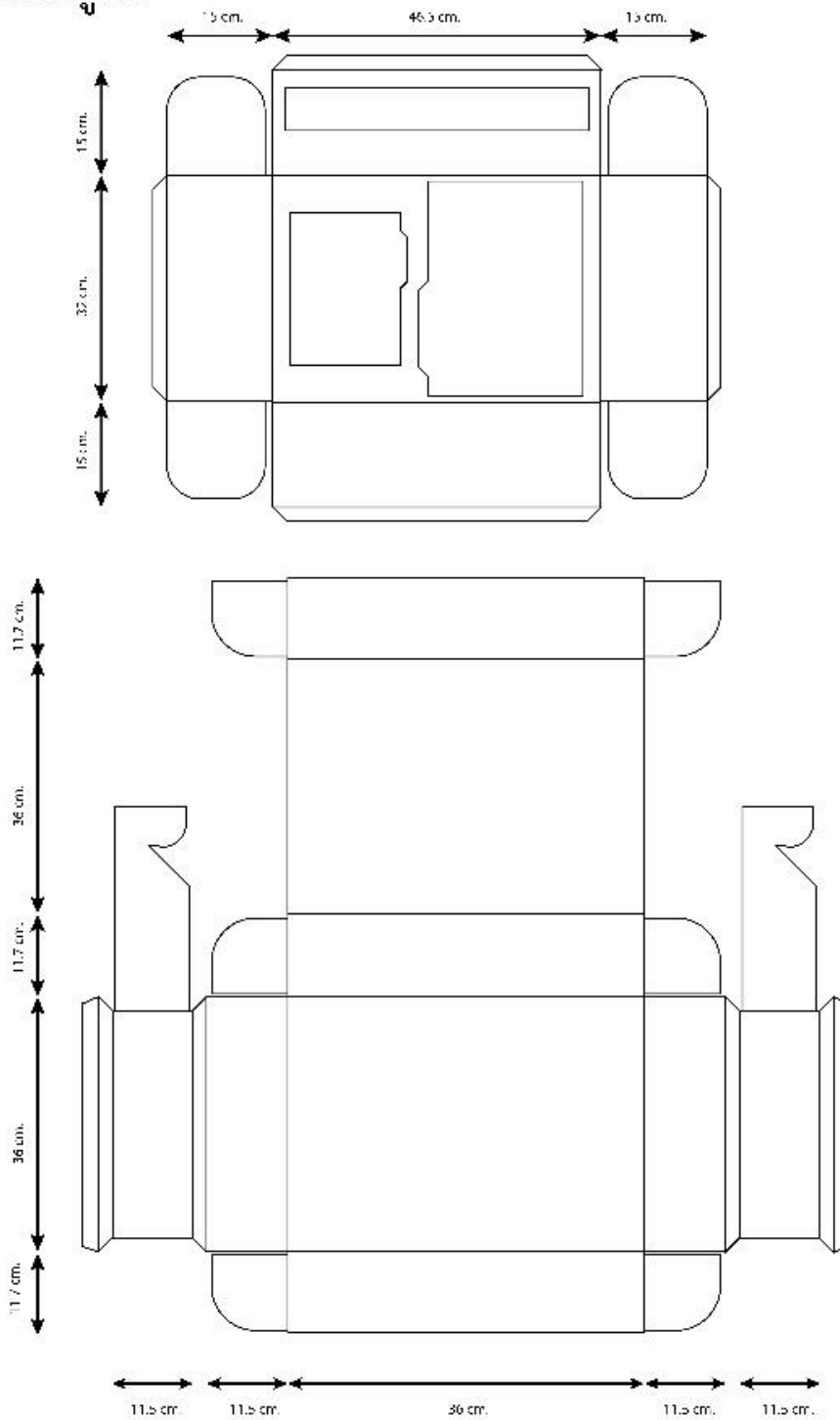
การพัฒนาชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะจะเริ่มด้วยการเขียนแบบก่อน เพื่อความเที่ยงตรงในการผลิตอย่างมีระบบ ซึ่งสามารถแสดงด้วยภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 78 โครงภายนอกของกล่องรวบรวมอุปกรณ์
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

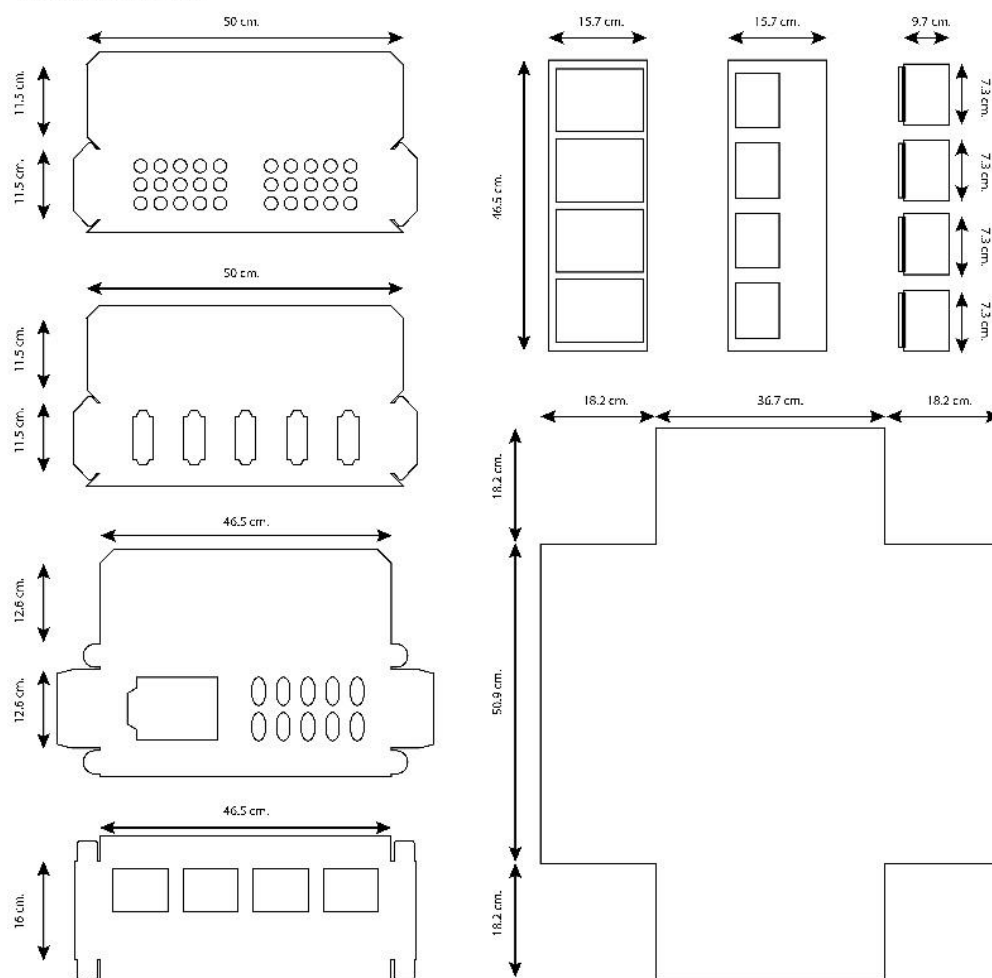


กล่องคู่มือ

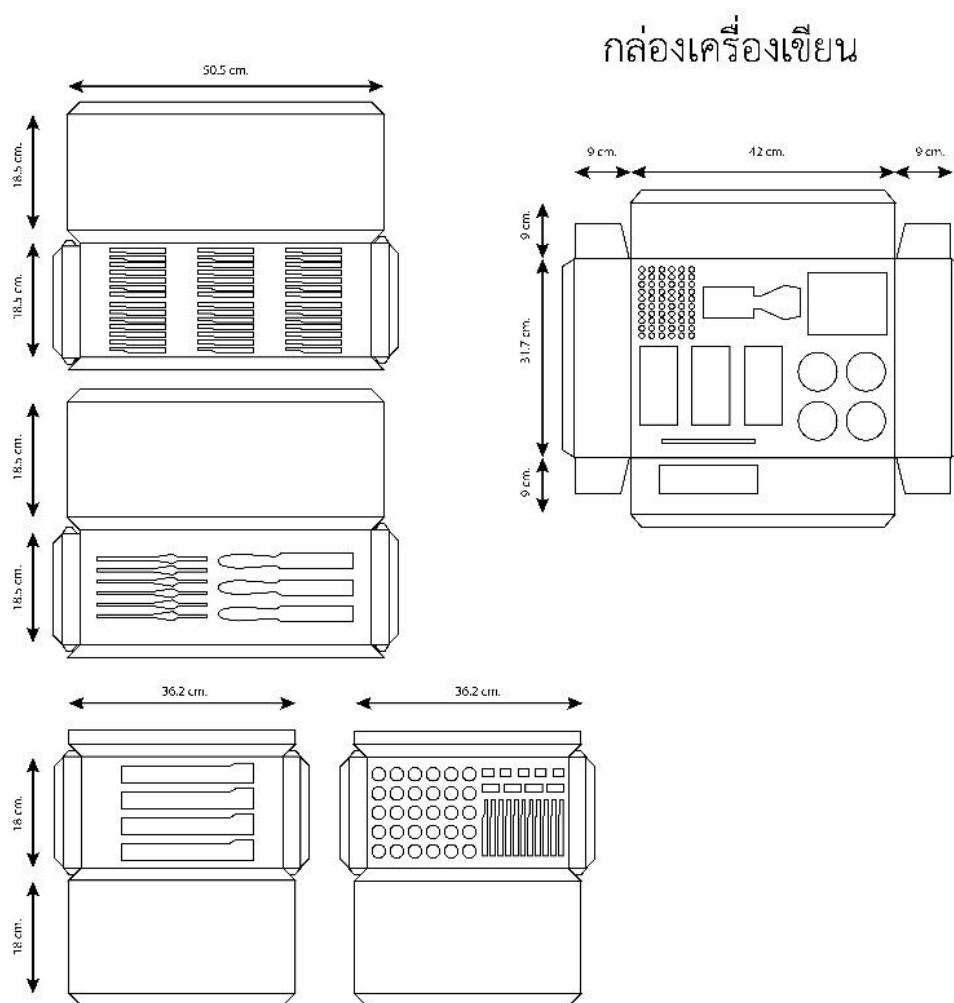


ภาพที่ 79 กล่องคู่มือภายในกล่องรวบรวมอุปกรณ์
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

กล่องตกแต่ง

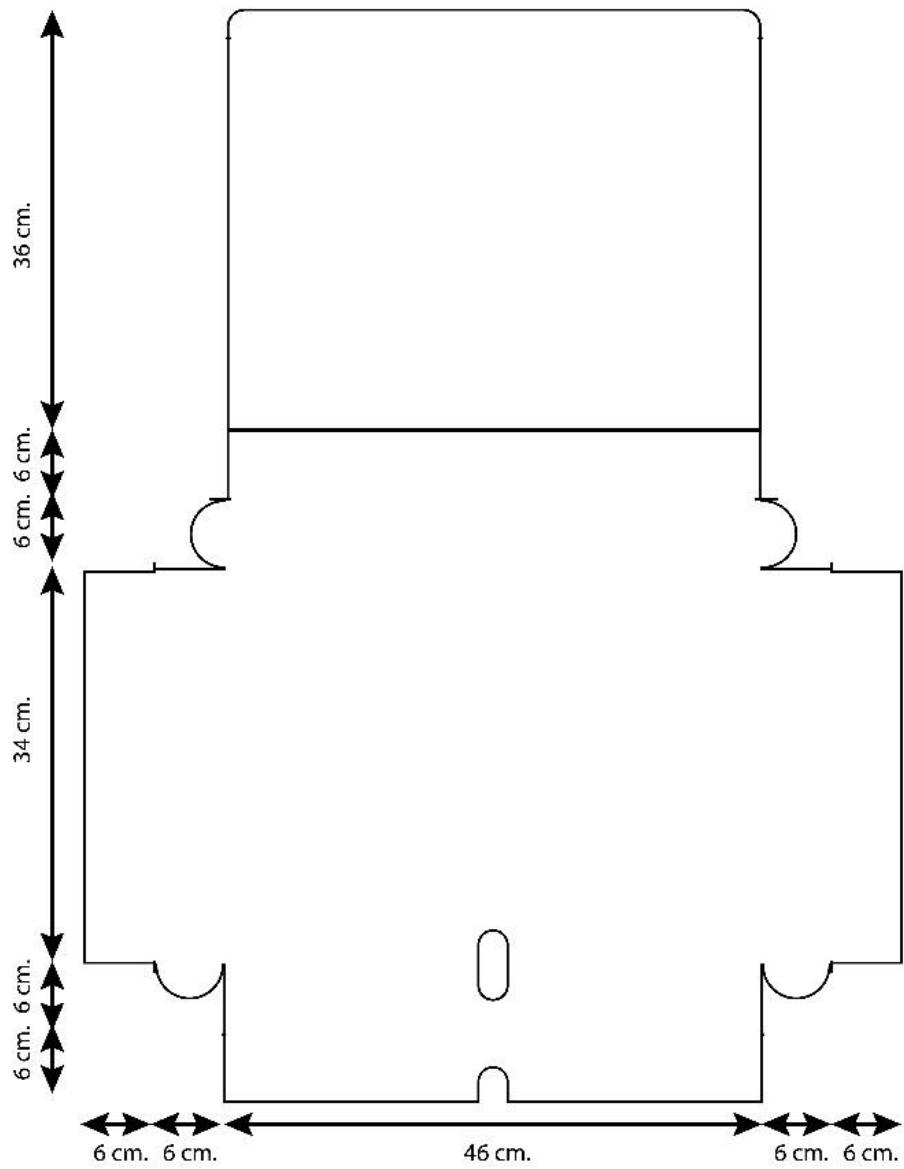


ภาพที่ 80 กล่องของตกแต่งภายในกล่องรวบรวมอุปกรณ์
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

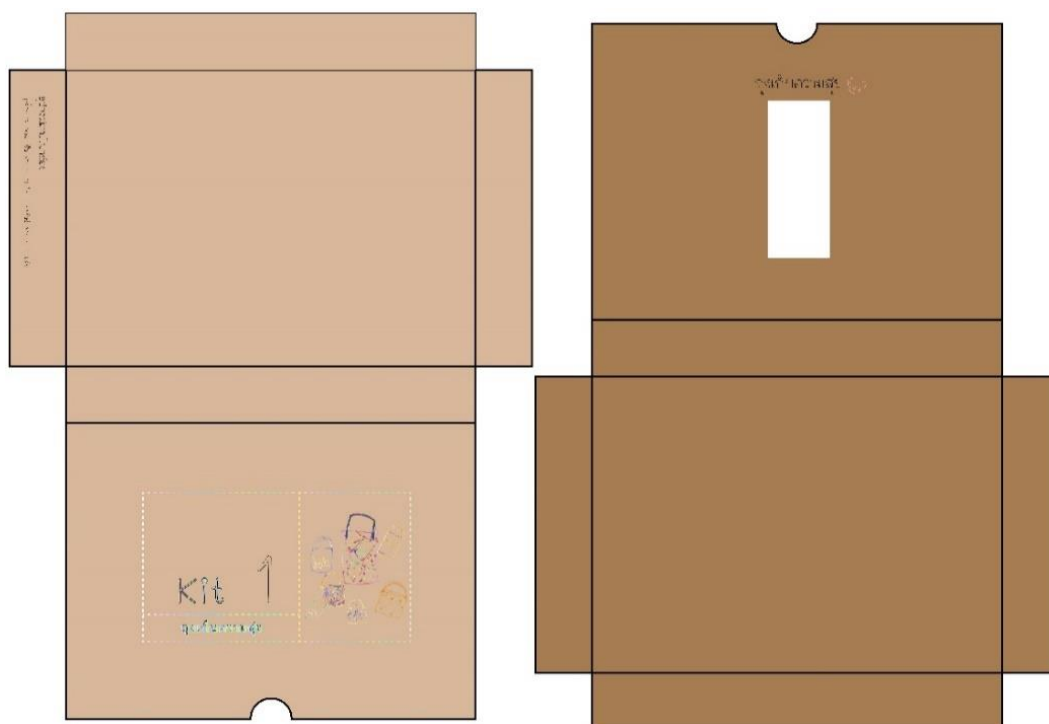


ภาพที่ 81 กล่องเครื่องเขียนภายในกล่องรวบรวมอุปกรณ์
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

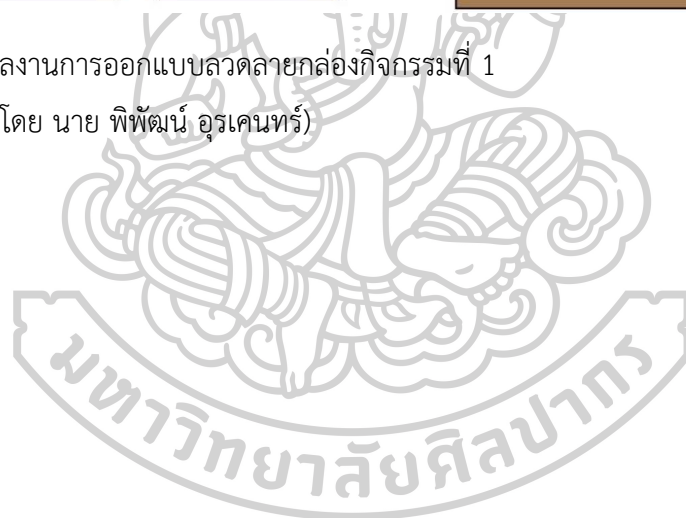
kit 1 ขนาด 90 x 120 cm



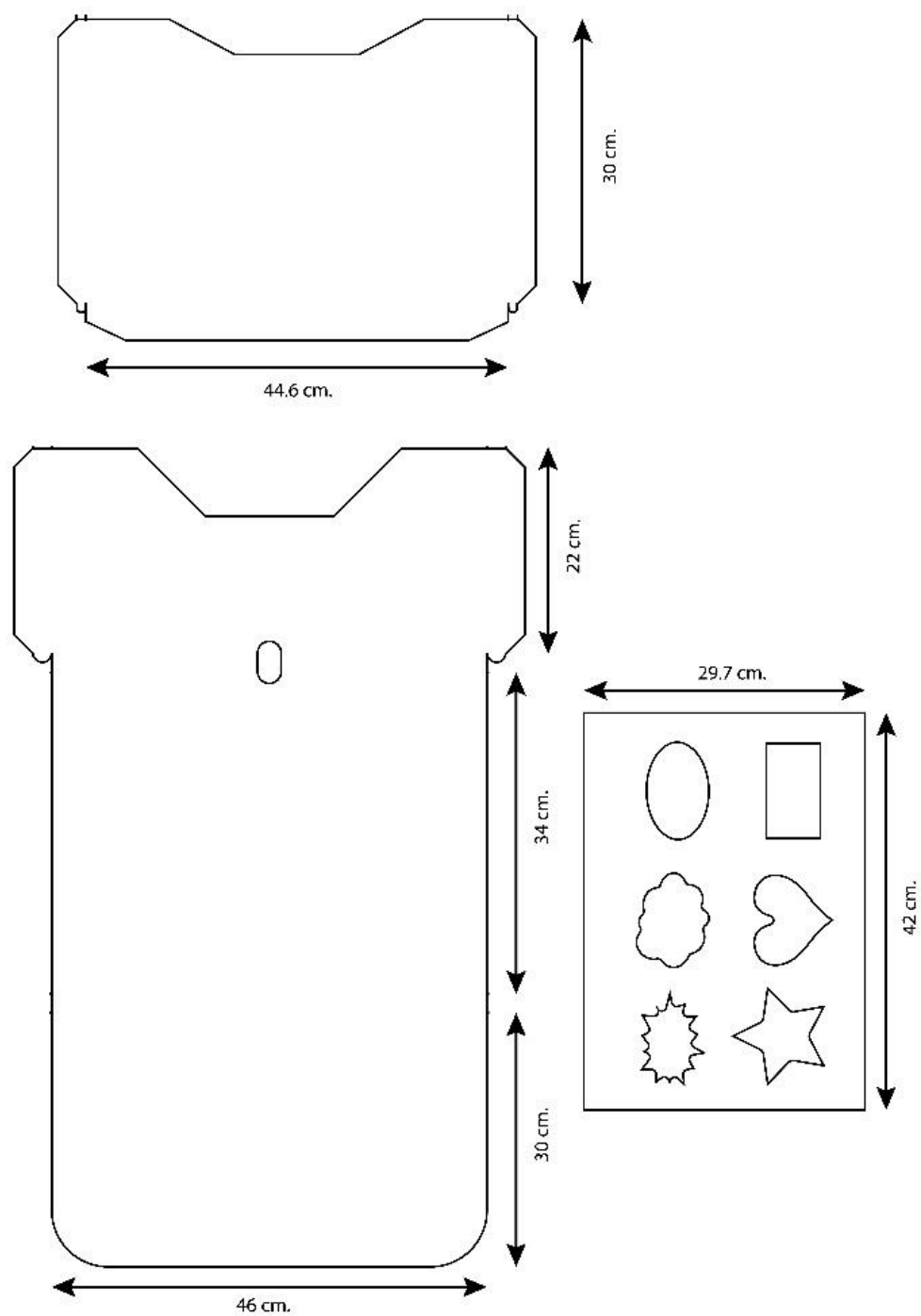
ภาพที่ 82 โครงสร้างกล่องที่ 1 (Kit 1)
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 83 ผลงานการออกแบบสวดลายกล่องกิจกรรมที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



kit 2 ขนาด 90 x 133 cm

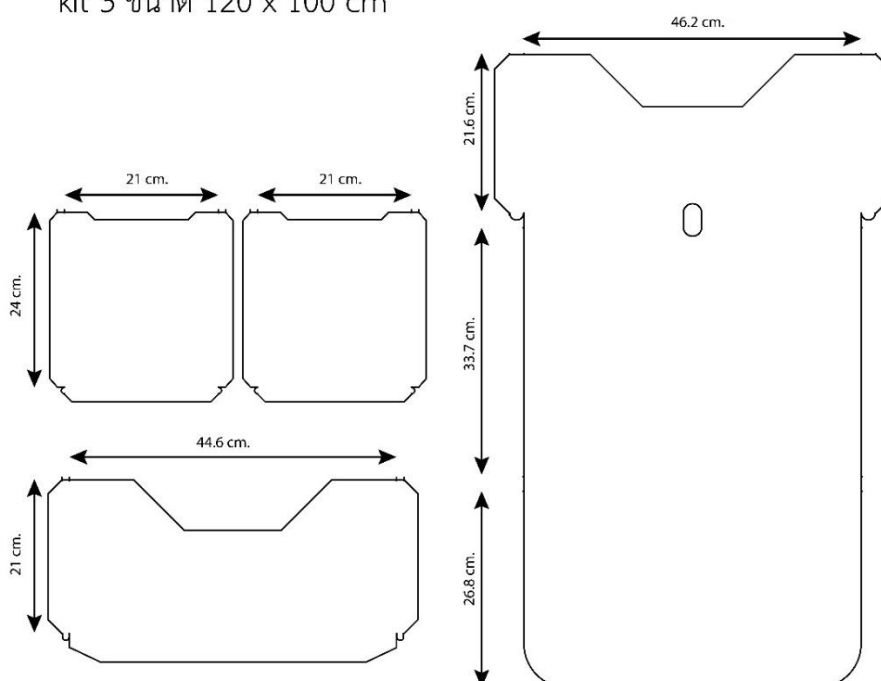


ภาพที่ 84 โครงสร้างกล่องที่ 2 (Kit 2)
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)



ภาพที่ 85 ผลงานการออกแบบสวดลายกล่องกิจกรรมที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

kit 3 ขนาด 120 x 100 cm

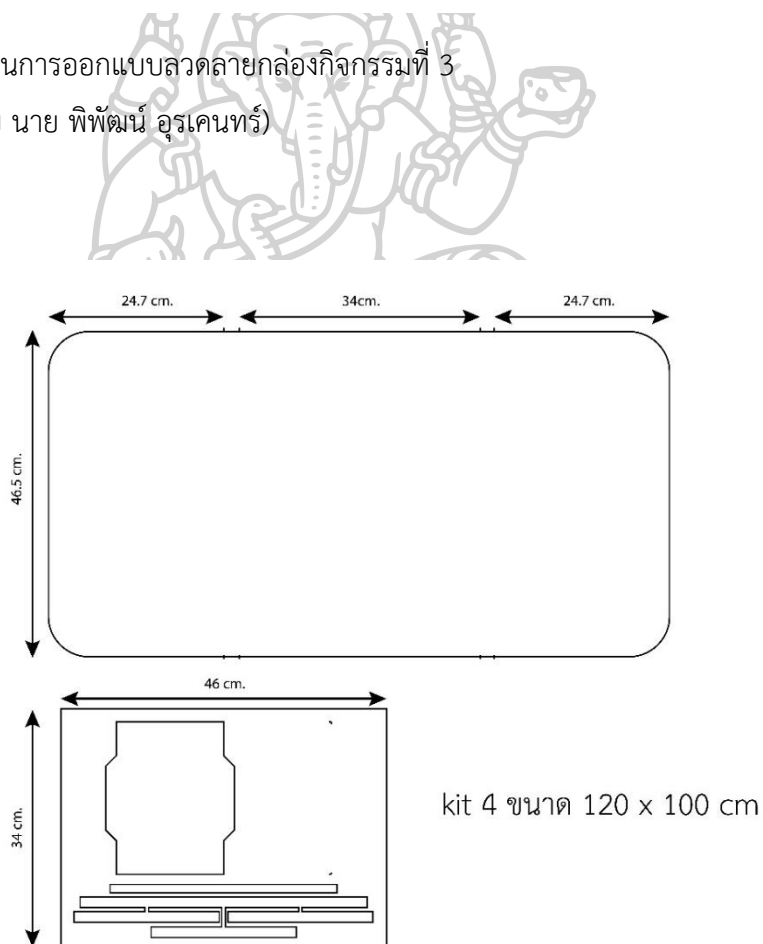


ภาพที่ 86 โครงสร้างกล่องที่ 3 (Kit 3)
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



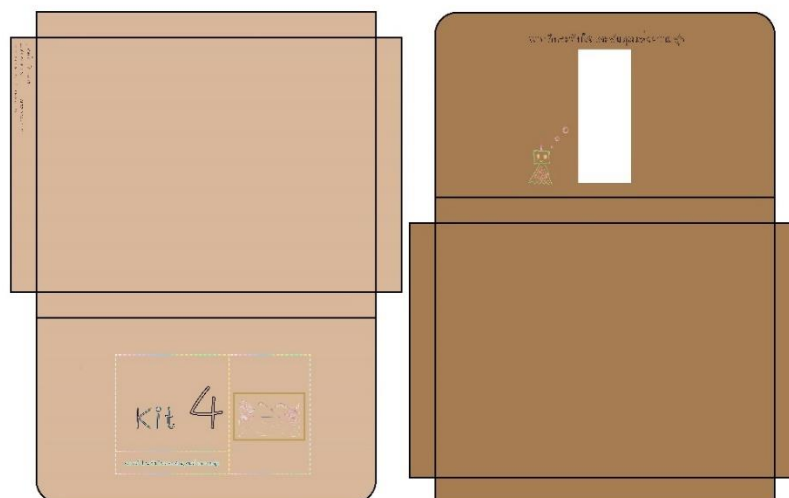
ภาพที่ 87 ผลงานการออกแบบสวดลายกล่องกิจกรรมที่ 3

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



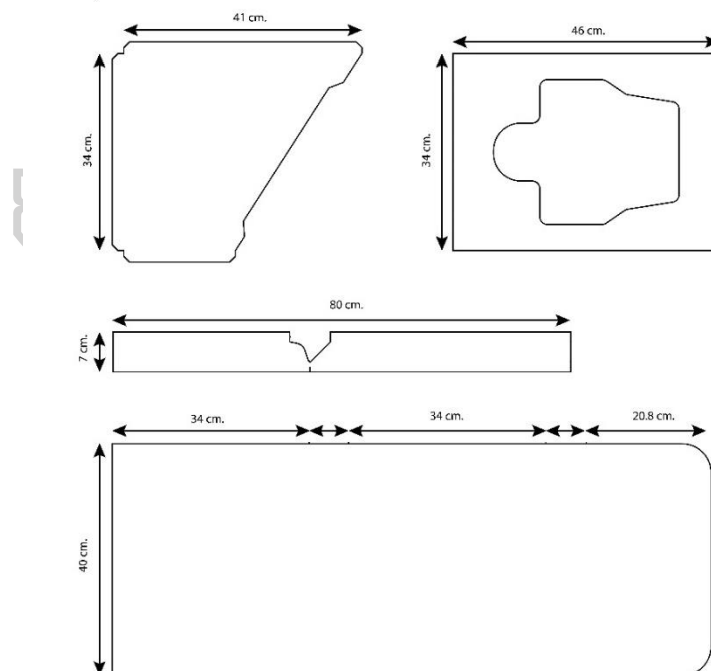
ภาพที่ 88 โครงสร้างกล่องที่ 4 (Kit 4)

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 89 ผลงานการออกแบบสวดลายกล่องกิจกรรมที่ 4
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

kit 5,6

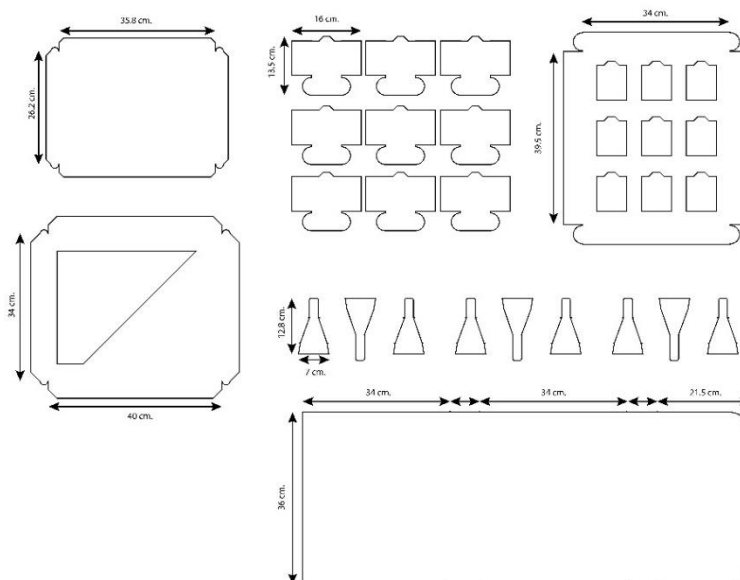


ภาพที่ 90 โครงสร้างกล่องที่ 5 (Kit 5) และกล่องที่ 6 (Kit 6)
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

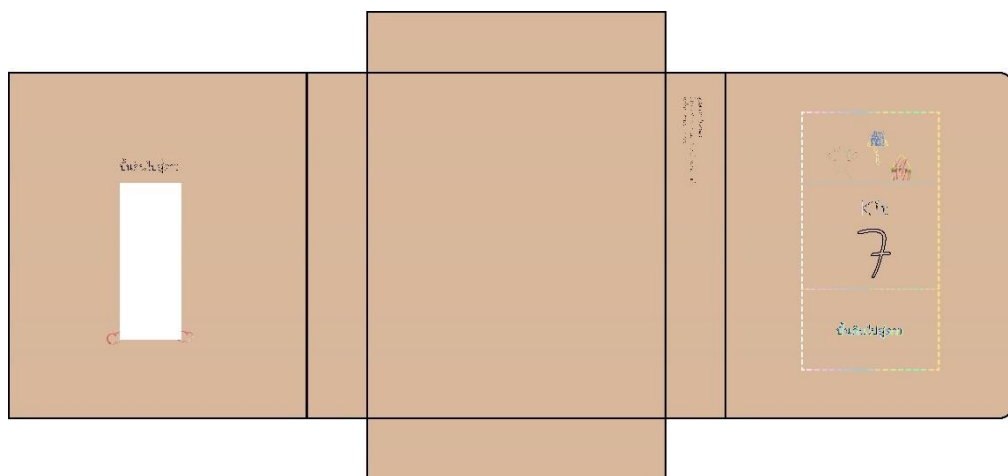


ภาพที่ 91 ผลงานการออกแบบขวดตายกล่องกิจกรรมที่ 5 และ 6
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

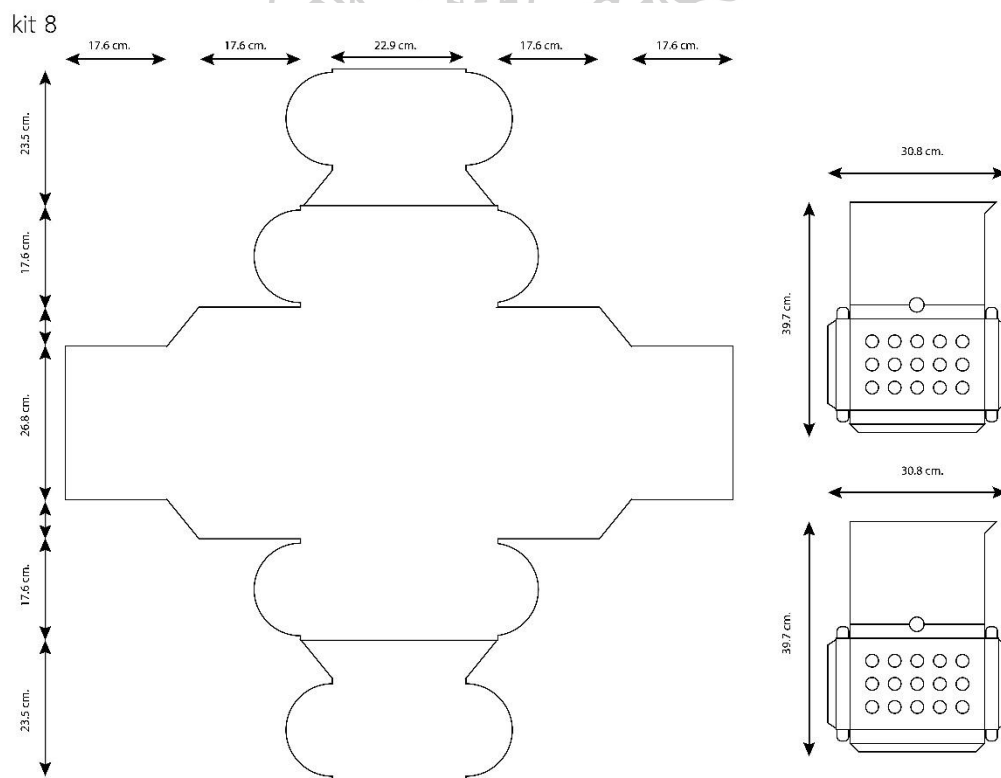
kit 7



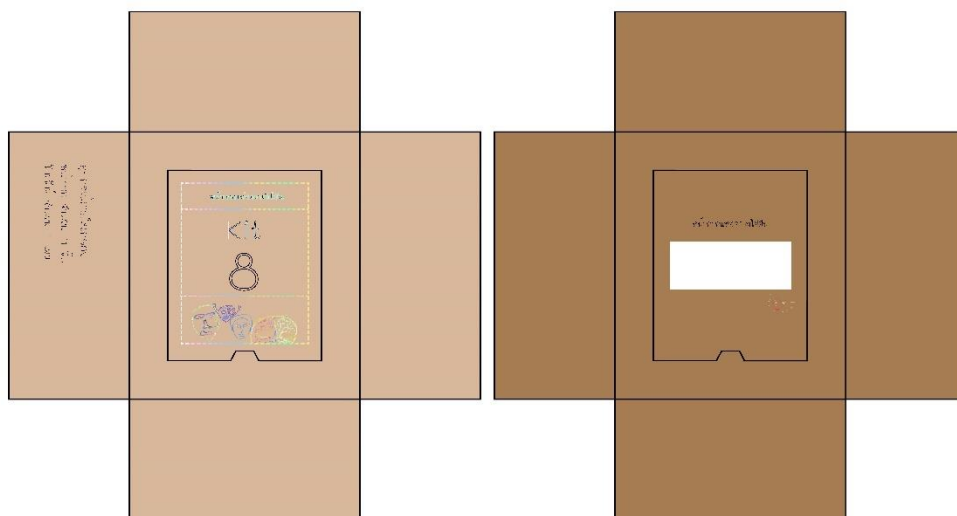
ภาพที่ 92 โครงสร้างกล่องที่ 7 (Kit 7)
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 93 ผลงานการออกแบบขวดตายกล่องกิจกรรมที่ 7
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 94 โครงสร้างกล่องที่ 8 (Kit 8)
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 95 ผลงานการออกแบบลวดลายกล่องกิจกรรมที่ 8

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

จากนั้นจึงเข้าสู่การเลือกวัสดุที่สามารถตอบโจทย์ของการใช้งานเป็นหลัก การเลือกวัสดุนี้ยังต้องคำนึงถึงความคงทน น้ำหนัก และต้นทุนอีกด้วย วัสดุที่ใช้ในชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะจะต้องไม่สร้างภาระและอันตรายต่อผู้ใช้งานและกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ ซึ่งในกระบวนการพัฒนาเป็นชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ ผู้วิจัยมองว่าวัสดุเดิมที่เป็นกระดาษลูกฟูกของกล่องที่ 1 (กล่องรวบรวมอุปกรณ์) ที่มีน้ำหนักมากนั้น สมควรที่จะต้องเปลี่ยนแปลงวัสดุโครงสร้างให้เป็นไม้พลาสติก ที่มีน้ำหนักเบาแต่แข็งแรง ทนทานกว่ากระดาษลูกฟูกเป็นอย่างมาก

การผลิตชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนั้นจะยังคงเป็นการผลิตที่ง่าย เนื่องจากจุดประสงค์ของชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้คือการนำไปทดสอบการทำงานและการใช้งาน ที่จะเป็นข้อมูลทางด้านการพัฒนาและปรับปรุงทางการออกแบบที่สำคัญในการผลิตชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะที่จะเป็นระยะสุดท้ายในงานวิจัยนี้

3. ระยะนำเสนอชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

ในขั้นตอนการนำเสนอชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนั้น ผู้วิจัยได้พิจารณาโครงสร้างเดิมจากในชุดแบบจำลองซึ่งผู้วิจัยได้ทำการปรับเปลี่ยนลักษณะการรวมกล่องที่กล่อง Kit ที่ 1 จะรวมกับกล่อง Kit 2 แต่เมื่อได้นำแบบจำลองไปทดลองพบว่าผู้ใช้เกิดความสับสนเนื่องจากเป็นกิจกรรมชุดแรก ผู้วิจัยจึงได้ปรับเปลี่ยนในส่วนของชุดต้นแบบนี้ด้วยการแยกทั้งสอง Kit ออกจากกัน ในขณะที่กล่อง Kit ที่ 5 และ Kit ที่ 6 ผู้วิจัยได้นำ Kit ทั้ง 2 นี้มารวมกันแทนเนื่องจากอุปกรณ์ในกล่อง Kit ที่ 5

และ 6 เป็นอุปกรณ์ที่น้อย ที่สามารถนำมารวมกันได้อย่างพอดี อีกทั้งในขั้นตอนนำเสนอผู้วิจัยได้จัดการลดจำนวนอุปกรณ์ที่มีเกินความจำเป็นและเพิ่มในส่วนของจำนวนอุปกรณ์ที่มีความต้องการสูงกว่า

2.4 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด

ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด จะเน้นเรื่องความสะดวกในการใช้งานและการทำงานที่สนับสนุนการทำกิจกรรมศิลปะในโปรแกรม ซึ่งมีรายละเอียดในการออกแบบที่สามารถสรุปเป็นตารางและแสดงด้วยภาพดังต่อไปนี้

ตารางที่ 44 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดกล่องที่ 1 กล่องรวบรวมอุปกรณ์

อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร
โครงกล่องภายนอก		1 กล่อง	
อุปกรณ์ต่อเสาสแวนโมบาย		3 ชิ้น	
กระจกอะคริลิกมิลเลอร์		1 บาน	
โครง กล่องที่ 1		1 กล่อง	
กล่องรูปเล่ม			
เล่มคู่มือ	A 5	1 เล่ม	
ไฟเวเดอร์	A 4	1 เล่ม	
คำอธิบายและการคิดคะแนน Rubin's Self-Esteem Scale	A 4	1 ชุด/ 4 แผ่น	
Pre-Test Rubin's Self-Esteem Scale	A 4	10 ชุด/ 5 แผ่น รวม 50 แผ่น	
Post-Test Rubin's Self-Esteem Scale	A 4	10 ชุด/ 5 แผ่น รวม 50 แผ่น	
แบบบันทึกพัฒนาการ (ลงคะแนน)	A 5	1 ชุด/ 8 แผ่น รวม 80 แผ่น/ 10 ชุด	

ตารางที่ 44 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดกลุ่ม
ที่ 1 กล่องรวบรวมอุปกรณ์ (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร
แบบบันทึกพัฒนาการ (แผนภูมิเส้น)	A 4	10 แผ่น	
แผ่นพลาสติกรองพื้น	A 3	11 แผ่น	
โครง กล่องที่ 2 ของตกแต่ง		1 กล่อง	
กาว Latex	35 มล.	10 หลอด	35 กรัม/ขวด
สติ๊กเกอร์ละลาย	10X 13.5 ซม.	25 แผ่น	82.6 กรัม
นํ้ายาล้างมือ 5 ลิ แดง เขียว เหลือง ส้ม ชมพู	เส้นผ่าศูนย์กลาง 1.2 ซม.	มี 1 กล่อง	14 กรัม
กระดุมสี 5 สี แดง เหลือง เขียว ฟ้า ชมพูอ่อน	เส้นผ่าศูนย์กลาง 1 ซม.	1 กล่อง สีละ 100 เม็ด รวม 500 เม็ด	62 กรัม
ดอกไม้กระดาษ	เส้นผ่าศูนย์กลาง 1.5 ซม.	200 ดอก	4.8 กรัม
ใบไม้กระดาษ	เบอร์ 6	100 ใบ	5.6 กรัม
กระดาษย่น 5สี แดง เขียว เหลือง ฟ้า ชมพู	กว้าง 0.7 ซม. ยาว 240 ซม. สี ละ 1 ม้วน	5 ม้วน	
กากเพชร 5 สี แดง เขียว เหลืองทอง ฟ้า ชมพู	ขวด 5 กรัม	สีละ 3 หลอด รวม 15 หลอด	75 กรัม
เลื่อมสีรูปดาว 5 สี แดง เขียว เหลืองทอง ฟ้า ชมพู	ขวด 5 กรัม	สีละ 3 หลอด รวม 15 หลอด	75 กรัม
โครง กล่องที่ 3 วาดเขียน		1 กล่อง	
ปากกาสี 6 สี	ด้ามยาว 13.5 ซม.	สีละ 10 แท่ง รวม 60 แท่ง	38.9 กรัม/ชุด

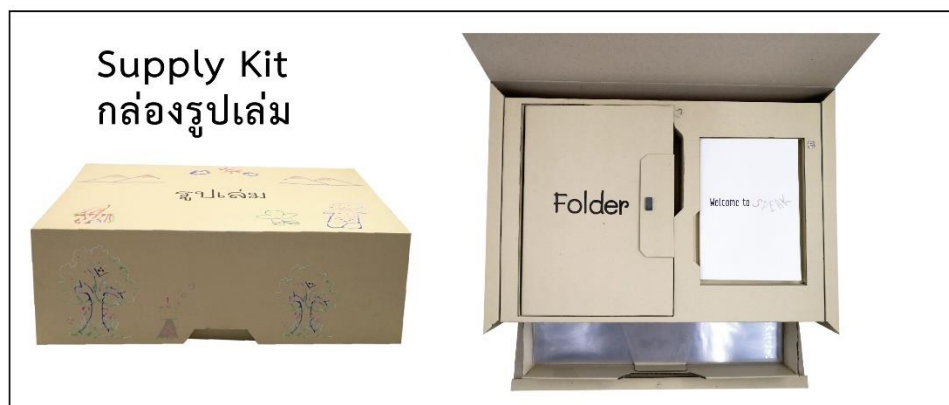
ตารางที่ 44 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดกลอง
ที่ 1 กลองรวบรวมอุปกรณ์ (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร
ถ้วยพลาสติก	7x9.5 ซม.	4 ใบ	
ถุงขยະ	24x28 นิ้ว	8 ใบ	
ผ้าเช็ด	12 x 12 นิ้ว	3 ผืน	
จานผสมสี	เส้นผ่าศูนย์กลาง 10 ซม.	6 ใบ	9.1 กรัม/จาน
กระป๋อง	4.3x15 ซม.	1 อัน	
สีไม้	ด้ามยาว 8.5 ซม.	6 สีๆละ 7 แห่ง รวม 42 แห่ง	44.5 กรัม / กลอง
สีน้ำ	ขวดละ 5 มม.	6 สีๆละ 5 ขวด รวม30 ขวด	ขวดละ 5 มม. รวม 150 มม.
ไม้บรรทัด	20 ซม.	4 อัน	
ฟู่กัน	เบอร์ 00	6 ด้าม	1.4 กรัม/ด้าม
แปรง	1 นิ้ว	3 อัน	
ดินสอ	ด้ามยาว 8.5 ซม.	11 แห่ง	1.8 กรัม/แห่ง
ยางลบ	5 X 2.5 ซม.	4 ก้อน	
กบเหลาดินสอ	2.8 X 1.5 ซม.	5 อัน	



ภาพที่ 96 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)



ภาพที่ 97 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องรูปเล่มของกล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)



ภาพที่ 98 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องของตกแต่งของกล่องที่ 1
หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 99 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องอุปกรณ์วาดเขียนของ
กล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

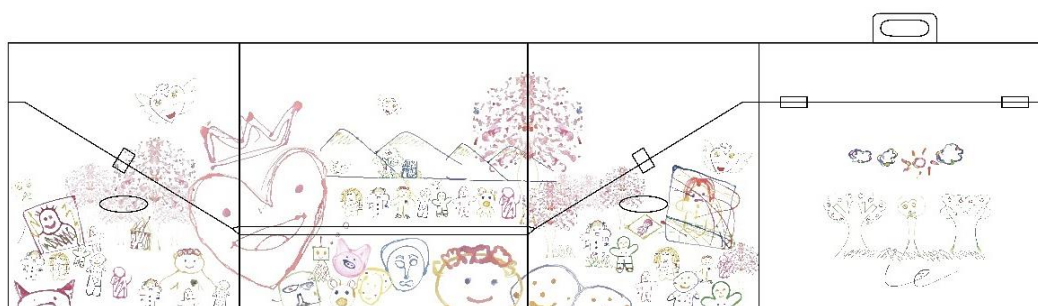


ภาพที่ 100 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะชุดอุปกรณ์การใช้งานพิเศษ
ของกล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อूरเคนทร์)

กล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์นี้จะรวบรวมอุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการใช้งานในทุก
กิจกรรม โดยผู้วิจัยได้จัดหมวดหมู่ใหม่จนเหลือ 3 หมวดหรือ 3 กล่องย่อยในกล่องรวบรวมอุปกรณ์อีก
ที ได้แก่ หมวดรูปเล่มที่รวบรวมรูปเล่มต่างๆ หมวดวาดเขียนที่รวบรวมอุปกรณ์ในการวาดและระบาย
สีชนิดต่างๆ รวมถึงอุปกรณ์จำเป็นในการลงสีและการจัดการพื้นที่ด้านความสะอาด และหมวดตกแต่ง
ที่รวบรวมอุปกรณ์ที่ใช้ตกแต่งผลงานศิลปะเพิ่มเติม อีกทั้งผู้วิจัยได้ลดทอนอุปกรณ์ที่มีจำนวนเกินกว่า
ความต้องการออกและเพิ่มจำนวนอุปกรณ์ที่เป็นที่นิยมใช้ของผู้ทำกิจกรรมซึ่งเกิดจากการบันทึกข้อมูล
การใช้งานในการทดลองใช้งานชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ลวดลายของกล่อง โดยใช้ลวดลายของผลงานศิลปะของกลุ่มทดลอง (กลุ่ม
ตัวอย่าง) ที่ 1 โดยผู้วิจัยได้กลับไปหากกลุ่มทดลองที่ 1 แล้วให้ผู้ร่วมทำกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานด้วย
โจทย์ 2 ข้อด้วยกัน คือ 1. วาดภาพด้วยสีน้ำเป็นสัญลักษณ์ของกิจกรรมต่างๆในโปรแกรมที่ตนชื่นชอบ
และ 2. วาดภาพด้วยสีน้ำเป็นสัญลักษณ์แทนตนเองที่ตัวเองได้รับหลังจากร่วมกิจกรรมใน
โปรแกรมทั้งหมด จากการทำให้กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 สร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำไปเป็นลวดลายของ
กล่องต่างๆ ด้วยแนวความคิดในการที่ให้กลุ่มทดลองที่ 1 นี้ที่เป็นกลุ่มเริ่มต้นการเดินทาง (ทำกิจกรรม
ในโปรแกรม) ผู้วิจัยจึงมองว่ากลุ่มทดลองนี้เหมาะสมที่จะเป็นผู้ร่วมจบการเดินทางนี้กับผู้วิจัย และ

ลวดลายของผลงานที่ผู้วิจัยนำมาจัดวางองค์ประกอบก็เป็นเหมือนดั่งตัวแทนของกลุ่มทดลองในการส่งต่อแรงบันดาลใจ ความสุข และจินตนาการไปยังกลุ่มผู้ใช้งานต่อไป อีกทั้งยังเป็นการเน้นย้ำในการสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับกลุ่มทดลองที่ 1 อีกด้วยที่การสร้างสรรคของตนจะมีคุณค่าและสร้างความสุขและแรงบันดาลใจให้กับผู้อื่นต่อไป ลวดลายบนกล่องที่ 1 สามารถแสดงด้วยภาพดังต่อไปนี้



ภาพที่ 101 ลวดลายบนกล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

อีกทั้งกล่องที่ 1 หรือ กล่องรวบรวมอุปกรณ์นี้จะอำนวยความสะดวกในด้านการนำเสนอในกิจกรรมที่ 4 ที่ใช้การนำเสนอด้วยการแขวนโมบาย ที่สามารถแขวนกับตัวกล่องได้เลย กิจกรรมที่ 6 ที่ใช้การนำเสนอด้วยละครเงา ที่สามารถสร้างฉากละครเงาภายในกล่อง และกิจกรรมที่ 8 ที่ใช้การนำเสนอด้วยการสะท้อนเงาในกระจกที่สามารถประกอบเป็นที่วางกระจกได้ โดยกระจกที่ใช้จะเป็นกระจกอะคริลิกมิลเลอร์

ตารางที่ 45 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 1

กล่องกิจกรรมที่ 1 (Kit 1)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 1			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
ถุงผ้า	32 x 44 ซม.	11 ใบ	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	1



ภาพที่ 102 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 1
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

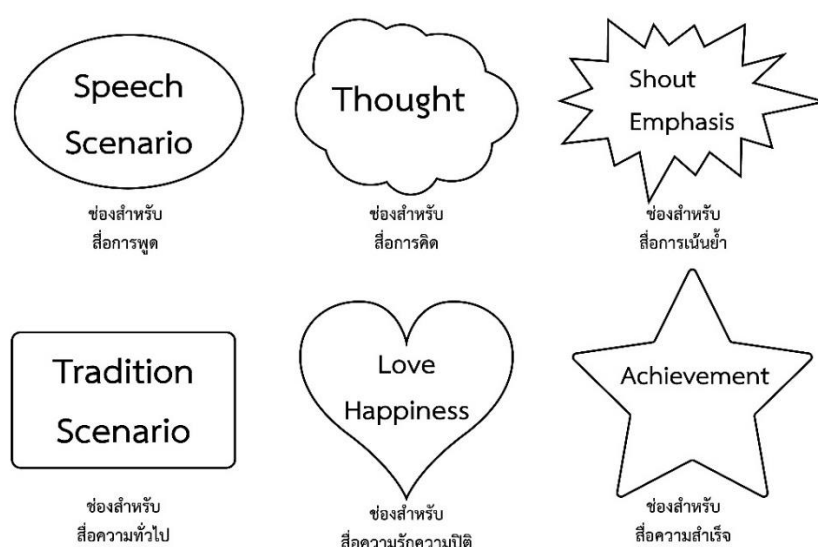
ตารางที่ 46 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 2

กล่องกิจกรรมที่ 2 (Kit 2)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 2			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
กระดาษ 100 ปอนด์ A3	A 3	11 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2
แผ่นพลาสติก Template ช่องการ์ตูน	A 3	11 แผ่น		2



ภาพที่ 103 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 2
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

กล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 2 การออกแบบเพิ่มเติมในกล่องนี้คือ อุปกรณ์ในการวาดการ์ตูนในกิจกรรมที่ 2 ที่ผู้ออกแบบใช้แผ่นพลาสติกเซลลูลอยด์เจาะ Template ช่องการ์ตูน ทั้งหมด 6 ช่องด้วยกัน เพื่อความสะดวกในการวาดการ์ตูน แต่ทั้งนี้ผู้ร่วมทำกิจกรรมสามารถออกแบบช่องของตนเองได้ตามความชอบ ไม่จำเป็นที่จะต้องใช้ Template ที่ให้ไว้เสมอไป Template นี้เป็นเพียงแนวทางในสิ่งอำนวยความสะดวกเท่านั้น รายละเอียดความหมายของแต่ละช่องสามารถอธิบายด้วยภาพดังนี้



ภาพที่ 104 ความหมายของช่องใน Template ช่องการ์ตูน (ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ตารางที่ 47 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 3

กล่องกิจกรรมที่ 3 (Kit 3)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 3			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
กระดาษ 100 ปอนด์	A 3	11 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	3

ตารางที่ 47 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 3 (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
กระดาษ 100 ปอนด์ ปรูวงกลม เล็ก 3 วง และ กลาง 3 วง ต่อ แผ่น	A 4	11 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	3
กระดาษ 100 ปอนด์ ปรูวงกลม ใหญ่ 3 วงต่อแผ่น	A 4	11 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	3



ภาพที่ 105 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 3 (ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

กล่องที่ 3 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่ 3 (Kit 3) ซึ่งในการทำกิจกรรมที่ 3 ที่ผู้สร้างผลงานจะต้องวาดสัญลักษณ์ของคนที่เคยเป็นแรงบันดาลใจของตนแล้วตัดออกมาเพื่อนำไปแปะบนกระดาษที่ใหญ่กว่าอีกแผ่นแล้วลากเส้นนั้น เนื่องจากหนึ่งในหลักการใช้งานด้านความปลอดภัยที่ผู้วิจัยกำหนดให้เป็นหนึ่งในหลักการที่สำคัญในการออกแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ที่จะต้องไม่มีของมีคมหรือปลายแหลมที่สามารถก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้ใช้งานได้นั้น กรรไกรจึงเป็นสิ่งที่

ห้ามบรรจุอยู่ในชุดเครื่องมือนี้ ผู้วิจัยจึงได้ทำการเจาะรูเป็นรูปร่างวงกลม 3 ขนาด ได้แก่ เล็ก กลาง และใหญ่ที่ผู้ใช้งานสามารถฉีกออกมาเป็นรูปร่างได้ และยังคงสนับสนุนวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในกิจกรรมนี้อีกด้วย

ตารางที่ 48 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 4

กล่องที่ 4 กล่องกิจกรรมที่ 4 (Kit 4)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 4			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
กระดาษ 100 ปอนด์	A 4	33 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	4
โมบายไม้		1 ชุด	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	4



ภาพที่ 106 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 4

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

กล่องที่ 4 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่ 4 (Kit 4) ที่การนำเสนอผลงานจะเป็นการแขวนผลงานบนโมบายแล้วนำไปห้อยกับโครงกล่องที่ 1 นั้น ผู้วิจัยได้สร้างโมบายขึ้นมาจากไม้สร้างแบบที่มีน้ำหนักเบาและไม่มีเสี้ยนที่สามารถทิ่มแทงผิวหนังผู้ใช้งานได้ และปลายที่โค้งมนที่ไม่สามารถก่อให้เกิดอันตรายใดๆได้อีกด้วย

ตารางที่ 49 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 5

กล่องที่ 5 กล่องกิจกรรมที่ 5 และ กิจกรรมที่ 6 (Kit 5 และ Kit 6)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 5 และกิจกรรมที่ 6			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
กระดาษ 100 ปอนด์มีลายเส้น รูปร่างคน	A 3	11 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	5

ตารางที่ 50 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 6

กล่องที่ 6 กล่องกิจกรรมที่ 6 (Kit 6)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 5			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
ตุ๊กตาผ้า	20x27.5 ซม.	11 แผ่น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	6



ภาพที่ 107 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 5 (ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)



ภาพที่ 108 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 6
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อรุณเศรษฐ์)

กล่องที่ 5 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่ 5 (Kit 5) ที่มีอุปกรณ์หลักในการสร้างสรรค์ผลงานคือกระดาษที่มีลายเส้นรูปร่างคน ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบเพิ่มเติมจากการทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะในขั้นตอนทดสอบประสิทธิภาพของโปรแกรมนั้น แต่เดิมลายเส้นรูปร่างคนจะไม่มีนิ้วมือและนิ้วเท้า แต่ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะบำบัดที่แนะนำให้เพิ่มนิ้วมือและนิ้วเท้าเข้าไปในลวดลายเนื่องจากนิ้วมือและนิ้วเท้าอาจจะเป็นจุดเด่นหรือจุดแข็งของเด็กได้ เพราะนิ้วมือสามารถหยิบจับก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ได้มากมายในขณะที่นิ้วเท้าก็ยังคงเป็นส่วนประกอบของการเดินทางของบางคนได้

กล่องที่ 6 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่ 6 (Kit 6) ที่การนำเสนอจะขึ้นอยู่กับกล่องที่ 1 ที่สามารถสร้างเป็นฉากละครเงาได้

ตารางที่ 51 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 7

กล่องที่ 7 กล่องกิจกรรมที่ 7 (Kit 7)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 7			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
ดินน้ำมัน	6.5x13 ซม.	22 ก้อน	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	7
ผ้าใบขาว	2 x 1.20 เมตร	1 ผืน	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	7



ภาพที่ 109 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 7

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

กล่องที่ 7 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่ 7 (Kit 7) ที่การสร้างสรรค์ผลงานคือการปั้นดินน้ำมัน ซึ่งด้วยอุปกรณ์ที่เป็นดินน้ำมันนั้นมีจำนวนถึง 22 ก้อน จึงมีน้ำหนักมาก โครงสร้างของกล่องจึงต้องมีความแข็งแรงกว่ากล่องอื่นๆ

ตารางที่ 52 สรุปรายละเอียดการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องกิจกรรมที่ 8

กล่องกิจกรรมที่ 8 (Kit 8)				
จุดประสงค์	รวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมศิลปะที่ 8			
อุปกรณ์	ขนาด/ปริมาตร	จำนวน	ผู้ใช้งาน	กิจกรรมที่ใช้
หน้ากาก	21x15.5 ซม.	11 ชิ้น	กระบวนกร / ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	8



ภาพที่ 110 ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกล่องที่ 8

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

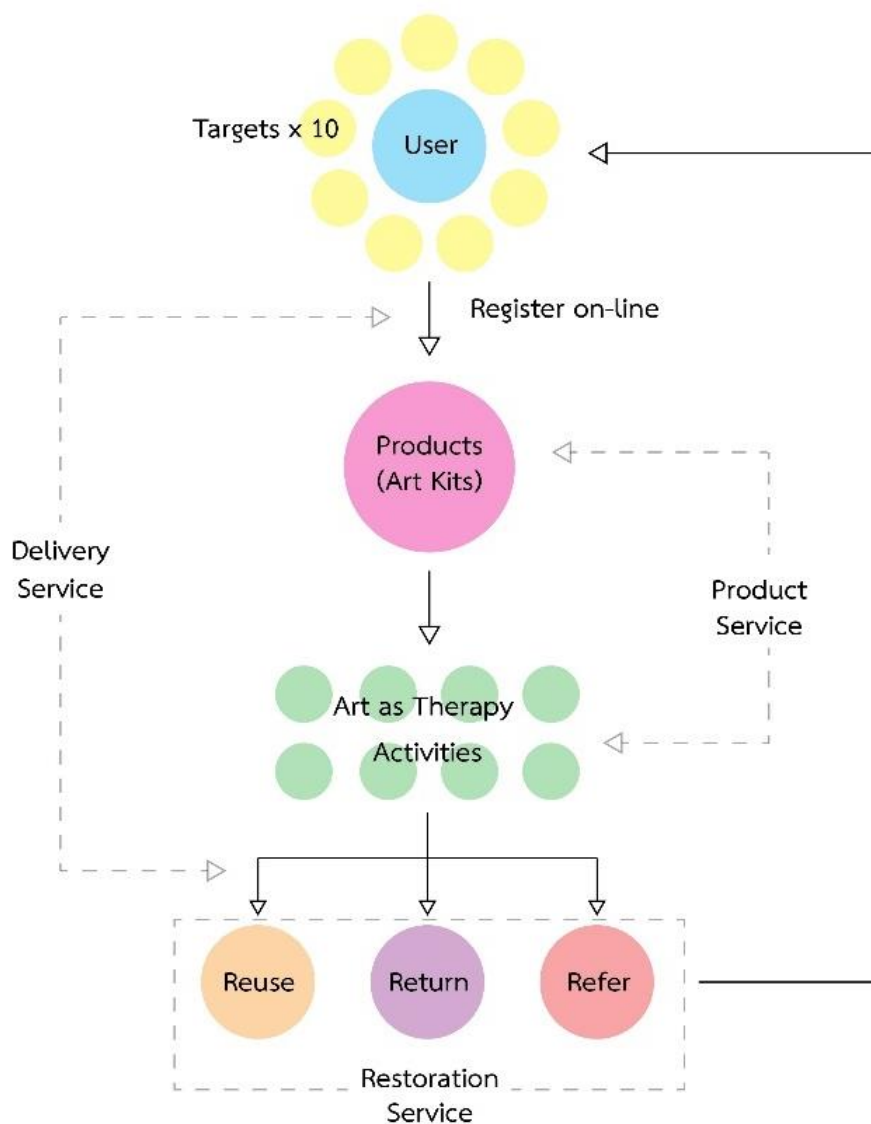
กล่องที่ 8 เป็นกล่องรวบรวมอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่ 8 (Kit 8) ที่อุปกรณ์หลักคือ หน้ากากที่ผู้ทำกิจกรรมจะนำมาตกแต่งนั้น ผู้วิจัยได้ผลิตออกมาในรูปแบบ Paper Marche ที่ปลอดภัยต่อผู้ใช้งาน ส่วนการนำเสนอจะเป็นการนำเสนอด้วยการส่งตัวเองในกระจกอะคลิลิคมีลเลอร์ที่ประกอบในกล่องที่ 1

ผลงานการออกแบบชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ได้ถูกพัฒนาขึ้นหลังจากที่ผู้วิจัยได้นำชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะไปทดสอบการใช้งานร่วมกับการทดสอบประสิทธิภาพของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเมื่อทำงานร่วมกับชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะในกลุ่มทดลองที่ 2 เพื่อนำผลมาวิเคราะห์ถึงประสิทธิภาพของการออกแบบและพัฒนาเป็นชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

3. การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบแนวทางการบริการโครงการ SPEAK

อีกหนึ่งผลลัพธ์จากงานวิจัยนี้ก็คือแนวทางนโยบาย (Platform) การบริการโครงการ SPEAK ที่เป็นการวางระบบแนวทางการให้บริการระหว่างผู้ใช้งานและผู้ดำเนินการโครงการ SPEAK ในงานวิจัยนี้ผลงานจะนำเสนอแนวทางนโยบาย (Platform) ในการบริหารจัดการระบบการให้บริการที่ครอบคลุมตั้งแต่ต้นทางไปจนถึงปลายทางของการให้บริการ ซึ่งมีทั้งหมด 8 ด้าน โครงสร้างของการให้บริการในโครงการ SPEAK คือการนำส่ง ดูแล และอำนวยความสะดวกทางด้านการส่งมอบโปรแกรมศิลปะเพื่อการบำบัดในโครงการวิจัยนี้อยู่ในรูปแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังภาพต่อไปนี้

โครงสร้างการให้บริการและนำเสนอผลิตภัณฑ์

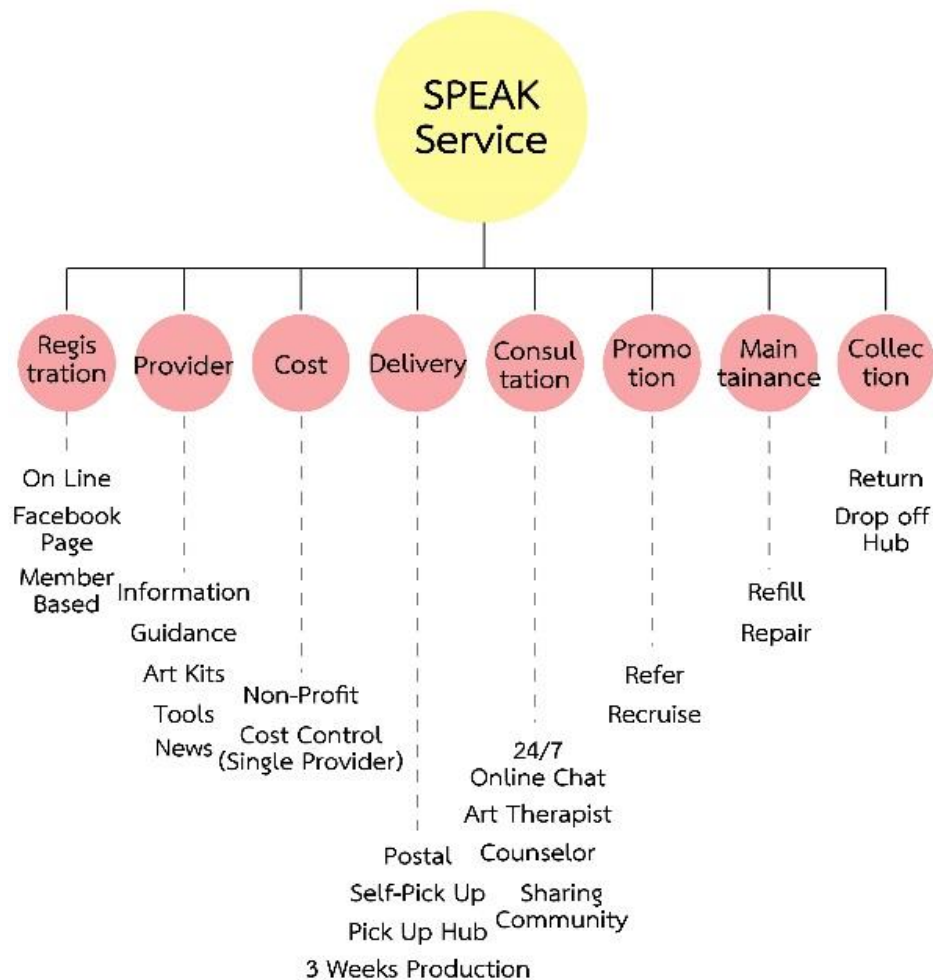


ภาพที่ 111 โครงสร้างการให้บริการและนำเสนอผลิตภัณฑ์

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

บริการทั้ง 8 ด้านในโครงการ SPEAK นี้ได้แก่ การเข้าร่วม การจัดหา ค่าใช้จ่าย การส่งมอบ การให้คำปรึกษา การประชาสัมพันธ์ การบำรุงรักษา และการเก็บกลับ ซึ่งรายละเอียดการบริการทั้ง 8 ในโครงการสามารถแสดงด้วยภาพต่อไปนี้

รายละเอียดการบริการในโครงการ SPEAK



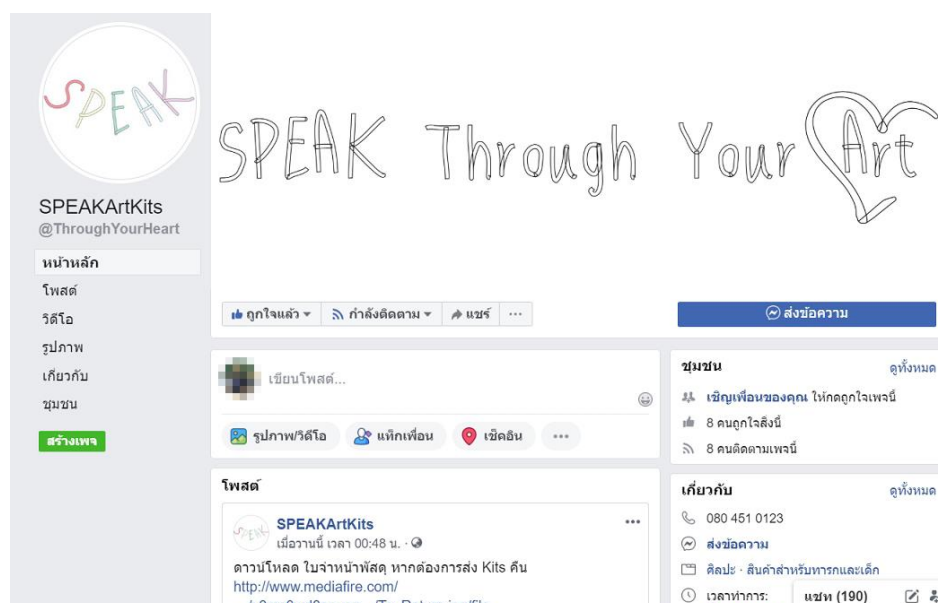
ภาพที่ 112 รายละเอียดการบริการทั้ง 8 ในโครงการ

(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูรเคนทร์)

การเข้าร่วมโครงการ SPEAK นั้น การลงทะเบียนจะเป็นในรูปแบบสมาชิก (Member Based) ของโครงการ ซึ่งการลงทะเบียนนั้นจะเป็นการคัดกรองผู้ที่มีความประสงค์ในการเข้าร่วมโครงการ SPEAK ที่ผู้วิจัยได้กำหนดให้ผู้ลงทะเบียนควรจะมีลักษณะเฉพาะที่เกี่ยวข้องกันระหว่าง ศิลปะและเด็ก สามารถเป็นได้ทั้งบุคคลทั่วไปหรือองค์กรก็ได้ ดังนั้นการลงทะเบียนจะเป็นช่องทางที่เหมาะสมในการคัดกรองในเบื้องต้นด้วยข้อมูลของสมาชิกที่กรอกในขั้นตอนการสมัครสมาชิก โดยในการสมัครสมาชิกจะไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆและระบบสมาชิกนี้จะช่วยให้ผู้ดูแลโครงการสามารถติดต่อและเข้าถึงสมาชิกได้อย่างดีอีกด้วย ช่องทางในการสมัครสมาชิกคือ ในเพจสังคมออนไลน์ Facebook

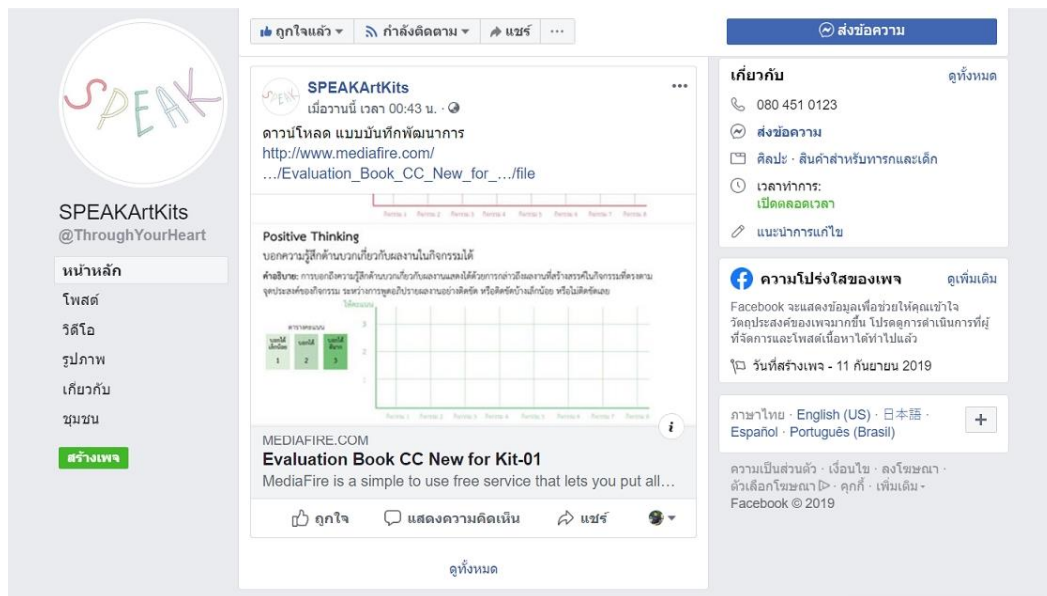
ชื่อเพจ SPEAKArtKits @ThroughYourHeart หรือ

<https://www.facebook.com/ThroughYourHeart/>



ภาพที่ 113 หน้าเพจของโครงการ SPEAK ในสื่อสังคมออนไลน์ Facebook (ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

การจัดการให้กับสมาชิกที่ลงทะเบียนแล้วนั้น ทางผู้ดูแลโครงการได้จัดเตรียมข้อมูลข่าวสารต่างๆที่มีประโยชน์ต่อการทำกิจกรรมศิลปะแบบกลุ่มกับเด็ก โดยเฉพาะเด็กที่มีปัญหาครอบครัวเป็นเป้าหมายหลัก ซึ่งรวมถึงการแนะแนวโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะเด็ก ศิลปะบำบัด ทางด้านจิตวิทยา หรือนักสังคมสงเคราะห์ที่อยู่ในเครือข่ายสมาชิกด้วยกันที่แบ่งปันแนวทาง ความรู้ โดยไม่หวังผลตอบแทน สำหรับผู้ที่มีความประสงค์ที่จะขอเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะไปใช้งานนั้น ทางโครงการก็ได้มีการเปิดรับความประสงค์ และระบุจุดประสงค์ในการนำไปใช้ รวมทั้งการชี้แจงผู้ที่เข้าร่วมทำกิจกรรม และโครงการจะจัดส่งมอบตามข้อตกลงภายในโครงการต่อไป รวมถึงการที่เพจของโครงการ SPEAK ในสื่อสังคมออนไลน์ Facebook จะเป็นแหล่งทรัพยากรในการดาวน์โหลดเครื่องมือต่างๆที่ใช้ในโปรแกรมศิลปะของโครงการในกรณีที่ต้องการใช้ซ้ำหรือเพิ่มเติมอีกด้วย



ภาพที่ 114 การดาวน์โหลดเครื่องมือที่ใช้ในโปรแกรมจากหน้าเพจ
(ภาพโดย นาย พิพัฒน์ อูร์เคนทร์)

ค่าใช้จ่ายในโครงการ SPEAK นี้ การเข้ามาเป็นสมาชิกจะไม่มีค่าธรรมเนียมใดๆ แต่หากสมาชิกมีความประสงค์ขอรับชุดเครื่องมือไปใช้ทำกิจกรรมของโปรแกรมนั้น จะมีค่าใช้จ่ายทางด้านต้นทุนโดยการคิดค่าใช้จ่ายจะไม่มีคิดกำไรใดๆทั้งสิ้น เนื่องจากโครงการ SPEAK นี้เป็นโครงการสาธารณะประโยชน์ที่ไม่แสวงผลกำไรเชิงพาณิชย์ใดๆ ด้วยความมุ่งหวังที่จะช่วยเหลือเด็กๆที่ประสบปัญหาครอบครัวในการส่งเสริมสภาพจิตใจด้านบวกและเพิ่มการเห็นคุณค่าในตนเอง ดังนั้นค่าใช้จ่ายจะเป็นการเรียกเก็บเท่าที่ต้นทุนเท่านั้น อีกทั้งโครงการ SPEAK เป็นเพียงผู้เดียวในการผลิตชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะในโปรแกรม จึงไม่มีการผ่านผู้แทนใดๆทั้งสิ้น ด้วยสถานะนี้จึงทำให้ผู้ดูแลโครงการสามารถควบคุมค่าใช้จ่ายในการผลิตได้ด้วยเครือข่ายในสายการผลิต แต่ทว่าค่าใช้จ่ายในการผลิตอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงตามสภาพเศรษฐกิจที่เป็นปัจจัยหลักทางด้านต้นทุนของวัสดุและอุปกรณ์ในชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะนี้ ค่าใช้จ่ายของชุดกิจกรรมจะอยู่ที่ 6,997.70 บาท (ราคา ณ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562) ค่าใช้จ่ายและรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะสามารถแสดงได้ด้วยตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 53 แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ณ เดือน
มิถุนายน พ.ศ 2562

กล่องที่ 1 The Supplies of Happiness						
อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาต่อ หน่วย (บาท)	ราคาต่อ จำนวน อุปกรณ์ (บาท)
โครงกล่อง ภายนอก		1 กล่อง				1,190
บานพับ		9 ชุด			4.45	40
ตัวล็อค		2 ตัว			17.5	35
ล้อ 2.5 ซม.		4 ล้อ			15	60
ตกแต่งด้วย สติ๊กเกอร์		5 แผ่น			15	75
ปรีน สติ๊กเกอร์		5 ครั้ง			10	50
ตัวอักษรบน ฝากล่อง		5 ตัว			35	175
อุปกรณ์ต่อ เสาแขวนโม บาย		3 ชิ้น			11.67	35
กระจกอะค ลิลิกมิลเลอร์		1 บาน			42	42
ไฟ LED		1 ดวง			60	60
แบตเตอรี่ 9 V.		3 ก้อน			60	180
ระบบไฟ		1 ชุด			54	54
					รวม	1,996

ตารางที่ 53 แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ณ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562 (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาต่อหน่วย (บาท)	ราคาต่อจำนวนอุปกรณ์ (บาท)
โครงกล่องที่ 1 กล่อง รูปเล่ม		1 กล่อง				105
แม่เหล็ก		2 ชุด			5	10
เล่มคู่มือ	A 5	1 เล่ม			10	10
โฟวเดอร์	A 4	1 เล่ม			15	15
คำอธิบายและการคิดคะแนน Rubin's Self-Esteem Scale	A 4	1 ชุด/ 4 แผ่น			2	2
Pre-Test Rubin's Self-Esteem Scale	A 4	10 ชุด/ 5 แผ่น รวม 50 แผ่น			0.5	5
Post-Test Rubin's Self-Esteem Scale	A 4	10 ชุด/ 5 แผ่น รวม 50 แผ่น			0.5	5

ตารางที่ 53 แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ณ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562 (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาต่อหน่วย (บาท)	ราคาต่อจำนวนอุปกรณ์ (บาท)
แบบบันทึกพัฒนาการ (ลงคะแนน)	A 5	1 ชุด/ 8 แผ่น รวม 80 แผ่น/10 ชุด			1	1
แบบบันทึกพัฒนาการ (แผนภูมิเส้น)	A 4	10 แผ่น			0.2	2
แผ่นรองพื้น	A 3	11 แผ่น			4.43	48.73
					รวม	203.73
โครงการถ่วงที่ 2 ของ ตกแต่ง		1 กล่อง				214
แม่เหล็ก		4 ชุด			5	20
แผ่นอะคลิลิกกล่อง	หนา 3 มม.	4 กล่อง			18.75	75
กาว Latex		1 0 หลอด			5	50
สติ๊กเกอร์ ละลาย		25 แผ่น			1	25

ตารางที่ 53 แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ณ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562 (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาต่อหน่วย (บาท)	ราคาต่อจำนวนอุปกรณ์ (บาท)
หนังยางมัดผม 5 สีแดง เขียว เหลือง ส้ม ชมพู	เส้นผ่าศูนย์กลาง 1.2 ซม.	14 กรัม			1	14
กระดุมสี 5 สีแดง เหลือง เขียว ฟ้า ชมพูอ่อน	เส้นผ่าศูนย์กลาง 1 ซม.	62 กรัม			0.51 ต่อกรัม	32
ดอกไม้กระดาษ		20 ดอก	4.8 กรัม		0.25 ต่อดอก	50
ใบไม้กระดาษ	เบอร์ 6	100 ใบ	5.6 กรัม		0.30 ต่อใบ	30
กระดาษย่น 5 สีแดง เขียว เหลือง ฟ้า ชมพู	กว้าง 0.7 มม. สีละ 1 ม้วน	5 ม้วน			2 ต่อม้วน	10
กากเพชร 5 สีแดง เขียว เหลืองทอง ฟ้า ชมพู	หลอดเล็ก 5 กรัม รวมหลอดพลาสติกแล้ว	สีละ 3 หลอด รวม 15 หลอด	75 กรัม		2	30

ตารางที่ 53 แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ณ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562 (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาต่อหน่วย (บาท)	ราคาต่อจำนวนอุปกรณ์ (บาท)
เลื่อมสีรูปดาว 3 สีแดง เขียว เหลืองทอง ฟ้า ชมพู	หลอดเล็ก 5 กรัม รวมหลอดพลาสติกแล้ว	สี ละ 3 หลอด รวม 15 หลอด	75 กรัม		2	30
					รวม	580
โครงกล่องที่ 3 วาดเขียน		1 กล่อง				160
แม่เหล็ก		4 ชุด			8	32
ปากกาสี	ด้ามยาว 13.5 ซม. 6 สีๆ ละ 10 แท่ง	60 แท่ง			1.20	72
ถ้วยพลาสติก		4 ใบ			5	20
ถุงขยะ	1 ม้วน	8 ใบ			1	8
ผ้าเช็ด	12 x 12 นิ้ว	3 ผืน			12	36
งานผสมสี	เส้นผ่าศูนย์กลาง 10 ซม.	6 ใบ			1.84	11.04
กระปวน		1 อัน			59	59
สีไม้	ด้ามยาว 8.5 ซม. 6 สีๆ ละ 7 แท่ง	42 แท่ง			1.96	82.32

ตารางที่ 53 แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ณ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562 (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาต่อหน่วย (บาท)	ราคาต่อจำนวนอุปกรณ์ (บาท)
ไม้บรรทัด	20 ซม.	4 อัน			6	24
พู่กัน	เบอร์ 00	6 ด้าม			6	36
แปรง	1 นิ้ว	3 อัน			14	42
ดินสอ	ด้ามยาว 8.5 ซม.	11 แท่ง			1.33	14.63
ยางลบ	5 X 2.5 ซม.	4 ก้อน			2.25	9
กบเหลาดินสอ	2.8 X 1.5 ซม.	5 อัน			6.50	22.50
สีน้ำ	6 สีๆ ละ 5 ขวด	30 ขวด	ขวดละ 5 มม. รวม 150 มม.		4.48	134.40
ค้ำกล่อง ขนส่ง						160
ค่าขนส่ง	Kerry			(ไม่ได้คิดรวมในราคา)	กรุงเทพฯ 290	ต่างจังหวัด 330
ขวดสี		30 ขวด			1	30
ขวดเลื่อม ดาว		15 ขวด			1	15
ขวดกากเพชร		15 ขวด			1	15
					รวม	982.89
					รวมทุกกล่อง	3,762.62

ตารางที่ 53 แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ณ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562 (ต่อ)

กล่องที่ 2 อนุรักษ์ความสุข / การ์ตูนต่างๆของเรา						
อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาส่ง (บาท)	ราคาต่อ จำนวน อุปกรณ์ (บาท)
โครงกล่อง กิจกรรม 1		1 กล่อง				85
แม่เหล็ก		1 ชุด			10	10
ตกแต่งด้วย สติ๊กเกอร์					20	20
ถุงผ้า		11 ใบ			12	132
					รวม	247
โครงกล่อง กิจกรรม 2		1 กล่อง				85
แม่เหล็ก		1 ชุด			10	10
ตกแต่งด้วย สติ๊กเกอร์					20	20
กระดาษ 100 ปอนด์ A 3		11 แผ่น			3.30	36.30
แผ่น พลาสติก Template ช่องการ์ตูน		11 แผ่น			5.63	61.93
ค่ากล่อง ขนส่ง						73

ตารางที่ 53 แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ณ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562 (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาส่ง (บาท)	ราคาต่อ จำนวน อุปกรณ์ (บาท)
ค่าโบรชัวร์ x2					2	4
					รวม	290.23
					รวมทั้ง 2 กิจกรรม	537.23
กล่องที่ 3 ใครที่เราเคยประทับใจ / ฉากที่ประทับใจและสมดุลแห่งความสุข						
อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาส่ง (บาท)	ราคาต่อ จำนวน อุปกรณ์ (บาท)
โครงกล่อง กิจกรรม 3		1 กล่อง				75
แม่เหล็ก		1 ชุด			10	10
ตกแต่งด้วย สติ๊กเกอร์					20	20
กระดาษ 100 ปอนด์ A 3		11 แผ่น			3.30	36.30
กระดาษ 100 ปอนด์ A 4 ปรุ วงกลมเล็กและ กลาง	วงกลมเล็ก 3 วง วงกลม กลาง 3 วง ต่อแผ่น	11 แผ่น			2.25	24.75

ตารางที่ 53 แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ณ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562 (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาต่อ (บาท)	ราคาต่อ จำนวน อุปกรณ์ (บาท)
กระดาษ 100 ปอนด์ A 4 ปรุ วงกลมใหญ่	วงกลม ใหญ่ 3 วง ต่อแผ่น	11 แผ่น			2.25	24.75
ค่าโบรชัวร์					2	2
					รวม	192.80
โครงการกล่อง กิจกรรม 4		1 กล่อง				90
แม่เหล็ก		4 ชุด			5	20
ตกแต่งด้วย สติ๊กเกอร์					20	20
กระดาษ 100 ปอนด์ A 4		33 แผ่น			2.25	74.25
โมบายไม้		1 ชุด			52	52
ค่ากล่องขนส่ง						85
ค่าโบรชัวร์					2	2
					รวม	343.25
					รวมทั้ง 2 กิจกรรม	536.05

ตารางที่ 53 แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ณ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562 (ต่อ)

กล่องที่ 4 สํารวจจุดแข็งและพลังในตัวเรา / ตู๊กตาพลังวิเศษกับแสงแห่งเงา						
อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาส่ง (บาท)	ราคาต่อ จำนวน อุปกรณ์ (บาท)
โครงกล่อง กิจกรรม 5		1 กล่อง				95
แม่เหล็ก		2 ชุด			5	10
ตกแต่งด้วย สติ๊กเกอร์					20	20
กระดาษ 100 ปอนด์ A 3 ลายเส้น คน		11 แผ่น			3.30	36.30
ค่าโบรชัวร์					2	2
					รวม	163.30
โครงกล่อง กิจกรรม 6		1 กล่อง				105
ตกแต่งด้วย สติ๊กเกอร์					20	20
ตูกตาผ้า		11 แผ่น			2.50	27.50
ค่ากล่อง ขนส่ง						85
ค่าโบรชัวร์					2	2
					รวม	239.50
					รวมทั้ง 2 กิจกรรม	402.80

ตารางที่ 53 แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ณ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562 (ต่อ)

กล่องที่ 5 ปั้นดินไปสู่อดาว / หน้ากากแห่งความใฝ่ฝัน						
อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาส่ง (บาท)	ราคาต่อ จำนวน อุปกรณ์ (บาท)
โครงกล่อง กิจกรรม 7		1 กล่อง				125
แม่เหล็ก		2 ชุด			5	10
ตกแต่งด้วย สติ๊กเกอร์					20	20
ดินน้ำมัน		22 ก้อน			2	44
ผ้าใบขาว	2 x 1.20 เมตร	1 ผืน			30	30
ค่าโบรชัวร์					2	2
					รวม	231
โครงกล่อง กิจกรรม 8		1 กล่อง				145
แม่เหล็ก		4 ชุด			5	20
ตกแต่งด้วย สติ๊กเกอร์					20	20
หน้ากาก		11 ชิ้น			4.83	30
ค่ากล่อง ขนส่ง						106
กันชื้น						5
ค่าโบรชัวร์					2	2
					รวม	328

ตารางที่ 53 แสดงรายการราคาของวัสดุและอุปกรณ์ของชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ ณ เดือน มิถุนายน พ.ศ 2562 (ต่อ)

อุปกรณ์	ขนาด	จำนวน	ปริมาตร	น้ำหนัก	ราคาส่ง (บาท)	ราคาต่อ จำนวน อุปกรณ์ (บาท)
					รวมทั้ง 2 กิจกรรม	559
					ค่าแรง ทั้งหมด	1200
					รวมทั้ง โปรแกรม	6,997.70

การส่งมอบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะให้แก่ผู้ที่ประสงค์นำไปใช้ทำกิจกรรมศิลปะในโปรแกรมนั้น เมื่อคุณสมบัติของผู้ร้องขอนั้นตรงตามข้อตกลงของโครงการ ผู้ดูแลโครงการจะรับค่าประสงค์นี้และเริ่มต้นการผลิตโดยใช้เวลา 3-4 อาทิตย์หลังจากผ่านการพิจารณา (ระยะเวลาอาจมีการเปลี่ยนแปลงขึ้นอยู่กับความจำเป็นแต่ละกรณี) ช่องทางการส่งมอบนั้นจะเป็นช่องทางการเข้ามารับชุดเครื่องมือทุกชุดไปเลยพร้อมกันทีเดียวหรือรับกล่องรวบรวมอุปกรณ์ไปก่อน แล้วเข้ามารับทีหลัง ซึ่งแล้วแต่จะตกลงกันและความสะดวกทั้งระหว่างผู้เข้ารับและผู้ดูแลโครงการ ซึ่งทางโครงการได้มีสถานที่ในการใช้รับชุดเครื่องมือในที่อยู่ 158 ซอย เพชรเกษม 65/1 ถนน เพชรเกษม แขวง หลักสอง เขต บางแค จังหวัด กรุงเทพฯ เท่านั้น หรือนัดหมายตามสถานที่ที่สะดวก หากไม่สะดวกในการมารับหรือให้นำส่ง ผู้ขอรับชุดเครื่องมือสามารถแจ้งความประสงค์ในการใช้ช่องทางพัสดุไปรษณีย์ได้ แต่ทว่าผู้ขอรับชุดเครื่องมือจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการจัดส่งเอง รูปแบบในการขอรับส่งทางพัสดุไปรษณีย์นั้นจะขอรับส่งทีละยทุกกล่องหรือจะทีละกล่องก็ได้ ผู้วิจัยได้คำนวณค่าใช้จ่ายในด้านการรับส่งทางพัสดุไปรษณีย์ ซึ่งสามารถชี้แจงค่าใช้จ่ายของแต่ละกล่องด้วยการคำนวณน้ำหนักและขนาดได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 54 แสดงราคาการรับส่งทางพัสดุไปรษณีย์ของกล่องรวบรวมอุปกรณ์

กล่องรวบรวมอุปกรณ์									
ชื่อองค์กรรับ-ส่งพัสดุ	ลักษณะการส่ง	ข้อจำกัดในการส่ง		ราคา		ระยะเวลา	การติดตามการขนส่ง	การประกันความเสียหาย	การคิดค่าบริการเพิ่ม
		ขนาด	น้ำหนัก	กรุงเทพ	ต่างจังหวัด				
ไปรษณีย์ไทย (Logis Post)	ส่งได้ถึง อ.เมืองของจังหวัดนั้นๆ (ต้องมารับเองที่ทำการไปรษณีย์อำเภอเมือง)	ไม่เกิน 100 ซม.	ไม่เกิน 20 กิโลกรัม	260	320	3 วัน	ติดตามได้	ไม่เกิน 3,000 บาท/ชิ้น	ไม่มีค่าพื้นที่ห่างไกล
Kerry	ส่งถึงที่หมายตามที่อยู่ที่เจ้าหน้าที่จำหน่าย	ไม่เกิน 150 ซม.	ไม่เกิน 20 กิโลกรัม	290	330	กำหนดเวลาชัดเจนวันถัดไปหรือไม่เกิน 2 วัน	ติดตามได้	ไม่เกิน 2,000 บาท/ใบเสร็จ	พื้นที่ห่างไกล + 50 บาท/ชิ้น

ตารางที่ 54 แสดงราคาการรับส่งทางพัสดุไปรษณีย์ของกล่องรวบรวมอุปกรณ์ (ต่อ)

ชื่อ องค์กร รับ-ส่ง พัสดุ	ลักษณะ การส่ง	ข้อจำกัดใน การส่ง		ราคา		ระยะเวลา	การ ติด ตาม การ ขน ส่ง	การ ประกัน ความ เสียหาย	การคิด ค่า บริการ เพิ่ม
		ขนาด	น้ำ หนัก	กรุง เทพ	ต่าง จังหวัด				
Flash	ส่งถึงที่ หมาย ตามที่อยู่ ที่จำหน่าย	ไม่เกิน 155 ซม.	ไม่เกิน 20 กิโล กรัม	270	200	ไม่สามารถ กำหนดได้ แต่ไม่เกิน 3 วัน	ติด ตาม ได้	-	พื้นที่ ห่าง ไกล บวก 50 บาท/ ชิ้น

จากตารางที่ 54 ขนาดกล่องรวบรวมอุปกรณ์อยู่ที่ 148 เซนติเมตร เมื่อนำเอา ความกว้าง + ความยาว + ความสูง และน้ำหนัก ไม่เกิน 14 กิโลกรัม สอบถามข้อมูล ณ วันที่ 6 กันยายน พ.ศ. 2562

ตารางที่ 55 แสดงราคาการรับส่งทางพัสดุไปรษณีย์ของกล่อง Kit ที่ 1 ถึง Kit ที่ 8 เมื่อจัดส่งเป็นคู่ๆ

Kit ที่	Dimension	น้ำหนัก	ไปรษณีย์ไทย (Logis Post)		Kerry		Flash		
			Eco - post ใน ประเทศ 2-7 วัน	EMS ใน ประเทศ 1-2 วัน	กรุง เทพ	ต่างจังหวัด	กรุง เทพ	ต่างจังหวัด	
1	2	89.5	2.20 kg	80	122	90	100	75	70
3	4	89	1.64 kg	60	97	90	100	75	70
5	6	87.8	1.04 kg	60	82	90	100	75	70
7	8	101	4.72 kg	120	217	130	145	120	100

จากตารางที่ 55 ผู้วิจัยได้ข้อมูลจากบริษัท ไพรชณีย์ไทย จำกัด Thailandpost ณ เดือนสิงหาคม 2562, บริษัท เคอรี่ เอ็กซ์เพรส (ประเทศไทย) จำกัด ณ เดือนสิงหาคม 2562, บริษัท flash express co. ltd ณ เดือนสิงหาคม 2562

การให้คำปรึกษาเป็นอีกหนึ่งการออกแบบแนวทาง (Platform) การบริการที่โครงการ SPEAK ได้จัดเตรียมไว้ให้กับสมาชิกของโครงการ ซึ่งในระบบเครือข่ายสมาชิกรุ่น (Member Based Service) ผู้ที่เข้ามาเป็นสมาชิกสามารถสร้างการสนทนารับคำปรึกษาและข่าวสารประชาสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในความเชี่ยวชาญเฉพาะทางของแต่ละบุคคล รวมถึงทางผู้ดูแลโครงการก็ได้จัดเตรียมผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะบำบัดและนักจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่นที่สนใจอาสาเข้าร่วมโครงการ ในการรับหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษาประจำโครงการอีกด้วย ซึ่งรูปแบบการรับคำปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญประจำโครงการในการสนทนาส่วนบุคคล หรือหากต้องการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือปรึกษาในลักษณะกลุ่มของสมาชิกด้วยกันก็สามารถทำได้บนหน้าเพจของโครงการได้ หรือสนทนาส่วนตัวระหว่างสมาชิกด้วยกันแล้วแต่ความสนใจของแต่ละบุคคล ซึ่งข้อเด่นของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook ในการเป็นศูนย์กลางการติดต่อของโครงการเนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์ Facebook เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กว้างขวางและสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มได้ทุกเมื่อไม่มีวันปิด ผู้วิจัยจึงนำจุดเด่นของสื่อลักษณะนี้มาบูรณาการเข้ากับโครงการ SPEAK นี้

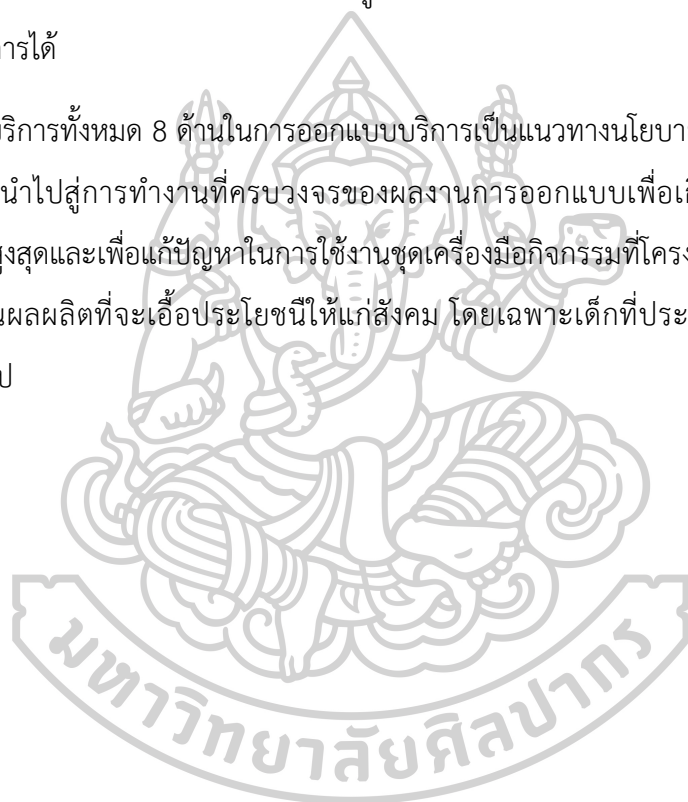
การประชาสัมพันธ์โครงการจะอยู่ในแวดวงของสมาชิกด้วยกันเองหรือบุคคลหรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง เนื่องจากผู้วิจัยมองว่าไม่มีความจำเป็นที่จะต้องประชาสัมพันธ์ในวงกว้าง เพราะลักษณะกิจกรรมที่ทำนั้นจะเป็นกิจกรรมเฉพาะศาสตร์และเฉพาะกลุ่มบุคคลเป้าหมายอีกด้วย การประชาสัมพันธ์ในโครงการจะไม่ใช้การโฆษณาเชิงพาณิชย์หรือสร้างภาพพจน์ให้เป็นที่รู้จัก แต่การเข้าถึงบุคคลภายนอกที่สนใจ โครงการจะใช้รูปแบบ Word of Mouth คือการบอกต่อๆกันในแวดวงเฉพาะกลุ่มนั่นเอง อีกทั้งการประชาสัมพันธ์จะอยู่ในลักษณะที่บอกกล่าวถึงผู้ที่สนใจจะส่งมอบ (Refer) ชุดเครื่องมือให้กับสมาชิกอื่นๆในเพจ โดยประชาสัมพันธ์กันบนหน้าเพจได้ ที่คุณค่าจะอยู่ที่การส่งมอบต่อๆกันด้วยจิตใจแห่งการแบ่งปัน (ในกรณีที่จบทุกกิจกรรมแล้วไม่มีความประสงค์ที่จะเก็บเอาไว้ใช้งานต่อ) และผู้ดูแลโครงการจะเป็นผู้คอยบรรจุอุปกรณ์ที่หมดหรือลดน้อยลงและดูแลให้กลับมาสู่สภาพดังเดิมให้มากที่สุดนั่นเอง

การบำรุงรักษาที่โครงการได้ให้บริการเมื่อผู้ใช้งานเสร็จสิ้นกิจกรรมทั้งหมดแล้ว ผู้ใช้งานสามารถพิจารณาว่าจะทำอย่างไรกับอุปกรณ์ที่เหลือหรือหมดไป หรือถ่วงจากกิจกรรมต่างๆ ซึ่งโครงการมีบริการในกรณีที่ใช้อุปกรณ์ไม่หมด ผู้ใช้งานสามารถเก็บเอาไว้ใช้ต่อได้เพียงแค่อัดต่อทางโครงการมา แล้วโครงการจะทำการเติมอุปกรณ์ที่พร่องไปให้กับผู้ใช้งาน หรือเปลี่ยนบางอุปกรณ์หรือ

กล่องให้หากเกิดการชำรุดที่ไม่สามารถใช้ได้ หรือหากใช้อุปกรณ์หมดและต้องการนำไปใช้ต่อ โครงการจะทำการเติมอุปกรณ์ที่ขาดไปให้กับผู้ใช้งาน หรือเปลี่ยนบางอุปกรณ์หรือกล่องให้หากเกิดการชำรุดที่ไม่สามารถใช้ได้

การเก็บกลับจะเป็นการให้บริการในกรณีที่เสร็จสิ้นโปรแกรมแล้ว ผู้ใช้งานประสงค์ที่จะไม่ใช้ต่อหรือเก็บไว้ ผู้ใช้งานสามารถส่งคืนมาที่โครงการด้วยการนัดหมายเพื่อส่งมอบ หรือนำมามอบคืนให้กับจุดรับคืนชุดเครื่องมือที่ทำการโครงการ หรือส่งมาทางพัสดุไปรษณีย์ที่โครงการจะช่วยรับผิดชอบค่าใช้จ่ายครึ่งหนึ่งในการส่งคืน และผู้ใช้งานสามารถดาวน์โหลดใบจำหน่ายพัสดุได้จากหน้าเพจของโครงการได้

การบริการทั้งหมด 8 ด้านในการออกแบบบริการเป็นแนวทางนโยบาย (Platform) ได้ทำการออกแบบเพื่อนำไปสู่การทำงานที่ครบวงจรของผลงานการออกแบบเพื่อเกิดประโยชน์และความสะดวกสบายสูงสุดและเพื่อแก้ปัญหาในการใช้งานชุดเครื่องมือกิจกรรมที่โครงการวิจัยนี้ได้สร้างสรรค์ขึ้นในการเป็นผลผลิตที่จะเอื้อประโยชน์ให้แก่สังคม โดยเฉพาะเด็กที่ประสบปัญหาครอบครัวในสังคมไทยต่อไป



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objective of research)

1. เพื่อสร้างรูปแบบกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว
2. เพื่อสร้างผลงานการออกแบบจากผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมศิลปะในโครงการ ที่สามารถเสริมสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว

สมมติฐานของการวิจัย (Hypothesis to be tested)

การประยุกต์องค์ความรู้ทางศิลปะเพื่อการบำบัดและการออกแบบมีส่วนช่วยในการส่งเสริมภาวะจิตใจเชิงบวกและเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัวได้

กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป้าหมายในโครงการวิจัยนี้คือ เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว ช่วงอายุระหว่าง 9-17 ปี สุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

กลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม (กลุ่มตัวอย่าง/อาสาสมัคร) ในงานวิจัยโครงการนี้จะมีทั้งหมด 2 กลุ่มด้วยกัน กล่าวคือ กลุ่มแรกอยู่ในพื้นที่โครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน จังหวัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งจะอยู่ใน part การวิจัยที่ 1 คือการทดลองรูปแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของโปรแกรม และกลุ่มที่สองอยู่ในพื้นที่โครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ) จังหวัดหนองคาย จะอยู่ใน part การวิจัยที่ 2 ที่เป็นส่วนของการทดลองใช้ชุดแบบจำลองผลงาน (ชิ้นงาน) ศิลปะการออกแบบที่เป็นชุดเครื่องมือในการทำโปรแกรมเดียวกับ part 1 ซึ่งกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่มจะอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของสถานสงเคราะห์ทั้งหมด 2 แห่ง และสถานสงเคราะห์ทั้ง 2 แห่งนี้อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของ คณะกิตินิศรีชุมพาบาล

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. แบบคำถามสัมภาษณ์
2. แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale
3. แบบบันทึกพัฒนาการ
4. แบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรม
5. แบบคำถามทัศนคติของเด็กหลังร่วมกิจกรรมและใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ
6. แบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะ
7. แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ
8. โปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด
9. ชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ระยะเวลาการศึกษาข้อมูล
 - 1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลองค์ความรู้ทางด้านศิลปะเพื่อการบำบัดเป็นสำคัญ รวมถึงองค์ความรู้ทางด้านจิตวิทยาเชิงบวก และการเห็นคุณค่าในตนเอง ประกอบกับหลักการของกระบวนการกลุ่ม
2. ระยะเวลาเตรียมการทดลอง
 - 2.1 ผู้วิจัยได้สร้างและจัดเตรียมเครื่องมือในการวิจัยด้วยการนำเครื่องมือไปตรวจสอบคุณภาพก่อนนำไปใช้
 - 2.2 ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการศึกษาองค์ความรู้ทางวรรณกรรม และข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มทดลองที่ 1 มาสังเคราะห์เป็นแนวทางการออกแบบโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด

2.3 ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิชาการ สาธารณสุข ด้านจิตวิทยา และด้านศิลปะบำบัด มาปรับปรุงแก้ไขโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดที่สมบูรณ์

3. ระยะดำเนินการทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัด

3.1 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบระดับการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยเครื่องมือแบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale ก่อนเริ่มโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดกับกลุ่มทดลองที่ 1

3.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองด้วยโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง ทั้งหมด 8 กิจกรรม

3.3 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบระดับการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยเครื่องมือแบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale หลังเสร็จสิ้นการทำโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดกับกลุ่มทดลองที่ 1

4. ระยะการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

4.1 ผู้วิจัยนำผลประสิทธิภาพของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดกับกลุ่มทดลองที่ 1 มาวิเคราะห์ถึงแนวทางการออกแบบร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและผู้เชี่ยวชาญทางจิตวิทยา และด้านศิลปะบำบัด

4.2 ผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะมาเป็นหลักการในการออกแบบชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

4.3 ผู้วิจัยทำการผลิตชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

5. ระยะดำเนินการทดลองชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

5.1 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบระดับการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยเครื่องมือแบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale ก่อนเริ่มการใช้งานชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ และโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดกับกลุ่มทดลองที่ 2

5.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองด้วยชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะร่วมกับโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง ทั้งหมด 8 ชุดเครื่องมือ

5.3 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบระดับการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยเครื่องมือแบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale หลังเสร็จสิ้นการใช้งานชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะและโปรแกรมกิจกรรมศิลปะเพื่อการบำบัดกับกลุ่มทดลองที่ 2

6. ระยะการพัฒนาชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

6.1 ผู้วิจัยนำผลประสิทธิภาพของชุดแบบจำลองชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะกับกลุ่มทดลองที่ 2 มาวิเคราะห์ถึงแนวทางการออกแบบร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

6.2 ผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะมาเป็นหลักการในการพัฒนาชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

6.3 ผู้วิจัยทำการผลิตชุดต้นแบบชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ

7. ระยะหลังการทดลอง

7.1 ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่ได้เพื่อวิเคราะห์ทางสถิติและสรุปความต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ด้วยการแจกแจง ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อบรรยายลักษณะของข้อมูล โดยนำเสนอในรูปแบบตาราง และผู้วิจัยยังใช้การนำเสนอข้อมูลจากบางเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วยการสรุปความ

ผลการวิจัย

1. หลังจากการทดลองรูปแบบกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่กลุ่มตัวอย่างที่ 1 และ 2 การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนที่ได้จากการทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยแบบทดสอบ Rubin's Self-Esteem Scale ด้วยการทดสอบค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองของกลุ่มตัวอย่างที่ 1 หลังการทดลอง ($M = 155.10$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนการทดลอง ($M = 97.30$) ค่าความแตกต่างอยู่ที่ 2.53 และในกลุ่มตัวอย่างที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองหลังการทดลอง ($M = 156.90$) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนการทดลอง ($M = 131.30$) ค่าความแตกต่างอยู่ที่

2. 78

2. เมื่อการทดลองรูปแบบกิจกรรมศิลปะจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเสร็จสิ้นลง การวิเคราะห์ข้อมูลทางด้านพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการจากเครื่องมือแบบบันทึกพัฒนาการ พบว่ากลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 1 มีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ โดยเมื่อกิจกรรมที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ที่ 1.40 และเมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 มีค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 2.90 และในกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 2 มีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ โดยเมื่อกิจกรรมที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ที่ 2.20 และเมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 มีค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ที่ 3.00

3. หลังจากการทดลองใช้แบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits จากผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมศิลปะในโครงการ เสริมสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่กลุ่มตัวอย่างที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางด้านพัฒนาการทางด้านความคิดด้านบวก ระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการจากเครื่องมือแบบบันทึกพัฒนาการ พบว่ากลุ่มทดลองใช้แบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits กลุ่มทดลองที่ 2 มีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการทางด้านความคิดด้านบวก ตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ โดยเมื่อกิจกรรมที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนทางด้านความคิดด้านบวก อยู่ที่ 2.40 และเมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 มีค่าเฉลี่ยคะแนนทางด้านความคิดด้านบวก อยู่ที่ 3.00 และในกลุ่มทดลองโปรแกรมกิจกรรมศิลปะกลุ่มทดลองที่ 1 มีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการบันทึกพัฒนาการทางด้านความคิดด้านบวก ตลอดการทดลองสูงขึ้นเป็นลำดับ โดยเมื่อกิจกรรมที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนทางด้านความคิดด้านบวกอยู่ที่ 2.10 และเมื่อถึงกิจกรรมที่ 8 มีค่าเฉลี่ยคะแนนทางด้านความคิดด้านบวกอยู่ที่ 3.00 มีระดับค่าเฉลี่ยคะแนนทางด้านความคิดด้านบวกที่เพิ่มสูงขึ้นเมื่อผ่านการทดลองกิจกรรม

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ในการวิจัยครั้งนี้มีความลำเอียงในเรื่องของรูปแบบในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ที่กลุ่มตัวอย่างที่ 1 ไม่ได้ทดลองใช้แบบจำลองผลงานการออกแบบ SPEAK Kits เหมือนกับกลุ่มตัวอย่างที่ 2 ซึ่งในประเด็นนี้อาจมีผลกระทบต่อผลของการวิจัยได้
2. ในการทดลองกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก ซึ่งในบางคนที่ไม่กล้าแสดงออกทำให้เด็กที่เหลือในกลุ่มเกิดความเบื่อหน่ายในการทำกิจกรรมได้

3. เด็กบางคนในกลุ่มทดลองที่มีความสนุกสนานในการสร้างสรรค์ผลงานจนเกินไป ทำให้เป็นผู้ที่สำเร็จผลงานช้าจนทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมคนอื่นๆ ในกลุ่มเกิดความไม่พอใจในการรอได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 โปรแกรมกิจกรรมศิลปะ และชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ สามารถนำไปใช้หรือปรับใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองและเสริมสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่เด็กกลุ่มอื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้

1.2 โปรแกรมกิจกรรมศิลปะ และชุดเครื่องมือกิจกรรมศิลปะ สามารถนำไปใช้หรือปรับใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองและเสริมสภาพจิตใจด้านบวกให้แก่เด็กทั่วไปได้

1.3 กระบวนการควรแต่งกายด้วยชุดที่ สบายๆ แต่เรียบร้อยดูน่าเชื่อถือ และควรงดเว้นชุดเครื่องแบบ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมรู้สึกผ่อนคลาย และจะได้ไม่รู้สึกเหมือนมาปฏิบัติหน้าที่อะไรบางอย่างกับกระบวนการ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 สิ่งที่ควรคำนึงถึงการศึกษาวิจัยในครั้งต่อไป คือ การกำหนดเวลาในการทำกิจกรรมและสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละโปรแกรมอย่างเคร่งครัดและเท่าเทียมกัน

2.2 ควรกำหนดโครงสร้างของแต่ละกิจกรรมที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และควรให้กระบวนการสร้างผลงานตัวอย่างคร่าวๆ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดู แต่ต้องระวังการเลียนแบบผลงาน

2.3 การรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสามารถหาแหล่งข้อมูลที่เป็นผู้ปฏิบัติการในการทำกิจกรรมศิลปะได้อีกทางหนึ่ง เพื่อสอบถามความต้องการเพื่อเป็นแนวคิดที่หลากหลายขึ้นในการออกแบบ

2.4 การออกแบบชุดกิจกรรมนอกจากการคำนึงถึงลักษณะการใช้งานแล้ว นักออกแบบควรคำนึงถึงสุนทรียภาพในการออกแบบด้วยการกำหนดสัดส่วนที่เหมาะสมในการผสมผสานการใช้งานและสุนทรียภาพเพื่อการออกแบบ

2.5 การทดลองใช้ผลงานการออกแบบเพื่อให้ได้ผลที่แม่นยำและถูกต้องให้มากที่สุด ควรทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายขึ้นแต่จำเป็นต้องอยู่ในบริบทของการใช้งานเดียวกัน

2.6 การสรุปผลการออกแบบควรมีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนและสามารถให้ข้อมูลในการประเมินการออกที่มีประโยชน์โดยผู้ใช้งานและผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ แล้วนำข้อมูลที่ได้จากทั้ง 2 ฝั่งมาเปรียบเทียบผล



รายการอ้างอิง

- Botton, A., & Armstrong, J. (2013). *Art as Therapy*. London, UK: Phaidon Press.
- Davis, M. (2014). Heart in Expression: An Art Therapy Program for Adolescents and the Development of Emotion Regulation Skill Building (Summary paper) Minnesota Adler Graduate School.
- Hartz, L., & Thick, L. (2005). Art Therapy Strategies to Raise Self-Esteem in Female Juvenile Offenders: A Comparison of Art Psychotherapy and Art as Therapy Approaches. *Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association*, 22(2), 70-80.
- Mahler, C. A. (1969). *Group Counseling in the Schools*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Waller, D. (2006). Art Therapy for Children: How It Leads to Change *Clinical Child Psychology and Psychiatry* 11(1) 271-282.
- กาญจนา ไชยพันธุ์. (2549a). กระบวนการกลุ่ม กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- กาญจนา ไชยพันธุ์. (2549b). การให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- เกริก ยุ้นพันธ์. (2543). การออกแบบและเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- เกสร มัยจิ้น. (2559). การสร้างความสุขด้วยจิตวิทยาเชิงบวก. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี* 24(4) 676-677.
- จรัส คำภารัตน์. (2541). การสอนศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: 2020 เวิลด์ มีเดีย.
- ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล. (2533). กิจกรรมศิลปะเด็กอนุบาล. กรุงเทพฯ: แปลนพับลิชชิง.
- ชัยวัฒน์ วงศ์อาษา. (2557). การเห็นคุณค่าในตนเอง self-esteem เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2562 เข้าถึงได้จาก <http://ns2.ph.mahidol.ac.th/phklb/knowledgefiles/Selfteem.pdf>.
- ดวงกมล ทองอยู่. (2557). แนวทางการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นตามทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตน *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์* 4 (2) 179.
- เต็มศักดิ์ คทวนิช. (2546). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- นิตารัตน์ ชูวิเชียร. (2550). ผลของศิลปะบำบัดต่อความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของเด็กวัยรุ่นที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เชียงใหม่.

- นิตยา ประพฤติกิจ. (2539). การพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- ป. มหาคันธ. (2544). ทำครอบครัวให้อบอุ่น. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ประเสริฐ พิษยะสุนทร. (2557). ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ผกา สัตยธรรม. (2552). สุขภาพจิตเด็ก (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2529). การให้คำปรึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: บัณฑิตการพิมพ์.
- พิมพ์ชนก กลิ่นสุทโธ. (2554). การศึกษาอัตลักษณ์แห่งตนของวัยรุ่นที่ครอบครัวแตกแยก (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพฯ.
- พีรวัส นาคประสงค์. (2548). ผลของการใช้กิจกรรมศิลปะประกอบบทเรียนเพื่อเพิ่มความใส่ใจต่อการเรียนของเด็กสมาธิสั้น (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพฯ.
- พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2545). สมอกลูกพัฒนาได้ด้วยศิลปะ. กรุงเทพฯ: เคล็ดไทย.
- ภาวดี กำภู ณ อยุธยา. (2550). ผลของโปรแกรมศิลปะบำบัดสำหรับกลุ่มต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กอายุ 9-11 ปี (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ.
- ม.ป.ป. (2551). คู่มือดูแลสุขภาพจิตด้วยเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.
- รายการโทรทัศน์ มูลนิธิเด็ก. เข้าถึงเมื่อ 7 กันยายน 2561 EP.13 ตอน: ใช้จิตวิทยาเชิงบวกกับเด็ก คืออะไร [Video file] เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=V-6lhJZBc3E>.
- เลิศ อนันทนนะ. (2535). เทคนิควิธีการสอนศิลปะเด็ก. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เลิศศิริร์ บวรกิตติ. (2553). ศิลปกรรมบำบัดสังเขป. กรุงเทพฯ: กรุงเทพเวชสาร.
- วรารณ ตระกูลสถิตย์. (2545). จิตวิทยาการปรับตัว (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วรารณ มั่งคั่ง. (2558). ปัจจัยครอบครัวที่มีผลต่อการใช้จ่ายเสพติดของวัยรุ่นชายในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต) มหาวิทยาลัยบูรพา ชลบุรี.
- วิภาพร มาพบสุข. (2541). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539a). การออกแบบ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539b). ศิลปศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ศุภชัย ปิตกุลตั้ง. (2552). สถานการณ์และแนวโน้มของครอบครัวไทย. ใน การประชุมทางวิชาการอนามัยครอบครัวแห่งชาติ ครั้งที่ 6 (น. 5-6). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สิริพรรณ ต้นศิริรัตน์ไพศาล. (2545). ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สุชา จันทน์เอม, แ. จ. (2516). จิตวิทยาเด็ก (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: แพร์พิทยา.
- สุชนี ลิกชะไชย. (2555). ผลของการใช้โปรแกรมต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

- ปีที่ 1-3 โรงเรียนลอยสายอนุสรณ์ สำนักงานเขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพฯ.
- สุพัตรา สุภาพ. (2518). ปัญหาสังคม (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุวรรณนา โขคประจักษ์ชัด. (2560). Dysfunctional family 2 เข้าถึงเมื่อ 25 กรกฎาคม เข้าถึงได้จาก
<https://suwannathecoach.wordpress.com/category/บทความโดยครูโม้ย/>.
- โสภา ชูพิกุลชัย ชปิลมันน์ จิตตินันท์ เดชะคุปต์ นิภา แก้วศรีงาม รัตนา บรรณาธรรม อาภาศิริ สุวรรณ
นนท์ และจินตนา ต้นสุวรรณนนท์. (2553). แรงกระตุ้นนำสู่การกระทำผิดของเด็กและเยาวชน
(รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: สภาสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- อัจรา ฐิตวัฒนกุล. (2558). ผลของโปรแกรมสัมพันธภาพเพื่อการบำบัดต่อความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง
ของเด็กหญิงที่ถูกกระทำรุนแรง ในสถานแรกรับเด็กหญิงเขตภาคกลาง (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรุงเทพฯ.
- อาดัม นีละไพจิตร. (2553). การศึกษาและพัฒนาสมรรถนะการให้คำปรึกษากลุ่มสำหรับครูโรงเรียน
เอกชนสอนศาสนาอิสลาม (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
กรุงเทพฯ.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก หนังสือราชการที่ใช้ในการวิจัย



ที่ ศธ 6806/ ๖๖๗

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๔๔ มีนาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์

เรียน ผู้อำนวยการโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านควีน มูลนิธิบ้านศรีชุมพวาบาล

ด้วย นายพิพัฒน์ อูรเคนทร์ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” มีความประสงค์จะ เก็บรวบรวมข้อมูลจากท่านโดยการสัมภาษณ์เกี่ยวกับภูมิหลัง ความรู้สึก การแก้ปัญหา และความมุ่งมั่นในชีวิตเด็ก ที่มาจากครอบครัวแตกแยก ณ โครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านควีน มูลนิธิบ้านศรีชุมพวาบาล เพื่อนำ ข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว และระหว่างการสัมภาษณ์ การบันทึกและเก็บรวบรวมข้อมูล จะไม่เปิดเผยตัวตนของผู้ให้ข้อมูล หรือการบันทึกภาพถ่ายที่เผยแพร่ให้เห็นใบหน้าหรือลักษณะที่แสดงตัวบุคคลของ ผู้ให้ข้อมูลอย่างเคร่งครัด จนกว่าจะได้รับการยินยอมให้นำข้อมูลและภาพถ่ายที่ไม่มีการแสดงระบุตัวบุคคลไปรวม กับเอกสารงานวิจัยจากผู้แทนโดยชอบธรรมเท่านั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความอนุเคราะห์ แก่ นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา สำหรับวัน เวลา ในการสัมภาษณ์ และรายละเอียดข้อมูล เพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายพิพัฒน์ อูรเคนทร์ หมายเลขโทรศัพท์ 080-451-0123 เป็นผู้ประสานงาน โดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นีรัตศัย)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยฝ่ายบริหาร
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”



ที่ อว 8606/ 3๐๐๗

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๒ กันยายน 2562

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์

เรียน ผู้อำนวยการโครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ)

ด้วย นายพิพัฒน์ อรุณเคนทร์ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” โดยขออนุญาตเผยแพร่เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ท่านเกี่ยวกับภูมิหลัง ความรู้สึก การแก้ปัญหา และความมุ่งมั่นในชีวิตของเด็กที่อยู่ภายใต้การปกครอง ณ โครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ) เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว ในระหว่างการสัมภาษณ์การบันทึกและเก็บรวบรวมข้อมูลจะไม่เปิดเผยตัวตนของผู้ให้ข้อมูลหรือการบันทึกภาพถ่ายที่เปิดเผยให้เห็นใบหน้า หรือลักษณะที่แสดงตัวบุคคลของผู้ให้ข้อมูลอย่างเคร่งครัดจนกว่าจะได้รับการยินยอมให้นำข้อมูล และภาพถ่ายที่ไม่มีการแสดงระบุตัวบุคคลไปรวมกับเอกสารงานวิจัยจากผู้แทนโดยชอบธรรมเท่านั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขออนุญาตจากท่านโปรดให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายพิพัฒน์ อรุณเคนทร์ หมายเลขโทรศัพท์ 080-4510-123 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุนยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิรัตติย์)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยฝ่ายบริหาร

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ อว 8606(พ.ร.) / 8095
ฉ



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๒ กันยายน 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรี บ้านควีน มุลินีธิบ้านศรีชุมพาบาล

ด้วย นายพิพัฒน์ อรุณเคนทร์ นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” โดยขอความอนุเคราะห์จากหน่วยงานของท่านเพื่อขอข้อมูล ขอถ่ายภาพ และขอสนทนากลุ่ม เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว ในรายละเอียดข้อมูลประกอบไปด้วย

1. ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลัง ประวัติของเด็กในปกครองของท่าน
2. ขอถ่ายภาพเด็กที่อยู่ในปกครองของท่าน ซึ่งภาพถ่ายตัวตนของเด็กจะไม่มีเปิดเผยให้เห็นใบหน้าหรือลักษณะที่แสดงตัวบุคคลของเด็กในครองของท่านอย่างเคร่งครัด
3. ขอข้อมูลและภาพถ่ายที่ไม่มีแสดงระบุตัวบุคคลไปรวมกับเอกสารงานวิจัย

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายพิพัฒน์ อรุณเคนทร์ หมายเลขโทรศัพท์ 080-4510-123 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิรติชัย)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยฝ่ายบริหาร
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ อว 8606(สง.) / 8096



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๒๒ กันยายน 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ)

ด้วย นายพิพัฒน์ อรุณเคนทร์ นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” โดยขอความอนุเคราะห์จากหน่วยงานของท่านเพื่อขอข้อมูล ภาพถ่าย และขอสนทนากลุ่ม เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว ในรายละเอียดข้อมูลประกอบไปด้วย

1. ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลัง ประวัติของเด็กในปกครองของท่าน
2. ภาพถ่ายเด็กที่อยู่ในปกครองของท่าน ซึ่งภาพถ่ายตัวตนของเด็กจะไม่มีเปิดเผยให้เห็นใบหน้าหรือลักษณะที่แสดงตัวตนของเด็กในครองของท่านอย่างเคร่งครัด
3. ข้อมูลและภาพถ่ายที่ไม่มีมีการแสดงระบุตัวตนบุคคลไปรวมกับเอกสารงานวิจัย

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เหมาะสม ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายพิพัฒน์ อรุณเคนทร์ หมายเลขโทรศัพท์ 080-4510-123 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิรัตติย์)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยฝ่ายบริหาร

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”



ที่ ศธ 6806/ 638

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๒๒ มีนาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาทดลองเครื่องมือวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน มูลนิธิบ้านศรีชุมพาบาล

ด้วย นายพิพัฒน์ อรุณเคนทร์ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” และมีความประสงค์จะขอทดลองเครื่องมือวิจัยและขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเด็กที่มีอายุระหว่าง 9-17 ปี จำนวน 10 คน ที่อยู่ภายใต้การดูแลในโครงการช่วยเหลือและพัฒนาเยาวชนสตรีบ้านเควิน มูลนิธิบ้านศรีชุมพาบาล เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ โดยระหว่างบันทึกการเก็บรวบรวมข้อมูลจะไม่เปิดเผยตัวตนของผู้ให้ข้อมูล หรือการบันทึกภาพถ่ายที่เผยแพร่ให้เห็นใบหน้าหรือลักษณะที่แสดงตัวบุคคลของผู้ให้ข้อมูลอย่างเคร่งครัด

ในกรณีนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายพิพัฒน์ อรุณเคนทร์ หมายเลขโทรศัพท์ 080-451-0123 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิริติชัย)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยฝ่ายบริหาร
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดี บัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น
โทรศัพท์ 0-2849-7502
โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”



ที่ อว 8606/ 3๑0

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๒ กันยายน 2562

เรื่อง ขอตกลงเครื่องมือวิจัยและขอเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโครงการเพื่อนชาวบ้าน (บ้านมิตรภาพ)

ด้วย นายพิพัฒน์ อूरเคนทร์ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” และมีความประสงค์จะขอตกลงเครื่องมือวิจัยกับเด็กในโครงการที่มีอายุระหว่าง 9-17 ปี จำนวน 10 คน โดยระหว่างบันทึกการเก็บรวบรวมข้อมูลจะไม่เปิดเผยตัวตนของผู้ให้ข้อมูล หรือการบันทึกภาพถ่ายที่เผยแพร่เห็นใบหน้าหรือลักษณะที่แสดงตัวบุคคลของผู้ให้ข้อมูลอย่างเคร่งครัด

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เหมาะสม ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติม บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นายพิพัฒน์ อूरเคนทร์ หมายเลขโทรศัพท์ 080-451-0123 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นีรัตัย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยฝ่ายบริหาร

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ ศธ 6806/ ๖๓๑



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๒๒ มีนาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มลณี สมภพเจริญ

ด้วย นายพิพัฒน์ อรุณเฑียร นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจเครื่องมือวิจัย

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัย ให้มีความเหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิรัตติย์)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยฝ่ายบริหาร

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ ศธ 6806/ ๒๕๐



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ตลิ่งชัน
กรุงเทพฯ 10170

๒๒ มีนาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวดวงดาว วัฒนปกรณ์

ด้วย นายพิพัฒน์ อรุณเคนทร์ นักศึกษาระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจเครื่องมือวิจัย

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัย ให้มีความเหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิริติชัย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยฝ่ายบริหาร

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ตลิ่งชัน

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ ศธ 6806/๒๐1



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ตำบลชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๒๒ มีนาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวปรัชญพร วรรณันท์

ด้วย นายพิพัฒน์ อูรเคนทร์ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจเครื่องมือวิจัย

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัย ให้มีความเหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิรัตติย์)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยฝ่ายบริหาร

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ตำบลชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503



ที่ อว 8606/ ๓๐๑๑

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ตำบลจตุจักร
กรุงเทพฯ 10170

๑๕ กันยายน 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวจันทนา จันทร

ด้วย นายพิพัฒน์ อรุณเคนทร์ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปการออกแบบ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างนวัตกรรมศิลปการออกแบบจาก
องค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” มีความ
ประสงค์จะขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความ
อนุเคราะห์แก่นักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความ
เหมาะสมต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิรัตติย์)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยฝ่ายบริหาร
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ตำบลจตุจักร

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ที่ สธ ๐๘๔๑/ ๕๙๒

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
๗๕/๑ ถนนพระรามที่ ๖ ราชเทวี กทม. ๑๐๔๐๐

๑๖ สิงหาคม ๒๕๖๒

เรื่อง อนุญาตให้ทดลองเครื่องมือวิจัยโดยใช้แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin'Self Esteem Scale

เรียน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

อ้างถึง หนังสือมหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ อว ๘๖๐๖(นฐ)/๗๑๖๑ ลงวันที่ ๖ สิงหาคม ๒๕๖๒

ตามหนังสือที่อ้างถึง มหาวิทยาลัยศิลปากร แจ้งขอความอนุเคราะห์ให้ นายพิพัฒน์ อูรเคนทร์ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปการออกแบบบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ทดลองเครื่องมือวิจัยโดยใช้แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin'Self Esteem Scale อ้างอิงจาก หนังสือคู่มือการจัดกิจกรรมโฮมรูมเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตนักเรียนระดับมัธยมศึกษาสำหรับครูที่ปรึกษา ชุดปรับตัว ปรับใจ ตามวัย สดใส โดยเสาวนีย์ พัฒนอมร และสุวัฒนา ศรีพันธุ์ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ นั้น

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ พิจารณาแล้ว ไม่ขัดข้อง ยินดีอนุญาตให้ นายพิพัฒน์ อูรเคนทร์ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปการออกแบบบัณฑิตวิทยาลัย ทดลองเครื่องมือวิจัยโดยใช้แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin'Self Esteem Scale ได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวดุขฎิ จิงศิริกุลวิทย์)

ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

กลุ่มงานจัดการความรู้ ฝึกอบรมและวิเทศสัมพันธ์

โทร. ๐ ๒๒๔๘ ๘๘๘๘ ต่อ ๗๑๓๐๐

โทรสาร ๐ ๒๒๔๘ ๘๘๘๘



ภาคผนวก ข
แบบคำถามสัมภาษณ์

แบบคำถามการสัมภาษณ์

ชื่อผู้รับการสัมภาษณ์ (นามสมมุติ).....

วัน/เดือน/ปีที่สัมภาษณ์.....เวลา.....น.

วัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลและหารายละเอียดที่เป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับภูมิหลัง ความรู้สึก การแก้ปัญหา และความมุ่งหวังในชีวิตเด็ก

หัวข้อสัมภาษณ์

1. หนูมาที่มูลนิธินี้ได้อย่างไร

.....

.....

.....

2. ที่บ้านเป็นยังไง เกิดอะไรขึ้น

.....

.....

.....

3. รู้สึกยังไงที่มาอยู่ที่มูลนิธิ

.....

.....

.....





ภาคผนวก ค

แบบทดสอบคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem Scale

แบบทดสอบ

Rubin's Self Esteem Scale
(Pre-Test)

คำชี้แจง: แบบสอบถามทั้งหมดมี 3 ตอน โปรดอ่านคำชี้แจงแต่ละตอนอย่างถี่ถ้วน
คำตอบไม่มีการตัดสินว่าถูกหรือผิด เพราะเป็นความรู้สึกของแต่ละคน ไม่จำเป็นต้องเหมือนกับผู้อื่น
โปรดตอบทุกข้อ

ชื่อเล่น.....

ตอนที่ 1 โปรดอ่านแต่ละประโยคอย่างระมัดระวัง ถ้าประโยคเหมือนกับตัวหน่วงก็ตอบว่า **ใช่** ถ้าเห็นว่าไม่เหมือนก็ตอบว่า **ไม่ใช่**
โดยทำเครื่องหมาย X ทับคำตอบนั้น

		สำหรับกระบวนการ			
1.	ฉันทำสิ่งที่ไม่ดีมีมาก	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
2.	ฉันเป็นคนไม่เชื่อฟังเวลาที่อยู่บ้าน	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
3.	ฉันเคยได้รับความลำบากเสมอ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
4.	ฉันคิดไปในด้านอกุศลเสมอ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
5.	ฉันเป็นคนที่ไม่ไวใจได้	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
6.	ฉันเป็นคนเรียนดี	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
7.	ฉันเป็นคนฉลาด	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
8.	ฉันไม่ค่อยจะรู้เรื่องอะไรเลย	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
9.	ฉันเป็นนักเรียนที่ดี	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
10.	ฉันเรียนอะไรแล้วก็ตามใจ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
11.	ฉันเป็นคนหน้าตาดี	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
12.	ฉันมีหน้าตาแจ่มใสเสมอ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
13.	ฉันมีรูปร่างไม่ดี	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
14.	ฉันเป็นคนแข็งแรง	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
15.	ฉันเป็นผู้นำในการเล่นเกมและการกีฬา	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
16.	ฉันร้องไห้เก่ง	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
17.	ฉันเป็นคนชอบวิตกกังวล	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
18.	ฉันหวาดกลัวบ่อยๆ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
19.	ฉันจะว่าดูน่าใจเสื่อมีคนเรียกฉัน	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
20.	ฉันเป็นคนขี้ตกใจ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
21.	คนมักเลือกฉันในการเล่นเกมต่างๆ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
22.	ฉันเป็นคนสุดท้ายที่ได้รับเลือกให้เล่นเกม	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
23.	ฉันลำบากใจที่จะเป็นเพื่อนกับใคร	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
24.	ฉันมีเพื่อนมาก	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
25.	ฉันเป็นคนที่ถูกกลั่นแกล้ง	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
26.	ฉันเป็นคนที่มีความสุข	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
27.	ฉันเป็นคนที่ไม่มีความสุข	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
28.	ฉันพอใจในสภาพตนเองขณะนี้	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
29.	ฉันอยากเป็นอย่างอื่นที่ไม่ใช่ตัวฉันตอนนี้	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
30.	ฉันเป็นคนร่าเริง	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
				รวมทั้งหมดได้	<input type="checkbox"/> คะแนน

ตอนที่ 2 โปรดอ่านแต่ละข้อความต่อไปนี้อย่างระมัดระวัง แล้วทำเครื่องหมาย / ตามข้อที่หญิงเห็นว่าตรงกับความรู้สึกของหนูมากที่สุดเพียงข้อเดียว

	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	สำหรับภาวะบวกร
31. ฉันเป็นคนมีคุณค่าทัดเทียมกับผู้อื่น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
32. ฉันเป็นคนมีคุณสมบัติที่ดีหลายอย่าง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
33. ฉันรู้สึกว่ามีอะไรไม่สำเร็จเลย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
34. ฉันมีความสามารถทำสิ่งต่างๆ ได้ดีเท่าผู้อื่น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
35. ฉันมีความภูมิใจในตนเองน้อยเหลือเกิน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
36. ฉันคิดถึงตัวเองในทางที่ดี	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
37. โดยทั่วไปแล้วฉันมีความพอใจในตัวเอง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
38. ฉันหวังว่าฉันสามารถนับถือตัวเองได้มากกว่านี้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
39. ขณะนี้ฉันรู้สึกว่าตัวเองเป็นคนไร้ประโยชน์	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
40. บางครั้งฉันคิดว่าฉันไม่มีอะไรดีเลย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
					รวมทั้งหมดได้ <input type="checkbox"/> คะแนน

ตอนที่ 3 โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้ตามลำดับอย่างถี่ถ้วน แล้วทำเครื่องหมาย / ลงในข้อที่ตรงกับความรู้สึกของหนูมากที่สุดเพียงข้อเดียว

	ไม่เคยเลย	ไม่บ่อยนัก	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	ตลอดเวลา	สำหรับกิจกรรม
41. ฉันเป็นเพื่อนกับทุกคน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
42. ฉันมีความสุข	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
43. ฉันมีความกรุณา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
44. ฉันเป็นคนกล้า	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
45. ฉันเป็นคนซื่อสัตย์	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
46. คนทั่วไปชอบฉัน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
47. ฉันเป็นคนที่ไม่ไวใจได้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
48. ฉันเป็นคนดี	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
49. ฉันภูมิใจในตัวเอง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
50. ฉันเป็นคนเกียจคร้าน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
51. ฉันให้ความร่วมมือกับทุกคนเสมอ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
52. ฉันเป็นคนร่าเริงแจ่มใส	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
53. ฉันเป็นคนมีความคิด	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
54. ฉันเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
55. ฉันเป็นคนอ่อนโยน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
56. ฉันเป็นคนขี้อิจฉา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
57. ฉันเป็นคนที่ไม่ดีดั่ง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
58. ฉันเป็นคนสุภาพ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
59. ฉันเป็นคนขี้อาย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
60. ฉันเป็นคนสะอาด	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
61. ฉันเป็นคนมีประโยชน์ต่อผู้อื่น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
62. ฉันเป็นคนมีความกตัญญู	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
						รวมทั้งหมดได้ <input type="checkbox"/> คะแนน

สำหรับกระบวนการ

รวมคะแนน (Pre-Test)

ชื่อเล่น.....

ตอนที่	1	2	3
คะแนน			
รวมทุกตอนได้		<input type="text"/>	คะแนน

- เป็นผู้ที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองในระดับสูง
- เป็นผู้ที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองในระดับปานกลาง
- เป็นผู้ที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองในระดับต่ำ

แบบทดสอบ

Rubin's Self Esteem Scale
(Post-Test)

คำชี้แจง: แบบสอบถามทั้งหมดมี 3 ตอน โปรดอ่านคำชี้แจงแต่ละตอนอย่างถี่ถ้วน
คำตอบไม่มีการตัดสินว่าถูกหรือผิด เพราะเป็นความรู้สึกของแต่ละคน ไม่จำเป็นจะต้องเหมือนกับผู้อื่น
โปรดตอบทุกข้อ

ชื่อเล่น.....

ตอนที่ 1 โปรดอ่านแต่ละประโยคอย่างระมัดระวัง ถ้าประโยคเหมือนกับตัวตนเองก็ตอบว่า **ใช่** ถ้าเห็นว่าไม่เหมือนก็ตอบว่า **ไม่ใช่**
โดยทำเครื่องหมาย X ที่คำตอบนั้น

	ใช่	ไม่ใช่	สำหรับคะแนน	คะแนน
1. ฉันทำสิ่งที่ไม่ดีมาาก	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
2. ฉันเป็นคนไม่เชื่อฟังเวลาที่อยู่บ้าน	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
3. ฉันเคยได้รับความลำบากเสมอ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
4. ฉันคิดไปในด้านอกุศลเสมอ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
5. ฉันเป็นคนที่ไม่ใจได้	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
6. ฉันเป็นคนเรียนดี	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
7. ฉันเป็นคนฉลาด	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
8. ฉันไม่ค่อยจะรู้เรื่องอะไรเลย	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
9. ฉันเป็นนักอ่านที่ดี	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
10. ฉันเรียนอะไรแล้วก็ลืมหมด	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
11. ฉันเป็นคนหน้าตาดี	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
12. ฉันมีหน้าตาแจ่มใสเสมอ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
13. ฉันมีรูปร่างไม่ดี	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
14. ฉันเป็นคนแข็งแรง	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
15. ฉันเป็นผู้นำในการเล่นและการกีฬา	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
16. ฉันร้องไห้เก่ง	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
17. ฉันเป็นคนชอบวิตกกังวล	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
18. ฉันหวาดกลัวบ่อยๆ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
19. ฉันจะว่าภูมิใจเมื่อมีคนเรียกฉัน	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
20. ฉันเป็นคนขี้ตกใจ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
21. คนมักเลือกฉันในการเล่นเกมต่างๆ	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
22. ฉันเป็นคนสุดท้ายที่ได้รับเลือกให้เล่นเกม	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
23. ฉันลำบากใจที่จะเป็นเพื่อนกับใคร	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
24. ฉันมีเพื่อนมาก	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
25. ฉันเป็นคนที่ถูกกลั่นแกล้ง	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
26. ฉันเป็นคนที่มีความสุข	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
27. ฉันเป็นคนที่ไม่มีความสุข	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
28. ฉันพอใจในสภาพตนเองขณะนี้	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
29. ฉันอยากเป็นอย่างอื่นที่ไม่ใช่ตัวฉันตอนนี้	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
30. ฉันเป็นคนร่าเริง	ใช่	ไม่ใช่	ข้อนี้ได้	<input type="checkbox"/> คะแนน
			รวมทั้งหมดได้	<input type="checkbox"/> คะแนน

ตอนที่ 2 โปรดอ่านแต่ละข้อความต่อไปนี้อย่างระมัดระวัง แล้วทำเครื่องหมาย / ตามข้อที่หนูเห็นว่า ตรงกับความรู้สึกของหนูมากที่สุดเพียงข้อเดียว

	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	สำหรับกระบวนการ
31. ฉันเป็นคนมีคุณค่าเท่ากับผู้อื่น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
32. ฉันเป็นคนมีคุณสมบัติที่ดีหลายอย่าง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
33. ฉันรู้สึกว่าการทำอะไรไม่สำเร็จเลย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
34. ฉันมีความสามารถทำสิ่งต่างๆ ได้ดีเท่าผู้อื่น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
35. ฉันมีความภูมิใจในตนเองน้อยเหลือเกิน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
36. ฉันคิดถึงตัวเองในทางที่ดี	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
37. โดยทั่วไปแล้วฉันมีความพอใจในตัวเอง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
38. ฉันหวังว่าฉันสามารถนับถือตัวเองได้มากกว่านี้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
39. ขณะนี้ฉันรู้สึกว่าตัวเองเป็นคนไร้ประโยชน์	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
40. บางครั้งฉันคิดว่าฉันไม่มีอะไรดีเลย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
					รวมทั้งหมดได้ <input type="checkbox"/> คะแนน

ตอนที่ 3 โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้ตามลำดับอย่างถี่ถ้วน แล้วทำเครื่องหมาย / ลงในข้อที่ตรงกับความรู้สึกของหนูมากที่สุดเพียงข้อเดียว

	ไม่เคยเลย	ไม่บ่อยนัก	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	ตลอดเวลา	สำหรับกิจกรรม
41. ฉันเป็นเพื่อนกับทุกคน						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
42. ฉันมีความสุข						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
43. ฉันมีความกรุณา						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
44. ฉันเป็นคนกล้า						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
45. ฉันเป็นคนซื่อสัตย์						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
46. คนทั่วไปชอบฉัน						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
47. ฉันเป็นคนที่มีไหวใจได้						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
48. ฉันเป็นคนดี						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
49. ฉันภูมิใจในตัวเอง						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
50. ฉันเป็นคนเกียจคร้าน						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
51. ฉันให้ความร่วมมือกับทุกคนเสมอ						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
52. ฉันเป็นคนเจ้าใจจ๋มใส						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
53. ฉันเป็นคนมีความคิด						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
54. ฉันเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
55. ฉันเป็นคนอ่อนโยน						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
56. ฉันเป็นคนซื่อจดา						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
57. ฉันเป็นคนที่ไม่ดีดั่ง						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
58. ฉันเป็นคนสุภาพ						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
59. ฉันเป็นคนขี้อาย						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
60. ฉันเป็นคนสะอาด						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
61. ฉันเป็นคนมีประโยชน์ต่อผู้อื่น						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
62. ฉันเป็นคนมีความกตัญญู						ข้อนี้ได้ <input type="checkbox"/> คะแนน
						รวมทั้งหมดได้ <input type="checkbox"/> คะแนน

สำหรับกระบวนการ

รวมคะแนน (Post-Test)

ชื่อเล่น.....

ตอนที่	1	2	3
คะแนน			
รวมทุกตอนได้		<input type="text"/>	คะแนน

- เป็นผู้ที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองในระดับสูง
- เป็นผู้ที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองในระดับปานกลาง
- เป็นผู้ที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองในระดับต่ำ



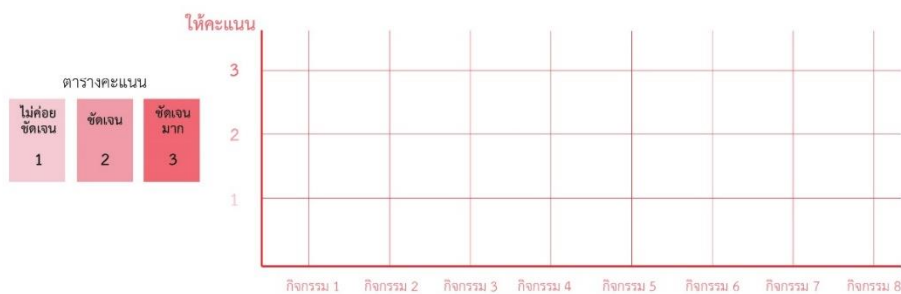
บันทึกพัฒนาการ

กรุณาให้คะแนนแต่ละกิจกรรมบนแผนภูมิเส้น จุดระดับคะแนนแล้วลากเส้นเชื่อมแต่ละจุด

Art Creativity

ผลงานสามารถสะท้อนเนื้อหาตามจุดประสงค์ของกิจกรรม

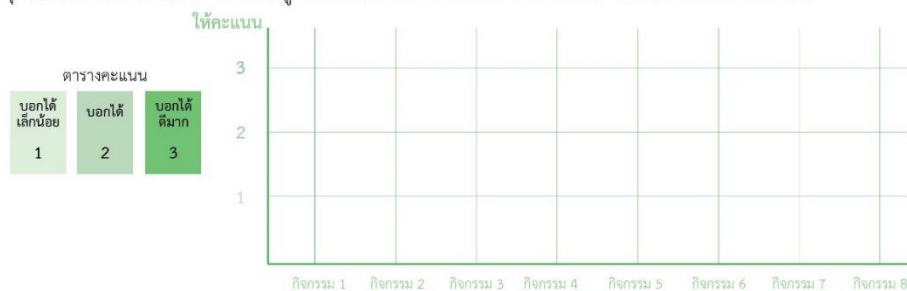
คำอธิบาย: ความชัดเจนในการสะท้อนเนื้อหาของผลงานแสดงได้ด้วยการมีองค์ประกอบหลักของผลงานที่ครบถ้วนตามจุดประสงค์ของกิจกรรมเช่น ไม่มีวัตถุแสดงเนื้อหา หรือ มีวัตถุไม่ครบถ้วนแต่ถูกต้อง หรือ มีวัตถุอย่างครบถ้วนและถูกต้อง



Positive Thinking

บอกความรู้สึกด้านบวกเกี่ยวกับผลงานในกิจกรรมได้

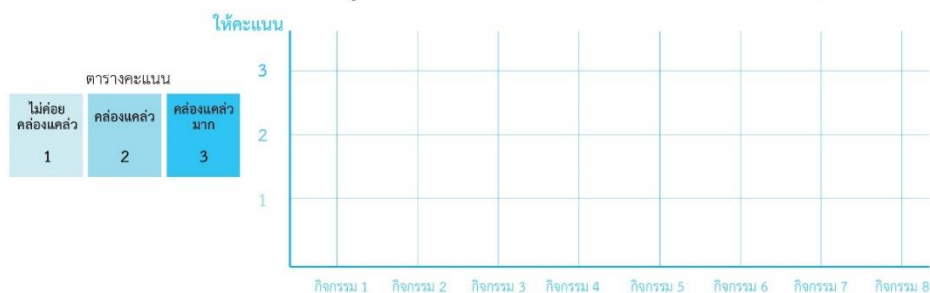
คำอธิบาย: การบอกถึงความรู้สึกด้านบวกเกี่ยวกับผลงานแสดงได้ด้วยการกล่าวถึงผลงานที่สร้างสรรค์ในกิจกรรมที่ตรงตามจุดประสงค์ของกิจกรรม ระหว่างการพูดอภิปรายผลงานอย่างติดขัด หรือติดขัดบ้างเล็กน้อย หรือไม่ติดขัดเลย



Self-Esteem

สามารถพูดอภิปรายเกี่ยวกับผลงานของตนเองต่อกลุ่มได้

คำอธิบาย: ความสามารถในการพูดอภิปรายเกี่ยวกับผลงานของตนเองต่อกลุ่มแสดงได้ด้วยการพูดหรือแสดงความคิดเห็นได้ด้วยตนเองที่มาจากคำถามนำตลอดการพูดอภิปราย หรือถามนำบ้างเล็กน้อย หรือไม่ได้มีการถามนำใดๆจากกระบวนการ





แบบคำถามทัศนคติหลังเข้าร่วมทำกิจกรรมภายในโครงการ

ชื่อเล่น.....

หนูคิดว่ากิจกรรมที่ทำมาทั้งหมด 8 ครั้ง มีประโยชน์กับตัวหนูหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

หนูชอบกิจกรรมไหนบ้าง เพราะอะไร

.....

.....

.....

หนูคิดว่าการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของหนูได้พัฒนาขึ้นจากการทำกิจกรรมหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

หนูมองโลกในด้านบวกขึ้นจากการทำกิจกรรมหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

จากการทำกิจกรรมทั้งหมด หนูรู้สึกมั่นใจในตัวเองมากขึ้นหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

หนูจะนำประโยชน์ที่ได้จากการทำกิจกรรมไปปรับใช้กับการดำเนินชีวิตอย่างไร

ขอบคุณที่หนูสละเวลาตอบคำถามของพี่นะครับ





แบบคำถามทัศนคติหลังเข้าร่วมทำกิจกรรมและการทดลองใช้ชุดแบบจำลองผลงานการออกแบบ
ภายในโครงการ

ชื่อเล่น.....

หนูคิดว่ากิจกรรมที่ทำมาทั้งหมด 8 ครั้ง มีประโยชน์กับตัวหนูหรือไม่ อย่างไร

.....
.....

หนูชอบกิจกรรมไหนบ้าง เพราะอะไร

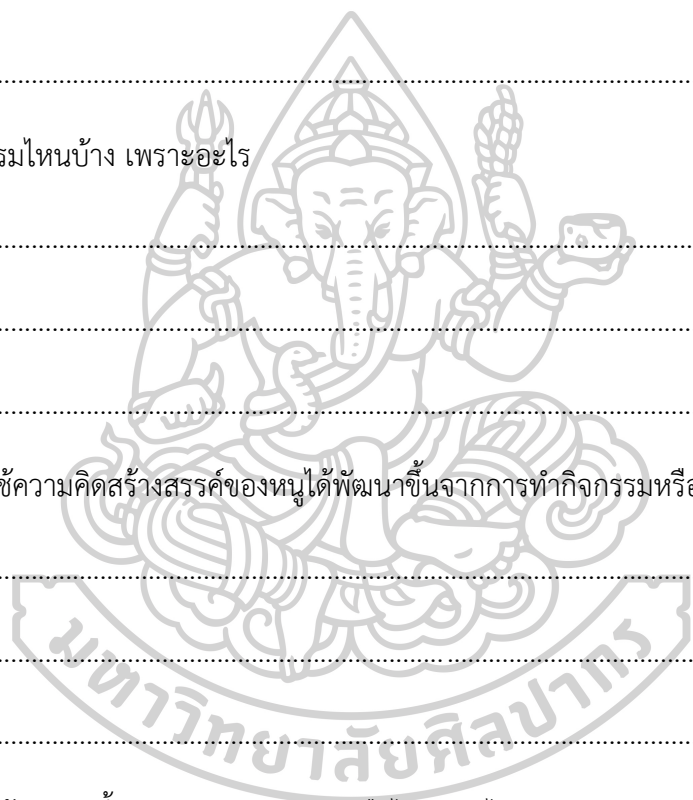
.....
.....
.....

หนูคิดว่าการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของหนูได้พัฒนาขึ้นจากการทำกิจกรรมหรือไม่ อย่างไร

.....
.....
.....

หนูมองโลกในด้านบวกขึ้นจากการทำกิจกรรมหรือไม่ อย่างไร

.....
.....
.....



จากการทำกิจกรรมทั้งหมด หนูรู้สึกมั่นใจในตัวเองมากขึ้นหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

หนูจะนำประโยชน์ที่ได้จากการทำกิจกรรมไปปรับใช้กับการดำเนินชีวิตอย่างไร

.....

.....

.....

ชุดกล่องอุปกรณ์ศิลปะที่เข้ามาทั้งหมดในกิจกรรม ทำให้หนูสนใจอยากทำกิจกรรมเพิ่มขึ้นได้ไหม

.....

.....

.....

ชุดกล่องอุปกรณ์ศิลปะที่เข้ามาทั้งหมด ช่วยให้หนูทำกิจกรรมได้สะดวกขึ้นไหม อย่างไร

.....

.....

.....

ชุดกล่องอุปกรณ์ศิลปะ มีอุปกรณ์ครบและเพียงพอต่อการทำงานศิลปะของหนูในกิจกรรมหรือไม่

.....

.....

.....

ชุดกล่องอุปกรณ์ศิลปะ ทำให้หนูหยิบใช้อุปกรณ์ต่างๆได้ง่ายขึ้นหรือไม่

.....

.....

.....

ชุดกล่องอุปกรณ์ศิลปะ ทำให้หนูเก็บของกลับเข้าไปในกล่องหลังทำกิจกรรมเสร็จ ยากหรือง่าย

.....

.....

.....

หนูคิดอย่างไรกับรูปทรงของกล่องที่เป็นทรงสี่เหลี่ยม หนูชอบรูปทรงสี่เหลี่ยมนี้หรือไม่

.....

.....

.....

สีขาวยที่อยู่ด้านนอกของกล่องทำให้หนูรู้สึกผ่อนคลายหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

สีน้ำตาลของกล่องเล็กๆข้างใน หนูรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

หนูมีอะไรอยากจะแนะนำเพิ่มเติมให้กับชุดกล่องอุปกรณ์ศิลปะหรือไม่ ถ้ามี จะแนะนำอะไรบ้าง

ขอบคุณที่หนูใช้เวลาตอบคำถามของพี่นะครับ





ภาคผนวก ข

แบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะ

แบบประเมินความพึงพอใจโดยรวมจากการทำกิจกรรมในโครงการวิจัย “การสร้างนวัตกรรมศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว”

จากครูและผู้ดูแลเด็ก

ชื่อผู้ทำการประเมิน.....

ตำแหน่งของผู้ทำการประเมิน.....

วันที่ทำการประเมิน.....

*** โปรดทำเครื่องหมาย X ในช่องความพึงพอใจของท่าน ***

หัวข้อการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. เด็กมีความสนใจในกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย					
2. เด็กมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย					
3. ความน่าสนใจของกิจกรรมศิลปะภายในโครงการวิจัยที่ผู้วิจัยนำไปใช้กับเด็ก					
4. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีประโยชน์กับเด็กที่เข้าร่วมในภาพรวม					
5. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยได้ช่วยพัฒนาจินตนาการของเด็ก					
6. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยได้ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้กับเด็ก					
7. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนในการเสริมสร้างสมาธิให้กับเด็ก					
8. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยได้ช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					

หัวข้อการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
9. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยสามารถเป็นสื่อกลางในการสร้างแนวคิดที่ดีในการดำรงชีวิตให้กับเด็ก					
10. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยสามารถเป็นสื่อกลางในการแบ่งปันความสุขให้แก่กันระหว่างเด็ก					
11. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนทำให้สภาพจิตใจและอารมณ์ของเด็กดีขึ้น					
12. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการส่งเสริมการกล้าแสดงออกให้กับเด็ก					
13. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการค้นพบตนเองให้กับเด็ก					
14. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยได้ช่วยเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
15. ผู้วิจัยมีอิทธิพลที่ดีและเป็นมิตรต่อเด็ก					
16. ผู้วิจัยปฏิบัติกับเด็กด้วยความเคารพ					
17. ผู้วิจัยได้ปฏิบัติกับเด็กได้เท่าเทียมกันทุกคน โดยไม่มีการแบ่งแยก					
18. ผู้วิจัยได้ให้อิสระในการคิดให้กับเด็กโดยมิได้มีการบังคับหรือชี้นำใดๆ					
19. ผู้วิจัยได้ปฏิบัติด้วยความระมัดระวังในการไม่ก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านลบต่อสภาพจิตใจของเด็ก					

หัวข้อการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
20. อุปกรณ์และวัสดุทางศิลปะที่นำมาใช้ในกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนในการช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้กับเด็ก					
21. อุปกรณ์และวัสดุทางศิลปะที่นำมาใช้ในกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการพัฒนาร่างกายโดยเฉพาะกล้ามเนื้อมัดเล็ก					
22. บรรยากาศภายในพื้นที่ทำกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะให้กับเด็ก					
23. บรรยากาศภายในพื้นที่ทำกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนในการสร้างความผ่อนคลายทางจิตใจให้กับเด็กระหว่างทำกิจกรรม					
24. ความเหมาะสมทางด้านระยะเวลาในการทำกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยแต่ละครั้ง					
25. ความเหมาะสมทางด้านจำนวนของกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย					
26. เด็กมีความสุขระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย					
27. เด็กมีความสุขหลังจากกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัย					
28. เด็กเกิดความภาคภูมิใจในผลงานศิลปะของตนเองโดยรวม					

หัวข้อการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
29. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างความสามัคคีในการทำกิจกรรมร่วมกันของเด็ก					
30. เด็กมองว่ากิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยว่ามีประโยชน์แก่ตนเองในด้านการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ					
31. เด็กมองกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยว่ามีประโยชน์แก่ตนเองในด้านการส่งเสริมความคิดด้านบวก					
32. เด็กรู้สึกกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยว่ามีประโยชน์แก่ตนเองในด้านการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง					
33. กิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยมีส่วนสร้างผลกระทบต่อสภาพจิตใจของเด็ก					
34. เด็กสามารถนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมศิลปะของโครงการวิจัยไปใช้ประโยชน์ทางด้านการพัฒนาศักยภาพของตนเองในอนาคต					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ลงชื่อ ผู้ทำการประเมิน

(.....)



ภาคผนวก ซ
แบบประเมินความพึงพอใจของกิจกรรมศิลปะ

แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ผลงานออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK สำหรับกิจกรรม
ในโครงการวิจัย “การสร้างนวัตกรรม ศิลปะการออกแบบจากองค์ความรู้ศิลปะเพื่อการบำบัดเพื่อ
ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้แก่เด็กที่ประสบปัญหาครอบครัว” โดยผู้ใช้งาน

ชื่อ-นามสกุลผู้ทำการประเมิน.....

ตำแหน่งของผู้ทำการประเมิน.....

วันที่ทำการประเมิน.....

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย X ในช่องความพึงพอใจของท่าน

ตอนที่ 1 การแสดงภาพชี้แจงผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK แต่ละชุด

1. Kit 1 กล่องรวบรวมอุปกรณ์ ก้าวแรกแห่งความสุข (Prologue of Happiness)



2. Kit 2 ชุดกิจกรรมศิลปะ วอร์มอัฟจินตนาการ (Start Your Engine)



3. Kit 3 ชุดกิจกรรมศิลปะ คนที่เป็นแรงบันดาลใจ (Paths of my Inspiration)



4. Kit 4 ชุดกิจกรรมศิลปะ ฉากแห่งความประทับใจและสมดุลแห่งความสุข (Love is in the Air)



5. Kit 5 ชุดกิจกรรมศิลปะ สำรวจจุดแข็งและพลังในตัวเรา (Me and my Strengths)



6. Kit 6 ชุดกิจกรรมศิลปะ เราคือซูเปอร์ฮีโร่กับแสงแห่งเงา (I am a Superhero)



7. Kit 7 ชุดกิจกรรมศิลปะ ปั่นดินไปสู่ดาวแห่งความสุข (My Happiness Model)



8. Kit 8 ชุดกิจกรรมศิลปะ หน้ากากแห่งความใฝ่ฝัน (Masking Myself for Happiness)



ตอนที่ 2 แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้ผลงานออกแบบชุด

กิจกรรมศิลปะ SPEAK

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเพื่อประเมินประสิทธิภาพของผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ

SPEAK

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิด ความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
2. การออกแบบองค์ประกอบโดยรวม					
2.1 รูปแบบที่เป็นกล่องมีความเหมาะสมต่อลักษณะ กิจกรรม					
2.2 การเรียบเรียงและลำดับขั้นตอนของกล่องกิจกรรม ตั้งแต่กล่องที่ 1 ถึง กล่องที่ 8 อำนวยความสะดวกต่อการ ทำกิจกรรม					
2.3 สีขาวที่เป็นพื้นหลังของกล่องกิจกรรมทั้งหมด มีความ เหมาะสมในการเป็นโทนสีหลักของชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK					
2.4 ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับภาพลักษณ์ของบรรจุ ภัณฑ์					
2.5 บรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรม ในโครงการวิจัย					
2.6 วัสดุของบรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน					
2.7 อุปกรณ์ศิลปะและสื่อการเรียนรู้โดยรวมที่บรรจุอยู่ใน ชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK ตั้งแต่กล่องที่ 1 ถึง กล่องที่ 8 มี ความเหมาะสมต่อการสร้างสรรค์ผลงานและการเรียนรู้ ภายในกิจกรรมทั้งหมด					
3. ชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK สามารถเป็นแนวทางในการ สร้างความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของเด็กต่อไปได้					

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
4. ชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK สามารถเป็นแนวทางในการสร้างความคิดด้านบวกของเด็กต่อไปได้					
5. ชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK สามารถเป็นแนวทางในการสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กต่อไปได้					
6. สรุปความพึงพอใจโดยรวม					
ข้อเสนอแนะ :					

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจทางด้านรูปลักษณะและภาพลักษณะของผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK

2.1 Kit 1 กล่องรวบรวมอุปกรณ์ ก้าวแรกแห่งความสุข (Prologue of Happiness)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 1 สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
2. การออกแบบองค์ประกอบโดยรวม					
2.1 รูปแบบที่เป็นกล่องมีความเหมาะสมต่อลักษณะกิจกรรม					
2.2 ภาพลักษณะของชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 1 มีความเหมาะสมต่อการทำกิจกรรม					
2.3 ขนาดของกล่องมีความเหมาะสม					
2.4 ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับภาพลักษณะของบรรจุภัณฑ์					

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
2.5 บรรจุภัณฑ์ของอุปกรณ์ภายใน Kit 1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการวิจัย					
2.6 วัสดุของบรรจุภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน					
3. สรุปความพึงพอใจโดยรวมทางด้านรูปลักษณ์และภาพลักษณ์ของชุดกิจกรรมศิลปะ Kit 1					
ข้อเสนอแนะ :					

2.2 Kit 2 ชุดกิจกรรมศิลปะ วอร์มอัฟจินตนาการ (Start Your Engine)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 2 สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
2. การออกแบบองค์ประกอบโดยรวม					
2.1 รูปแบบที่เป็นกล่องมีความเหมาะสมต่อลักษณะกิจกรรม					
2.2 ภาพลักษณ์ของชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 2 มีความเหมาะสมต่อการทำกิจกรรม					
2.3 ขนาดของกล่องมีความเหมาะสม					
2.4 ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับภาพลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์					
2.5 บรรจุภัณฑ์ของอุปกรณ์ภายใน Kit 2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการวิจัย					
2.6 วัสดุของบรรจุภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน					

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
2.7 แผ่นพับอ่านง่าย สร้างความน่าสนใจในการอ่าน					
3. สรุปความพึงพอใจโดยรวมทางด้านรูปลักษณ์และภาพลักษณ์ของชุดกิจกรรมศิลปะ Kit 2					
ข้อเสนอแนะ :					

2.3 Kit 3 ชุดกิจกรรมศิลปะ คนที่เป็นแรงบันดาลใจ (Paths of my Inspiration)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 3 สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
2. การออกแบบองค์ประกอบโดยรวม					
2.1 รูปแบบที่เป็นกล่องมีความเหมาะสมต่อลักษณะกิจกรรม					
2.2 ภาพลักษณ์ของชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 3 มีความเหมาะสมต่อการทำกิจกรรม					
2.3 ขนาดของกล่องมีความเหมาะสม					
2.4 ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับภาพลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์					
2.5 บรรจุภัณฑ์ของอุปกรณ์ภายใน Kit 3 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการวิจัย					
2.6 วัสดุของบรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน					
2.7 แผ่นพับอ่านง่าย สร้างความน่าสนใจในการอ่าน					

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
3. สรุปความพึงพอใจโดยรวมทางด้านรูปลักษณ์และภาพลักษณ์ของชุดกิจกรรมศิลปะ Kit 3					
ข้อเสนอแนะ :					

2.4 Kit 4 ชุดกิจกรรมศิลปะ จากแห่งความประทับใจและสมดุลงแห่งความสุข (Love is in the Air)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 4 สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
2. การออกแบบองค์ประกอบโดยรวม					
2.1 รูปแบบที่เป็นกล่องมีความเหมาะสมต่อลักษณะกิจกรรม					
2.2 ภาพลักษณ์ของชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 4 มีความเหมาะสมต่อการทำกิจกรรม					
2.3 ขนาดของกล่องมีความเหมาะสม					
2.4 ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับภาพลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์					
2.5 บรรจุภัณฑ์ของอุปกรณ์ภายใน Kit 4 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการวิจัย					

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
2.7 แผ่นพับอ่านง่าย สร้างความน่าสนใจในการอ่าน					
3. สรุปความพึงพอใจโดยรวมทางด้านรูปลักษณ์และภาพลักษณ์ของชุดกิจกรรมศิลปะ Kit 4					
ข้อเสนอแนะ :					

2.5 Kit 5 ชุดกิจกรรมศิลปะสำรวจจุดแข็งและพลังในตัวเรา (Me and my Strengths)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 5 สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
2. การออกแบบองค์ประกอบโดยรวม					
2.1 รูปแบบที่เป็นกล่องมีความเหมาะสมต่อลักษณะกิจกรรม					
2.2 ภาพลักษณ์ของชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 5 มีความเหมาะสมต่อการทำกิจกรรม					
2.3 ขนาดของกล่องมีความเหมาะสม					
2.4 ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับภาพลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์					
2.5 บรรจุภัณฑ์ของอุปกรณ์ภายใน Kit 5 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการวิจัย					

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
3. สรุปความพึงพอใจโดยรวม					
ข้อเสนอแนะ :					

2.6 Kit 6 ชุดกิจกรรมศิลปะ เราคือซูเปอร์ฮีโร่กับแสงแห่งเงา (I am a Superhero)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 6 สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
2. การออกแบบองค์ประกอบโดยรวม					
2.1 รูปแบบที่เป็นกล่องมีความเหมาะสมต่อลักษณะกิจกรรม					
2.2 ภาพลักษณ์ของชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 6 มีความเหมาะสมต่อการทำกิจกรรม					
2.3 ขนาดของกล่องมีความเหมาะสม					
2.4 ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับภาพลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์					
2.5 บรรจุภัณฑ์ของอุปกรณ์ภายใน Kit 6 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการวิจัย					
2.6 วัสดุของบรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน					
2.7 แผ่นพับอ่านง่าย สร้างความน่าสนใจในการอ่าน					
3. สรุปความพึงพอใจโดยรวม					
ข้อเสนอแนะ :					

2.7 Kit 7 ชุดกิจกรรมศิลปะ บันดินไปสู่ดาวแห่งความสุข (My Happiness Model)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 7 สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
2. การออกแบบองค์ประกอบโดยรวม					
2.1 รูปแบบที่เป็นกล่องมีความเหมาะสมต่อลักษณะกิจกรรม					
2.2 ภาพลักษณ์ของชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 7 มีความเหมาะสมต่อการทำกิจกรรม					
2.3 ขนาดของกล่องมีความเหมาะสม					
2.4 ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับภาพลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์					
2.5 บรรจุภัณฑ์ของอุปกรณ์ภายใน Kit 7 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการวิจัย					
2.6 วัสดุของบรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน					
2.7 แผ่นพับอ่านง่าย สร้างความน่าสนใจในการอ่าน					
3. สรุปความพึงพอใจโดยรวม					
ข้อเสนอแนะ :					

2.8 Kit 8 ชุดกิจกรรมศิลปะ หน้ากากแห่งความใฝ่ฝัน (Masking Myself for Happiness)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 8 สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
2. การออกแบบองค์ประกอบโดยรวม					
2.1 รูปแบบที่เป็นกล่องมีความเหมาะสมต่อลักษณะกิจกรรม					
2.2 ภาพลักษณ์ของชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 8 มีความเหมาะสมต่อการทำกิจกรรม					
2.3 ขนาดของกล่องมีความเหมาะสม					
2.4 ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับภาพลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์					
2.5 บรรจุภัณฑ์ของอุปกรณ์ภายใน Kit 8 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการทำกิจกรรมศิลปะในโครงการวิจัย					
2.6 วัสดุของบรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน					
2.7 แผ่นพับอ่านง่าย สร้างความน่าสนใจในการอ่าน					
3. สรุปความพึงพอใจโดยรวม					
ข้อเสนอแนะ :					

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจทางการใช้งานของผลงานการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK

3.1 Kit 1 กล่องรวบรวมอุปกรณ์ ก้าวแรกแห่งความสุข (Prologue of Happiness)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 1 สะดวกในการเคลื่อนย้าย					
2. กล่องบรรจุภัณฑ์ของอุปกรณ์ต่างๆภายใน Kit 1 อำนวยความสะดวกต่อการค้นหาอุปกรณ์ศิลปะ					
3. กล่องบรรจุภัณฑ์ของอุปกรณ์ต่างๆภายใน Kit 1 อำนวยความสะดวกต่อการหยิบใช้อุปกรณ์ศิลปะ					
4. การจัดวางกล่องบรรจุภัณฑ์ของอุปกรณ์ต่างๆภายใน Kit 1 มีความเหมาะสมต่อการค้นหาอุปกรณ์ศิลปะ					
5. การจัดวางกล่องบรรจุภัณฑ์ของอุปกรณ์ต่างๆภายใน Kit 1 อำนวยต่อการหยิบใช้อุปกรณ์ศิลปะ					
6. การกำกับชื่ออุปกรณ์ต่างๆภายใน Kit 1 สร้างความง่ายต่อการค้นหาและจัดเก็บอุปกรณ์ศิลปะ					
7. การใช้งานเสริม ได้แก่ ฉากละครเงา และ กระจกส่องตัวเอง ภายใน Kit 1 อำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรม					
8. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 1 สามารถนำไปใช้ได้จริง					
9. สรุปความพึงพอใจโดยรวมทางการใช้งานของชุดกิจกรรมศิลปะ Kit 1					
ข้อเสนอแนะ :					

3.2 Kit 2 ชุดกิจกรรมศิลปะ วอร์มอัฟจินตนาการ (Start Your Engine)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 2 สะดวกในการเคลื่อนย้าย					
2. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 2 อำนวยความสะดวกต่อการหยิบใช้อุปกรณ์ศิลปะในการทำกิจกรรม					
3. แผ่นพับภายในกล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 2 อำนวยในด้านการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรม					
4. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 2 สามารถนำไปใช้ได้จริง					
5. สรุปความพึงพอใจโดยรวมทางด้านการใช้งานของชุดกิจกรรมศิลปะ Kit 2					
ข้อเสนอแนะ :					

3.3 Kit 3 ชุดกิจกรรมศิลปะ คนที่เป็นแรงบันดาลใจ (Paths of my Inspiration)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 3 สะดวกในการเคลื่อนย้าย					
2. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 3 อำนวยความสะดวกต่อการหยิบใช้อุปกรณ์ศิลปะในการทำกิจกรรม					
3. แผ่นพับภายในกล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 3 อำนวยในด้านการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรม					
4. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 3 สามารถนำไปใช้ได้จริง					
5. สรุปความพึงพอใจโดยรวมทางด้านการใช้งานของชุดกิจกรรมศิลปะ Kit 3					
ข้อเสนอแนะ :					

3.4 Kit 4 ชุดกิจกรรมศิลปะ ฉากแห่งความประทับใจและสมดุลแห่งความสุข (Love is in the Air)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล้องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 4 สะดวกในการเคลื่อนย้าย					
2. กล้องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 4 อำนวยความสะดวกต่อการหยิบใช้อุปกรณ์ศิลปะในการทำกิจกรรม					
3. แผ่นพับภายในกล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 4 อำนวยในด้านการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรม					
4. กล้องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 4 สามารถนำไปใช้ได้จริง					
5. สรุปความพึงพอใจโดยรวมทางด้านการใช้งานของชุดกิจกรรมศิลปะ Kit 4					
ข้อเสนอแนะ :					

3.5 Kit 5 ชุดกิจกรรมศิลปะ สสำรวจจุดแข็งและพลังในตัวเรา(Me and my Strengths)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล้องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 5 สะดวกในการเคลื่อนย้าย					
2. กล้องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 5 อำนวยความสะดวกต่อการหยิบใช้อุปกรณ์ศิลปะในการทำกิจกรรม					
3. แผ่นพับภายในกล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 5 อำนวยในด้านการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรม					
4. กล้องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 5 สามารถนำไปใช้ได้จริง					
5. สรุปความพึงพอใจโดยรวมทางด้านการใช้งานของชุดกิจกรรมศิลปะ Kit 5					

ข้อเสนอแนะ :

3.6 Kit 6 ชุดกิจกรรมศิลปะ เราคือซูเปอร์ฮีโร่กับแสงแห่งเงา (I am a Superhero)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 6 สะดวกในการเคลื่อนย้าย					
2. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 6 อำนวยความสะดวกต่อการหยิบใช้อุปกรณ์ศิลปะในการทำกิจกรรม					
3. แผ่นพับภายในกล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 6 อำนวยในด้านการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรม					
4. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 6 สามารถนำไปใช้ได้จริง					
5. สรุปความพึงพอใจโดยรวมทางด้านการใช้งานของชุดกิจกรรมศิลปะ Kit 6					
ข้อเสนอแนะ :					

3.7 Kit 7 ชุดกิจกรรมศิลปะ ปั่นดินไปสู่ดาวแห่งความสุข (My Happiness Model)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 7 สะดวกในการเคลื่อนย้าย					
2. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 7 อำนวยความสะดวกต่อการหยิบใช้อุปกรณ์ศิลปะในการทำกิจกรรม					
3. แผ่นพับภายในกล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 7 อำนวยในด้านการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรม					

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ข้อเสนอแนะ :					

3.8 Kit 8 ชุดกิจกรรมศิลปะ หน้ากากแห่งความไม่ฝัน (Masking Myself for Happiness)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 8 สะดวกในการเคลื่อนย้าย					
2. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 8 อำนวยความสะดวกต่อการหยิบใช้อุปกรณ์ศิลปะในการทำกิจกรรม					
3. แผ่นพับภายในกล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 8 อำนวยในด้านการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรม					
4. กล่องกิจกรรมศิลปะ SPEAK Kit 8 สามารถนำไปใช้ได้จริง					
5. สรุปความพึงพอใจโดยรวมทางด้านการใช้งานของชุดกิจกรรมศิลปะ Kit 8					
ข้อเสนอแนะ :					

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจทางด้านการออกแบบและการใช้งานอุปกรณ์
ต่างๆในชุดกิจกรรมศิลปะ SPEAK

4.1 Kit 1 กล่องรวบรวมอุปกรณ์ ก้าวแรกแห่งความสุข (Prologue of Happiness)

4.1.1 คู่มือการใช้งานและการทำกิจกรรม

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. คู่มืออำนวยความสะดวกในการให้ข้อมูลที่เพียงพอในการทำกิจกรรม					
2. คู่มืออำนวยความสะดวกในการให้ข้อมูลที่ง่ายต่อการเข้าใจในการทำกิจกรรม					
3. คู่มือมีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ในการทำกิจกรรม					
4. คู่มือแสดงการจัดลำดับข้อมูลและขั้นตอนการทำกิจกรรมศิลปะมีความเหมาะสม					
5. รูปลักษณ์ของคู่มือมีความน่าสนใจ					
6. การจัดวางองค์ประกอบของข้อมูลและรายละเอียดทางด้านเนื้อหาในคู่มือทำให้อ่านง่าย					
7. โทนสีของคู่มือมีความเหมาะสม					
8. ภาพประกอบมีความเหมาะสม					
9. ลักษณะตัวอักษรภาษาไทยในคู่มือมีความเหมาะสมต่อการอ่านที่ง่าย					
10. ลักษณะตัวอักษรภาษาอังกฤษในคู่มือมีความเหมาะสมต่อการอ่านที่ง่าย					
11. ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสมต่อการอ่านที่ง่าย					
12. ขนาดของคู่มือมีความเหมาะสม					
13. คู่มือสามารถนำไปใช้ได้จริง					
14. สรุปความพอใจโดยรวม					
ข้อเสนอแนะ :					

4.1.2 แบบประเมินระดับการเห็นคุณค่าในตนเอง Rubin's Self Esteem
Scale (Pre-Post Test)

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. แบบประเมินส่งเสริมในด้านการให้ข้อมูลที่เพียงพอในการตอบคำถาม					
2. คำชี้แจงอำนวยความสะดวกในการให้ข้อมูลที่ง่ายต่อการเข้าใจในการตอบคำถาม					
3. แบบประเมินมีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ในการทำกิจกรรม					
4. รูปลักษณ์ของแบบประเมินมีความน่าสนใจ					
5. การจัดวางองค์ประกอบภายในแบบประเมินมีความเหมาะสมในการอ่านและตอบคำถาม					
6. สีที่ปรากฏอยู่ในแบบประเมินช่วยเหลือในด้านการอ่านคำถามและตอบคำถาม					
7. ขนาดของแบบประเมินมีความเหมาะสม					
8. แบบประเมินสามารถแสดงระดับการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ตอบแบบประเมิน เพื่อนำไปเป็นข้อมูลก่อนการทำกิจกรรมต่อไปได้					
9. แบบประเมินสามารถแสดงระดับการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ตอบแบบประเมิน เพื่อนำไปเป็นข้อมูลหลังการทำกิจกรรมต่อไปได้					
10. แบบประเมินมีความน่าเชื่อถือ					
11. การชี้แจงการคิดคะแนนที่เข้าใจง่าย					
12. แบบประเมินง่ายต่อการคิดคะแนน					
13. สีที่ปรากฏอยู่ในแบบประเมินช่วยเหลือในด้านการคิดคะแนน					
14. ลักษณะตัวอักษรภาษาไทยในแบบประเมินมีความเหมาะสมต่อการอ่านที่ง่าย					

15. ลักษณะตัวอักษรภาษาอังกฤษในแบบประเมินมีความเหมาะสมต่อการอ่านที่ง่าย					
16. ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสมต่อการอ่านที่ง่าย					
17. แบบประเมินสามารถให้ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการทำกิจกรรมได้					
18. แบบประเมินสามารถนำไปใช้ได้จริง					
19. สรุปความพอใจโดยรวม					
ข้อเสนอแนะ :					

4.1.3 ไบลงคะแนนและบันทึกพัฒนาการการทำกิจกรรม

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ไบลงคะแนนอำนวยความสะดวกในการบันทึกพัฒนาการการทำกิจกรรม					
2. รูปแบบการลงคะแนนที่ง่ายและสะดวก					
3. รูปแบบการบันทึกพัฒนาการการทำกิจกรรมที่ง่ายและสะดวก					
4. ลักษณะตัวอักษรภาษาไทยในไบลงคะแนนมีความเหมาะสมต่อการอ่านที่ง่าย					
5. ลักษณะตัวอักษรภาษาอังกฤษในไบลงคะแนนมีความเหมาะสมต่อการอ่านที่ง่าย					
6. ขนาดของไบลงคะแนนมีความเหมาะสม					
7. ขนาดของใบบันทึกพัฒนาการการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
8. ไบลงคะแนนและบันทึกพัฒนาการการทำกิจกรรมมีความน่าเชื่อถือ					
9. ไบลงคะแนนและบันทึกพัฒนาการการทำกิจกรรมสามารถให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการทำกิจกรรม					

10. ไบลงคะแนนและบันทึกพัฒนาการสามารถนำไปใช้ได้จริง					
11. สรุปความพอใจโดยรวม					
ข้อเสนอแนะ :					

4.1.4 ดินสอ 2B

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					

14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.5 กบเหลาดินสอ

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
14. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.6 ยางลบ

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.7 ไม้บรรทัด

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.8 สีไม้

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.9 ปากกาสี

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.10 สีน้า

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.11 พู่กันขนาดเล็ก

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.12 แปรงใหญ่

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือคราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.13 งานผสมสี

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ได้ช่วยป้องกันภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
14. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.14 ถ้วยพลาสติก

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ได้ช่วยป้องกันภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
14. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.15 กาว

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
14. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.16 สติ๊กเกอร์ศิลปะต่างๆ

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.17 กระตุ่มสี

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.18 กากเพชร

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.19 เลื่อมสีรูปดาว

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.20 หนึ่งยางสีมัดผม

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.21 กระดาษย่นสี่

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.22 ดอกไม้กระดาษ

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.23 ไขไม้กระตาศ

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.24 กล่องใส่กระพรวน

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.25 แผ่นพลาสติกรองงาน

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ได้ช่วยป้องกันภาวะทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือ คราบสกปรก					
13. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
14. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.26 ผ้าเช็ดอุปกรณ์

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ได้ช่วยป้องกันภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
14. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.1.27 ฤกษ์ขะพลาสติกย่อยสลายได้

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ได้ช่วยลดภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ					
13. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
14. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.2 Kit 2 ชุดกิจกรรมศิลปะ วอร์มอัฟจินตนาการ (Start Your Engine)

4.2.1 กระดาษ 100 gram ขนาด A3

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.2.2 ฤกษ์ผ้าดิบ

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือคราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					
15. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
16. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
17. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.2.3 Template ช่องการ์ตูน

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือคราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					
15. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
16. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
17. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.3 Kit 3 ชุดกิจกรรมศิลปะ คนที่เป็นแรงบันดาลใจ (Paths of my Inspiration)

4.3.1 กระดาษ 100 gram ขนาด A3

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.3.2 กระดาษเจาะประวงกลม ขนาดใหญ่ 100 gram ขนาด A4

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือคราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					
15. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
16. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
17. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.3.3 กระดาษเจาะประวงกลม ขนาดกลาง และ ขนาดเล็ก 100 gram ขนาด

A4

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือคราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					
15. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
16. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
17. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.4 Kit 4 ชุดกิจกรรมศิลปะ ฉากแห่งความประทับใจและสมดุลแห่งความสุข (Love is in the Air)

4.4.1 กระดาษ 100 gram ขนาด A4

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะหรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
15. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.4.2 โหมบายแขวน

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือคราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					
15. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
16. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
17. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.5 Kit 5 ชุดกิจกรรมศิลปะ สํารวจจุดแข็งและพลังในตัวเรา (Me and my Strengths)

4.5.1 กระดาษ 100 gram ขนาด A3 พร้อมลายเส้นรูปร่างคน

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือคราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					
15. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
16. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
17. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.6 Kit 6 ชุดกิจกรรมศิลปะ เราคือซูเปอร์ฮีโร่กับแสงแห่งเงา (I am a Superhero)

4.6.1 ตี๊กตามือผ้าดิบสีขาว

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือคราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					
15. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
16. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
17. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.6.2 ฉากละครเงา

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือคราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					
15. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
16. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
17. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.7 Kit 7 ชุดกิจกรรมศิลปะ บันดินไปสู่ดาวแห่งความสุข (My Happiness Model)

4.7.1 ดินน้ำมันสีขาว

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการบริหารกล้ามเนื้อเล็กให้กับเด็ก					
13. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือคราบสกปรก					
14. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
15. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					
16. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
17. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
18. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.7.2 ผ้าใบสีขาวขนาดใหญ่

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือคราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					
15. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
16. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
17. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.8 Kit 8 ชุดกิจกรรมศิลปะ หน้ากากแห่งความใฝ่ฝัน (Masking Myself for Happiness)

4.8.1 หน้ากาก paper mache สีขาว

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณะที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือ คราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					
15. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
16. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
17. สรุปความพอใจโดยรวม					

4.8.2 กระจกส่องตัวเอง

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ					
2. อุปกรณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนใจในการร่วมทำกิจกรรมศิลปะได้มากขึ้น					
3. อุปกรณ์ใช้งานง่าย					
4. อุปกรณ์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก					
5. อุปกรณ์มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระของเด็ก					
6. อุปกรณ์มีขนาดพอเหมาะกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
7. อุปกรณ์มีจำนวนหรือปริมาณเพียงพอกับความต้องการใช้งานในกิจกรรมศิลปะ					
8. วัสดุของอุปกรณ์มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก					
9. อุปกรณ์มีความปลอดภัยโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็กผู้ใช้งาน					
10. อุปกรณ์มีความสะดวกในการหยิบใช้และจัดเก็บ					
11. อุปกรณ์สามารถตอบสนองจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมได้					
12. อุปกรณ์ไม่ได้สร้างภาระทางด้านพื้นที่ เช่น ขยะ หรือคราบสกปรก					
13. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานของเด็ก					
14. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดด้านบวกให้กับเด็ก					
15. อุปกรณ์มีส่วนช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก					
16. จากการสังเกตเห็นว่า เด็กมีความพึงพอใจในการเลือกใช้อุปกรณ์นี้					
17. สรุปความพอใจโดยรวม					

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล พิพัฒน์ อูรเคนทร์
สถานที่เกิด กรุงเทพฯ
วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์
 ปริญญาโท มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน 158 ซอย เพชรเกษม 65/1 ถนน เพชรเกษม แขวง หลักสอง เขต บางแค
 กรุงเทพฯ 10160

