



สุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัด
เพชรบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบ แบบ 1.1 ระดับปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

สุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นใน
จังหวัดเพชรบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบ แบบ 1.1 ระดับปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE AESTHETIC ACTIVITIES TO PROMOTE MORALITY AND ETHICS THROUGH
ARTS, CULTURE AND LOCAL TRADITIONS IN PHETCHABURI PROVINCE FOR
ELEMENTARY SCHOOL.



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy DESIGN
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2021
Copyright of Silpakorn University

61158901 : การออกแบบ แบบ 1.1 ระดับปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

คำสำคัญ : สื่อการเรียนรู้ / คุณธรรม 8 ประการ / วัฒนธรรมเพชรบุรี / วัดใหญ่สุวรรณารามจังหวัดเพชรบุรี / ประเพณีพื้นถิ่น / การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

นางสาว ชญานิศ ดันเทียน: สุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธุ์ คุชตะเสน

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ผ่านงานศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรี 2) เพื่อศึกษาการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โดยมีกลุ่มตัวอย่างการทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 1-3 ในเขตอำเภอชะอำ อำเภอท่ายาง จังหวัดเพชรบุรี และ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 15 คน ในปีการศึกษา 2564

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม โดยนำศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และศิลปกรรมจากวัดใหญ่สุวรรณารามจังหวัดเพชรบุรีมาประยุกต์เข้ากับการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม 8 ประการ โดยเน้นการลงมือปฏิบัติจริง พร้อมด้วยแบบสอบถามประเด็นด้านความพึงพอใจ แบบสอบถามประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสังเกตการให้ความร่วมมือในกิจกรรมและผลสัมฤทธิ์ตามความคาดหวังทางคุณธรรมจริยธรรม 8 ประการ แบบสอบถามประเด็นด้านความพึงพอใจในการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม แบบสอบถามด้านการถ่ายทอดเอกลักษณ์และอัตลักษณ์งานศิลปกรรมของวัดใหญ่สุวรรณารามจังหวัดเพชรบุรี และ แบบสอบถามประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรมหลังการทดสอบ 1 สัปดาห์ รวมถึงการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า

1) การสอนคุณธรรมจริยธรรมในปัจจุบันเป็นลักษณะการสอนแบบนามธรรม ยกแก่การเข้าใจของเด็ก งานวิจัยชิ้นนี้จึงได้ทำการสร้างต้นแบบกิจกรรมการเรียนการสอนคุณธรรมจริยธรรมโดยใช้ศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรี มาทำการศึกษาและสร้างสรรค์งานศิลปะ ด้วยรูปแบบการมีส่วนร่วม การลงมือปฏิบัติจริงและมีปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่กิจกรรม โดยสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมในกิจกรรมการสร้างสรรค์

2) การสร้างแรงจูงใจในการวิจัยนี้พบว่า การเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน การได้ประยุกต์สิ่งรอบตัวนำมาทำการสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ การนำประเพณีท้องถิ่นมาสร้างแรงจูงใจและการได้ปฏิบัติซ้ำ การแฝงการสอนด้านคุณธรรมผ่านกิจกรรมทางศิลปะได้ก่อให้เกิดการซึมซับศิลปวัฒนธรรมและคุณธรรม 8 ประการ เมื่อพิจารณารายด้านพบว่านักเรียนมีคุณธรรมด้านวินัย ความสุภาพ ความประหยัด ความมีวินัย ในระดับสูง มีผลการวัดแรงจูงใจในการเรียนรู้ทางด้านคุณธรรมร้อยละ 93.31

3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยละ 94.64 โดยมองว่ากิจกรรมการเรียนรู้นี้ประกอบไปด้วยกิจกรรมที่ง่าย ได้เรียนรู้การเป็นเด็กดีที่สามารถทำได้ มีความแปลกใหม่ ได้ทำงานสร้างสรรค์และสามารถที่จะแสดงให้ผู้อื่นได้รับชมได้ กิจกรรมสร้างสรรค์มีความเหมาะสม และมีผลทางด้านถ่ายทอดเอกลักษณ์และอัตลักษณ์งานศิลปกรรมของวัดใหญ่สุวรรณารามจังหวัดเพชรบุรีร้อยละ 90.66

61158901 : Major DESIGN

Keyword : LEARNING MEDIA / 8 VIRTUES / PHETCHABURI CULTURE / WAT YAI SUWANNARAM PHETCHABURI PROVINCE / LOCAL TRADITIONS / LEARNING ACTIVITIES

MISS SHAYANICH TONTIEN : THE AESTHETIC ACTIVITIES TO PROMOTE MORALITY AND ETHICS THROUGH ARTS, CULTURE AND LOCAL TRADITIONS IN PHETCHABURI PROVINCE FOR ELEMENTARY SCHOOL. THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR WATANAPUN KRUTASAEN, Ph.D.

The objectives of this research were 1) to develop learning activities to promote morality and ethics for grades 1-3 students through arts and culture and local traditions in Phetchaburi Province; Learn about morality and ethics for grade 1-3 students 3) To study student satisfaction with learning activities to promote morality and ethics for grade 1-3 students. Grade 1-3 primary school students in Cha-am district, Tha Yang district, Phetchaburi province and Hua Hin district, Prachuap Khiri Khan province, totaling 15 students in the academic year 2021.

The research tool was to design learning activities to promote morality and ethics. By applying the arts, culture, traditions and arts from Wat Yai Suwannaram, Phetchaburi Province, to apply it with the insertion of 8 virtues and ethics, emphasizing real practice. along with the satisfaction questionnaire Questionnaire on moral and ethical issues for students before and after participating in learning activities An observation form on cooperation in activities and the achievement of 8 moral and ethical expectations questionnaire on measuring motivation in learning morality and ethics. The questionnaire on the transmission of identity and artistic identity at Wat Yai Suwannaram, Phetchaburi province and the questionnaire on morality and ethics after 1 week of testing included data analysis using percentage (%), mean (\bar{x}), standard deviation (SD).

The results of the research showed that

1) Teaching morality and ethics at present is an abstract teaching style. difficult for children to understand This research has therefore created a model of teaching activities on morals and ethics by using arts, culture and local traditions in Phetchaburi Province to study and create art. with participation model hands-on action and interaction in the activity area by inserting morals and ethics in creative activities

2) The motivation for this research was found that Learning with fun and enjoyment The application of the surroundings to create a work of art. Bringing local traditions to motivate and repeat practice The hidden teaching of morality through artistic activities has resulted in the absorption of art, culture and eight virtues. When considering each aspect, it was found that the students had a high level of morality in discipline, politeness, frugality, and discipline. Moral learning 93.31%

3) The students' opinions on learning activities to promote morality and ethics found that the students in the target group had 94.64% satisfaction with the learning activities. Learned how to be a good boy that can be done. have a novelty Get creative and be able to show it to others. Creative activities are appropriate. and has an effect on the transmission of identity and artistic identity of Wat Yai Suwannaram, Phetchaburi Province 90.66 percent

กิตติกรรมประกาศ

ดุष्ฎิณีพนธ์ฉบับนี้สำเร็จขึ้นได้ด้วยเพราะได้รับความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธุ์ คุรุทเสน ซึ่งเป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยให้ความช่วยเหลือ คำแนะนำ กำลังใจ อันเป็นประโยชน์และสำคัญยิ่ง รวมถึงรองศาสตราจารย์ ดร. นิยม วงศ์พงษ์ดำ ประธานกรรมการสอบ ดุष्ฎิณีพนธ์ และ อาจารย์ ดร. ธนาทร เจียรกุล คณบดีคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะกรรมการสอบดุष्ฎิณีพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เพ็ญสิริ ชาตินิยม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิเทพ แจ็ดนาลาว ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขา การออกแบบทุกท่าน ที่ทำให้การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ส่งผลให้ดุष्ฎิณีพนธ์มีความถูกต้องสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความเมตตากรุณาทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณท่านผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือในการวิจัย สำหรับการทำให้ดุष्ฎิณีพนธ์นี้มีความสมบูรณ์และได้รับมุมมองที่หลากหลายรอบด้าน

กราบขอบพระคุณวิทยากร อาจารย์พิเศษทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำ ความรู้ แรงบัลดาลใจ รวมถึงผู้เขียนเอกสาร หนังสือ วารสาร ดุष्ฎิณีพนธ์ทุกฉบับ ช่างเขียน ช่างปั้น ช่างฝีมือเมืองเพชร ทั้งในอดีตและปัจจุบันที่ช่วยให้การทำดุष्ฎิณีพนธ์ครั้งนี้มีความสมบูรณ์ รวมถึงพี่ ๆ เพื่อน ๆ น้อง ๆ หลักสูตรการออกแบบทุกท่านที่ให้คำแนะนำ มิตรภาพและกำลังใจที่ดีเสมอมา

ขอบคุณคณะครู ผู้ปกครอง น้องนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลการวิจัย ที่ส่งผลให้การดำเนินการวิจัยสำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากดุष्ฎิณีพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแต่พระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ที่อบรมสั่งสอนมาตั้งแต่ระดับอนุบาล ประถมศึกษาจนถึงระดับดุष्ฎิณีบัณฑิต และที่สำคัญยิ่งคือแรงสนับสนุนและกำลังใจจากครอบครัวที่เปี่ยมล้นและเป็นแรงขับเคลื่อน ในการศึกษาและการทำงานวิจัยครั้งนี้

นางสาว ชญานิศ ต้นเทียน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (Statement and significance of the problems)	1
ลักษณะโครงการวิจัย.....	2
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
สมมติฐานการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน.....	7
ขอบเขตของการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน.....	8
รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้.....	9
ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา.....	9
กรอบแนวความคิดของการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน.....	10
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน.....	11
นิยามศัพท์/คำสำคัญ (Keywords).....	12
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	14
ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า.....	14
1. ทฤษฎีทางการเรียนรู้.....	14
พีระมิดแห่งการเรียนรู้ทฤษฎีของ Edgar Dale.....	15

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget).....	17
ทฤษฎี Executive Functions ทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จ	17
ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรม	20
2. ทฤษฎีทางการศึกษา	21
แนวคิดทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับเรียนรู้และการสอนคุณธรรม	
จริยธรรมสำหรับเด็ก	21
แนวคิดในการออกแบบปกหนังสือเรียนวิชาจริยธรรมของประเทศญี่ปุ่น	26
3. กรณีศึกษาการนำทฤษฎีการเรียนรู้มาใช้	49
4. การศึกษาพื้นที่เป้าหมาย.....	50
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	78
ขั้นตอนการวิจัย	78
ส่วนที่ 1 การศึกษาค้นคว้า	78
ส่วนที่ 2 กระบวนการออกแบบ.....	96
ส่วนที่ 3 อภิปรายและสรุปผล	97
การลงพื้นที่โรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย	97
การเก็บข้อมูลภาคสนาม ณ โรงเรียนเศรษฐวิทย์ หัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	
.....	97
การเก็บข้อมูลภาคสนาม ณ โรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ ตำบลปึกเตียน อำเภอยางชุมน้อย จังหวัด	
เพชรบูรณ์.....	103
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	115
แนวคิดการออกแบบฉลากกิจกรรม.....	115
บทที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	249
สรุปผลการวิจัย	258
อภิปรายผลการวิจัย	266
ข้อเสนอแนะ และคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ	268

ข้อเสนอแนะ และคำแนะนำจากผู้ปกครอง 270

ข้อสรุปจากการจัดนิทรรศการ 271

สรุป..... 275

รายการอ้างอิง..... 281

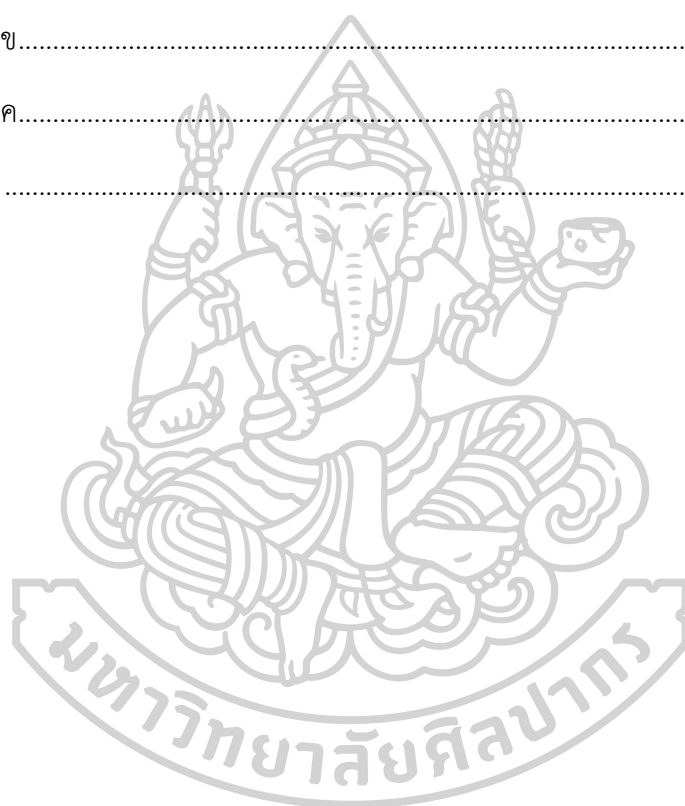
ภาคผนวก 284

 ภาคผนวก ก..... 285

 ภาคผนวก ข..... 309

 ภาคผนวก ค..... 312

ประวัติผู้เขียน 316



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1	ตารางกรอบหลักคุณธรรม 8 ประการ สื่อการเรียนรู้ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม.....6
ตารางที่ 2	แสดงภาพกลุ่มสีโดยทั่วไปในงานจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม55
ตารางที่ 3	ตารางการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์สื่อการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม64
ตารางที่ 4	ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม 129
ตารางที่ 5	ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม 132
ตารางที่ 6	ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม 147
ตารางที่ 7	ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม 152
ตารางที่ 8	ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม 154
ตารางที่ 9	ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม 157
ตารางที่ 10	ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม 159
ตารางที่ 11	ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม 162
ตารางที่ 12	เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย (\bar{X})..... 237
ตารางที่ 13	แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบ..... 238
ตารางที่ 14	แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรม 239
ตารางที่ 15	แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา 240
ตารางที่ 16	แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้สื่อ..... 241
ตารางที่ 17	แบบสอบถามประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรม (ก่อนการใช้สื่อ)..... 243
ตารางที่ 18	แบบสอบถามประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรม (หลังการใช้สื่อ)..... 244
ตารางที่ 19	แบบสอบถามประเด็นด้านการวัดแรงจูงใจในการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม..... 245
ตารางที่ 20	แบบสอบถามด้านการถ่ายทอดเอกลักษณ์และอัตลักษณ์งานศิลปกรรม ของวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี 246

ตารางที่ 21 แบบสังเกตการให้ความร่วมมือในกิจกรรมและผลสัมฤทธิ์ตามความคาดหวัง
ทางคุณธรรมจริยธรรม 8..... 247

ตารางที่ 22 แบบสอบถามประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรมหลังการทดสอบ 1 สัปดาห์..... 248



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แผนภูมิคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ	5
ภาพที่ 2 ตารางเขตพื้นที่บริการโรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ.....	8
ภาพที่ 3 แผนภูมิกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	10
ภาพที่ 4 แผนภูมิกรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่องสุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3.....	11
ภาพที่ 5 แผนภูมิการสร้างสุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรม และประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3	14
ภาพที่ 6 แผนภูมิทฤษฎีที่นำมาใช้ ทฤษฎีของ Edgar Dale พีระมิดแห่งการเรียนรู้.....	15
ภาพที่ 7 กระบวนการทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จแบบ EF (Executive Functions) มีองค์ประกอบ 3X3 ด้าน	18
ภาพที่ 8 แผนภูมิทฤษฎี Executive Functions (EF) ทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิต ให้สำเร็จ	19
ภาพที่ 9 แผนภูมิอธิบายทฤษฎีต้นไม้จริยธรรมของศาสตราจารย์ ดร. ดวงเดือน พันธุมนาวิน.....	21
ภาพที่ 10 แสดงภาพเปรียบเทียบสมองของเด็กที่สแกนด้วยคลื่นความร้อนหลังจาก การนั่งอยู่กับที่และหลังจากวิ่งเป็นเวลา 20 นาที	23
ภาพที่ 11 แสดงภาพปกหนังสือแบบเรียนวิชาจริยธรรมศึกษาของนักเรียนระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาหรือ Dotoku ในโรงเรียนญี่ปุ่น	26
ภาพที่ 12 แบบเรียนวิชาจริยธรรมศึกษาของนักเรียนระดับประถมศึกษา	27
ภาพที่ 13 แสดงภาพอาสาสมัคร Manner Kids Project จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับ สอนมารยาทเด็กด้วยกีฬาเทนนิส	30
ภาพที่ 14 แสดงภาพผู้ปกครองเข้าร่วมกิจกรรมการสอนเด็กมารยาทเด็กด้วยกีฬาเทนนิส.....	31
ภาพที่ 15 แสดงภาพการสอนมารยาทเด็กด้วยกีฬาเทนนิส เริ่มต้นด้วยการสอนมารยาท การทักทาย.....	31

ภาพที่ 16	แสดงภาพการสอนมารยาทเด็กด้วยกีฬาเทนนิส เริ่มต้นด้วยการสอนมารยาทการพักหายใจ.....	32
ภาพที่ 17	แสดงภาพการสอนมารยาทเด็กด้วยกีฬาเทนนิส การพูดฝากตัวเป็นลูกศิษย์ด้วยความจริงใจ.....	32
ภาพที่ 18	แสดงภาพการสอนมารยาทเด็กด้วยการเล่นกีฬาเทนนิส.....	33
ภาพที่ 19	แสดงภาพการสอนเรื่องการรับของ และการขอบคุณ.....	33
ภาพที่ 20	แสดงภาพการเรียนรู้ของเด็กแบบเรียนไปด้วย เล่นไปด้วย ฝึกพูดฝึกปฏิบัติไปด้วยพร้อมกัน.....	34
ภาพที่ 21	แสดงภาพวงโยธวาทิตของโรงเรียน.....	35
ภาพที่ 22	แสดงภาพครูใหญ่ออกมาต้อนรับนักเรียนด้วยตัวเอง และเล่นเป่ายิงฉุบกับนักเรียน.....	36
ภาพที่ 23	แสดงภาพการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนกับกิจกรรมโรงเรียน.....	36
ภาพที่ 24	แสดงภาพความสามัคคีของนักเรียนรุ่นพี่คอยดูแลรุ่นน้องในขณะร่วมกิจกรรมต่าง ๆ.....	37
ภาพที่ 25	แสดงภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรียนวิชาพละร่วมกัน.....	38
ภาพที่ 26	แสดงภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรียนศีลธรรม.....	38
ภาพที่ 27	แสดงภาพนักเรียนจากหลายชั้นปีฝึกซ้อมวงโยธวาทิตช่วยกันสอนซึ่งกันและกัน.....	39
ภาพที่ 28	แสดงภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, 5, 6 ช่วยกันหาข้อมูลเพื่อเตรียมจัดรายการวิทยุของโรงเรียน.....	40
ภาพที่ 29	แสดงภาพเด็กนักเรียนร่วมสร้างความสามัคคีในชุมชนด้วยการเดินพาเหรดในย่านชุมชน ที่อยู่อาศัย.....	40
ภาพที่ 30	แสดงภาพการทำกิจกรรมราจีโอ ไทโซ (Rajio Taisou).....	41
ภาพที่ 31	แสดงภาพใบบันทึกการทำกิจกรรมราจีโอ ไทโซ (Rajio Taisou) ด้วยการประทับตราปั๊มทุกครั้งหลังจากทำกิจกรรม.....	42
ภาพที่ 32	แสดงภาพของรางวัลสำหรับให้เด็กที่ทำกิจกรรมในวันสุดท้าย.....	42
ภาพที่ 33	แผนภูมิการนำกิจกรรมราจีโอ ไทโซ (Rajio Taisou) มาปรับใช้กับสื่อ.....	43

ภาพที่ 34	แสดงภาพห้องเรียนโบกี้รถไฟของโต๊ะโต๊ะจิ้งในพิพิธภัณฑ์โต๊ะโต๊ะจิ้ง Totto chan square เมืองอาซูมิโนะ จังหวัดนางาโนะ ประเทศญี่ปุ่น.....	44
ภาพที่ 35	(ก) และ (ข) แสดงภาพห้องเรียนจำลองของโต๊ะโต๊ะจิ้ง ในพิพิธภัณฑ์ โต๊ะโต๊ะจิ้ง Totto chan square เมืองอาซูมิโนะ จังหวัดนางาโนะ ประเทศญี่ปุ่น	45
ภาพที่ 36	(ก) และ (ข) แสดงภาพห้องเรียนของโต๊ะโต๊ะจิ้ง จากภาพถ่ายในพิพิธภัณฑ์ โต๊ะโต๊ะจิ้ง เมืองอาซูมิโนะ จังหวัดนางาโนะ ประเทศญี่ปุ่น.....	46
ภาพที่ 37	แสดงภาพกิจกรรมให้ผู้เข้าเยี่ยมชมได้ร่วมกันหาคำตอบของสถานที่ กิจกรรมต่าง ๆ.....	47
ภาพที่ 38	แสดงภาพคู่มือกิจกรรมให้ผู้เข้าเยี่ยมชมได้ร่วมกันหาคำตอบของสถานที่ กิจกรรมต่าง ๆ.....	47
ภาพที่ 39	แสดงภาพของรางวัลสำหรับผู้ที่ตอบคำถามได้.....	48
ภาพที่ 40	แสดงภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี ด้านขวามือพระประธาน.....	51
ภาพที่ 41	แสดงภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี ชั้นที่ 2 ด้านขวามือพระประธาน.....	51
ภาพที่ 42	แสดงภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านในพระอุโบสถ วัดใหญ่สุวรรณาราม.....	52
ภาพที่ 43	แสดงภาพเทพองค์ต่าง ๆ บางส่วน จากภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถ วัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี ชั้นที่ 2 ด้านขวามือพระประธาน	52
ภาพที่ 44	แสดงภาพพรรณพฤกษาประกอบภาพเทพชุมนุมด้านในพระอุโบสถวัดใหญ่ สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี ด้านขวามือพระประธาน.....	53
ภาพที่ 45	แสดงภาพลายดอกไม้ที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี บางส่วน ด้านในพระอุโบสถ ด้านขวามือพระประธาน.....	53
ภาพที่ 46	แสดงภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี ด้านในพระอุโบสถ ด้านขวามือพระประธาน ที่เริ่มเลื่อนราง.....	54
ภาพที่ 47	แสดงภาพปูนปั้นลายดอกไม้ประดับหอรบข้างวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี	54
ภาพที่ 48	แสดงภาพกลุ่มสีภาพลายดอกไม้ จิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี	56

ภาพที่ 49	แสดงภาพกลุ่มสี่เหล่าเทพชุมนุม จิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี	57
ภาพที่ 50	(ก) และ (ข) แสดงภาพประเพณีการแข่งขันวัวเทียมเกวียน อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี	59
ภาพที่ 51	(ก) และ (ข) แสดงภาพการนำวัวเทียมเกวียนมาใช้ในงานพิธีแห่เทียนพรรษา	59
ภาพที่ 52	แสดงภาพการแข่งขันวัวลาน	61
ภาพที่ 53	แสดงภาพเสากีเขียดสำหรับผูกวัว.....	61
ภาพที่ 54	(ก) และ (ข) แสดงภาพประเพณีอุปสมบทหมู่แห่ผ้าไม่.....	62
ภาพที่ 55	แสดงภาพหนังสือเรียนเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ประเทศญี่ปุ่น วิชาการใช้ชีวิต	68
ภาพที่ 56	แสดงภาพเนื้อหาและภาพประกอบภายในหนังสือเรียนเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ประเทศญี่ปุ่น วิชาการใช้ชีวิต	68
ภาพที่ 57	(ก) และ (ข) แสดงภาพเนื้อหาและภาพประกอบภายในหนังสือเรียน เด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ประเทศญี่ปุ่น วิชาการใช้ชีวิต	69
ภาพที่ 58	(ก) และ (ข) แสดงภาพเนื้อหาและภาพประกอบภายในหนังสือเรียน เด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ประเทศญี่ปุ่น วิชาการใช้ชีวิต	70
ภาพที่ 59	(ก) และ (ข) แสดงภาพเนื้อหาและภาพประกอบภายในหนังสือเรียน เด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ประเทศญี่ปุ่น วิชาการใช้ชีวิต	71
ภาพที่ 60	แสดงภาพปกหนังสือสอนเรื่องมารยาท และการใช้ชีวิตของเด็กแปลเป็นภาษาไทย	72
ภาพที่ 61	แสดงภาพปกด้านในหนังสือก่อนเริ่มการการสอนมารยาท และการใช้ชีวิต ของเด็กในเรื่องต่อไป	72
ภาพที่ 62	แสดงภาพคำแนะนำจุดเด่นของหนังสือและการใช้งานสอนในการสอน เรื่องมารยาท และการใช้ชีวิตของเด็ก.....	73
ภาพที่ 63	แสดงภาพสารบัญของหนังสือการสอนเรื่องมารยาท และการใช้ชีวิตของเด็ก	73
ภาพที่ 64	(ก) และ(ข) แสดงภาพเนื้อหาและภาพประกอบภายในหนังสือการสอน เรื่องมารยาท และการใช้ชีวิตของเด็ก.....	74

ภาพที่ 65	แผนภูมิการวิเคราะห์และจุดมุ่งหมายการสร้างสรรค์สุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3.....	77
ภาพที่ 66	แผนภูมิลำดับกระบวนการเพื่อสร้างผลสัมฤทธิ์จากการเรียนรู้จากสุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3.....	77
ภาพที่ 67	แผนผังขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	78
ภาพที่ 68	แสดงภาพการเรียนการสอนคุณธรรมจริยธรรมโรงเรียนราชบพิศ ภายในห้องเรียนคุณธรรม.....	79
ภาพที่ 69	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ถึงหลักการในการความรู้หัวข้อ “3M Plus สร้างเด็กดีมีคุณธรรมอย่างยั่งยืน” ภายในห้องเรียนคุณธรรม.....	80
ภาพที่ 70	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในห้องเรียนคุณธรรม.....	81
ภาพที่ 71	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในห้องเรียนคุณธรรม.....	81
ภาพที่ 72	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในโรงเรียน.....	81
ภาพที่ 73	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในโรงเรียน.....	82
ภาพที่ 74	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในโรงเรียน.....	82
ภาพที่ 75	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในโรงเรียน.....	82
ภาพที่ 76	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพภาพจิตรกรรมบริเวณประตูกลางด้านหน้าองค์พระประธาน	83

ภาพที่ 77	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) แสดงภาพภายในศาลาการเปรียญ ภาพ (ข) แสดงภาพประตูศาลาการเปรียญที่มีร่องรอยขวานจากทหารพม่า เมื่อครั้งการเสียกรุงครั้งที่ 2.....	83
ภาพที่ 78	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพกลุ่มภาพลวดลายเสาศาลาการเปรียญ.....	84
ภาพที่ 79	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม ภาพ (ก) แสดงภาพธรรมมาสน์หลังเก่า ในศาลาการเปรียญ มีลักษณะเป็นไม้จำหลักทรงบุษบก ภาพ (ข) แสดงภาพลวดลายแกะไม้ประดับธรรมมาสน์ ที่เริ่มผุพังตามกาลเวลา.....	85
ภาพที่ 80	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม ลวดลายแกะไม้ประดับธรรมมาสน์	85
ภาพที่ 81	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพองค์พระประธาน ในพระอุโบสถ	86
ภาพที่ 82	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพลวดลายเสาศาลาการเปรียญ.....	86
ภาพที่ 83	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพกลุ่มภาพลักษณะ เทพชุมนุมแบบต่าง ๆ.....	87
ภาพที่ 84	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพกลุ่มภาพดอกไม้สวรรค์ ที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนัง.....	88
ภาพที่ 85	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข) และ (ค) กลุ่มภาพดอกไม้สวรรค์ที่ปรากฏ ในงานจิตรกรรมฝาผนัง	89
ภาพที่ 86	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) กลุ่มภาพการทดลองสร้างสรรค์ ผลงานการทำพวงมโหตร จากกลุ่มลู่กั่วเพชรบุรี.....	90
ภาพที่ 87	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) กลุ่มภาพของที่ระลึกด้านศิลปะ สืบสานงานสกุลช่างเมืองเพชร จากกลุ่มลู่กั่วเพชรบุรี	91
ภาพที่ 88	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม กลุ่มภาพของที่ระลึก และผลงานด้านศิลปะ การสืบสานงานสกุลช่างเมืองเพชร จากกลุ่มลู่กั่วเพชรบุรี หอศิลป์สุวรรณาราม ตั้งอยู่ในวัดใหญ่สุวรรณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี.....	92
ภาพที่ 89	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพการพิมพ์ลาย บนกระเป๋ผ้า	92

ภาพที่ 90	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพผลงานการจักสาน ใบตาลของคุณยายทองใบ นามมัน.....	93
ภาพที่ 91	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพผลงานประดิษฐ์ของเล่น จากกระดองตาล คุณตาผูด นามมัน.....	93
ภาพที่ 92	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพกลุ่มภาพผลงานประดิษฐ์ของใช้ของเล่น และของประดับจากกระดองตาล คุณตาผูด นามมัน.....	94
ภาพที่ 93	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพผลงานประดิษฐ์ของใช้ของเล่น และของประดับจากกระดองตาล คุณตาผูด นามมัน.....	94
ภาพที่ 94	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข), (ค), และ (ง) แสดงภาพบรรยากาศ ภายในงานประเพณีการแข่งขันวัวเทียมเกวียน	95
ภาพที่ 95	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพกิจกรรมหลังเคารพธงชาติ.....	98
ภาพที่ 96	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพกิจกรรมหลังเคารพธงชาติ.....	99
ภาพที่ 97	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพกิจกรรมละลาย พฤติกรรมด้วยดนตรี.....	99
ภาพที่ 98	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพกิจกรรมละลายพฤติกรรม ด้วยดนตรี เด็ก ๆ ทักทายกันของแต่ละประเทศ	100
ภาพที่ 99	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพกิจกรรมละลายพฤติกรรมด้วยดนตรี	100
ภาพที่ 100	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพกิจกรรมละลายพฤติกรรมด้วยดนตรี เด็ก ๆ ทักทายกันของแต่ละประเทศเป็นการฝึกมารยาทผ่านการเล่น.....	100
ภาพที่ 101	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพตารางสะสมสติ๊กเกอร์ ความดีวิชาภาษาไทย	101
ภาพที่ 102	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพการเรียนวิชาภาษาไทยนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3.....	101
ภาพที่ 103	ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพการเรียนวิชาสังคมศึกษานักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นการเรียนเกี่ยวกับการทำความดี ประโยชน์ จากการทำความดี.....	102

ภาพที่ 104 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพการเรียนวิชาสังคมศึกษานักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีการถาม-ตอบ หลังจากที่ได้ดูวิดีโอจบ..... 102

ภาพที่ 105 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพการเรียนวิชาสังคมศึกษานักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1..... 102

ภาพที่ 106 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพบรรยากาศโรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ
จังหวัดเพชรบุรี 103

ภาพที่ 107 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้
ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในโรงเรียน..... 104

ภาพที่ 108 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข), (ค), (ง), (จ) และ (ฉ) แสดงภาพ
การจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในโรงเรียน 105

ภาพที่ 109 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) , (ข) และ (ค) แสดงภาพการเขียนบันทึก
กิจกรรมความดีโดยนักเรียนจากการเข้าร่วมกิจกรรมตามโครงการโรงเรียน
คุณธรรม โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 106

ภาพที่ 110 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม ภาพ (ก) แสดงภาพป้ายแสดงการเข้าร่วมกิจกรรม
ตามโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ ภาพ (ข) แสดงภาพป้ายแสดงการเข้าร่วม
โครงการโรงเรียนคุณภาพประจำตำบล 106

ภาพที่ 111 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม ภาพ (ก) แสดงภาพป้ายแสดงการเข้าร่วมกิจกรรม
ตามโครงการโรงเรียนวิถีพุทธ ภาพ (ข) แสดงภาพป้ายแสดงการเข้าร่วมกิจกรรม
ตามโครงการโรงเรียนสุจริต สพฐ..... 107

ภาพที่ 112 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพบรรยากาศการเรียน
การสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1..... 107

ภาพที่ 113 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพบรรยากาศการเรียนการสอน
ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 107

ภาพที่ 114 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพบรรยากาศการเรียนการสอน
ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 108

ภาพที่ 115 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
เตรียมเข้าแถวเพื่อไปรับประทานอาหารที่โรงอาหาร..... 108

ภาพที่ 116	แผนภูมิผังแนวคิดในการออกแบบสุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3.....	109
ภาพที่ 117	แผนภูมิความหมายหลักคุณธรรม 8 ประการ จากสุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3.....	110
ภาพที่ 118	ตารางความคาดหวังคุณธรรมจากการใช้สื่อการเรียนรู้.....	111
ภาพที่ 119	ภาพศิลปกรรม (ก) และ (ข) แสดงภาพวัดพระศรีรัตนมหาธาตุ จังหวัดลพบุรี.....	113
ภาพที่ 120	ภาพผลงานศิลปกรรม (ก) และ (ข) แสดงภาพงานจิตรกรรมฝาผนังวัดคงคาราม อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี.....	114
ภาพที่ 121	ภาพผลงานศิลปกรรม (ก), (ข) และ (ค) แสดงงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน.....	114
ภาพที่ 122	แผนภูมิแนวคิดในการออกแบบฉาก.....	115
ภาพที่ 123	ภาพการออกแบบ (ก) และ (ข) แสดงแบบร่างสองมิติในช่วงแรก.....	117
ภาพที่ 124	ภาพการออกแบบ (ก) และ (ข) แสดงแบบร่างสองมิติในช่วงแรก.....	117
ภาพที่ 125	ภาพการออกแบบ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างแบบจำลองสามมิติและการเปรียบเทียบสัดส่วนคนกับฉาก.....	117
ภาพที่ 126	ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติ.....	118
ภาพที่ 127	ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติฉากที่ 1.....	118
ภาพที่ 128	ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติ และการเปรียบเทียบสัดส่วนคนกับฉากที่ 1.....	119
ภาพที่ 129	ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติฉากที่ 2.....	119
ภาพที่ 130	ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติ และการเปรียบเทียบสัดส่วนคนกับฉากที่ 2.....	120
ภาพที่ 131	ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติฉากที่ 3.....	120

ภาพที่ 132	ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติ และการเปรียบเทียบ สัดส่วนคนกับฉากที่ 3.....	121
ภาพที่ 133	ภาพการออกแบบ แสดงภาพประกอบฉากที่ 3 ปลา แบบจิตรกรรมไทย.....	121
ภาพที่ 134	ภาพการออกแบบ แสดงภาพแสดงผลภาพเคลื่อนไหวปลากระโดดที่ปรากฏ ภายในฉาก.....	122
ภาพที่ 135	ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติฉากที่ 3.....	122
ภาพที่ 136	ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติ และการเปรียบเทียบ สัดส่วนคนกับฉากที่ 4.....	123
ภาพที่ 137	ภาพการออกแบบ แสดงภาพร่างการประกอบรวมกันของฉากทั้ง 3 ฉาก.....	123
ภาพที่ 138	ภาพการออกแบบ แสดงภาพร่างการปรับแบบร่าง ปรับรูปแบบให้เป็นหน้าตาต่าง สำหรับให้เด็กนำเสนอผลงาน.....	124
ภาพที่ 139	แสดงภาพกลุ่มภาพลายดอกไม้ที่ใช้กับการประดับฉาก และเป็นต้นแบบสำหรับ ใช้สอนเด็ก.....	124
ภาพที่ 140	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงภาพนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทดลองวาดดอกไม้ และฤๅษีจากแบบภาพ ในหนังสือจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่.....	125
ภาพที่ 141	แสดงภาพกลุ่มภาพผลงานการวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนัง จากต้นแบบโดยผู้วิจัยและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.....	125
ภาพที่ 142	แสดงภาพผลงานการวาดฤๅษีจากงานจิตรกรรมฝาผนัง โดยนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.....	126
ภาพที่ 143	แสดงภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ทดลองใช้ดินน้ำมันในการปั้นงาน สร้างสรรค์กับวัสดุธรรมชาติที่ได้แรงบันดาลใจจากดอกไม้งานจิตรกรรมฝาผนัง.....	126
ภาพที่ 144	แสดงภาพกลุ่มภาพการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคทางประติมากรรม โดยใช้ดินน้ำมันในการปั้นทั้งแบบนูนต่ำและแบบลอยตัว โดยนักเรียน ระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 2.....	127

ภาพที่ 145	ภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) , (ข) และ (ค) แสดงผลงานการทดลองใช้ ดินน้ำมันในการปั้นงานสร้างสรรค์กับวัสดุธรรมชาติที่ได้แรงบันดาลใจจาก ดอกไม้งานจิตรกรรมฝาผนัง โดยนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย	127
ภาพที่ 146	แผนผังสื่อสร้างสรรค์ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม “ART FUN”	128
ภาพที่ 147	แสดงภาพร่างฉากที่ 1 ขนาด กว้าง 3 เมตร สูง 2 เมตร วัสดุ ไม้	130
ภาพที่ 148	แสดงภาพงานจริงฉากที่ 1 ขนาด กว้าง 3 เมตร สูง 2 เมตร วัสดุ ไม้	130
ภาพที่ 149	แสดงภาพกลุ่มภาพแสดงการวาดภาพดอกไม้จากกิจกรรมการเรียนรู้จาก จิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ ในแบบตัวเอง) โดยนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย	130
ภาพที่ 150	แสดงภาพการวาดภาพดอกไม้จากสื่อฉากที่ 1	131
ภาพที่ 151	แสดงภาพร่างฉากที่ 2 ขนาด กว้าง 3 เมตร สูง 2 เมตร วัสดุ ไม้	133
ภาพที่ 152	แสดงภาพงานจริงฉากที่ 2 ขนาด กว้าง 3 เมตร สูง 2 เมตร วัสดุ ไม้	133
ภาพที่ 153	แสดงภาพกลุ่มภาพตัวอย่างของเล่นพื้นบ้านจากภูมิปัญญาของผู้มีความรู้ เรื่องงานประดิษฐ์ที่ใช้วางในฉากที่ 2	134
ภาพที่ 154	แสดงภาพการประดับตกแต่งวิวเทียมเกวียน	134
ภาพที่ 155	(ก) และ (ข) แสดงภาพการแห่ผ้าไม้	135
ภาพที่ 156	แสดงภาพผ้าไม้สำหรับใช้ในประเพณีอุปสมบท	135
ภาพที่ 157	แสดงภาพผ้าแห่หน้าค	135
ภาพที่ 158	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงตัวอย่างของเล่น สร้างสรรค์โดยผู้วิจัย อ้างอิงจากการตกแต่งผ้าไม้สำหรับใช้ในประเพณีอุปสมบท	136
ภาพที่ 159	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงตัวอย่างของเล่น สร้างสรรค์โดยผู้วิจัย อ้างอิงจากการตกแต่งผ้าไม้สำหรับใช้ในประเพณีอุปสมบท	136
ภาพที่ 160	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงตัวอย่างของเล่น สร้างสรรค์โดยผู้วิจัย อ้างอิงจากการตกแต่งวิวเทียมเกวียนและวัลาน	137
ภาพที่ 161	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงตัวอย่างของเล่น สร้างสรรค์โดยผู้วิจัย อ้างอิงจากการตกแต่งวิวเทียมเกวียนและวัลาน	137

ภาพที่ 162	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงตัวอย่างของเล่น สร้างสรรค์โดยผู้วิจัย อ้างอิงจากการตกแต่งวัสดุเทียมเกวียนและวัลลาน.....	138
ภาพที่ 163	แสดงภาพของเล่นชิ้นเก่าที่นำมาต่อด้ามจับเพื่อใช้สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน.....	139
ภาพที่ 164	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงาน ในรูปแบบการสร้างงานประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นชิ้นเก่า โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.....	139
ภาพที่ 165	(ก) และ (ข) แสดงบรรยากาศพื้นที่การเตรียมตำปูนศูนย์การเรียนรู้งานปูนปั้น อ.ทองร่วง อ.เอมโษฐ.....	140
ภาพที่ 166	แสดงภาพสีปูนตำสูตรเพชรบุรี ที่มีการผลิตเพื่อจำหน่าย	140
ภาพที่ 167	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและ ประเพณีจังหวัดเพชรบุรี จากปูนตำสูตรเพชรบุรี โดยนายมานพ เอี่ยมสะอาด	141
ภาพที่ 168	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและ ประเพณีจังหวัดเพชรบุรี จากปูนตำสูตรเพชรบุรี.....	141
ภาพที่ 169	(ก) แสดงภาพของเล่นชิ้นเก่าก่อนนำมาสร้างสรรค์ (ข) แสดงภาพของเล่นชิ้นเก่า หลังนำมาสร้างสรรค์.....	142
ภาพที่ 170	สูตรปูนดำสำหรับเด็ก.....	142
ภาพที่ 171	แสดงภาพตารางวัตถุดิบ อัตราส่วนผสม	143
ภาพที่ 172	แสดงภาพวัตถุดิบส่วนผสมชนิดต่าง ๆ.....	143
ภาพที่ 173	(ก) ใส่ปูนขาว, (ข) ใส่เยื่อกระดาษและน้ำเชื่อม, (ค) ใส่กาลาเท็กซ์, (ง) ตำส่วนผสม.....	144
ภาพที่ 174	ภาพการตำปูนสูตรสำหรับเด็ก (ก) และ (ข) แสดงการใส่ทรายละเอียด.....	145
ภาพที่ 175	ภาพการตำปูนสูตรสำหรับเด็ก (ก) และ (ข) แสดงการตำส่วนผสมให้เข้ากัน	145
ภาพที่ 176	ใส่กากเพชร.....	146
ภาพที่ 177	แสดงภาพการตำปูนสูตรสำหรับเด็ก (ก) และ (ข) แสดงภาพเด็ก ๆ ช่วยกันตำปูน ...	146

ภาพที่ 178	แสดงภาพผลงานสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงตัวละครจากการสร้างสรรค์ผลงาน ในกิจกรรมเรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม และประเพณีสู่การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์)....	149
ภาพที่ 179	แสดงภาพกล่องกิจกรรมเล่าเรื่องราว.....	149
ภาพที่ 180	แสดงภาพร่างฉากที่ 3 ขนาด กว้าง 3 เมตร สูง 2 เมตร วัสดุ ไม้.....	150
ภาพที่ 181	แสดงภาพร่างฉากที่ 3 แสดงการนำเสนอผลงานของเด็ก.....	150
ภาพที่ 182	แสดงภาพร่างโดยรวมของฉากทั้ง 3 ฉาก และต้นไม้.....	150
ภาพที่ 183	แสดงภาพงานจริงภาพโดยรวมของฉากทั้ง 3 ฉาก และต้นไม้.....	151
ภาพที่ 184	แสดงภาพต้นไม้กลางฉากสำหรับแขวนพวงมโหตร.....	151
ภาพที่ 185	แสดงภาพใบคู่มือสาธิตการสร้างผลงานพวงมโหตร.....	153
ภาพที่ 186	แสดงภาพคู่มือสาธิตการสร้างผลงานพวงมโหตรจากวิดีโอ.....	153
ภาพที่ 187	แสดงภาพกลุ่มภาพตัวอย่างการสร้างลวดลายที่กระดาษด้วยการปัมจากลวดลายฉลุ.....	153
ภาพที่ 188	แสดงภาพตัวอย่างผลงานเสร็จ สำหรับนำกลับไปแขวนไว้ที่ต้นไม้เพื่อโชว์ผลงาน.....	154
ภาพที่ 189	แสดงภาพแผ่นพื้นรูปดอกไม้ที่อยู่ในพื้นที่สื่อ.....	156
ภาพที่ 190	แสดงภาพกลุ่มภาพการสาธิตการใช้ชอล์กสีระบายแผ่นพื้นรูปดอกไม้.....	156
ภาพที่ 191	แสดงภาพกลุ่มภาพลายดอกไม้ที่ใช้กับการ Rubbing ความหมายคุณธรรม.....	158
ภาพที่ 192	แสดงภาพกลุ่มภาพการค้นหาความหมายคุณธรรม (Rubbing).....	158
ภาพที่ 193	แสดงภาพกล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์สำหรับบรรจุวัสดุอุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงาน.....	161
ภาพที่ 194	แสดงภาพภายในกล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์บรรจุวัสดุอุปกรณ์สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน.....	161
ภาพที่ 195	แสดงภาพสมุดสะสมตราประทับการเข้าร่วมกิจกรรม.....	162
ภาพที่ 196	แสดงภาพด้านในสมุดสะสมตราประทับการเข้าร่วมกิจกรรม.....	163
ภาพที่ 197	แสดงภาพตราประทับการเข้าร่วมกิจกรรม.....	163

ภาพที่ 198	แสดงภาพกระดานฝึกวินัยการสร้างสรรค์ผลงานและร่วมกิจกรรม.....	164
ภาพที่ 199	แสดงภาพกลุ่มภาพเครื่องหมายสำหรับติดกระดานฝึกวินัย.....	164
ภาพที่ 200	แสดงภาพรูปแบบพื้นที่ทาง Social Media เพื่อเผยแพร่ผลงาน.....	165
ภาพที่ 201	แสดงภาพรูปแบบการนำเสนอผลงานจากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษา สู่ภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง)	166
ภาพที่ 202	แสดงภาพรูปแบบการนำเสนอผลงานพวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง.....	166
ภาพที่ 203	แสดงภาพรูปแบบการนำเสนอผลงานเรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจาก ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีสู่การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์).....	167
ภาพที่ 204	แสดงภาพกลุ่มภาพรูปแบบการนำเสนอผลงานสานสัมพันธ์พันธุ์พฤกษา (ระบายสีดอกไม้ที่พื้น) และค้นหาดอกไม้สวรรค์ (Rubbing ความหมายคุณธรรม)...	167
ภาพที่ 205	แสดงภาพรูปแบบการนำเสนอผลงานกล่องกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว.....	168
ภาพที่ 206	แบบฝึกวาดภาพดอกไม้ (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพใบงานการฝึกวาด และระบายสีดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนัง	169
ภาพที่ 207	แบบฝึกวาดภาพดอกไม้ (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพใบงานการฝึกวาด และระบายสีดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ออกแบบโดยผู้วิจัย.....	170
ภาพที่ 208	แบบฝึกวาดภาพดอกไม้ (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพใบงานการฝึกวาด และระบายสีดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ออกแบบโดยผู้วิจัย.....	171
ภาพที่ 209	แบบฝึกวาดภาพดอกไม้ (ก) และ (ข) แสดงภาพใบงานการฝึกวาดและ ระบายสีดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ออกแบบโดยผู้วิจัย.....	172
ภาพที่ 210	แบบฝึกวาดภาพจิตรกรรมฝาผนัง (ก) และ (ข) แสดงภาพใบงานการฝึกวาด และระบายสีจากต้นแบบงานจิตรกรรมฝาผนังตามจินตนาการของเด็ก	172
ภาพที่ 211	แสดงภาพสมุดบันทึกกิจกรรม	173
ภาพที่ 212	แสดงภาพบรรยากาศการใช้สื่อการเรียนรู้ (ก) และ (ข) แสดงภาพ ครูแจกสมุดบันทึกกิจกรรม และอธิบายขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม.....	174
ภาพที่ 213	แสดงภาพครูให้เด็กชมวิดีโอวัดใหญ่สุวรรณารามก่อนเริ่มทำกิจกรรม	174

ภาพที่ 214	แสดงภาพครูอธิบายขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจากคู่มือกิจกรรม	174
ภาพที่ 215	แสดงภาพเด็ก ๆ เลือกแผ่นกระดาษสำหรับวาดภาพจากต้นไม้ที่ฉีก	175
ภาพที่ 216	แสดงภาพบรรยากาศการใช้สื่อการเรียนรู้ (ก) และ (ข) แสดงภาพ การสร้างสรรค์ผลงานโดยนักเรียนกลุ่มผู้ทดสอบสื่อ	176
ภาพที่ 217	แสดงภาพบรรยากาศการใช้สื่อการเรียนรู้ (ก) และ (ข) เด็ก ๆ แสดงภาพ การนำผลงานที่วาดเสร็จแล้วกลับไปไว้ที่ต้นไม้เพื่อโชว์ผลงาน.....	176
ภาพที่ 218	แสดงภาพการวาดชิ้นงานด้วยชอล์กสี	177
ภาพที่ 219	แสดงภาพการวาดชิ้นงานด้วยสีเทียน	177
ภาพที่ 220	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการการวาดชิ้นงาน จากเด็กกลุ่มเป้าหมาย	178
ภาพที่ 221	แสดงภาพผลงานสำเร็จจากกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานจากจิตรกรรม ฝาผนังภาพพันธุ์พฤษาสู่สภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง) โดยเด็กและเยาวชนช่วงอายุ 6 – 8 ปี กลุ่มเป้าหมาย	179
ภาพที่ 222	ตารางคุณสมบัติวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์	181
ภาพที่ 223	แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมแบบลอยตัวกับ ของเล่นชิ้นเก่าจากปูนดำสูตรเพชรบุรี โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	182
ภาพที่ 224	แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมแบบลอยตัวกับ ของเล่นชิ้นเก่าจากปูนดำสูตรเพชรบุรี โดยนายมานพ เอี่ยมสะอาด.....	183
ภาพที่ 225	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี จากปูนดำสูตรเพชรบุรี.....	183
ภาพที่ 226	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงการสร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรีจากปูนดำสูตรเพชรบุรี	184
ภาพที่ 227	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี จากปูนดำสูตรเพชรบุรี.....	184

ภาพที่ 228	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัดเพชรบุรี จากปูนดำสูตรเพชรบุรี.....	185
ภาพที่ 229	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัดเพชรบุรี จากปูนดำสูตรเพชรบุรี.....	185
ภาพที่ 230	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ จากปูนดำสูตรเพชรบุรี.....	186
ภาพที่ 231	แสดงภาพการปั้นดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังด้วยปูนดำเพชรบุรี.....	186
ภาพที่ 232	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานจากปูนดำเพชรบุรี กับผลสำเร็จแห่ง.....	187
ภาพที่ 233	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานจากปูนดำเพชรบุรี กับลูกสนแห่ง.....	187
ภาพที่ 234	แสดงภาพลักษณะปูนดำสูตรสำหรับเด็กสูตรที่ 1 มีการขึ้นรา.....	188
ภาพที่ 235	แสดงภาพปูนดำสูตรสำหรับเด็ก (ก) และ (ข) แสดงภาพลักษณะปูนดำสูตรสำหรับเด็กสูตรที่ 2 มีการขึ้นรา.....	188
ภาพที่ 236	แสดงภาพลักษณะปูนดำสูตรสำหรับเด็กสูตรที่ 3.....	189
ภาพที่ 237	แสดงภาพผลงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นขึ้นเก้า จากปูนดำสูตรสำหรับเด็กสูตรที่ 1 และ สูตรที่ 3 โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	189
ภาพที่ 238	แสดงภาพแป้งโดว์สำเร็จรูป.....	190
ภาพที่ 239	แสดงภาพผลงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นขึ้นเก้าจากแป้งโดว์สำเร็จรูปโดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	190
ภาพที่ 240	แสดงภาพผลงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นขึ้นเก้าจากแป้งโดว์สำเร็จรูปโดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	191

ภาพที่ 241	แสดงภาพดินปั้นดอกไม้.....	191
ภาพที่ 242	แสดงภาพผลงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นชิ้นเก่าจากดินปั้นดอกไม้ และปูนดำ สูตรสำหรับเด็กสูตรที่ 3.....	192
ภาพที่ 243	แสดงภาพผลงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นชิ้นเก่าจากดินปั้นดอกไม้ และปูนดำ สูตรสำหรับเด็ก สูตรที่ 3.....	192
ภาพที่ 244	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรีกับวัสดุอื่น ๆ.....	193
ภาพที่ 245	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรีกับวัสดุอื่น ๆ.....	193
ภาพที่ 246	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์กับวัสดุอื่น ๆ.....	194
ภาพที่ 247	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงการสร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์กับวัสดุอื่น ๆ.....	194
ภาพที่ 248	แสดงภาพการดำปุนสูตรสำหรับเด็ก (ก) และ (ข) แสดงภาพการเรียนรู้การดำปุน ...	195
ภาพที่ 249	แสดงภาพการดำปุนสูตรสำหรับเด็ก (ก) และ (ข) แสดงภาพเด็ก ๆ ช่วยกันดำปุน ...	196
ภาพที่ 250	แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงาน (ก) และ (ข) แสดงภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรม สร้างสรรค์ผลงานในกิจกรรมประติมากรรมสร้างสรรค์.....	196
ภาพที่ 251	แสดงภาพผลงานสำเร็จจากกิจกรรมประติมากรรมสร้างสรรค์.....	196
ภาพที่ 252	ภาพการสร้างสรรค์ผลงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพผลงานสำเร็จจาก กิจกรรมประติมากรรมสร้างสรรค์.....	197
ภาพที่ 253	แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงาน (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพผลงานสำเร็จ จากกิจกรรมประติมากรรมสร้างสรรค์.....	198
ภาพที่ 254	ตารางคุณสมบัติวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานพวงมโหตร	199

ภาพที่ 255	แสดงภาพการสร้างสรรค์พวงมโหตร (ก) และ (ข) แสดงภาพพวงมโหตร สร้างสรรค์ด้วยกระดาษแก้ว	200
ภาพที่ 256	แสดงภาพการสร้างสรรค์พวงมโหตร (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพพวงมโหตร สร้างสรรค์ด้วยกระดาษรองอาหาร	200
ภาพที่ 257	แสดงภาพพวงมโหตรสร้างสรรค์ด้วยถุงพลาสติก	201
ภาพที่ 258	แสดงภาพการสร้างสรรค์พวงมโหตรด้วยกระดาษโปสเตอร์สี	201
ภาพที่ 259	(ก) แสดงภาพลักษณะกระดาษสาสังเคราะห์ (ข) แสดงลักษณะผ้าสปันบอนด์	202
ภาพที่ 260	แสดงภาพการสร้างสรรค์พวงมโหตรด้วยกระดาษสาสังเคราะห์	202
ภาพที่ 261	แสดงภาพเด็กชมวิดีโอสาธิตขั้นตอนการสร้างสรรค์พวงมโหตรในแบบตัวเอง ก่อนการสร้างสรรค์ผลงานตัวเอง	203
ภาพที่ 262	แสดงภาพเด็กนำวัสดุเพื่อใช้สำหรับการสร้างสรรค์พวงมโหตรที่แขวนอยู่บนต้นไม้... ..	203
ภาพที่ 263	แสดงภาพการสร้างสรรค์พวงมโหตร (ก) และ (ข) แสดงภาพการสร้างสรรค์ พวงมโหตรโดยเด็กกลุ่มเป้าหมาย	204
ภาพที่ 264	แสดงภาพหลังการสร้างสรรค์ผลงานเสร็จ เด็กนำผลงานไปแขวนไว้ที่ต้นไม้ เพื่อแสดงผลงาน	204
ภาพที่ 265	แสดงภาพเด็ก ๆ ช่วยกันระบายสีดอกไม้	205
ภาพที่ 266	แสดงภาพการระบายสีดอกไม้	205
ภาพที่ 267	แสดงภาพความหมายคุณธรรมก่อนการ Rubbing	206
ภาพที่ 268	แสดงภาพเด็ก ๆ ช่วยกัน Rubbing ค้นหาความหมายคุณธรรม	206
ภาพที่ 269	แสดงภาพการ Rubbing (ก) และ (ข) แสดงภาพการ Rubbing ค้นหาความหมายคุณธรรมที่ปรากฏชัดขึ้น	207
ภาพที่ 270	แสดงภาพเด็ก ๆ เตรียมนำผลงานเพื่อนำไปเล่าเรื่องราวให้เพื่อน ๆ ฟัง	208
ภาพที่ 271	แสดงภาพผลงานของเด็ก ๆ ที่นำมาเล่นและเล่าเรื่องราว	208
ภาพที่ 272	แสดงภาพการเรียนรู้ร่องกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว (ก) และ (ข) แสดงภาพครู และเด็ก ๆ ร่วมกันเล่าเรื่องราวผ่านการเล่นและผลงาน การสร้างสรรค์ของตนเองและเพื่อน ๆ	208

ภาพที่ 273	แสดงภาพการเรียนรู้กล่งกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว (ก) และ (ข) แสดงภาพครู และเด็ก ๆ ร่วมกันเล่าเรื่องราวผ่านการเล่นจำลอง การวิ่งวัวลาน	209
ภาพที่ 274	แสดงภาพการเรียนรู้กล่งกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราวผ่านการเล่นจำลอง การวิ่งวัวลาน	210
ภาพที่ 275	แสดงภาพการเล่าเรื่องราว (ก) และ (ข) แสดงภาพการเล่าเรื่องราว ความประทับใจจากการสร้างสรรค์ผลงานให้เพื่อน ๆ ฟัง.....	211
ภาพที่ 276	แสดงภาพการเล่าเรื่องราว (ก) และ (ข) แสดงภาพการเล่าเรื่องราว ความประทับใจจากการสร้างสรรค์ผลงานให้เพื่อน ๆ ฟัง	212
ภาพที่ 277	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพการส่งมอบ กล่งสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์ให้กับครอบครัวนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2.....	213
ภาพที่ 278	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพนักเรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วาดภาพดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนัง ที่ติดอยู่บนฝาผนัง กับน้องชาย.....	214
ภาพที่ 279	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพผลงาน การวาดภาพดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ติดอยู่บนฝาผนัง กับน้องชาย.....	214
ภาพที่ 280	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพนักเรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วาดภาพดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนัง	215
ภาพที่ 281	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพน้องชาย ของน้องนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วาดภาพดอกไม้จาก งานจิตรกรรมฝาผนัง.....	215
ภาพที่ 282	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค), (ง) และ (จ) แสดงภาพวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังจากใบงานคู่มือสื่อ โดยเด็กและเยาวชน.....	216
ภาพที่ 283	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค), (ง), (จ) และ (ฉ) แสดงภาพวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังจากใบงานคู่มือสื่อ โดยเด็กและเยาวชน.....	217

ภาพที่ 284	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค), (ง), (จ), (ฉ), (ช), (ซ) และ (ณ) แสดงภาพวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังจากใบงานคู่มือสื่อ โดยเด็กและเยาวชน.....	218
ภาพที่ 285	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค), (ง) และ (ฉ) แสดงภาพวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังจากใบงานคู่มือสื่อ โดยเด็กและเยาวชน.....	219
ภาพที่ 286	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand กลุ่มภาพผลงานจากการสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม.....	220
ภาพที่ 287	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) ภาพผลงานจากการสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม.....	221
ภาพที่ 288	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพเด็กและเยาวชนร่วมสร้างสรรค์ ประติมากรรม อ่างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี.....	221
ภาพที่ 289	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพเด็กและ เยาวชนร่วมสร้างสรรค์ ประติมากรรม อ่างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี.....	222
ภาพที่ 290	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพเด็กและ เยาวชนร่วมสร้างสรรค์ ประติมากรรม อ่างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี.....	223
ภาพที่ 291	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพเด็กและเยาวชนร่วมสร้างสรรค์ ประติมากรรม อ่างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี.....	224
ภาพที่ 292	แสดงภาพผลงานการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ อ่างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี.....	225
ภาพที่ 293	แสดงภาพผลงานการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค), และ (ง) แสดงภาพผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ อ่างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี.....	226

ภาพที่ 294	แสดงภาพผลงานการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี	227
ภาพที่ 295	แสดงภาพผลงานการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี	228
ภาพที่ 296	แสดงภาพบรรยากาศภายในงาน (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand ด้วยประติมากรรมสร้างสรรค์ อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี สู่การเผยแพร่ ณ งานพระนครคีรี-เมืองเพชร 2565	229
ภาพที่ 297	แสดงภาพบรรยากาศภายในงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand ด้วยประติมากรรมสร้างสรรค์ อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี สู่การเผยแพร่ ณ งานพระนครคีรี-เมืองเพชร 2565	230
ภาพที่ 298	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำพวงมโหตรที่บ้าน กับสมาชิกในครอบครัว	231
ภาพที่ 299	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพน้องชายของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำพวงมโหตรช่วยสร้างสรรค์ผลงาน	231
ภาพที่ 300	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์พวงมโหตรตามจินตนาการ	232
ภาพที่ 301	แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำพวงมโหตรที่บ้าน กับสมาชิกในครอบครัว	232
ภาพที่ 302	แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์พวงมโหตรตามจินตนาการ	233
ภาพที่ 303	แสดงภาพนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย วาดภาพดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ติดอยู่บนฝาผนัง	233
ภาพที่ 304	แสดงภาพผลงานการวาดภาพดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ติดอยู่บนฝาผนัง	233

ภาพที่ 305	แสดงภาพเพจ Facebook สำหรับเผยแพร่ผลงานที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์.....	234
ภาพที่ 306	แสดงภาพผลงานการวาดภาพดอกไม้ในแบบตนเอง (ก) และ (ข) แสดงภาพการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์วาดภาพดอกไม้ในแบบตนเอง	234
ภาพที่ 307	แสดงภาพการแสดงผลงานสร้างสรรค์พวงมโหตร	235
ภาพที่ 308	แสดงภาพการแสดงผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมสร้างสรรค์	235
ภาพที่ 309	แสดงภาพเด็ก ๆ นำผลงานของตนเองมาเล่าเรื่องราวกับเพื่อน ๆ	236
ภาพที่ 310	แผนภูมิกระบวนการความมุ่งหวังด้วยการเรียนรู้จากสื่อ	251
ภาพที่ 311	แสดงภาพแบบวาดดอกไม้จากงานจิตรฝาผนัง (ก), (ข), และ (ค) แสดงแบบวาดดอกไม้จากงานจิตรฝาผนังจากใบงานคู่มือสื่อที่ผู้วิจัยออกแบบ.....	252
ภาพที่ 312	แสดงภาพแบบวาดดอกไม้จากงานจิตรฝาผนัง (ก), (ข), และ (ค) แสดงแบบวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังจริง.....	252
ภาพที่ 313	แสดงภาพการสร้างแรงจูงใจจากการสะสมตราประทับการเข้าร่วมกิจกรรม (ก) และ (ข) แสดงภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำสมุดสะสมตราประทับมารับ ของรางวัล.....	257
ภาพที่ 314	แสดงภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรม ด้วยวิธีการสร้างแรงจูงใจการเข้าร่วมกิจกรรม ด้วยวิธีหมุนวงล้อวัลานเพื่อรับของรางวัล	257
ภาพที่ 315	316 แสดงภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรม (ก) และ (ข) แสดงภาพรับของรางวัล หลังจากหมุน วงล้อวัลาน	258
ภาพที่ 316	แสดงการเสวนาออนไลน์กับวิทยากรท่านที่ 1	272
ภาพที่ 317	แสดงการเสวนาออนไลน์กับวิทยากรท่านที่ 2	273
ภาพที่ 318	แสดงการเสวนาออนไลน์กับวิทยากรท่านที่ 3	274
ภาพที่ 319	แสดงบรรยากาศการจัดนิทรรศการ.....	277
ภาพที่ 320	แสดงบรรยากาศการจัดนิทรรศการ.....	277
ภาพที่ 321	แสดงบรรยากาศกิจกรรมสร้างสรรค์.....	278
ภาพที่ 322	แสดงบรรยากาศกิจกรรมสร้างสรรค์.....	278
ภาพที่ 323	แสดงบรรยากาศกิจกรรมสร้างสรรค์.....	279

ภาพที่ 324	แสดงบรรยากาศกิจกรรมสร้างสรรค์.....	279
ภาพที่ 325	แสดงบรรยากาศพื้นที่จัดกิจกรรม.....	280
ภาพที่ 326	แสดงบรรยากาศกิจกรรมสร้างสรรค์.....	280



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (Statement and significance of the problems)

ในปัจจุบันด้วยความเร่งรีบในการทำงานเพื่อสร้างครอบครัวให้มั่นคง พ่อ แม่ ผู้ปกครองคนในครอบครัวส่วนใหญ่ต่างมุ่งไปที่หน้าที่การงานมากกว่าการทำหน้าที่อบรมสั่งสอนปลูกฝังเรื่องคุณธรรมจริยธรรมให้กับบุตรหลานสมาชิกในครอบครัว ผู้ปกครองส่วนใหญ่จึงมักจะยกบทบาทหน้าที่ดังกล่าวให้กับโรงเรียน ครูอาจารย์เป็นผู้ทำหน้าที่นี้แทนตนในการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้เกิดขึ้นในชีวิตลูกของตน โดยปัญหาดังกล่าวนั้นตัวผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่าหากกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เป็นกำลังของชาติถ้าไม่ได้รับการปลูกฝังเรื่องคุณธรรมจริยธรรมอย่างจริงจัง อาจก่อให้เกิดปัญหาจริยธรรมหรือทางทัศนคติต่าง ๆ ตามมา ดังเช่นข่าวการใช้ความรุนแรง ปัญหาทางเพศ ปัญหาครอบครัว การติดยาเสพติด การติดการพนัน จนถึงการก่ออาชญากรรม ฯลฯ ซึ่งเป็นตัวบ่งบอกถึงความเสื่อมทางคุณธรรมจริยธรรมของคนในสังคม ทั้งนี้ปัญหาดังกล่าวยิ่งปรากฏมากขึ้นในกลุ่มเด็กที่อายุน้อยลงไปเรื่อย ๆ สิ่งเหล่านี้จึงเปรียบเสมือนเป็นสัญญาณเตือนอันตรายที่กำลังเรียกร้องให้ผู้ที่เกี่ยวข้องหันมาให้ความสนใจเพื่อเร่งแก้ไขปัญหานี้ในกลุ่มเด็กและเยาวชนโดยด่วน ก่อนที่ทุกอย่างจะสายเกินจะเยียวยาและแก้ไขได้

โดยผู้วิจัยก็เป็นส่วนหนึ่งของสถาบันครอบครัวที่มีบุตรอยู่ในวัยกำลังศึกษาในระดับประถมศึกษาตอนต้น จึงมองเห็นปัญหาและอยากจะช่วยให้เด็กได้รับการปลูกฝังเรื่องคุณธรรมจริยธรรมอย่างจริงจัง โดยทำการออกแบบและสร้างสื่อที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เปรียบเสมือนตัวเชื่อมโยงในการถ่ายทอดองค์ความรู้จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้รับสื่อ เพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ มีทักษะประสบการณ์อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้จึงเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้สร้างสื่อและผู้รับสื่อได้แสดงบทบาทมีส่วนร่วมและเกิดความเข้าใจในองค์ความรู้ได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเพื่อสร้างแรงจูงใจสำหรับเด็กและเยาวชน โดยเป็นการเปลี่ยนกระบวนการความคิดที่แสดงให้เห็นคุณค่าและประโยชน์ของการมีคุณธรรมจริยธรรม ใช้กระบวนการกลุ่มเกลาทางสังคมให้เกิดการซึมซับไปที่ละเล็กละน้อยอย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการขับเคลื่อนเพื่อสร้างกระบวนการทัศน์และหลักคิดใหม่ของคนไทยโดยสร้างคุณลักษณะพึงประสงค์ 5 ข้อ รวมถึงนโยบายไทยแลนด์ 4.0 และยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน การใช้องค์ความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรม

มาผนวกกับการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมจึงเป็นสิ่งที่ท้าทาย ด้วยคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่ที่มีความแตกต่างกันและต่างก็มีความน่าสนใจในความหลากหลาย

อนึ่ง เมื่อการสร้างคนของประเทศให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์คือจุดมุ่งหมายการขับเคลื่อนและภารกิจสำคัญของรัฐ ในวันนี้ทุกฝ่ายจึงร่วมกันกลั่นกรองและร่างยุทธศาสตร์ชาติ ไปจนถึงวางแผนกระบวนการจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในสังคม รวมถึงการให้ความสำคัญในการวิจัยกับกลุ่มเด็กรุ่นใหม่อันนำมาสู่การวางเป้าหมายพัฒนาให้คนไทยมีคุณธรรมภายใต้คุณธรรมที่พึงประสงค์ 5 ประการ ได้แก่ "ความพอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา และรับผิดชอบ"

สื่อในปัจจุบันมุ่งเน้นการสอนเพื่อทดสอบ เพื่อวัดระดับการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอนทางด้านคุณธรรมจริยธรรมที่มุ่งเน้นการท่องจำความหมาย การสอนแบบถามตอบในบทเรียนรายวิชาต่าง ๆ แยกส่วนซึ่งกันและกัน หลายโรงเรียนได้ทำการนำการสอนคุณธรรมจริยธรรมผสมรวมกับวิชาศาสนาและการสอนมารยาท มีภาพประกอบในบทเรียนเป็นตัวอย่าง การลงมือปฏิบัติจริงเน้นความสวยงามของการไหว้ การกราบ การเดิน สภาพการณ์ดังกล่าวทำให้เด็กไม่อยากจะเรียนรู้สึกน่าเบื่อ ผู้วิจัยจึงได้พยายามที่จะสร้างสื่อการเรียนในลักษณะพื้นที่กิจกรรมที่เด็กสามารถเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมได้อย่างสนุกสนาน ได้ลงมือปฏิบัติจริงโดยใช้การนำศิลปะและประเพณีท้องถิ่นมาเป็นแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ทำให้เด็กมีความพอใจที่จะได้เรียนรู้และปฏิบัติซ้ำ เป็นช่วงเวลาแห่งความสุนทรีย์ที่จะปลูกฝังอยู่ในความทรงจำตลอดไป ดังจะได้กล่าวในวัตถุประสงค์

ลักษณะโครงการวิจัย

มีความสอดคล้องของโครงการวิจัยกับยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) (ยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564))

สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ข้อ 4.1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์มีความสอดคล้องของโครงการวิจัยกับนโยบายและยุทธศาสตร์การวิจัยของชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2560 - 2564)

สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์การวิจัยที่ 6 : เพิ่มจำนวนและพัฒนาศักยภาพของบุคลากรด้านการวิจัยและพัฒนา เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

โดยสอดคล้องกับ กลยุทธ์ที่ 4 : พัฒนาศักยภาพด้านการวิจัยให้เยาวชนและบุคลากรในท้องถิ่น

มีความสอดคล้องของโครงการวิจัยกับยุทธศาสตร์การวิจัยของชาติรายประเด็น (ปี 2560) สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การวิจัยรายประเด็นด้านการปฏิรูปการศึกษาและสร้างสรรคการเรียนรู้อ

มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรม 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579)

มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรมที่ 2

ประเด็นที่ 2.2 คนไทยในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ที่ 1. ปรับเปลี่ยนให้คนไทยเป็นคนที่สมบูรณ์ มีความรู้ ความสามารถและทักษะสูง มีความสามารถในการรังสรรค์นวัตกรรม มีคุณธรรม จริยธรรม มีวินัย ค่านิยมที่ดี มีจิตสาธารณะ และมีความสุข โดยมีสุขภาพและสุขภาพที่ดี ครอบครัวอบอุ่น ตลอดจนพัฒนาตนเองได้ต่อเนื่องตลอดชีวิต

แนวทางและมาตรการที่ 4. รณรงค์สร้างจิตอาสาในสังคมไทยทุกระดับอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในกลุ่มเยาวชนโดยสอดคล้องกับแผนงานวิจัยและนวัตกรรมสำคัญ

ข้อที่ 2. เด็กและเยาวชน 4.0 มุ่งเน้นการวิจัยและนวัตกรรมเพื่อพัฒนาเด็กทุกวัยให้ได้รับการเลี้ยงดูที่ได้มาตรฐาน มีวินัย ทักษะชีวิต รับผิดชอบอารมณ์ มีสุขภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ การทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ เรียนรู้การมีเมตตา กรุณา วินัย คุณธรรม จริยธรรม จิตสำนึกรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ปฏิบัติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง บูรณาการหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน การจัดทำมาตรการเพื่อกระบวนการเรียนรู้บริบทต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ครอบครัว ชุมชน และแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน

สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรมที่ 3

ประเด็นที่ 3.2 องค์ความรู้พื้นฐานทางสังคมและความเป็นมนุษย์

วัตถุประสงค์ที่ 1. เพื่อสร้างองค์ความรู้พื้นฐานด้านวิชาการทางสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรม /อารยธรรม ที่สามารถใช้ทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของคนไทยและปรากฏการณ์ทางสังคมไทยในการนำมาพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนไทย

วัตถุประสงค์ที่ 2. เพื่อสร้างองค์ความรู้พื้นฐานเพื่อการพัฒนาของคนไทยทุกช่วงวัยให้มีความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ สุขภาพกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม และศิลปวัฒนธรรม นำไปสู่ความมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ ภาคภูมิใจในความเป็นไทย และเกิดสำนึกในการดูแลรับผิดชอบต่อบ้านเมือง และส่งเสริมการวิจัยและนวัตกรรมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางมรดกวัฒนธรรม

ปัญหาวิกฤตด้านคุณธรรมที่มีความรุนแรงในสังคมไทย

อันดับ 1 คือ ปัญหาความซื่อสัตย์ สุจริต การทุจริตคอร์รัปชัน ร้อยละ 20.73

อันดับ 2 ปัญหาขาดความสามัคคี เกิดความขัดแย้งในสังคม (ร้อยละ 19.3)

อันดับ 3 ปัญหาจิตสำนึกสาธารณะ ขาดความรับผิดชอบต่อสังคมเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว (ร้อยละ 14.69)

อันดับ 4 ปัญหาขาดระเบียบวินัย ไม่เคารพกติกา กฎหมาย (ร้อยละ 12.51)

สำหรับคุณธรรมที่เยาวชนไทยควรได้รับการปลูกฝัง 5 อันดับ พบว่า

อันดับ 1 ร้อยละ 76.59 เป็นเรื่องระเบียบวินัยมากที่สุด

อันดับ 2 ร้อยละ 75.35 ความซื่อสัตย์ สุจริต

อันดับ 3 ร้อยละ 57.94 ความมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

อันดับ 4 ร้อยละ 52.82 ความกตัญญูกตเวทีย

อันดับ 5 ร้อยละ 47.51 ความขยันหมั่นเพียร

เด็กแต่ละคนมีศักยภาพในตัวตนทุกคนจะมีมากหรือน้อยแตกต่างกันไป ไม่จำเป็นต้องเท่ากันทุกคน การช่วยส่งเสริมให้เด็กได้แสดงศักยภาพของตนเองเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างคุณค่าในตนเองเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นเป็นสิ่งจำเป็น ถึงแม้เทคโนโลยีสมัยใหม่จะก้าวไปข้างหน้าเพียงใด แต่คุณธรรมจริยธรรมที่ฝังงอกในใจจะยังคงอยู่กับบุคคลนั้นตลอดไป และสืบต่อรุ่นสู่รุ่น

ผู้วิจัยจึงอยากให้สื่อการเรียนรู้เรื่อง “สุนทรียกิจกรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” นี้เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้สังคมเติบโตไปอย่างมั่นคง มีทั้งความรัก ความเอื้ออาทร ความดีงามให้แก่กัน การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้มุ่งหวังว่าจะช่วยส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีคุณธรรมจริยธรรม ได้เกิดการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่สร้างแรงบันดาลใจจากการได้เรียนรู้ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของเด็กตามกระบวนการทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จแบบ EF (Executive Functions) ซึ่งเป็นการทำงานของสมองส่วนหน้าที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับทักษะการคิดเพื่อให้ชีวิตสำเร็จ พร้อมทั้งยังปลูกฝังให้เกิดแรงบันดาลใจในการประพฤติตน และปฏิบัติตนเป็นเยาวชนที่มีคุณภาพในอนาคต มีความรู้คู่คุณธรรมและมีความสุขในการดำเนินชีวิตได้อย่างยั่งยืนต่อไป

จากนโยบายเร่งรัดการปฏิรูปการศึกษา 8 คุณธรรมพื้นฐาน สถาบันการศึกษาจึงควรเร่งรุดนำไปปลูกฝังคุณธรรมพัฒนาให้กับเยาวชนของชาติ เพื่อให้เป็นคนดี มีความรู้ และอยู่ดีมีสุข ก้าวสู่สังคมคุณธรรมนำความรู้ พัฒนาชาติให้มีความเจริญก้าวหน้า เป็นสังคมคุณธรรมนำความรู้ เพื่อพัฒนาชีวิตของคนในชาติให้ดีขึ้น

เหตุผลที่ต้องใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปวัฒนธรรมเป็นสื่อในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เยาวชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งคุณธรรม 8 ประการ นั้นเพื่อให้เด็กได้รู้สึกสนุก เกิดการซึมซับจากการลงมือปฏิบัติไปที่ละเล็กละน้อยอย่างต่อเนื่อง ค่อย ๆ ทำได้อย่างค่อยเป็นค่อยไปด้วยตัวเอง จะทำให้เด็กได้มีโอกาสใช้ความพยายามวันละนิดด้วยตัวเองโดยไม่เร่งรัด เพื่อให้เด็กค่อย ๆ เติบโตขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ ค่อย ๆ พบเจอความสามารถของตัวเองด้วยความรู้สึกที่ปลอดภัย และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้หลักคุณธรรม 8 ประการจากการลงมือปฏิบัติงาน การทำงานร่วมกับผู้อื่น

โดยการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นได้อย่างกลมกลืนเป็นธรรมชาติ เพื่อจะช่วยให้เด็กและเยาวชนรู้จักใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข มีความรู้ อยู่ดีมีสุขด้วยคุณธรรม 8 ประการ ซึ่งเป็นคุณธรรมพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นคุณค่าของการมีศีลธรรมและจริยธรรมในด้านต่าง ๆ ที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม การมีทักษะชีวิตในการคิดวิเคราะห์ รู้จักแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ การตระหนักรู้ในตนเอง เห็นใจผู้อื่น มีสัมพันธภาพ การสื่อสารการตัดสินใจ และรู้จักแก้ปัญหา รู้จักการจัดการกับอารมณ์ ความรู้สึก และความเครียด การมีคุณธรรมจริยธรรม รู้จักรับผิดชอบต่อหน้าที่เกิดความรักความสามัคคีในโรงเรียน สังคม มีการดูแลช่วยเหลือซึ่งกันและกันและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้เชิงบวก คุณลักษณะอันพึงประสงค์ พฤติกรรมดีทั้งที่โรงเรียนและที่บ้านสอดคล้องกับทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เกิดสังคมแห่งการทำงานที่ดีในองค์กร และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ต่อไป (วิจารณ์ พานิช, 2557)



ภาพที่ 1 แผนภูมิคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ

ที่มา: **คุณธรรม 8 ประการ** [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=51267&Key=infographics>

ตารางที่ 1 ตารางกรอบหลักคุณธรรม 8 ประการ สื่อการเรียนรู้ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

ลำดับที่	คุณธรรม	ความหมาย
1	ความขยัน	มีความตั้งใจในการปฏิบัติงานให้ประสบความสำเร็จ รู้รักษาและเห็นคุณค่าของงานที่ทำ ซึ่งรวมถึงการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ
2	ความประหยัด	มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการในการประยุกต์สิ่งของรอบตัวให้มีประโยชน์ รู้จักพลิกแพลงสถานการณ์ และเข้าใจสถานะของตนเอง
3	ความซื่อสัตย์	การปฏิบัติตามข้อตกลง กติกา การรักษาเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม เป็นไปด้วยความเรียบร้อย เป็นที่พึงพอใจของเพื่อนร่วมงาน ไม่เอาเปรียบซึ่งกันและกัน
4	ความมีวินัย	สร้างสรรค์ผลงาน การร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องรู้จักการรอคอยเวลา การเข้าคิว การรักษาเวลา การรักษามารยาท เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการอยู่ร่วมกัน
5	ความสุภาพ	การรักษาบรรยากาศการร่วมกันสร้างสรรค์ชิ้นงาน การร่วมกิจกรรมมีความอ่อนน้อมถ่อมตนรู้จักกาลเทศะ
6	ความสะอาด	มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสดใสร่าเริงในจิตใจ รู้จักรักษาวัสดุ อุปกรณ์ สิ่งของต่าง ๆ สถานที่รอบตัวให้มีความสะอาดเรียบร้อยอยู่เสมอ
7	ความสามัคคี	มีความพร้อมเพรียง กลมเกลียว ประองดองกัน ร่วมใจกันปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รับฟังความคิดเห็น ข้อคิดเห็น ยอมรับข้อตกลงที่มีร่วมกันเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตน
8	ความมีน้ำใจ	การเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การให้คำแนะนำซึ่งกันและกัน โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานบนความจริงใจเพื่อให้เกิดความสำเร็จในภารกิจร่วมกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ผ่านงานศิลปกรรม ศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรี
2. เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

สมมติฐานการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน

1. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 มีคุณภาพตามเกณฑ์ตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไป
2. สื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีความอยากรู้อยากเห็น เรียนรู้จากการเล่นจากประสบการณ์ตรงเพื่อให้เด็กได้สร้างสรรค์สิ่งที่ตัวเองสนใจ ได้ฝึกการสังเกต ได้ลงมือปฏิบัติ ได้ค้นหาความหมายจากสิ่งต่าง ๆ และมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น จากการเรียนรู้จากสื่อที่สอดแทรกหลักคุณธรรม 8 ประการ
3. นักเรียนได้ซึมซับมรดกทางวัฒนธรรมของไทยที่ทรงคุณค่า เน้นให้ผู้เรียนมีความกลมกลืนระหว่างจริยธรรมในใจกับ ศิลปวัฒนธรรมความเป็นไทยที่มีอยู่มากมายหลายอย่าง เพื่อเด็กที่เติบโตและใช้ชีวิตในสังคมไทย วัฒนธรรมไทย มีคุณธรรมจริยธรรมที่ดั่งแบบไทย และได้ซึมซับมรดกทางวัฒนธรรมไทย จากงานศิลปกรรมในวัดใหญ่สุวรรณาราม ศิลปวัฒนธรรมและประเพณีในจังหวัดเพชรบุรี
4. สื่อช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความภูมิใจในตัวเอง ได้ผลงานสร้างสรรค์จากการได้ลงมือปฏิบัติที่เน้นสนับสนุนฝึกการคิดและจินตนาการ ฝึกการทำซ้ำหลาย ๆ ครั้งจากกระบวนการที่เน้นความสุขในการสร้างผลงาน การค้นพบ รูปแบบวิธีการเล่น ที่เกิดขึ้นมาในระหว่างการใช้สื่อไม่ใช่ผลลัพธ์จากผลงานที่สร้างสรรค์ว่าจะสวยหรือไม่สวย
5. เป็นต้นแบบของสื่อการสอนคุณธรรม 8 ประการ เพื่อโรงเรียนและพื้นที่อื่นสามารถนำแนวคิดรูปแบบวิธีการไปปรับใช้ตามบริบทของแต่ละพื้นที่ โดยการนำเอาองค์ความรู้ด้านอื่น ๆ มาผนวกกับคุณธรรมจริยธรรมเพื่อสร้างคุณค่าภายในจิตใจของเด็ก ซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาชาติในอนาคต

ขอบเขตของการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 สภาวะการณ์ปกติ

1.1.1 นักเรียนโรงเรียนเศรษฐวิทย์หัวหิน ตำบลหนองแก อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มชั้นปีละ 10 คน รวมนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เหตุผลในการเลือกโรงเรียนเศรษฐวิทย์หัวหิน เป็นโรงเรียนเอกชนขนาดกลาง จำนวนเด็กจากกลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยเลือก มีจำนวนที่เหมาะสมใกล้เคียงกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ อีกทั้งเด็กในโรงเรียนมีความหลากหลายทางภูมิฐานะ เช่น เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ รวมถึงมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ

1.1.2 นักเรียนโรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ ตำบลปึกเตียน อำเภอยาง จ.เพชรบุรี ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มชั้นปีละ 10 คน รวมนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เหตุผลในการเลือกโรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ เพราะเป็นโรงเรียนรัฐบาลขนาดเล็ก จำนวนเด็กนักเรียนมีทั้งหมด 73 คน อ้างอิงข้อมูลนักเรียน โรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ ปีการศึกษา 2563 เด็กในโรงเรียนเป็นเด็กในพื้นที่ ต.ปึกเตียน อ.ท่ายาง จ.เพชรบุรี ครอบครัวเด็กนักเรียนโดยส่วนใหญ่มีพื้นฐานอาชีพเกษตรกร จำนวนเด็กจากกลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยเลือก มีจำนวนที่เหมาะสมใกล้เคียงกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยโรงเรียนมีเขตพื้นที่บริการนักเรียนที่มีภูมิฐานะดังนี้

หมู่ที่	ชื่อหมู่บ้าน/ตำบล/อำเภอ/จังหวัด
1	หนองทราย ต.ปึกเตียน อ.ท่ายาง จ.เพชรบุรี
2	เมืองใหม่พัฒนา ต.ปึกเตียน อ.ท่ายาง จ.เพชรบุรี
3	ปึกเตียน ต.ปึกเตียน อ.ท่ายาง จ.เพชรบุรี
4	หนองหมู ต.ปึกเตียน อ.เพชรบุรี

ภาพที่ 2 ตารางเขตพื้นที่บริการโรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ

ที่มา: โรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ เขตพื้นที่บริการโรงเรียน [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://data.bopp-obec.info/web/index_view_area_service.php?School_ID=1076370112

1.2 สภาวะการณ์ไม่ปกติ (การเกิดโรคระบาดที่ส่งผลต่อการเรียนการสอนในรูปแบบปกติ)

เด็กและเยาวชน จำนวน 15 คน

คำจำกัดความโครงการ: เด็กและเยาวชน

ความหมาย: เด็ก หมายถึง ผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 1 ปี ถึง 14 ปี (0 – 14 ปี)

เยาวชน หมายถึง ผู้ที่มีอายุระหว่าง 15 – 24 ปี

การกำหนดอายุของเด็กและเยาวชนนี้ ตรงกับคำแนะนำขององค์การการเงินทุน
สงเคราะห์เด็กแห่งสหประชาชาติ (UNICEF)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ Onsite การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ในสถานศึกษา
มีการเรียนรู้จากสื่อร่วมกันกับนักเรียนคนอื่น ๆ

การจัดการเรียนรู้แบบ On-hand คือ การเรียนรู้ที่บ้านโดยครูจัดทำเอกสาร วัสดุอุปกรณ์
ให้กับนักเรียน และให้ผู้ปกครอง สมาชิกในครอบครัวทำหน้าที่ช่วยเด็ก ๆ สร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมแบบปลายเปิดที่เน้น
สนับสนุนการฝึกการคิดและจินตนาการ ฝึกการทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากกระบวนการ ที่เน้นความสุข
ในการสร้างผลงาน การค้นพบ รูปแบบวิธีการเล่น ที่ผลุดขึ้นมาในระหว่างการใช้สื่อ ไม่ใช่ผลลัพธ์จาก
ผลงานที่สร้างสรรค์ว่าจะสวยหรือไม่สวย

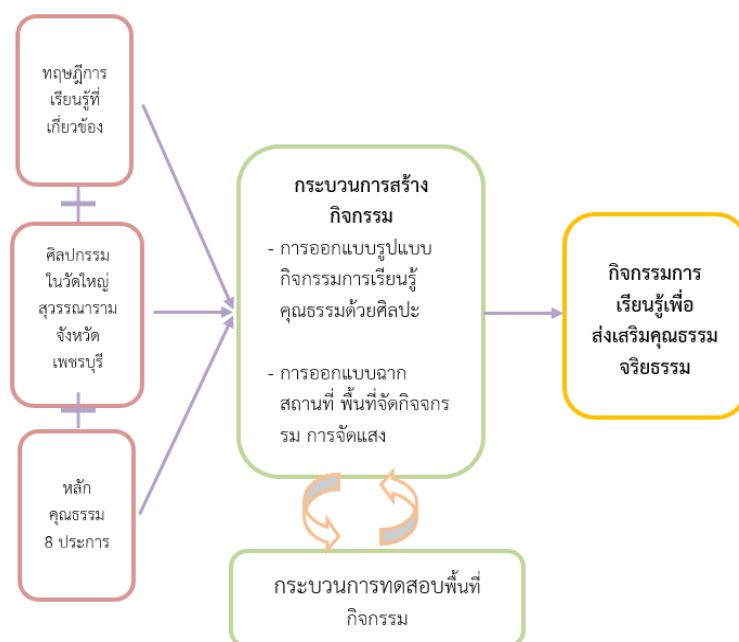
ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ ด้วยการเห็นคุณค่าในตัวเอง (Self-Esteem) คือการรับรู้
คุณค่าของตัวเองที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน การใช้สื่อและกิจกรรมแบบปลายเปิดที่เน้นสนับสนุนการฝึก
การคิดและจินตนาการจะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ สร้างความภาคภูมิใจจากการได้ลงมือปฏิบัติ
สร้างผลงานด้วยตัวเอง โดยเน้นความสุขของผู้เรียน มากกว่าผลลัพธ์จากผลงานที่สร้างสรรค์ว่าจะสวย
หรือไม่สวย ซึ่งความสุขจากคนที่มี (Self-Esteem) จะส่งผลต่อความมั่นใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่าง
สัมฤทธิ์ผล และจะช่วยส่งเสริม (Growth Mindset) ให้มีทัศนคติในเชิงบวก ยืดหยุ่น สามารถรับมือ
กับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ไม่ท้อแท้กับปัญหา อุปสรรคที่ต้องเผชิญ

กรอบแนวคิดของการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน

การวิจัยเรื่องสุนทรียกิจกรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เป็นกุศโลบายในการส่งเสริมให้นักเรียน ได้เรียนรู้คุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning (การเรียนรู้ผ่านการสร้างฉากจำลอง) ด้วยสื่อแบบปลายเปิดที่เน้นสนับสนุนการฝึกการคิดและจินตนาการที่ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ สร้างความภาคภูมิใจจากการได้ลงมือปฏิบัติสร้างผลงานด้วยตัวเอง โดยเน้นความสุขของผู้เรียนมากกว่าผลลัพธ์จากผลงานที่สร้างสรรค์ว่าจะสวยหรือไม่สวย ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยใช้สื่อเป็นพื้นที่ในการส่งเสริมให้เด็กรู้สึกถึงความภาคภูมิใจได้ฝึกทำอย่างต่อเนื่องทุกวัน เพื่อให้เกิดการซึมซับไปที่ละเล็กละน้อยอย่างต่อเนื่อง ค่อย ๆ ทำได้อย่างค่อยเป็นค่อยไปด้วยตัวเอง จะทำให้เด็กได้มีโอกาสใช้ความพยายามวันละนิดด้วยตัวเองโดยไม่เร่งรัดเพื่อให้เด็กค่อย ๆ เติบโตขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ ค่อย ๆ พบเจอความสามารถของตัวเองด้วยความรู้สึที่ปลอดภัย ซึมซับการผสมผสานถ่ายทอดเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี ด้วยศิลปวัฒนธรรมจากงานปูนปั้น งานจิตรกรรม ในวัดใหญ่สุวรรณาราม รวมถึงงานศิลปวัฒนธรรมและประเพณีในจังหวัดเพชรบุรี เช่น ประเพณีการแข่งวัวเทียมเกวียน การแข่งวัวลาน และการแห่นาคโดยใช้ม้าที่มีการประดับตกแต่งม้าเพื่อสร้างสีสัน การทำพวงมโหตรในแบบตัวเอง โดยมีเนื้อหาสอดแทรกการสอนคุณธรรมจริยธรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกกับการเรียน โดยให้เกิดการซึมซับการสอนเรื่องคุณธรรม 8 ประการนี้ ไปที่ละเล็กละน้อยอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 3 แผนภูมิกอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 4 แผนภูมิกรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่องสุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน

1. สร้างความพึงพอใจ สร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรมมากขึ้น
2. ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีความอยากรู้อยากเห็น เรียนรู้จากการเล่น จากประสบการณ์ตรงเพื่อให้เด็กได้สร้างสรรค์สิ่งของตัวเองสนใจ ได้ฝึกการสังเกต ได้ลงมือปฏิบัติ ได้ค้นหาความหมายจากสิ่งต่าง ๆ และมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น จากการเรียนรู้จากสื่อที่สอดแทรกหลักคุณธรรม 8 ประการ
3. นักเรียนได้ซึมซับมรดกทางวัฒนธรรมของไทย ที่เน้นให้ผู้เรียนมีความกลมกลืนระหว่างจริยธรรมในใจกับ ศิลปวัฒนธรรมความเป็นไทยที่มีอยู่มากมายหลายอย่าง เพื่อเด็กที่เติบโตและใช้ชีวิตในสังคมไทย วัฒนธรรมไทย มีคุณธรรมจริยธรรมที่งดงามแบบไทย และได้ซึมซับมรดกทางวัฒนธรรมไทยที่ทรงคุณค่า จากงานศิลปกรรมในวัดใหญ่สุวรรณาราม ศิลปวัฒนธรรมและประเพณีในจังหวัดเพชรบุรี
4. ผู้เรียนมีความภูมิใจในตัวเอง จากการได้ลงมือปฏิบัติที่เน้นสนับสนุนการฝึกการคิด และจินตนาการ ฝึกการทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากกระบวนการ ที่เน้นความสุข ในการสร้างผลงาน การค้นพบรูปแบบวิธีการเล่น ที่เกิดขึ้นมาในระหว่างการใช้สื่อ ไม่ใช่ผลลัพธ์จากผลงานที่สร้างสรรค์ว่าจะสวยหรือไม่สวย

5. สถานศึกษาพื้นที่อื่น ๆ สามารถนำรูปแบบของสื่อการสอนคุณธรรม 8 ประการ วิธีการไปปรับใช้ตามบริบทของแต่ละพื้นที่ โดยการนำศิลปวัฒนธรรมและประเพณีในท้องถิ่นมาบูรณาการกับการสอนคุณธรรมจริยธรรม หรือองค์ความรู้ด้านอื่น ๆ เพื่อสอดแทรกการสอนคุณธรรมจริยธรรมเพื่อสร้างคุณค่าภายในจิตใจให้กับนักเรียน ซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาชาติในอนาคตต่อไป

นิยามศัพท์/คำสำคัญ (Keywords)

ปฏิสัมพันธ์ คือ การเรียนรู้ระหว่างกัน เช่น ลูกเรียนรู้จากพ่อแม่ ผู้ปกครอง เช่น ปู่ ย่า ตา ยาย พี่ ป้า น้า อา เรียนรู้จากเด็ก เด็กเรียนรู้จากผู้ปกครอง นักเรียนเรียนรู้จากคุณครู คุณครูเรียนรู้จากนักเรียน รุ่นน้องเรียนรู้จากรุ่นพี่ รุ่นพี่เรียนรู้จากน้อง

คุณธรรมจริยธรรม คือ คุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ เป็นคุณธรรมพื้นฐานในการดำเนินชีวิต

Active Learning คือ กระบวนการเรียนการสอนโดยการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่ง ความรู้ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว การลงมือปฏิบัติที่เน้นสนับสนุนการฝึกการคิดและจินตนาการ ฝึกการทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากกระบวนการ ที่เน้นความสุขในการสร้างผลงาน การค้นพบ รูปแบบวิธีการเล่น ที่ผลุดขึ้นมาในระหว่างการใช้สื่อ ไม่ใช่ผลลัพธ์จากผลงานที่สร้างสรรค์ว่าจะสวยหรือไม่สวย

Executive Functions (EF) คือ ทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จ เป็นการทำงานของสมองส่วนหน้า ทำหน้าที่เกี่ยวกับทักษะการคิดเพื่อให้ชีวิตสำเร็จ ความสามารถของสมองในการควบคุม ความคิด อารมณ์ การกระทำ เพื่อให้ถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้

Self-Esteem คือ การรับรู้คุณค่าของตัวเองที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน คนที่มี (Self-Esteem) จะส่งผลต่อความมั่นใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างสัมฤทธิ์ผล

Growth Mindset คือ มีทัศนคติในเชิงบวก ยืดหยุ่น สามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ไม่ท้อแท้กับปัญหา อุปสรรคที่ต้องเผชิญ

สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เน้นสื่อที่ใช้สำหรับการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองทั้งผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำพัฒนาสื่อการเรียนรู้ขึ้นเอง หรือนำสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัวมาใช้ในการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ หมายถึง การนำวัสดุ เครื่องมือ วิธีการ มาเป็นสะพานเชื่อมโยงความรู้ไปยังผู้เรียนได้ ทำให้เกิดความเข้าใจตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ หมายถึง สิ่งที่อยู่รอบตัว ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะเป็นคน สัตว์ พืช สิ่งของ สถานที่ สื่อสิ่งพิมพ์ ฯลฯ ซึ่งผู้สอนใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

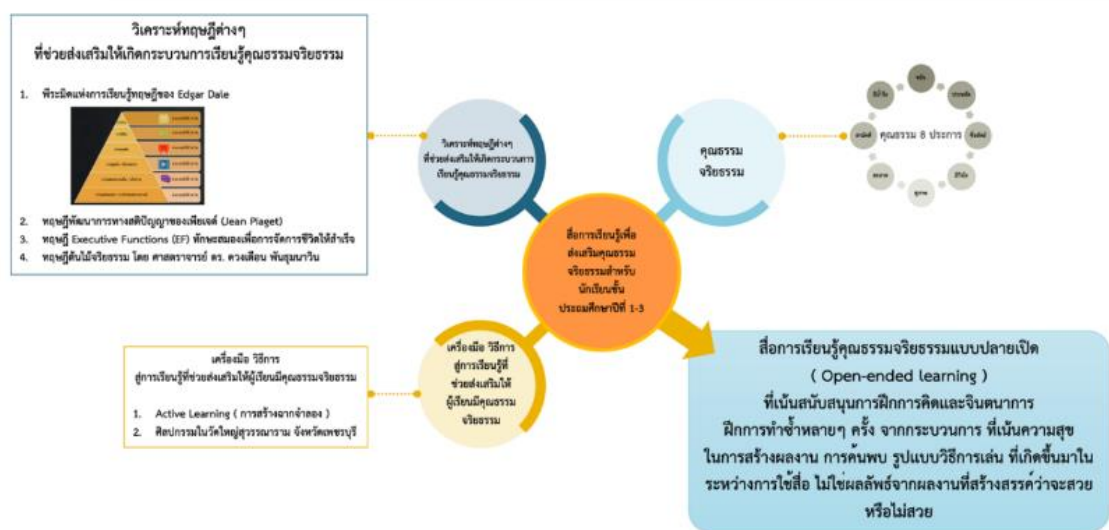
อาจกล่าวได้ว่า สื่อการเรียนรู้ (Educational Material) เทคโนโลยีการสอน (Instructional Technology) และ เทคโนโลยีการเรียนรู้ (Learning Technology) มีความหมายใกล้เคียงกัน การเสนอผลงาน จัดนิทรรศการเพื่อให้เด็กและเยาวชนกลุ่มเป้าหมายได้เข้ามาทดลองใช้สื่อ รวมถึงให้บุคลากรทางการศึกษาและผู้สนใจได้เห็นถึงขอบข่ายการออกแบบและรูปแบบกิจกรรม



บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า

1. ทฤษฎีทางการเรียนรู้



ภาพที่ 5 แผนภูมิการสร้างสุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
ที่มา: ผู้วิจัย

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมที่นำมาใช้

1. ทฤษฎีพีระมิตแห่งการเรียนรู้ โดย เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)
2. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา โดย มง เปียเจต์ (Jean Piaget)
3. ทฤษฎี EF (Executive Functions) ทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จ
การทำงานของสมองส่วนหน้า ทำหน้าที่เกี่ยวกับทักษะการคิดเพื่อให้ชีวิตสำเร็จ
4. ทฤษฎีต้นไม้อัจฉริยะ โดย ศาสตราจารย์ ดร. ดวงเดือน พันธุมนาวิน

พีระมิดแห่งการเรียนรู้ทฤษฎีของ Edgar Dale

โดยผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการเรียนรู้ตามทฤษฎีของ เอ็ดการ์ เดล (Dale, 1969: 108) ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ว่า คนเราสามารถจำข้อมูลที่เราได้ 90% ของสิ่งที่ได้ลงมือทำเอง (แสดงบทบาทสมมติ, การทดลอง, จำลองสถานการณ์) ซึ่งการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้ นับเป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งผู้วิจัยนำมาปรับใช้กับกระบวนการเรียนรู้จากสื่อด้วยการใช้กระบวนการทางศิลปะ การสร้างสรรค์ผลงานที่让孩子ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง เพื่อให้เกิดการซึมซับ ปลุกฝังจากการลงมือปฏิบัติ ทำให้เด็กจดจำกระบวนการต่าง ๆ ได้ดี ค่อย ๆ ทำได้อย่างค่อยเป็นค่อยไปด้วยตัวเอง จะทำให้เด็กได้มีโอกาสใช้ความพยายามวันละนิดด้วยตัวเองโดยไม่เร่งรัดเพื่อให้เด็กค่อย ๆ เติบโตขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 6 แผนภูมิทฤษฎีที่นำมาใช้ ทฤษฎีของ Edgar Dale พีระมิดแห่งการเรียนรู้

ที่มา: Dale Edgar, **Audio-Visual Methods in Teaching**, 3rd ed. (Holt, Rinehart & Winston, New York, 1969): 108.

ตามทฤษฎีของ Edgar Dale พีระมิดแห่งการเรียนรู้

คนเราสามารถจำข้อมูลที่เราได้ 10% ของสิ่งที่ได้อ่าน
(อ่านหนังสือ, ข่าว, textbook)

คนเราสามารถจำข้อมูลที่เราได้ 20% ของสิ่งที่ได้ยิน
(ฟัง lecture, podcast)

คนเราสามารถจำข้อมูลที่เราได้ 30% ของสิ่งที่ได้ดู

(ดู presentation, infographic)

คนเราสามารถจำข้อมูลที่เราได้ 50% ของสิ่งที่ได้ดูและฟัง

(ดูหนัง, นิทรรศการ, ละคร)

คนเราสามารถจำข้อมูลที่เราได้ 70% ของสิ่งที่ได้แสดงความคิดเห็นและอภิปราย

(group discuss, โต้เวที, PLC, แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับครู/เพื่อน)

ขั้นตอนนี้ นับเป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning

คนเราสามารถจำข้อมูลที่เราได้ 90% ของสิ่งที่ได้ลงมือทำเอง (แสดงบทบาทสมมติ, การทดลอง, จำลองสถานการณ์) ขั้นตอนนี้ นับเป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning

จากบทความเรื่องทำไมการเล่นสำคัญกว่าตำราเรียน ได้กล่าวไว้ว่าการเล่นช่วยพัฒนาทักษะชีวิต และทักษะทางอารมณ์และสังคม ซึ่งจำเป็นต่อการใช้ชีวิตและการประกอบอาชีพในอนาคต

ทักษะชีวิต (Life Skills) คือ ความสามารถของบุคคลที่จะสามารถจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวในสภาพสังคมปัจจุบัน และเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวเพื่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต (นิยามโดย สพฐ.) โดยที่สามารถพัฒนาทักษะชีวิตนั้น เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมของเด็ก ซึ่งทักษะชีวิต มี 4 ด้านหลัก ๆ ดังนี้

- การจัดการกับอารมณ์และความเครียด (Emotional Control)
- การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น (Positive Relationship)
- การเห็นคุณค่าตนเอง (Self -Esteem)
- การคิดวิเคราะห์ตัดสินใจและแก้ปัญหา (Analytical and Problem Solving skill)

ทักษะทางอารมณ์และสังคม (Social-Emotional skills) คือ ทักษะที่คนคนหนึ่งจำเป็นต้องมีเพื่อที่จะอยู่รอดในสังคมปัจจุบันและอนาคตได้ รวมทั้งยังเป็นส่วนเติมเต็มจากทักษะทางวิชาการที่ได้รับจากการเรียนในห้องเรียนทั่วไปอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น

การรู้จักตนเองและผู้อื่น (Self-Awareness) คือ ความสามารถในการตระหนักถึงความรู้สึก ความรับผิดชอบและข้อดีของตนเองและผู้อื่น

การรับผิดชอบต่อการตัดสินใจ (Decision-Making) คือ การเข้าใจสถานการณ์ ตั้งเป้าหมาย วางแผนและ สามารถลงมือตัดสินใจทำสิ่งนั้น ๆ ได้อย่างถูกต้อง

การเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น (Empathy) คือ การเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น เข้าใจความแตกต่างของกันและกัน

การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Communication) คือ การพูด สื่อสาร แลกเปลี่ยนสิ่งต่าง ๆ กับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการรักษามิตรภาพความสัมพันธ์กับผู้อื่นอีกด้วย

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget)

รศ. สมชาย รัตนทองคำ (สมชาย รัตนทองคำ, 2556) ได้กล่าวถึง ฌอง เพียเจต์ นักจิตวิทยาชาวสวิส เกิดที่เมืองเนอชาแตล ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ มีความสนใจทางด้านจิตวิทยาเด็ก โดยได้ศึกษาจิตวิทยาพัฒนาการของ ฟรอยด์ (Freud) และ จุง (Jung) ซึ่งต่อมาได้ทำการค้นคว้าพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็ก ทั้งด้านภาษา ความคิด โดยมีวิธีการศึกษาจากการสนทนาและสังเกตพฤติกรรม จนเกิดทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ ซึ่งศึกษากระบวนการคิดและสติปัญญาของเด็กจนถึงวัยรุ่น โดยเพียเจต์เชื่อว่าเด็กจะสร้างองค์ความรู้โดยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และมีความกระตือรือร้นในการเรียน (Active Learning) โดยผ่านการดูดซึมข้อมูลใหม่ที่สอดคล้องกับโครงสร้างเดิมที่มีอยู่เข้าไปในความรู้เดิม หากประสบการณ์ใหม่ที่รับเข้ามามีความแตกต่างจากโครงสร้างความรู้เดิม จะต้องมีการตรวจสอบเพื่อปรับโครงสร้างความรู้เดิมที่มีอยู่ให้เป็นโครงสร้างใหม่ขึ้นมา จนผสมผสานความคิดใหม่ให้มีความกลมกลืนกับความคิดเก่า ซึ่งจะก่อให้เกิดความสมดุลการนำไปปรับใช้กับสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม 8 ประการ โดยให้เด็กได้เรียนรู้กระบวนการเรียนการสอนต่าง ๆ ด้วยการเรียนรู้ที่ผ่านการลงมือปฏิบัติ ซึ่งเด็กจะเกิดกระบวนการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม ซึมซับไปที่ละเล็กละน้อยอย่างต่อเนื่อง ค่อย ๆ ทำ ค่อย ๆ เรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติค่อยเป็นค่อยไปด้วยตัวเองเกิดเป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว

ทฤษฎี Executive Functions ทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จ

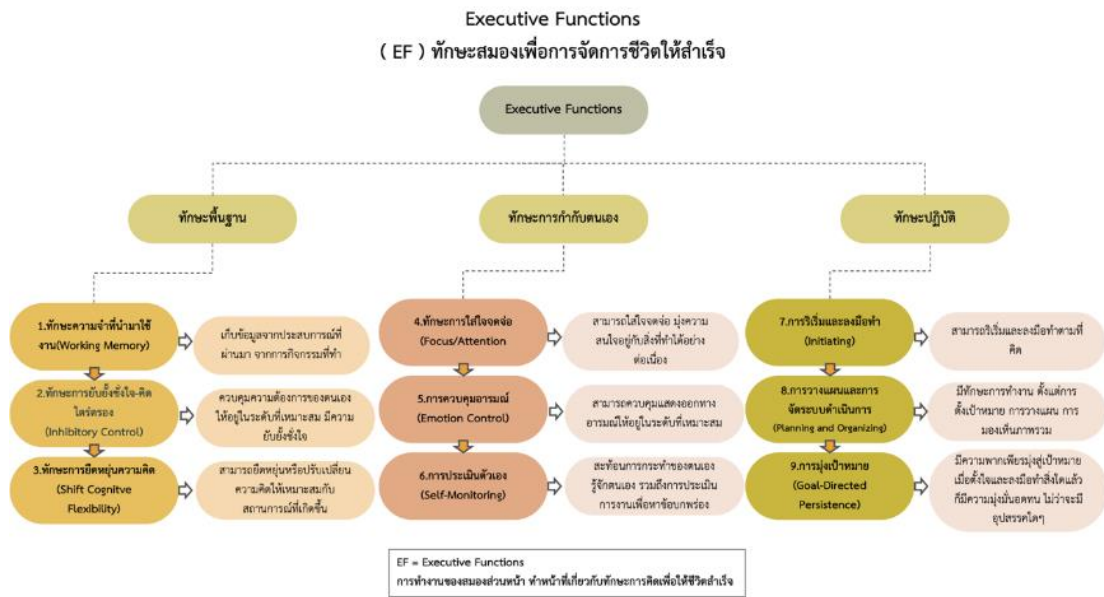
นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2561) เคยกล่าวไว้ถึงจิตวิทยาพัฒนาการของเด็กหลังจากอายุ 7 ขวบ พัฒนาการด้านสังคมและจริยธรรมมักจะเกิดขึ้นหลังจากอายุราว 7 ขวบ เด็กจะสร้างโลกของตัวเองขึ้นมาทุกวัน เด็กจะลดความเป็นศูนย์กลางของตนเอง เด็กจะรู้ว่าตนเองมิใช่ศูนย์กลางของจักรวาลอีกต่อไป ทุกคนมีตัวตนมีสังคม เด็กจะรู้ว่าตัวเองไม่ใช่คนเดียวในโลกอีกต่อไป จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นต้องพบเพื่อนและมีสังคม การเสริมสร้างความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์ คือความสามารถในการสร้างภาพในสมอง ความสามารถในการจินตนาการต่าง ๆ ด้วยของเล่น เช่นของเล่นที่เป็นทราย ดิน โคลน ช่วยระบายความก้าวร้าวได้ดี ของเล่นในกลุ่มประเภทระบายสี เช่น สีน้ำ สีธรรมชาติ ซึ่งจะดีกว่ากลุ่มของเล่นที่เป็นทราย ดิน หรือโคลน เพราะการระบายสี จะช่วยระบายความเครียด ความคับข้องภายในใจ เพียงแค่เด็กได้ขีดเขียน ได้ระบายความหมายต่าง ๆ ก็เกิด คือ เกิดในสมอง เช่นการขีดเขียนด้วยสีเทียน เมื่อขีดเขียนแล้วเส้นที่เขียนมักจะขาดเป็นจุด ๆ ติดบ้างไม่ติดบ้าง ขีดแล้วเกิดพื้นผิว พื้นผิวเปลี่ยน สีเปลี่ยน เขียนทุกครั้งเกิดการเปลี่ยนแปลงทุกครั้ง ความหมายจึงเกิดทุกครั้งทีลงมือปฏิบัติ ส่งผลให้สมองก็เปลี่ยนตามไปด้วย เพราะฉะนั้นเด็กแต่ละคนสร้างโลกไม่เท่ากัน การเรียนรู้ รับรู้ต่าง ๆ

ย่อมไม่เท่ากัน เช่นเดียวกับการสอนคุณธรรมจริยธรรมที่เป็นเรื่องนามธรรม ที่จะสั่งให้เด็กทุกคนมีไม่ได้ แต่ผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถช่วยสร้างให้เขาได้ ด้วยสื่อที่ช่วยให้การเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ที่ส่งเสริมให้เด็กอยากเรียนรู้ เรียนด้วยความสนุก เรียนด้วยความสุขมีส่วนร่วมในการเรียนของพวกเขาเองได้เล่นและเรียนรู้ซ้ำ ๆ การนำไปปรับใช้กับสื่อ โดยการเลือกกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยที่มีช่วงอายุ 6-9 ปี เด็กจะมีพัฒนาการด้านสังคมและจริยธรรมเกิดขึ้นหลังจากอายุราว 7 ขวบ การนำกระบวนการเทคนิคทางศิลปะ เช่นการวาด การปั้นด้วยวัสดุต่าง ๆ ที่ช่วยการเสริมสร้างความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์ ความสามารถในการสร้างภาพในสมอง ความสามารถในการจินตนาการต่าง ๆ ด้วยของเล่นในกลุ่มของเล่นต่าง ๆ การกำหนดเป้าหมาย วางแผน ตัดสินใจ ลงมือทำ เปลี่ยนวิธีการ เปลี่ยนอุปกรณ์ ตัดสินใจใหม่ ลงมือทำต่อ จนบรรลุเป้าหมาย เล่นเพื่อเรียนรู้ คือ เรียนรู้ด้วยความสุข เรียนรู้ด้วยความสนุก เรียนรู้จากประสบการณ์จากการทำงานจริง นั่นคือ EF ทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จ



ภาพที่ 7 กระบวนการทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จแบบ EF (Executive Functions)
มีองค์ประกอบ 3X3 ด้าน

ที่มา: นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ / ภาพประกอบโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 8 แผนภูมิทฤษฎี Executive Functions (EF) ทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จ
ที่มา: นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ / ภาพประกอบโดยผู้วิจัย

การนำทฤษฎีต้นไม้อัจฉริยะของศาสตราจารย์ ดร. ดวงเดือน พันธุมนาวิน มาใช้เป็นแนวคิดในการเลือกใช้ต้นไม้ออกแบบฉาก

โดยผู้วิจัยเลือกใช้ต้นไม้ออกแบบฉากเป็นองค์ประกอบหลักโดยอ้างอิงจากทฤษฎีต้นไม้อัจฉริยะ โดยศาสตราจารย์ ดร. ดวงเดือน พันธุมนาวิน (ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2544: 2) ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ จริยธรรมแบ่งเป็น ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic theory) กลุ่มทฤษฎีพัฒนาการ และการรู้คิด (Cognitive-development theory) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) และ ทฤษฎี ของนักจิตวิทยาไทย คือ ทฤษฎีต้นไม้อัจฉริยะ ศาสตราจารย์ ดร. ดวงเดือน พันธุมนาวิน ผู้ตั้งทฤษฎีต้นไม้อัจฉริยะขั้นนั้น ได้จำแนกความหมายของคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมไว้ดังนี้

ค่านิยม คือ สิ่งที่คนส่วนใหญ่ในสังคมมองเห็นว่าสำคัญ เช่น ความมีอาวุโส

ส่วนคุณธรรม คือ สิ่งที่คนส่วนใหญ่ในสังคมเห็นว่าดี เช่น ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี ความมีวินัย ความสุภาพ ฯลฯ ฉะนั้นลักษณะบางอย่างจึงอาจเป็นทั้งคุณธรรมและค่านิยมไปพร้อมกัน เช่น ความกตัญญูในสังคมไทย ซึ่งเป็นลักษณะที่คนส่วนใหญ่เห็นว่าสำคัญและเป็นความดีงาม จริยธรรมจะเกิดขึ้นได้เมื่อคุณธรรมหรือค่านิยมตั้งแต่สองตัวขึ้นไปเกิดขึ้นขัดแย้งกัน ทำให้คนตกอยู่ในสภาพที่ต้องตัดสินใจ หรือต้องแก้ปัญหา คนในสภาพนี้มีทางเลือกที่หลากหลาย ทางเลือก ซึ่งทางเลือกบางอย่างจะแสดงว่าเป็นคนที่มีจริยธรรมสูง หรือหากเลือกบางอย่างอื่นก็จะแสดงว่าเป็นคนมีจริยธรรมต่ำ

ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรม

ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรมเป็นทฤษฎีทางจริยธรรมทฤษฎีแรกในประเทศไทย โดยที่ศาสตราจารย์ ดร. ดวงเดือน พันธุมนาวินได้ประมวลผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสาเหตุของพฤติกรรมประเภทต่าง ๆ ของคนไทย ทั้งเด็ก และผู้ใหญ่ทั่วประเทศ งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัย 3 ประเภท คือ งานวิจัยเชิงทดลอง เชิงความสัมพันธ์ และเชิงทดลองพัฒนา เพื่อเสริมสร้างจิตลักษณะของคนบางประการ เพื่อการวิเคราะห์ถึงสาเหตุพฤติกรรม ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรมใช้รูปแบบปฏิสัมพันธ์นิยมเพื่อศึกษาทั้งสาเหตุจากภายใน เช่น ลักษณะทางจิตใจ ทางบุคลิกภาพ และสถานการณ์ภายนอก เช่น การอบรมเลี้ยงดู การเห็นแบบอย่างจากเพื่อน และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจิตลักษณะที่สำคัญหลายเรื่อง เช่น ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นต้น

โดยศาสตราจารย์ ดร. ดวงเดือน พันธุมนาวิน ได้แบ่งหลักคุณธรรมไว้เป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นดอกผลของต้นไม้ คือพฤติกรรมของคนดีและเก่ง

คือลักษณะของคนที่สามารถดิ้นรนเอาชนะความชั่วได้ เป็นพฤติกรรมของคนเก่ง คือ คนที่สามารถทำงานประกอบอาชีพด้วยความขยันขันแข็ง ทำเพื่อส่วนรวม การที่จะเป็นคนเช่นนี้ได้ ต้องเกิดจากสาเหตุที่ดี

พฤติกรรมการทำงาน

พฤติกรรมพลเมืองดี

พฤติกรรมพัฒนาสังคม

พฤติกรรมสุขภาพ

พฤติกรรมการศึกษา

การอบรมเลี้ยงดู

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนของลำต้น

1. การมีลักษณะทางจิตใจที่ดีและเหมาะสม ได้แก่ การมีค่านิยมที่ดี การมีคุณธรรมที่ดี และมีทัศนคติดี

2. ความมีเหตุผลในเชิงจริยธรรมที่เห็นแก่ประโยชน์ของผู้อื่นหรือสังคมส่วนรวม การดำเนินชีวิตโดยใช้เหตุผลในเชิงคุณธรรม

3. มีลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตน

4. มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการปฏิบัติดี

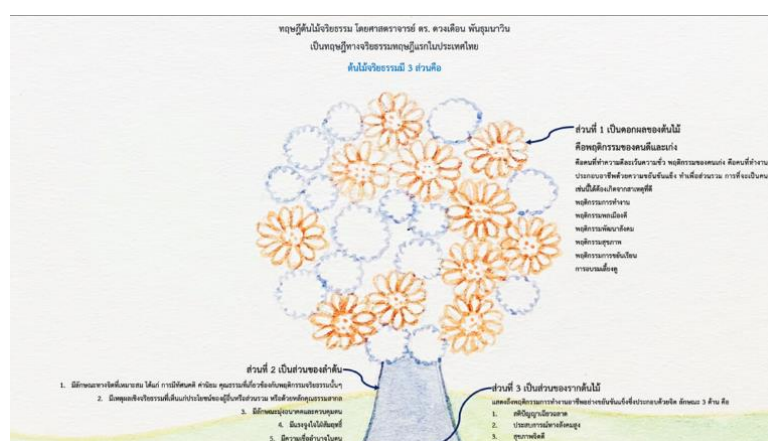
5. มีความเชื่อมั่นในตน

ส่วนที่ 3 เป็นส่วนของรากต้นไม้

แสดงถึงพฤติกรรมการทำงานอาชีพอย่างขยันขันแข็งซึ่งประกอบด้วยจิต ลักษณะ 3 ด้าน

คือ

1. สติปัญญาเฉียวฉลาด
2. ประสบการณ์ทางสังคมสูง
3. สุขภาพจิตดี



ภาพที่ 9 แผนภูมิอธิบายทฤษฎีต้นไม้จริยธรรมของศาสตราจารย์ ดร. ดวงเดือน พันธุมนาวิน
ที่มา: ดร. ดวงเดือน พันธุมนาวิน / ภาพประกอบโดยผู้วิจัย

2. ทฤษฎีทางด้านการศึกษา

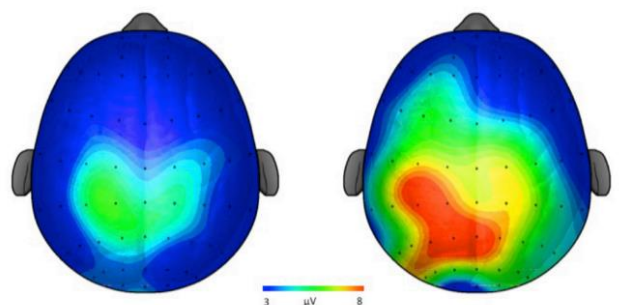
**แนวคิดทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับเรียนรู้และการสอนคุณธรรม
จริยธรรมสำหรับเด็ก**

การได้รับการส่งเสริม และปลูกฝังคุณธรรมทางจิตใจที่ดีตั้งแต่วัยเด็ก จะช่วยให้เด็กมี
ลักษณะนิสัย จริยธรรม คุณธรรมอันนำไปสู่การกระทำที่ดีและถูกต้อง พร้อมทั้งจะเผชิญโลกได้อย่าง
มั่นคงและมีความสุข ซึ่งการปลูกฝังคุณธรรม จะต้องทำอย่างค่อยเป็นค่อยไป ด้วยการสอดแทรกไป
กับการเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ และสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เด็กได้เข้าใจในบทเรียนก็คือ กระบวนการสอนของ
ครูผู้สอน และรองลงมาก็คือ เทคนิคที่มีผลต่อการเรียนรู้ของเด็ก เทคนิคการสอนที่มีผลต่อการเรียนรู้
ของนักเรียน

1. จัดสิ่งแวดล้อมทั้งในและนอกห้องเรียนให้แปลกใหม่ ไม่ทึบ ไม่แออัด เพื่อกระตุ้น
สมองของเด็ก
2. นักเรียนลงมือใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้สมอง สร้าง (Concept) ในขณะที่ลงมือ
ใช้สื่อ นั้น

3. เน้นกระบวนการออกแบบการสอน ให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวในช่วงเรียน
 4. ออกแบบเครื่องมือเพื่อช่วยให้การเรียนรู้ง่ายขึ้น
 5. ออกแบบการเรียนรู้เป็นขั้นเป็นตอน นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ (Active) ไม่ปล่อยให้
นักเรียนนั่งฟังอย่างเดียว
 6. กระตุ้นสมองให้เรียนรู้ตลอดเวลา โดยการจัดสิ่งแวดล้อมเข้าช่วย เช่น สื่อและ
นวัตกรรมที่แปลกใหม่
 7. ต้องมีสื่อหรือหนังสือที่ออกแบบโดยเข้าใจสมองทำให้นักเรียนอยากทำและไม่เบื่อ
จากบทความวิจัยเรื่อง Active Education: Growing Evidence on Physical Activity
and Academic Performance โดย Darla M. Castelli and others (Castelli, Glowacki, Barcelona,
Calvert, & Hwang, 2015: 3-4) ได้กล่าวว่าเด็กที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายเคลื่อนไหวร่างกาย
สามารถช่วยให้เด็กมุ่งความสนใจไปทำงานที่ทำได้ดีกว่าเด็กที่ไม่ค่อยได้เคลื่อนไหวร่างกายอีกทั้งเด็กที่
เคลื่อนไหวร่างกายจะสามารถเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป การเคลื่อนไหว
ร่างกายยังช่วยส่งผลดีต่อความคิดสร้างสรรค์ และต่อการเรียนในเชิงวิชาการ การปฏิบัติงานให้เสร็จได้
เร็วและแม่นยำยิ่งขึ้น และมีแนวโน้มที่จะทำให้มีทักษะทางการอ่านที่สูงขึ้น
- ดังนั้นสมองจึงเปรียบเสมือนรากฐานที่สำคัญต่อพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็ก
เพราะฉะนั้นการให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การได้เคลื่อนไหวร่างกายใน
ขณะที่เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จะช่วยพัฒนาสมองและส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กในระยะยาวต่อไปอีกด้วย
(Duggal)





After 20 minutes of sitting quietly After 20 minutes of walking

Image courtesy of Charles Hillman, University of Illinois at Urbana-Champaign

ภาพที่ 10 แสดงภาพเปรียบเทียบสมองของเด็กที่สแกนด้วยคลื่นความร้อนหลังจากการนั่งอยู่กับที่ และหลังจากวิ่งเป็นเวลา 20 นาที

ที่มา: <https://activelivingresearch.org/sites/activelivingresearch.org>

สีแดง หมายถึงระดับเส้นประสาทสมองทำงานที่สูง

สีน้ำเงิน หมายถึงระดับเส้นประสาทสมองทำงานที่ต่ำ

หมายเลข 1 คือเด็กที่นั่งอยู่กับที่เป็นเวลา 20 นาที

หมายเลข 2 คือเด็กที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยการเดิน และวิ่งเล่นเป็นเวลา 20 นาที

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

พญ.เสาวภา พรจินดารักษ์ (เสาวภา พรจินดารักษ์, 2560) กุมารแพทย์พัฒนาการและพฤติกรรมเด็ก ผู้เขียนหนังสือ ‘ปราบลูกคือ รับมือลูกกินยาก’ จากการบรรยายเรื่อง สร้างวินัยเชิงบวก เลี้ยงลูกสู่ความสำเร็จ เผยแพร่ทาง ช่อง Youtube Nutricia Shaping Destiny กล่าวว่า การสร้างวินัยเชิงบวกช่วยให้เด็กเติบโตเป็นคนที่รู้จักรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ภายใต้วิจาร์ณญาณที่ดี และช่วยให้มองโลกอย่างเป็นจริงในเชิงบวก ไม่ซ้กักลัว ซ้กักังวลเกินจริง เพื่อการดำเนินชีวิตได้อย่างปกติสุขและเป็นพื้นฐานสู่ความสำเร็จในอนาคต

การทำกิจกรรมต่าง ๆ กับลูกต้องสนุก ถ้าไม่สนุกก็ต้องเพลิน รู้สึกต่อเนื่อง มีสมาธิ ต้องให้เด็กมีความรู้สึกร่วมว่าเราเป็นทีมเดียวกับเขา มีอารมณ์ร่วมกันในการทำกิจกรรมนั้น ๆ มี Interactive คือการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวก เล่าเรื่อง ถ่ายทอดในสิ่งที่น่าสนใจมากกว่าสอน เป็นการใส่มุมมองในสิ่งที่ต้องการให้เด็กรับรู้แล้วปฏิบัติ ตามสิ่งที่เป็นข้อเท็จจริง สิ่งที่เป็นความรู้สึกที่ดี เพื่อเชื่อมโยงกับเด็กก่อนแล้วค่อยชี้นำไปสู่ที่ควรจะเป็นจริง ช่วยให้เด็กเข้าใจมากขึ้น

แพทย์หญิงจันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ (จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ, 2553) ได้กล่าวถึงเรื่องสมองส่วนจริยธรรมว่า “เรื่องจริยธรรมเป็นเรื่องที่สำคัญมาก และเชื่อมโยงโดยตรงไปสู่สมอง พ่อแม่ต้องปลูกฝังเรื่องจริยธรรม และทำเป็นตัวอย่างให้ลูกตั้งแต่เล็ก ๆ โดยเฉพาะในช่วงอายุ 10 ปีแรกของชีวิต อย่าคิดว่ารอให้ลูกโต หรือรอให้ครูสอน ที่สำคัญ เรื่องจริยธรรมไม่ใช่แค่การสอนให้ลูกรู้จักสวัสดี ขอบคุณ หรือเคารพผู้ใหญ่ เพราะเรื่องจริยธรรมนั้นยังมีอีกมากมาย ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าหากบ้านเมืองไหน หรือองค์กรใด ๆ ที่มีผู้นำขาดคุณธรรมจริยธรรม สร้างปัญหาและนำความขัดแย้งมาสู่สังคมนั้น ๆ ได้”

เพราะฉะนั้นควรต้องเริ่มปลูกฝังเรื่องคุณธรรมจริยธรรมให้กับลูกตั้งแต่เด็ก ๆ โดยเริ่มจากการสอนอย่างเป็นรูปธรรม ให้เด็กสามารถจับต้องได้ด้วยเรื่องง่าย ๆ ใกล้ตัว การสอนให้ลูกรู้จักรับผิดชอบตัวเองในกิจวัตรประจำวัน รู้จักหน้าที่ของตนเอง เช่น กิน นอน แต่งตัว ดูแลรักษาความสะอาดร่างกายตัวเอง เป็นต้น

และเมื่อลูกเข้าสู่รั้วโรงเรียน จึงเริ่มสอนในเรื่องที่เป็นนามธรรม โดยการพูดทีละประเด็น เพื่อให้เข้าใจเหตุผล โดยคำนึงถึงวัยมากขึ้น เช่น พูดว่าลูกต้องเป็นคนดีนะลูก ซึ่งเด็กอาจจะยังไม่เข้าใจคำว่าคนดีต้องทำอะไร ฉะนั้น ถ้าลูกทำพฤติกรรมดี ๆ ก็ควรจะตอกย้ำว่าลูกเป็นคนดี เช่น ลูกเก็บเงินได้แล้วเอาคืนเจ้าของ พ่อแม่ก็ควรชมลูกว่าเป็นคนดี หรือถ้าลูกตื่นนอนตอนเช้าแล้วเก็บที่นอนเอง ก็ชื่นชมว่าลูกเป็นเด็กดี เป็นการเน้นไปที่พฤติกรรมดี ๆ ลูกก็จะซึมซับและเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมตามวัย

สิ่งสำคัญที่สุด ต้องเข้าใจว่า การจะปลูกฝังให้ลูกมีคุณธรรมจริยธรรมสามารถทำได้ตั้งแต่เล็ก ต้องสอนให้ลูกแยกแยะระหว่างความดีกับความชั่ว ระหว่างถูกกับผิด ระหว่างสิ่งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม อย่าคิดว่าลูกเล็กยังไม่เข้าใจ รอให้ลูกโตก่อน เป็นความเข้าใจที่ผิด เพราะเมื่อรอให้ลูกโตแล้วการแก้ปัญหาย่อมยากกว่าการปลูกฝัง หรืออาจสายเกินไปแนวทางปลูกฝังเรื่องคุณธรรมจริยธรรมสามารถปลูกฝังได้ตั้งแต่เล็ก

พระอาจารย์ ว.วชิรเมธี (ว.วชิรเมธี, 2558) ได้กล่าวในรายการรักลูกให้ลูกทางออกอากาศทางช่อง NBT ทุกวันจันทร์-ศุกร์ เวลาประมาณ 17.25 ตอน ความซื่อสัตย์ วิทยากรคือ พระอาจารย์ ว.วชิรเมธี

พระอาจารย์ ว.วชิรเมธี ได้กล่าวว่า ตัวอย่างที่ดีที่สุดในการสอนเรื่องความซื่อสัตย์ พ่อ แม่ ผู้ปกครองต้องทำให้เห็นก่อน เพราะการกระทำมีค่ายิ่งกว่าพันคำสอน เช่น ถึงพ่อ แม่ จะพูดสอนสักเพียงใดแต่ไม่เคยปฏิบัติให้ลูกเห็นเลย พ่อ แม่ พูดอย่างทำอย่างการสอนย่อมไม่เกิดผล ต้องสอนอย่างที่ทำ ทำอย่างที่ทำ ต้องพูดอย่างที่ทำ ทำอย่างที่ทำ สอนให้จำ ทำให้ดู อยู่ให้เห็น เย็นให้ปฏิบัติ ปฏิบัติให้เป็นแรงบันดาลใจทำให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตัวผู้สอน ลงมือทำให้ดูเมื่อเห็นตัวอย่างที่ดี เด็กก็จะเกิดการซึมซับและปฏิบัติตาม เพราะการกระทำย่อมเห็นผลมากกว่าการสอนเพียงอย่างเดียว

คุณพิชชาตรี มารุณะ (พิชชาตรี มารุณะ, 2019) ได้กล่าวไว้ในบทความเรื่องลูกให้มีความรับผิดชอบแบบคนญี่ปุ่น ว่า “เด็กญี่ปุ่นถูกฝึกให้พึ่งพาตัวเอง ส่วนใหญ่เป้าหมายในการเลี้ยงลูกของคนญี่ปุ่นคือ ให้โตขึ้นแล้วเอาตัวเองรอดได้โดยไม่ต้องพึ่งพาพ่อแม่ตลอดไป”

แม่เลี้ยงลูกอย่างใกล้ชิด สังคมญี่ปุ่นอย่างที่เราบ่งชี้ว่า ผู้ชายญี่ปุ่นในฐานะหัวหน้าครอบครัวจะรับหน้าที่ทำงานนอกบ้าน ส่วนหน้าที่ในการดูแลบ้าน ดูแลสามี และดูแลลูก ๆ ก็จะเป็นหน้าที่ของภรรยา และผู้หญิงญี่ปุ่นส่วนใหญ่ เมื่อแต่งงานแล้วก็จะลาออกจากงานประจำมาเป็นแม่บ้านเต็มตัวเพื่อมาดูแลครอบครัว ด้วยการดูแลอย่างใกล้ชิดด้วยความรักทำให้เด็กมีพัฒนาการดี เพราะแม่มีเวลาอบรมสั่งสอนลูกอย่างเต็มที่

เด็กญี่ปุ่นจะถูกฝึกให้พึ่งพาตัวเองตั้งแต่ยังเด็ก ๆ คนญี่ปุ่นจึงเลี้ยงลูกแบบไม่ประคบประหม่อม และฝึกให้เด็กพึ่งพาตัวเองได้

พ่อแม่มอบหมายหน้าที่ทำงานบ้านให้ลูก เพื่อฝึกความรับผิดชอบของตนเอง มีผลวิจัยระบุว่า การมอบหมายหน้าที่ทำงานบ้านให้เด็กจะทำให้เด็กโตมาที่มีความรับผิดชอบ และรู้จักจัดสรรเวลาของตัวเองอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะเด็กจะต้องคิดว่าจะทำอะไรก่อนหลัง เช่น เวลาไหนควรทำการบ้าน ทำงานบ้าน เล่นกับเพื่อน ฯลฯ

พ่อแม่ชาวญี่ปุ่นจะสอนลูกเรื่องความเกรงใจและไม่ทำคนอื่นเดือดร้อน โดยจะสอนเน้นเรื่องมารยาททางสังคม การมาทำความเดือดร้อนให้ผู้อื่น ไม่พูดจาทำร้ายจิตใจผู้อื่น เมื่อเด็กญี่ปุ่นต้องไปในที่สาธารณะจะสำรวมเรียบร้อยไม่ส่งเสียงดัง ก่อนพูดหรือทำอะไรต้องคิดถึงคนรอบข้างก่อนเสมอ ทุกการกระทำของเด็กจะถูกไตร่ตรองมาแล้วว่าต้องไม่ทำคนอื่นเดือดร้อน เด็กจึงควบคุมพฤติกรรมตนเองให้เหมาะสมและรู้จักยับยั้งชั่งใจ เพราะเด็กญี่ปุ่นถูกพ่อแม่และครูสอนมาตั้งแต่เล็ก

โรงเรียนสอนความรับผิดชอบและหน้าที่ต่อส่วนรวม เด็กญี่ปุ่นเมื่ออยู่ที่โรงเรียนจะได้รับมอบหมายความรับผิดชอบ เช่น ในช่วงรับประทานอาหารกลางวัน เด็กจะมีเวรในการไปนำอาหารจากห้องปรุงมายังห้องเรียน และคนเป็นเวรก็จะต้องตักอาหารใส่ถาดให้เพื่อน ๆ ทั้งห้อง และแต่ละโต๊ะต้องส่งตัวแทนมารับนม เมื่อทานเสร็จจะต้องเก็บถาดอาหาร แปรงฟัน เช็ดโต๊ะ ถูพื้นห้อง และพื้นที่ส่วนกลางต่าง ๆ ของโรงเรียน ก่อนที่จะไปเล่นได้ในช่วงพักกลางวัน

การใช้คำพูดดี ๆ กับเด็ก พ่อแม่ชาวญี่ปุ่นจะใช้วิธีค่อย ๆ พูดอธิบายลูกอย่างสุภาพ และใจเย็น โดยบอกผลเสียที่เกิดจากพฤติกรรมของลูก ทำให้เด็กสำนึกถึงการกระทำนั้นแล้วจึงค่อยปรับการลงโทษอย่างสมเหตุสมผล ไม่แสดงอาการก้าวร้าวความไม่พอใจ หรือตำหนิ ติว่าดลูกด้วยถ้อยคำที่รุนแรง

คติสอนใจในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ทั้งการ์ตูนและซีรีส์ญี่ปุ่นมักจะมีคติสอนใจแบบเดียวกันคือ “สู้ต่อไป” และ “ทำเพื่อส่วนรวม” ซึ่งเน้นความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตัวเองโดยการทำหน้าที่ของตัวเองด้วยความพยายาม ไม่ท้อถอย ไม่หวั่นไหวเมื่อมีอุปสรรค รวมไปถึงการยอมลำบาก ยอมเสียสละเพื่อส่วนรวม สิ่งเหล่านี้สะท้อนทัศนคติชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างดี

แนวคิดในการออกแบบปกหนังสือเรียนวิชาจริยธรรมของประเทศญี่ปุ่น

การศึกษาเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในประเทศญี่ปุ่น (ซาคุระ เมืองร้อน, 2020) ญี่ปุ่นซึ่งจัดได้ว่าประชากรในประเทศส่วนใหญ่จะมีระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ มีคุณธรรมเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก และหนึ่งในวิธีการปลูกฝังเยาวชนญี่ปุ่นให้มีคุณธรรมและคุณภาพคือ วิชาจริยธรรมศึกษา การเรียนวิชาจริยธรรมในโรงเรียนญี่ปุ่น จะเริ่มเรียนกันตั้งแต่ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยเนื้อหาในการสอนจะเป็นเรื่องราวให้เด็กได้อ่าน ได้ฟัง ได้คิดตัวละคร ตามสถานการณ์และมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระไม่มีถูกผิด การที่เด็กได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นตามตัวละครและสถานการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง ทำให้เด็กสนุกและนำไปสู่ทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ตลอดจนการคิดในสิ่งที่ถูกต้อง เช่น เมื่อรู้สึกว่าคุณเสียใจจากการที่ของรักหายไประยะหนึ่งจะสอนให้เด็กรู้ว่าไม่ควรเอาของเพื่อนมาเป็นของตัวเอง เมื่อเห็นตัวละครถูกรังแกเด็กก็มีความคิดที่จะช่วยและปกป้องเขา เมื่อเห็นผลเสียจากความโกรธเด็ก ๆ ก็จะเรียนรู้ว่าการให้อภัยคือสิ่งที่ดี เป็นต้น

และนอกจากการเรียนรู้อะไรเรื่องคุณธรรมแล้ว การเรียนเรื่องจริยธรรมยังสอนให้เด็กได้เห็นคุณค่าของตนเอง รู้วิธีที่จะทำให้ตัวเองมีคุณค่าและได้พยายามเพื่อทำฝันให้สำเร็จ อีกทั้งยังสอนให้เด็กรู้จักคุณค่าของคนอื่นอีกด้วย

ข้อดีของการเรียนวิชาจริยธรรมในโรงเรียนญี่ปุ่น ด้วยรูปแบบและวิธีการเรียนการสอนที่ไม่น่าเบื่อ เด็ก ๆ มีความสนุกได้มีส่วนร่วมได้แสดงความคิดเห็นไปกับตัวละคร จึงทำให้การเรียนเรื่องจริยธรรมพื้นฐานถูกปลูกฝังติดตัวเด็กญี่ปุ่นตั้งแต่เล็ก ๆ กอปรกับผู้ใหญ่ในสังคมนั้นมีทั้งจริยธรรมและระเบียบวินัยให้เห็นเป็นตัวอย่าง จึงทำให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณธรรมและมีคุณภาพซึ่งญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการปลูกฝังจริยธรรมอย่างจริงจัง เพราะเป็นสิ่งที่สำคัญควรพัฒนาไปพร้อมกับการพัฒนาประเทศก็คือประชากรที่มีหลักจริยธรรม



ภาพที่ 11 แสดงภาพปกหนังสือแบบเรียนวิชาจริยธรรมศึกษาของนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาหรือ Dotoku ในโรงเรียนญี่ปุ่น

ที่มา: วิชาจริยธรรมศึกษา วิชาที่เด็กญี่ปุ่นทุกคนต้องเรียนตั้งแต่เด็ก [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.sanook.com/campus/1395761/>



ภาพที่ 12 แบบเรียนวิชาจริยธรรมศึกษาของนักเรียนระดับประถมศึกษา
ที่มา: วิชาจริยธรรมศึกษา วิชาที่เด็กญี่ปุ่นทุกคนต้องเรียนตั้งแต่เด็ก [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ
19 กันยายน 2562, เข้าถึงได้จาก <https://anngle.org/th/j-lifestyle/moral-study.html>

แบบเรียนวิชาจริยธรรมศึกษาของนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยเริ่มตั้งแต่การออกแบบปกที่แฝงแนวคิดที่ว่า เด็กก็เหมือนต้นไม้ที่ต้องการความใส่ใจเพื่อดูแลตกแต่งให้เป็นต้นไม้ใหญ่ที่งดงามและให้ความร่มรื่น ในส่วนของเนื้อหา เป็นเรื่องราวที่让孩子ได้คิดตามตัวละคร สถานการณ์ต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นถึงตัวละครได้อย่างอิสระโดยไม่มีคำตอบไหนผิด การเข้าใจสถานการณ์ที่ตัวละครนั้นประสบอยู่ เช่น ตัวละครทำของเล่นที่รักมากหายไป มีคนเก็บได้แต่ไม่ยอมคืนเจ้าของ ซึ่งนั่นยอมทำให้เจ้าของเสียใจที่ของนั้นหายไป เนื้อหาจะเป็นการดึงอารมณ์ความรู้สึกให้เด็กได้เข้าใจความรู้สึกตามตัวละครว่า ถ้าหากเป็นของตัวเองก็คงเสียใจเหมือนตัวละครนั้นเช่นกัน ซึ่งจะเป็นการสอนให้เด็กได้รู้ว่าเราไม่ควรเอาของคนอื่นมาเป็นของตน

การเรียนวิชาจริยธรรมในประเทศญี่ปุ่นด้วยรูปแบบและวิธีการเรียนการสอนที่ไม่น่าเบื่อ สอนให้เด็กมีเหตุผล มีความใส่ใจ และพัฒนาตนเองให้ดีตามความต้องการของสังคม เมื่อเด็ก ๆ มีความสนุกกับการเรียน ได้มีส่วนร่วมได้แสดงความคิดเห็นไปกับตัวละคร และการเรียนการสอนวิชาจริยธรรมในระดับชั้นเรียนที่สูงขึ้น ยังช่วยให้เด็กเห็นคุณค่าในตัวเอง (Self-Esteem) และรู้จักคุณค่าของคนอื่นด้วย เด็กจะได้เรียนรู้เรื่องราวที่สอนให้รู้จักหลักการคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุดเพื่อตนเอง และคนอื่น การรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา การเคารพและให้เกียรติซึ่งกันและกัน เพื่อการปฏิบัติตนให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

ซึ่งจะนำไปสู่ทัศนคติที่ดีต่อการเรียน การทำงาน การใช้ชีวิต ตลอดจนการคิดในสิ่งที่ถูกต้อง จึงทำให้การการสอนเรื่องจริยธรรมพื้นฐานถูกปลูกฝังติดตัวเด็กญี่ปุ่นตั้งแต่เล็ก ๆ ซึ่งนับเป็นสิ่งสำคัญที่ควรพัฒนาไปพร้อมกับการพัฒนาประเทศคือประชากรที่มีหลักจริยธรรม

โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดการออกแบบปก มาปรับใช้กับการออกแบบฉากในสื่อ สนุทโรบาย ผ่านสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 นี้ เพื่อเผยแนวคิดเปรียบเด็กเหมือนต้นต้นไม้ ที่เริ่มเกิดจากเมล็ดเล็ก ๆ ต้องดูแลอย่างดี ต้องการความใส่ใจเพื่อจะเป็นต้นกล้าที่แข็งแรง ก่อนที่จะเติบโตเป็นต้นไม้ใหญ่ที่งดงามให้ความร่มรื่นสร้างร่มเงาต่อไป

เช่นเดียวกับการปลูกฝังความดี ก็เหมือนกับการปลูกต้นไม้ การปลูกต้นไม้แต่ละชนิดย่อมใช้เวลาที่ต่างกัน บางชนิดใช้เวลา 5 - 6 เดือน ก็สามารถเก็บผลผลิตได้แล้ว แต่บางชนิดอาจต้องใช้เวลาเป็นปี ๆ กว่าจะได้ผลผลิต ซึ่งก็เปรียบเสมือนกับการปลูกฝังความดี การจะส่งเสริมให้คนมีคุณธรรมจริยธรรมในใจ ให้สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณภาพนั้น ต้องอาศัยเวลาในการฝึกฝน ฝึกปฏิบัติ และปลูกฝังให้ปฏิบัติซ้ำ ๆ ทุกวันเป็นประจำ การจะปลูกสิ่งที่ดีงามเข้าไปในจิตใจของคนนั้นต้องใช้เวลา ความสม่ำเสมอในการอบรมสั่งสอน เช่นเดียวกับการปลูกฝังความดี ถึงแม้ความดีที่ทำนั้นอาจจะยังไม่เห็นผลในทันทีที่ทำ แต่เมื่อได้เริ่มคิดและเปิดใจที่จะเรียนรู้ ความดีนั้นก็อยู่ในใจเราตลอดไป

การนำแนวคิดและวิธีการสร้างเด็กสู่คนคุณภาพประเทศญี่ปุ่น

การศึกษาของประเทศญี่ปุ่น ไม่ได้สอนให้เด็กเรียนเก่งแล้วนำความรู้เพื่อไปสอบแข่งขัน แต่การศึกษาในโรงเรียนญี่ปุ่นสอนให้เด็กเรียนเพื่อออกมาใช้ชีวิตในสังคม เพื่อเป็นคนที่มีคุณภาพมีศักยภาพ ด้วยการพัฒนาคนไปพร้อมกับการพัฒนาประเทศ เด็กในประเทศ การฝึกเด็กสู่คนคุณภาพ การฝึกมารยาท และระเบียบวินัย ญี่ปุ่นฝึกตั้งแต่เด็กเล็กระดับอนุบาล ไปจนถึงระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษา เมื่อก้าวถึงประเทศที่มีสังคมแห่งความมีระเบียบวินัย ซื่อสัตย์ มีคุณธรรม และมีคุณภาพ ญี่ปุ่นเป็นประเทศต้น ๆ ที่ต้องได้รับการกล่าวถึง ด้วยประเทศญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับการศึกษา การสอนคุณธรรมจริยธรรม การปลูกฝังในเรื่องของการทำงานด้วยความซื่อสัตย์เพียงจะทำให้ประสบความสำเร็จในชีวิต มีการสอนคุณธรรมจริยธรรม ทัศนคติให้กับนักเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับการสอน และปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กเล็กตั้งแต่อายุ 1 ปี ถึง 13 ปี การฝึกเด็กตั้งแต่ยังเล็กจะทำให้เด็กอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ดี เพราะการเรียนรู้ในช่วงวัยนี้จะทำให้เขาจดจำไปชั่วชีวิต ด้วยการสร้างแนวทางปฏิบัติ ที่เป็นไปในแนวทางเดียวกัน โดยเริ่มตั้งแต่คนในครอบครัว ชุมชน โรงเรียน รัฐบาล ได้มีบทบาทพร้อมกันในการดูแลและให้เด็กมีคุณธรรม และในส่วนของโรงเรียนการสอนในโรงเรียนญี่ปุ่น นักเรียนจะต้องเรียนวิชาจริยธรรม ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

การฝึกมารยาทเด็กผ่านกิจกรรมการเล่นกีฬาเทนนิส (รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS, 2557)

ประเทศญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับเรื่องมารยาทเป็นอย่างมาก เชิดชูคนมีระเบียบมากกว่าคนเก้ง ไม่ใช่เรียนเก่งแล้วจะสามารถสอบเข้าที่เรียนดี ๆ ได้ หรือจะเข้าไปทำงานบริษัทดี ๆ ได้ เขาจะมีการดูถึงมารยาท ความนอบน้อม คุณนิสัย ดังนั้นจึงควรสอนมารยาท ระเบียบวินัยตั้งแต่ตอนยังเด็ก ถ้าให้เลือกระหว่างคนเก่งแต่ไม่มีระเบียบกับคนไม่เก่งแต่มีระเบียบสังคมญี่ปุ่นจะยอมรับคนแบบไม่เก่งแต่มีระเบียบมีมารยาท เพราะคนที่ไม่เก่งก็จะสามารถพัฒนาได้ แต่สำหรับคนที่ไม่มีการยทนั้นเป็นเรื่องของนิสัยส่วนบุคคล ที่อาจจะติดตัวมาตั้งแต่เด็ก ซึ่งแน่นอนว่าจะเปลี่ยนยากกว่า และอาจทำให้เกิดปัญหากับเพื่อนร่วมงานได้ เช่น พูดจาไม่เกรงใจผู้อื่น ซึ่งเพื่อร่วมงานอาจจะไม่ยอมรับ หรืออาจลุกลามไปถึงขั้นทะเลาะกับลูกค้าของบริษัทได้ ดังนั้นในสังคมญี่ปุ่นจะเลือกคนมีระเบียบมากกว่าเลือกคนเก้ง

ญี่ปุ่นจริงจังกับเรื่องมารยาทเป็นอย่างมาก มีการสอน การอบรมต่าง ๆ เพื่อต้องการให้พลเมืองในประเทศของตนเป็นคนที่มีคุณภาพ มีการฝึกแม้กระทั่งการยิ้ม การล้างมือในห้องน้ำ การใช้ห้องน้ำสาธารณะว่าจะต้องล้างถังน้ำให้สะอาดก่อนไปโดนคนอื่น การนั่งรถไฟเวลาในรถไฟแล้วกินอาหารไปด้วยคนข้าง ๆ ก็เดือดร้อน หรือวางของไว้ไม่ให้คนอื่นนั่ง อันนี้ก็เป็นการแสดงให้เห็นถึงการไม่มีมารยาท แล้วก็ยังไม่มีการน้ำใจอีกด้วย การใช้มือถือในที่สาธารณะหากดังเกินไปก็ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน และที่สำคัญมาก ๆ และอีกเรื่องก็คือการใช้คำพูดสุภาพต่อผู้อื่น การใช้คำพูดไม่ทำให้คนอื่นเสียใจอย่างเช่นคำว่า อ้วน เตี้ย คำที่มีลักษณะไปในทางการล้อเลียนรูปร่างหน้าตา สีผิว หรือ ปมด้อยที่ไปทำร้ายจิตใจของอีกคน สอนให้เด็กเลือกใช้คำไม่ทำให้คนอื่นรู้สึกเสียใจ ซึ่งเรื่องแบบนี้อาจมองว่าเป็นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่ในชีวิตประจำวันแล้วสำหรับเด็กอาจจะยังคิดได้ไม่เหมือนผู้ใหญ่ ดังนั้นการอบรมมารยาทตั้งแต่ยังเล็กจะช่วยสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กมีความสัมพันธ์อันดีในสังคมและอยู่ร่วมกับคนอื่นได้ดี เพื่อให้สังคมเต็มไปด้วยคุณภาพ

ซึ่งการสอนเรื่องมารยาทในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบันมีหลายอย่างที่จะต้องสอนกันไม่ว่าจะที่โรงเรียนหรือที่บ้านต้องมีแนวทางเดียวกัน



ภาพที่ 13 แสดงภาพอาสาสมัคร Manner Kids Project จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับสอนมารยาทเด็ก ด้วยกีฬาเทนนิส

ที่มา: ฝึกเด็กสู่คุณภาพ, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2557 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=HMZvhFXo5cw&t=52s>

ด้วยการสอนมารยาทเด็ก ๆ ในญี่ปุ่นเป็นเรื่องจริงจังมากขึ้นเรื่อย ๆ มีการตั้งองค์กรหนึ่งขึ้นมาชื่อว่า Manner Kids Project เป็นองค์กรที่ไม่หวังผลกำไรดำเนินการโดยผู้สูงอายุที่เกษียณอายุแล้วผ่านประสบการณ์การทำงานในบริษัทเอกชนในตำแหน่งฝ่ายบุคคล เห็นบุคลิกลักษณะของผู้คนมามาก และพบปัญหาว่าคนญี่ปุ่นให้ความสนใจในเรื่องการให้เกียรติกัน ทักทายพูดคุยกับคนอื่นลดลง จึงมีการร่วมมือกับชมรมเทนนิสของมหาวิทยาลัยวาเซดะ (Waseda University) ในการริเริ่มโครงการอบรมเด็กนักเรียนตั้งแต่ชั้นประถมถึงมัธยมถึงวิธีการในการแสดงมารยาทที่ดีต่อผู้อื่นผ่านการเล่นกีฬาเทนนิส มีการสอนร่วมกับกลุ่มอาสาสมัครและกลุ่มผู้ปกครอง โดยเฉพาะผู้ปกครองซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญที่จะปลูกฝังกิริยามารยาท ระเบียบวินัยต่าง ๆ ให้กับเด็ก โดยเฉพาะเด็กอายุ 3 ขวบยิ่งต้องใส่ใจเป็นพิเศษ ซึ่งญี่ปุ่นมีคำสอนหนึ่งที่ติดปากว่า วัย 3 ขวบปลูกฝังอะไรลงไปก็จะอยู่ในจิตวิญญาณไปจนชั่วชีวิต



ภาพที่ 14 แสดงภาพผู้ปกครองเข้าร่วมกิจกรรมการสอนเด็กมารยาทเด็กด้วยกีฬาเทนนิส
 ที่มา: ฝึกเด็กสู่คนคุณภาพ, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2557
 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=HMZvhFXo5cw&t=52s>



ภาพที่ 15 แสดงภาพการสอนมารยาทเด็กด้วยกีฬาเทนนิส เริ่มต้นด้วยการสอนมารยาทการทักทาย
 ที่มา: ฝึกเด็กสู่คนคุณภาพ, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2557
 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=HMZvhFXo5cw&t=52s>



ภาพที่ 16 แสดงภาพการสอนมารยาทเด็กด้วยกีฬาเทนนิส เริ่มต้นด้วยการสอนมารยาทการทักทาย
 ที่มา: ฝึกเด็กสู่คุณคุณภาพ, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2557
 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=HMZvhFXo5cw&t=52s>



ภาพที่ 17 แสดงภาพการสอนมารยาทเด็กด้วยกีฬาเทนนิส การพูดปากตัวเป็นลูกศิษย์ด้วยความ
 จริงใจ

ที่มา: ฝึกเด็กสู่คุณคุณภาพ, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2557
 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=HMZvhFXo5cw&t=52s>



ภาพที่ 18 แสดงภาพการสอนมารยาทเด็กด้วยการเล่นกีฬาเทนนิส
 ที่มา: ฝึกเด็กสู่คุณคุณภาพ, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2557
 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=HMZvhFXo5cw&t=52s>



ภาพที่ 19 แสดงภาพการสอนเรื่องการรับของ และการขอบคุณ
 ที่มา: ฝึกเด็กสู่คุณคุณภาพ, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2557
 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=HMZvhFXo5cw&t=52s>



ภาพที่ 20 แสดงภาพการเรียนรู้ของเด็กแบบเรียนไปด้วย เล่นไปด้วย ฝึกพูดฝึกปฏิบัติไปด้วยพร้อมกัน
ที่มา: ฝึกเด็กสู่คุณภาพ, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2557
[ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=HMZvhFXo5cw&t=52s>

การปลูกฝังจิตใจของเด็กญี่ปุ่นด้วยกีฬา การฝึกมารยาท และระเบียบวินัย ของเด็กในประเทศญี่ปุ่นด้วยวิธีการสอนมารยาทผ่านการเรียนเทนนิส เพื่อให้เด็กมีความสุขกับการเรียน เรียนไปด้วยเล่นไปด้วย ฝึกพูดฝึกปฏิบัติไปด้วย เด็กจะจำฝังลึกเข้าไปในความทรงจำ เพราะในขณะที่เรียนคือความสุข ไม่ใช่การโดนบังคับให้ทำ การสอน จะสอนในเรื่องการแสดงความเคารพ ความนอบน้อม มารยาทเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน การแสดงออกด้วยความจริงใจผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง โดยกิจกรรมจะมีผู้ปกครองเข้าร่วมด้วย ที่ต้องให้ผู้ปกครองมาร่วมกิจกรรมด้วยก็เพื่อให้เข้าใจแนวทางแล้วก็สามารถนำไปสอนเด็ก ๆ ที่บ้านได้แบบเดียวกัน เด็ก ๆ จะได้ไม่สับสน โดยในขั้นตอนเริ่มแรกจะมีการอธิบายให้เข้าใจถึงความสำคัญของการทำความเคารพ และวิธีที่ถูกต้องหลังจากนั้นก็เริ่มฝึกปฏิบัติด้วยการจับคู่ผู้ปกครองกับลูก และจะให้เด็กพูดว่า ฝึกเนือฝึกตัวด้วยนะคะ/ครับ แล้วก็รู้จักพูดขอบคุณด้วยท่าทีที่จริงใจที่สุด

สาระสำคัญของการสอนมารยาทผ่านการเรียนเทนนิสก็คือ เวลาเรามีปฏิสัมพันธ์กับใครก็จะต้องพูดเสียงดังฟังชัดด้วยความจริงใจอย่างถูกวิธี สบตากับผู้ที่เราพูดด้วยความใส่ใจ การเล่นไปด้วยพูดไปด้วยสร้างกลมกลืนเป็นเนื้อเดียวกัน เด็ก ๆ จะนุกกลับไปใช้แบบฝังลึกลงไปในความทรงจำ เพราะขณะที่เรียน คือความสุขไม่ใช่การโดนบังคับให้ทำ ในขณะที่เล่นก็ต้องเรียนรู้เรื่องมารยาทไปด้วย เมื่อเล่นเสร็จแล้วก็ต้องรู้จักขอบคุณ ซึ่งผู้ใหญ่ก็ต้องทำสิ่งนี้กับเด็กเหมือนกัน เป็นการแสดงให้เห็นว่าคนทุกคนเท่าเทียมกัน เมื่อผู้ใหญ่จะต้องสอนเด็กก็ต้องทำให้เด็กเห็นเช่นกันเดียวกัน

ซึ่งการสอนระเบียบวินัยหรือมารยาทนั้นเป็นเรื่องสำคัญ เพราะเมื่อเด็กโตขึ้นต้องเข้าสังคม ทำงานร่วมกับผู้อื่นการเป็นคนอ่อนน้อม วางตัวถูกกาลเทศะจะทำให้เจริญก้าวหน้าในหน้าที่การงานได้ ไม่ยาก แล้วก็เกิดความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้ใหญ่ที่จะต้องปลูกฝัง มารยาทวินัยและการวางตัวที่เหมาะสมถูกต้องให้กับเด็ก

การสร้างสามัคคีจากวิกฤตเด็กมีจำนวนน้อยจนโรงเรียนเกือบจะต้องโดนสั่งปิด
สู่การสร้างวงโยธวาทิตเพื่อให้เด็ก ๆ เกิดความผูกพันกัน (รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS, 2559)

โรงเรียนประถม ไตโรกุ ซุยโก โหวะโก ตั้งอยู่ในแขวงอารากาวะ (Arakawa-ku) ประเทศ ญี่ปุ่น ซึ่งมีโรงเรียนอยู่ 24 โรงเรียนในแขวงนี้ และใน 24 โรงเรียนนี้ ด้วยโรงเรียนแห่งนี้เป็นโรงเรียน ของรัฐบาลซึ่งประสบปัญหาเกี่ยวกับจำนวนของนักเรียนลดน้อยลง เพราะ ณ ช่วงเวลานั้นคนญี่ปุ่นแต่งงาน น้อยลง จึงส่งผลให้การมีลูกน้อยลง และเด็กที่จะเข้าโรงเรียนก็น้อยลงไปมาก ซึ่งเป็นสะท้อนปัญหา ความเป็นไปของสังคม จากจำนวนเด็กที่น้อยลงโรงเรียนอาจถูกสั่งปิดจากกระทรวงศึกษาธิการ และ ต้องนำเด็กนักเรียนในโรงเรียนไปรวมกับอีกโรงเรียนหนึ่ง ซึ่งโรงเรียนแห่งนี้เกือบจะต้องโดนสั่งปิด เช่นกัน แต่ครูใหญ่ไม่ยอมให้ปิดเพราะจะทำให้มีเด็กจำนวนหนึ่งต้องเดือดร้อนเนื่องจากต้องเดินทางไป โรงเรียนที่ไกลขึ้น ทางโรงเรียนจึงใช้ความพยายาม และคิดวิธีต่าง ๆ โดยได้ยึดคำ คำหนึ่งเป็นคัมภีร์ ว่า สามัคคี คุณครูสร้างสามัคคีให้กับเด็ก ๆ หลายวิธีการและหนึ่งในนั้นซึ่งประสบ ความสำเร็จอย่างมากคือการตั้งวงโยธวาทิตของโรงเรียน ซึ่งการแข่งขันวงโยธวาทิตในระดับประถม จะมีการแข่งขันตั้งแต่ระดับอำเภอจังหวัดและไปถึงระดับประเทศ



ภาพที่ 21 แสดงภาพวงโยธวาทิตของโรงเรียน

ที่มา: **ประณสามัคคี**, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2559 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=d5I08-bZI0Y>

การสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับนักเรียนด้วยการทักทายก่อนเข้าโรงเรียน และกิจกรรมเป่ายิงอุบในการสร้างความสัมพันธ์ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และภูมิใจที่เป่ายิงอุบชนะ



ภาพที่ 22 แสดงภาพครูใหญ่ออกมาต้อนรับนักเรียนด้วยตัวเอง และเล่นเป่ายิงอุบกับนักเรียน
ที่มา: **ประภสสามัคคี**, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2559 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=d5I08-bZI0Y>

ลักษณะการเรียนการสอนโดยทั่วไปของโรงเรียนนี้คุณครูในโรงเรียนมองเป็นข้อดีของการที่โรงเรียนมีเด็กนักเรียนน้อย เพราะว่าการมีนักเรียนน้อยครูก็ดูแลเด็กได้อย่างทั่วถึง เด็ก ๆ ได้ทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างเด็กเล็กเด็กโต เป็นการเรียนรู้และปรับตัวในอีกรูปแบบ และที่สำคัญคือมีการสร้างความสามัคคีอย่างที่ทางโรงเรียนตั้งใจให้เป็นเหมือนโรงเรียนแห่งครอบครัว เป็นโรงเรียนที่เด็ก ๆ ทุกคนมีความสุขที่ไม่สิ้นสุด และการมีวงโยธวาทิตก็ทำให้เด็ก ๆ ได้มีความผูกพันกันตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงประถมศึกษาปีที่ 6 มีการฝึกซ้อมทั้งโรงเรียน และที่สำคัญคือความสามัคคีจากคนในชุมชนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ซึ่งเมื่อไหร่ที่มีการฝึกซ้อมวงโยธวาทิตก็จะมีคนในชุมชนนำอาหารมาให้เด็ก ๆ และทางโรงเรียนก็จะจัดกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อสร้างความสามัคคีเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ



ภาพที่ 23 แสดงภาพการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนกับกิจกรรมโรงเรียน
ที่มา: **ประภสสามัคคี**, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2559 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=d5I08-bZI0Y>



ภาพที่ 24 แสดงภาพความสามัคคีของนักเรียนรุ่นพี่คอยดูแลรุ่นน้องในขณะร่วมกิจกรรมต่าง ๆ
ที่มา: **ประณตสามัคคี**, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2559 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=d5IO8-bZIOY>

การเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีกระบวนการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง เพื่อฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ถึงขั้นตอนการทำงาน การคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาจากการทำงานจริง

การบริหารจัดการในส่วนต่าง ๆ มีความสะดวกมากขึ้น เพราะไม่ต้องมีการควบคุมนักเรียนจำนวนมาก จึงทำให้เด็กนักเรียนได้เล่น และทำกิจกรรมได้อย่างสะดวก เช่น กิจกรรมการฝึกกระโดดเชือกในวิชาพลศึกษา มีกระบวนการเรียนการสอนเป็นเหมือนกิจกรรม การเล่นเกม ด้วยการให้เด็กได้กระโดดเข้าจังหวะเพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับนักเรียน โดยการเรียนการสอนจะเป็นการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งการกระโดดเชือกเป็นทั้งการฝึกทางร่างกายและการฝึกสมองจากท่วงท่าในการกระโดด

การแข่งขันกีฬาการเรียนวิชาพลศึกษาจะเป็นการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งจะเป็นการสร้างสามัคคีระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้องในการช่วยเหลือและสอนกัน การถ้อยทีถ้อยอาศัยเห็นอกเห็นใจกัน



ภาพที่ 25 แสดงภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรียนวิชา
พละร่วมกัน

ที่มา: **ประภสภมคคค**, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2559 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=d5lO8-bZlOY>

การเรียนวิชาศีลธรรมจะเป็นการเรียนที่เน้นอธิบายถึงความรู้สึก เช่นให้อธิบายถึง
ความรู้สึกของสัตว์ที่ถูกเชือดและนำมาเป็นอาหารว่าจะรู้สึกอย่างไร เป็นการนำเอาเรื่องจริงเหตุการณ์
จริงมาให้เด็กวิเคราะห์ จะช่วยให้เด็กนำประสบการณ์การเรียนรู้เหล่านี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี ซึ่ง
จะเป็นการปูพื้นฐานที่ดีตั้งแต่เด็ก



ภาพที่ 26 แสดงภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรียนศีลธรรม

ที่มา: **ประภสภมคคค**, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2559 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=d5lO8-bZlOY>

การฝึกซ้อมวงโยธวาทิตซึ่งเป็นจุดเด่นของโรงเรียน การเรียนการสอนไม่ใช่เพียงแค่แค่มีครูมาสอนเพียงเท่านั้น แต่ยังมีรุ่นพี่ที่เรียนจบไปแล้วเข้ามามีส่วนร่วมในการสอนน้อง ๆ ด้วยเช่นกัน ซึ่งเป็นการแสดงถึงสายสัมพันธ์ที่จะทำให้เด็ก ๆ ที่เรียนส่งต่อสายสัมพันธ์ ความสามัคคีนี้ให้กับเด็ก รุ่นน้องต่อไป การเรียนการสอนมีลักษณะการสอนร่วมกันหลายชั้นปีเหมือนดังเช่นวิชาอื่น ๆ รุ่นพี่สอนรุ่นน้องรุ่นพี่จึงต้องพยายามฝึกฝนให้เก่งเพื่อที่จะสอนรุ่นน้องได้ ส่วนรุ่นน้องก็ต้องพยายามฝึกฝนให้ดีเพื่อรุ่นพี่จะได้ไม่เสียกำลังใจในการสอน และสิ่งสำคัญของการฝึกซ้อมนั้น เพื่อให้การเล่นสัมพันธ์กัน ยังต้องอาศัยความสามัคคีจากทุกคน ที่จะต้องมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองในการฝึกซ้อมทุกครั้ง



ภาพที่ 27 แสดงภาพนักเรียนจากหลายชั้นปีฝึกซ้อมวงโยธวาทิตช่วยกันสอนซึ่งกันและกัน
ที่มา: **ประภสสามัคคี**, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2559 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=d5I08-bZl0Y>

ช่วงเวลาหลังเลิกเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, 5, 6 มีหน้าที่ในการรับผิดชอบในการจัดรายการวิทยุในเรื่องต่าง ๆ ของโรงเรียน ตามตารางที่กำหนดเพื่อไปเล่าให้นักเรียนคนอื่น ๆ ฟัง นักเรียนที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดรายการวิทยุจะต้องช่วยกันค้นหาข้อมูลต่าง



ภาพที่ 28 แสดงภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, 5, 6 ช่วยกันหาข้อมูลเพื่อเตรียมจัดรายการวิทยุของโรงเรียน

ที่มา: **ประถมนาคคี**, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2559 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=d5I08-bZI0Y>

สร้างความสามัคคีของเด็กกับคนในชุมชนก็มีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ความรักระหว่างคนในชุมชนกับโรงเรียน เด็ก ๆ ได้นำความสามารถจากการเล่นวงโยธวาทิตไปแสดงโชว์ให้กับคนในชุมชนได้รับชมรับฟัง เป็นการทำกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เพิ่มขึ้น อีกทั้งเด็ก ๆ ได้แสดงความสามารถสร้างความภาคภูมิใจ ส่วนคนในชุมชนก็จะได้สร้างความผูกพันซึ่งกันและกันมากขึ้น ผ่านการร่วมกิจกรรมของโรงเรียน ซึ่งโรงเรียนก็เปรียบเสมือนศูนย์รวมใจของชุมชน ความสามัคคี คือพลังที่จะช่วยให้โรงเรียนที่กำลังจะถูกสั่งปิดให้ยังคงอยู่กับชุมชนต่อไป



ภาพที่ 29 แสดงภาพเด็กนักเรียนร่วมสร้างความสามัคคีในชุมชนด้วยการเดินพาเหรดในย่านชุมชนที่อยู่อาศัย

ที่มา: **ประถมนาคคี**, รายการดูให้รู้ Dohiru ช่อง Thai PBS เผยแพร่เมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2559 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=d5I08-bZI0Y>

การละลายพฤติกรรมด้วยการสร้างกิจกรรมการสร้างความผูกพันระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้อง ในทุกกิจกรรมที่เกิดขึ้น เพื่อฝึกให้เด็กค่อย ๆ สร้างความสัมพันธ์ ความสามัคคีนั้นขึ้นมาทีละเล็กละน้อย แบบไม่เร่งรัด แบบเป็นธรรมชาติค่อย ๆ ทำวันละนิด ค่อย ๆ ให้กิจกรรมเหล่านั้นซึมซับเข้าไปในจิตใจของเด็ก แล้วก็ทำให้เขาจดจำช่วงเวลาความรู้สึก ความผูกพัน การเป็นทั้งผู้รับและผู้ให้การช่วยเหลือคนอื่น เปรียบเสมือนการเป็นฮีโร่ จากกิจกรรมเหล่านี้ได้อยู่เสมอ ด้วยการสร้างภาพความทรงจำที่ดี ๆ ในวัยเด็ก

การสร้างแรงจูงใจในการเรียน

การสร้างแรงจูงใจจากการร่วมกิจกรรมราจิโอ ไทโซ (Rajio Taisou)

โซเฟีย (Sophia, 2021) ได้กล่าวถึงกิจกรรมราจิโอ ไทโซ (Rajio Taisou) คือกิจกรรมการบริหารร่างกาย จุดประสงค์หลักคือ การส่งเสริมการออกกำลังกายให้กับประชาชน เพื่อให้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง เป็นการออกกำลังกายยามเช้าที่คนญี่ปุ่นแทบทุกคนต้องเคยทำ ใช้ท่าทางง่าย ๆ สามารถทำได้ทุกวัย ไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ช่วยใด ๆ ใช้เวลาประมาณ 3- 10 นาทีเป็นการยืดเส้นกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้ร่างกายกระปรี้กระเปร่า ช่วงปิดเทอมก็จะมีให้เด็กไปร่วมกิจกรรมด้วย โดยมีการจูงใจให้เด็กอยากทำบ้างด้วยวิธีการแสดมภ์การ์ดให้ พอไปครบวันก็จะมีของรางวัลให้ แต่ก็จะมีเด็กบางคนที่ไม่สามารถไปครบได้ทุกวันก็จะมีแสดมภ์การ์ดให้ยืมหลังจากนั้นก็ได้รับของรางวัลเช่นกัน จุดประสงค์ก็คืออยากให้เด็กตื่นเช้า ๆ ไปออกกำลังกายและเพื่อที่จะได้ทำกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป เปรียบเสมือนกุศโลบายที่ใช้รูปแบบการสร้างแรงจูงใจให้เด็กอยากมีส่วนร่วมเรียนรู้และทำกิจกรรมต่าง ๆ



ภาพที่ 30 แสดงภาพการทำกิจกรรมราจิโอ ไทโซ (Rajio Taisou)

ที่มา: #153 แม่บ้านญี่ปุ่น ชีวิตปิดเทอมฤดูร้อนของเด็กญี่ปุ่น กฏ กติกา ยิบย่อย 1 วันทำอะไรกันบ้าง เผยแพร่เมื่อ 10 กันยายน 2563 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=SEr9sdx-8zM>



ภาพที่ 31 แสดงภาพใบบันทึกการทำกิจกรรมราจิโอ ไทโซ (Rajio Taisou) ด้วยการประทับตราปั๊ม
ทุกครั้งหลังจากทำกิจกรรม

ที่มา: #153 แม่บ้านญี่ปุ่น ชีวิตปิดเทอมฤดูร้อนของเด็กญี่ปุ่น กฏ กติกา ยิบย่อย 1 วันทำอะไรกันบ้าง
เผยแพร่เมื่อ 10 กันยายน 2563 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก
<https://www.youtube.com/watch?v=SEr9sdx-8zM>



ภาพที่ 32 แสดงภาพของรางวัลสำหรับให้เด็กที่ทำกิจกรรมในวันสุดท้าย

ที่มา: #153 แม่บ้านญี่ปุ่น ชีวิตปิดเทอมฤดูร้อนของเด็กญี่ปุ่น กฏ กติกา ยิบย่อย 1 วันทำอะไรกันบ้าง
เผยแพร่เมื่อ 10 กันยายน 2563 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก
<https://www.youtube.com/watch?v=SEr9sdx-8zM>



ภาพที่ 33 แผนภูมิการนำกิจกรรมราจีโอ ไทโซ (Rajio Taisou) มาปรับใช้กับสื่อ
ที่มา: ผู้วิจัย

การสร้างแรงจูงใจจากการจัดสภาพแวดล้อมการนำตุ๊กตไฟมาทำเป็นห้องเรียน

รายการดูให้รู้ ตอน คู่มือเลี้ยงเด็กที่ต้องดู...โต๊ะโต๊ะจั่ง (รายการดูให้รู้, 22 มกราคม 2560)

โดยในรายการได้พาไปชมพิพิธภัณฑ์โต๊ะโต๊ะจั่ง Totto chan square เมืองอาซุมิโนะ จังหวัดนางาโนะ ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นสถานที่จริงในหนังสือโต๊ะโต๊ะจั่ง เด็กหญิงช่างหน้าต่างเขียนไว้ที่เขียนขึ้นจากชีวิตจริงโดยนักแสดงที่มีชื่อเสียงในญี่ปุ่น คุณคุโรนายางิ เท็ตสึโกะ ในวัยประถมศึกษา โดยเธอเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราว ประสบการณ์ในวัยเรียนด้วยตัวเธอเอง ซึ่งทำให้ผู้อ่านสามารถเดินเข้าไปในโลกของเธอในขณะที่เธอเรียนอยู่ที่โรงเรียนโทโมเอ โดยมีครูใหญ่โคบายาชิ ซึ่งในสมัยนั้นเป็นคุณครูที่ได้ไปเรียนที่ยุโรปจึงมีความคิด มีวิธีการที่แปลกใหม่ในการสอนเด็กซึ่งรวมถึงการนำตุ๊กตไฟมาทำเป็นห้องเรียน เป็นห้องเรียนที่โต๊ะโต๊ะจั่งชอบมากเธอถึงกับบอกคุณแม่ของเธอว่าเธอไม่อยากหยุดเรียนเลยสักวันเดียวเพราะว่าเธอชอบห้องเรียนแบบนี้มาก

Totto chan square เป็นสถานที่ ที่จำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ในหนังสือให้ความรู้สึกเหมือนกับเดินเข้ามาในหนังสือ ในบริเวณสถานที่ Totto chan square จะมีกิจกรรมให้ผู้เข้าเยี่ยมชมได้ร่วมกันหาคำตอบของสถานที่ กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ ที่จำลองเหตุการณ์ของโรงเรียน หาคำตอบได้ก็จะได้ของฝากของขวัญของที่ระลึก

โดยสถานที่แห่งนี้เปรียบเสมือนพื้นที่ของการเรียนรู้แห่งความสุข เพราะมีผู้ใหญ่ที่เข้าใจว่าเด็กแต่ละคนมีศักยภาพที่ต่างกันออกไป และผู้ปกครองก็ไม่ควรเปรียบเทียบลูกกับเด็กคนอื่น ครูควรรหาข้อดีของเด็กแต่ละคนเพื่อที่จะไปปรับปรุงให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ ความรักความเข้าใจของครูที่มีต่อเด็กแต่ละคนที่มีศักยภาพที่ต่างกัน ที่ทำให้สถานที่แห่งนี้ไม่ต้องพูดหรือสอนมาก แต่เป็นการปลูกฝังที่ยังรากลึกกลงไปในใจเด็กได้เป็นอย่างดี

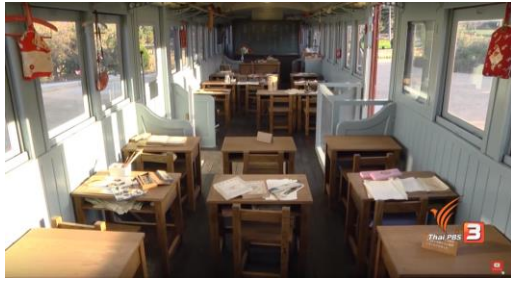
และคำพูดหนึ่งที่ครูใหญ่ได้พูดกับโตะโตะจังว่า ความจริงหนูเป็นเด็กดีนะ ซึ่งฟังในตอนแรกก็เหมือนการชมแต่ความหมายของคำว่าความจริงหนูเป็นเด็กดีนะ นั่นคือ ไม่ว่าใคร ๆ จะว่าเธอเป็นยังไงเธอไม่เหมือนใครเธอแปลกประหลาดแต่ในความจริงนั้นหนูเป็นเด็กดีนะ ซึ่งคำพูดนั้นได้สร้างความรู้สึกที่ดี ทำให้เขามีความมั่นใจ และประสบความสำเร็จในอนาคตในอนาคตในอาชีพของเขาจนถึงทุกวันนี้ ในขณะนั้น โตะโตะจังอายุ 83 ปี ซึ่งหนังสือโตะโตะจัง เด็กหญิงช่างหน้าต่างถือเป็นคู่มือที่มีชีวิตสำหรับผู้ที่มีเด็กอยู่ในความปกครองโดยการนำประสบการณ์จากหนังสือมาปรับใช้ในชีวิตจริงได้ จากผู้ใหญ่ให้กำลังใจ ซึ่งชมว่าหนูเป็นเด็กดีนะประโยคนั้นฝังอยู่ในตัวของเด็ก และเป็นแรงผลักดันให้ก้าวต่อไปได้อย่างมั่นใจท่ามกลางปัญหาต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นในชีวิต

ในส่วนของรถไฟที่นำมาเป็นสถานที่เรียนของโรงเรียนโทโมเอะ มี 2 ตู้ ได้รับบริจาคมาจากทางบริษัทรถไฟของจังหวัดอุนบุล ซึ่งทำเป็นห้องสมุดและห้องเรียน เพื่อให้เด็ก ๆ ได้สนุกมากขึ้นมีจินตนาการได้มากขึ้น ซึ่งในห้องเรียนจะมีตารางสอนบนกระดานเขียนไว้ว่า ต้องเรียนเลขเรียนวิทยาศาสตร์ เรียนภาษา เรียนการเขียน เรียนดนตรี กิจกรรมเข้าจังหวะ ซึ่งจะเรียนวิชาอะไรก่อนก็ได้แล้วแต่ที่ตัวเองชอบ ถ้าวิชานั้นเป็นวิชาที่ไม่ต้องเรียนพร้อมกับเพื่อน



ภาพที่ 34 แสดงภาพห้องเรียนโบกี้รถไฟของโตะโตะจังในพิพิธภัณฑ์โตะโตะจัง Totto chan square เมืองอาซุมิโนะ จังหวัดนางาโนะ ประเทศญี่ปุ่น

ที่มา: รายการดูให้รู้, ตอนคู่มือเลี้ยงเด็กที่ต้องดู โตะโตะจัง, ออกอากาศเมื่อ 22 มกราคม 2560 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://program.thaipbs.or.th/Dohiru/episodes/42978>



(ก)



(ข)

ภาพที่ 35 (ก) และ (ข) แสดงภาพห้องเรียนจำลองของโต๊ะโต๊ะจัง ในพิพิธภัณฑ์โต๊ะโต๊ะจัง Totto chan square เมืองอาซูมิโนะ จังหวัดนางาโนะ ประเทศญี่ปุ่น

ที่มา: รายการดูให้รู้, ตอนคู่มือเลี้ยงเด็กที่ต้องดู โต๊ะโต๊ะจัง, ออกอากาศเมื่อ 22 มกราคม 2560 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://program.thaipbs.or.th/Dohiru/episodes/42978>





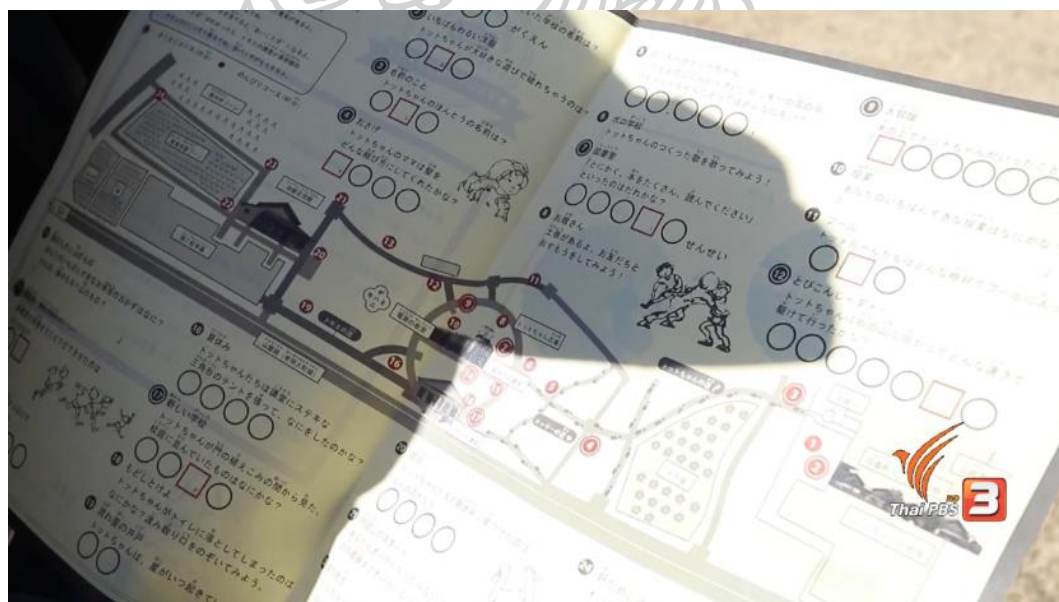
(ข)

ภาพที่ 36 (ก) และ (ข) แสดงภาพห้องเรียนของโต๊ะโต๊ะจั่ง จากภาพถ่ายในพิพิธภัณฑ์โต๊ะโต๊ะจั่ง เมืองอาซุมิโนะ จังหวัดนางาโนะ ประเทศญี่ปุ่น

ที่มา: รายการดูให้รู้, ตอนคู่มือเลี้ยงเด็กที่ต้องดู โต๊ะโต๊ะจั่ง, ออกอากาศเมื่อ 22 มกราคม 2560 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://program.thaipbs.or.th/Dohiru/episodes/42978>



ภาพที่ 37 แสดงภาพกิจกรรมให้ผู้เข้าเยี่ยมชมได้ร่วมกันหาคำตอบของสถานที่ กิจกรรมต่าง ๆ
ที่มา: รายการดูให้รู้, ตอนคู่มือเลี้ยงเด็กที่ต้องดู โต๊ะโต๊ะจัง, ออกอากาศเมื่อ 22 มกราคม 2560
[ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://program.thaipbs.or.th/Dohiru/episodes/42978>



ภาพที่ 38 แสดงภาพคู่มือกิจกรรมให้ผู้เข้าเยี่ยมชมได้ร่วมกันหาคำตอบของสถานที่ กิจกรรมต่าง ๆ
ที่มา: รายการดูให้รู้, ตอนคู่มือเลี้ยงเด็กที่ต้องดู โต๊ะโต๊ะจัง, ออกอากาศเมื่อ 22 มกราคม 2560
[ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://program.thaipbs.or.th/Dohiru/episodes/42978>



ภาพที่ 39 แสดงภาพของรางวัลสำหรับผู้ตอบคำถามได้ที่มา: รายการดูให้รู้, ตอนคู่มือเลี้ยงเด็กที่ต้องดู โตะโตะจิ้ง, ออกอากาศเมื่อ 22 มกราคม 2560 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://program.thaipbs.or.th/Dohiru/episodes/42978>

สรุป

ในประเทศญี่ปุ่นนั้นให้ความสำคัญทางด้านการสร้างวินัยและการเรียนรู้คุณธรรมกับคนในชาติเป็นอย่างมาก โดยเริ่มปลูกฝังตั้งแต่วัยเยาว์ อันเป็นช่วงเวลาของการบ่มเพาะพฤติกรรมและลักษณะนิสัยที่จะต้องอยู่ร่วมกับผู้อื่น เป็นวัยที่ก้าวออกมาจากครอบครัวมาเรียนรู้การอยู่กับเพื่อน ให้ความสำคัญกับการเข้าใจเหตุและผล และค่อย ๆ พัฒนาบทเรียนเหล่านี้โดยได้รับความร่วมมือทุกสถาบันในสังคม อันเป็นคุณลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์เพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข มีระเบียบวินัย เคารพกฎหมายและข้อตกลงต่าง ๆ ในสังคม ไม่ล่วงเกินสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น

ในบทเรียนประกอบไปด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่เน้นความสามัคคี ทั้งกับเพื่อนร่วมชั้น รุ่นพี่ รุ่นน้อง หรือคนในชุมชนให้มีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน เพื่อลดช่องว่างระหว่างวัย สร้างความสัมพันธ์และเข้าใจบุคคลอื่นทุกสาขาอาชีพ โดยมีข้อสังเกตว่าจะเป็นกิจกรรมที่ง่าย ไม่ตึงเครียด ไม่กดดัน ค่อยเป็นค่อยไป ใช้สื่อและภาพประกอบต่าง ๆ ด้วยตัวการ์ตูนใช้สีโทนอ่อนให้แลดูสบายตา ภาพประกอบมีความชัดเจน เข้าใจง่าย มีความกลมกลืนกับธรรมชาติเพื่อให้รู้จักการปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม ใส่ใจรายละเอียดในส่วนปลีกย่อยที่สุดเพื่อรู้จักการสังเกตและมองเห็นคุณค่าในสิ่งรอบตัว

ทั้งนี้ยังพบว่าแนวคิดการสร้างวินัยนี้ต่างได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากทุกภาคส่วน ทุกสถาบันในสังคม มีการส่งต่อแนวคิดสู่สังคมที่สูงขึ้นตามวัยของเด็ก ทำให้เกิดการเรียนรู้และค่อย ๆ

ปรับตัวได้อย่างเป็นธรรมชาติ ไม่รู้สึกถึงความฝืนทำ และผู้ค้นคว้าต่างให้ความสำคัญและชื่นชมยินดีในพฤติกรรมพึงประสงค์ดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงกระบวนการกระทำซ้ำจากการปลูกฝังสิ่งต่าง ๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไป ได้ลงมือปฏิบัติจริงอย่างสนุกสนาน ลดทอนภาคทฤษฎีที่อาจน่าเบื่อหน่ายสำหรับเด็กในแต่ละช่วงวัย

3. กรณีศึกษาการนำทฤษฎีการเรียนรู้มาใช้

วีรยุทธ พลายเล็ก (2563: ง, 13) ได้ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning เพื่อเสริมสร้างทักษะและกระบวนการและจิตคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เพื่อพัฒนาและหารูปแบบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ โดยพบว่ากระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมจริง มีกระบวนการช่วยเหลือ แนะนำและให้กำลังใจ เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียน และใช้จิตคณิตไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งกระบวนการร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมโค้ช และการเสริมคุณลักษณะและความสามารถ โดยมีผลการเรียนและพัฒนาการที่สูงขึ้น โดยให้ความสำคัญกับเด็กระดับอนุบาลและประถมศึกษาเนื่องจากอยู่ในวัยที่อยากรู้ อยากรอง อยากรแสวงหาคำตอบ ชอบความท้าทายและผจญภัย สอดคล้องกับทฤษฎีต่าง ๆ เรื่องการเรียนรู้จากการลงมือทำ

ภัทราวดี มากมี (2554: 7-14) ได้ศึกษาการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน อันเป็นการสอนที่ใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ได้เกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีส่วนร่วมและในการเรียนรู้ได้ทำการลงมือปฏิบัติจริง และต่อยอดได้ด้วยตนเองนอกห้องเรียน เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม มีกระบวนการเชิดชูและให้กำลังใจผู้เรียน มีการอภิปรายและรักษาเวลา รวมถึงมีกระบวนการตรวจสอบความเข้าใจและการแสดงออก ซึ่งการเรียนรู้เป็นกระบวนการให้คนเปลี่ยนพฤติกรรม มีผู้สอนเป็นผู้สร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้อต่อการเรียน มีความเป็นกันเอง รวมถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์อื่น ๆ ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน โดยกำหนดขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานคือ 1) การกำหนดปัญหา 2) การระดมสมอง 3) การวิเคราะห์ปัญหา 4) การวางแผนและค้นคว้า 5) การสร้างประเด็นการเรียนรู้และประยุกต์ข้อมูล 6) การสรุปผลและการรายงานผล กล่าวได้ว่าการศึกษาวิจัยครั้งนี้เน้นให้ผู้เรียนได้ทดลองลงมือแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบขั้นตอนด้วยกระบวนการทำงานเป็นทีมภายใต้สถานการณ์ที่กำหนด เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำการคิดวิเคราะห์ วางแผน ทบทวนและแบ่งปันข้อมูลกับสมาชิกภายในทีม

สิรินทร์ ลัดดาภิรมย์ บุญเชิดชู (2557: 297-308) ได้ทำการศึกษาการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ SSAPA เพื่อพัฒนากำกับตนเองของเด็กปฐมวัย เพื่อทำการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ SSAPA เพื่อพัฒนาการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัยและประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ SSAPA โดยพบว่าการพัฒนาตนเองของเด็กมี 5 ขั้นตอน กล่าวคือ 1) กระตุ้น

ความสนใจใคร่รู้ (S = Stimulus) 2) สร้างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (S = Set up Objectives) 3) การลงมือปฏิบัติ (A = Active Learning) 4) การนำเสนอการเรียนรู้ (P = Presentation) 5) การประเมินผลการเรียนรู้ (A = Assessment) ซึ่งการศึกษาวิจัยนี้เชื่อว่าการกำกับตนเองเป็นการกระทำของบุคคลมีลักษณะและรูปแบบการแสดงออก ทั้งการความรู้สึกรู้สึกนึกคิด พฤติกรรม การรู้คิด เป็นพื้นฐานของความมั่นคงในจิตใจ โดยข้อค้นพบของการวิจัยนี้คือการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัย ประกอบด้วยเป้าหมาย การสังเกตตนเอง การตัดสินใจเองโดยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยความกระตือรือร้น ด้วยความอยากรู้อยากเห็น ได้ใช้ประสบการณ์ของตนเอง เน้นการเรียนรู้ให้สนุก เล่นให้มีความรู้ กล่าวโดยสรุปคือการพัฒนาการกำกับตนเองของเด็กเกิดผลลัพธ์ในเชิงบวกทั้งพฤติกรรมของตนเองและการปรับตัวในโรงเรียน

4. การศึกษาพื้นที่เป้าหมาย

วัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี

วัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี หรือที่เรียกกันว่า “วัดใหญ่” เป็นวัดเก่าสมัยอยุธยาตอนปลายอยู่ในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรีที่ยังคงมีความสมบูรณ์อยู่มาก ตั้งอยู่บนถนนพงษ์สุริยา ตำบลท่าราบ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี มีเอกลักษณ์ทางด้านสถาปัตยกรรมและงานจิตรกรรมที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างจากวัดต่าง ๆ ที่อยู่ในพื้นที่เดียวกัน นัยหนึ่งงานจิตรกรรมที่ปรากฏ ณ ผนังอุโบสถนั้นเป็นลักษณะภาพแนว figurative ที่เป็นภาพขมุนมเทวดา โดยปรากฏเป็นภาพเทพพนมในท่าเหาะ ไม่ได้เป็นภาพแบบเล่าเรื่องพุทธประวัติเหมือนงานจิตรกรรมไทยวัดอื่น ๆ โดยเป็นฝีมือช่างร่วมสมัยกับกรุงศรีอยุธยา ซึ่งแต่เดิมคนมักเรียกว่าวัดน้อยปักขใต้ เนื่องจากสมัยก่อนลำน้ำเพชรบุรีไหลผ่านใกล้ตัววัด ได้รับการบูรณปฏิสังขรณ์จนมีความสมบูรณ์ในสมัยของสมเด็จพระสังฆราชแดงโมศรฐมนันตร์ กาญจนกุล (2559: 8) กล่าวว่าภาพเทพขมุนมในพระอุโบสถนั้นประกอบไปด้วยพระอินทร์ พระพรหม เทวดารูปบุรุษ ครุฑ นาค ฤๅษี และยักษ์ รวมถึงเหล่านักสิทธิ์ วิทยากร โดยผนังด้านซ้ายและขวาองค์พระประธานจะแบ่งช่องไว้จำนวน 5 แถว ซึ่งเหล่าเทพที่กล่าวมานั้นทั้งหมดนั่งปะปนกัน ผนังด้านหน้าองค์พระประธานเป็นรูปมารผจญ ล้อมรอบกรอบประตูทางเข้าซึ่งมี 3 ช่องประตู ด้านหลังองค์พระประธานมีลวดลายพุ่มข้าวบิณฑ์ก้านแย่ง

อนึ่ง ในปัจจุบันกาลเวลาได้ล่วงเลยมากกว่า 300 ปี ภาพจิตรกรรมฝาผนังอันทรงคุณค่าเหล่านี้ได้ค่อยเลือนลางตามกาลเวลาจากการสัมผัสอากาศและความชื้น รวมถึงความเสื่อมสลายของรงค์วัตถุที่ใช้ในการเขียนภาพ เสมือนความดีความงามในจิตใจหากปล่อยให้กาลเวลากัดกร่อนปราศจากการชี้แนะในสิ่งที่ถูกต้อง ไม่นานความรู้สึกรู้สึกนึกคิดในด้านเศร้าหมองก็จะค่อย ๆ เข้ามาแทรกแทนที่ เด็กในวัยประถมวัยที่เปรียบเสมือนผ้าใบสีขาว หรือผนังสีขาวนวลนั้นควรจะได้รับปลูกฝังแต่งแต้ม รั้งสรรคความดี ความงาม และ รักษาสภาวะงามของจิตใจนั้นไว้ตลอดไป



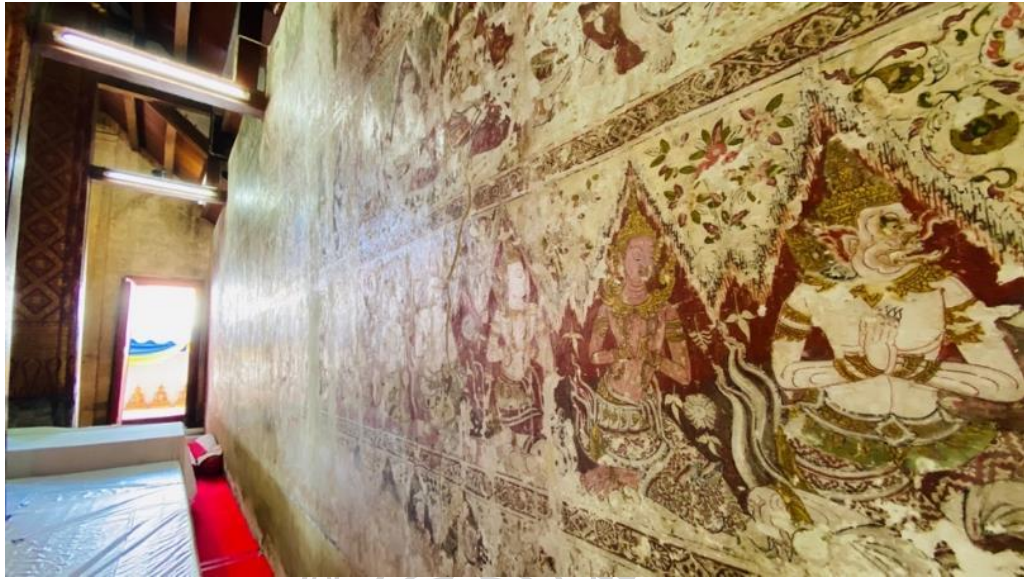
ภาพที่ 40 แสดงภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี ด้านขวา
องค์พระประธาน

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 41 แสดงภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี ชั้นที่ 2
ด้านขวาองค์พระประธาน

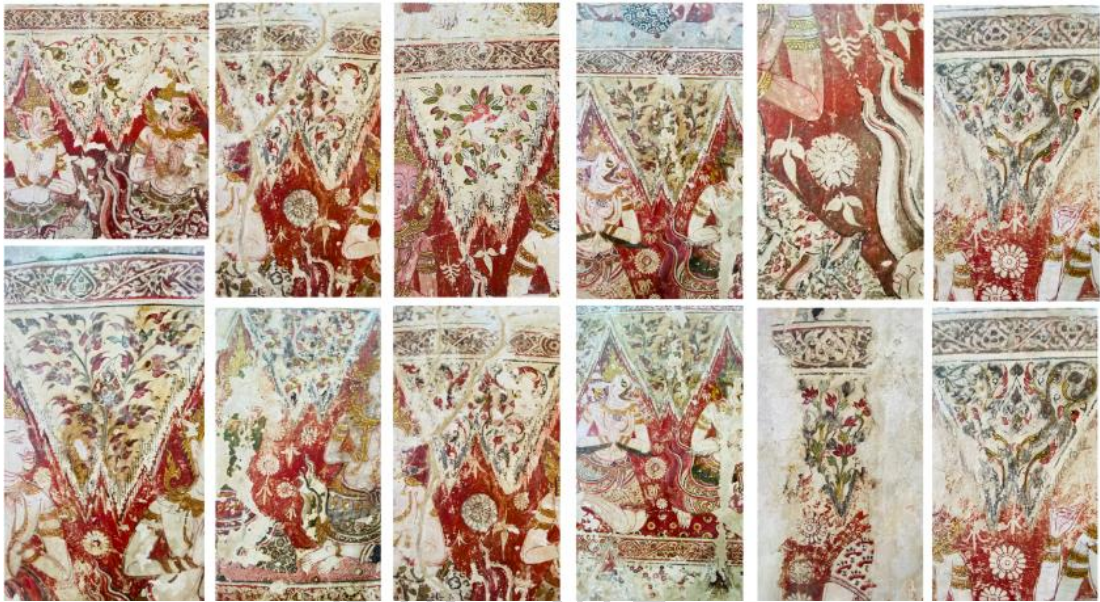
ที่มา: ผู้วิจัย



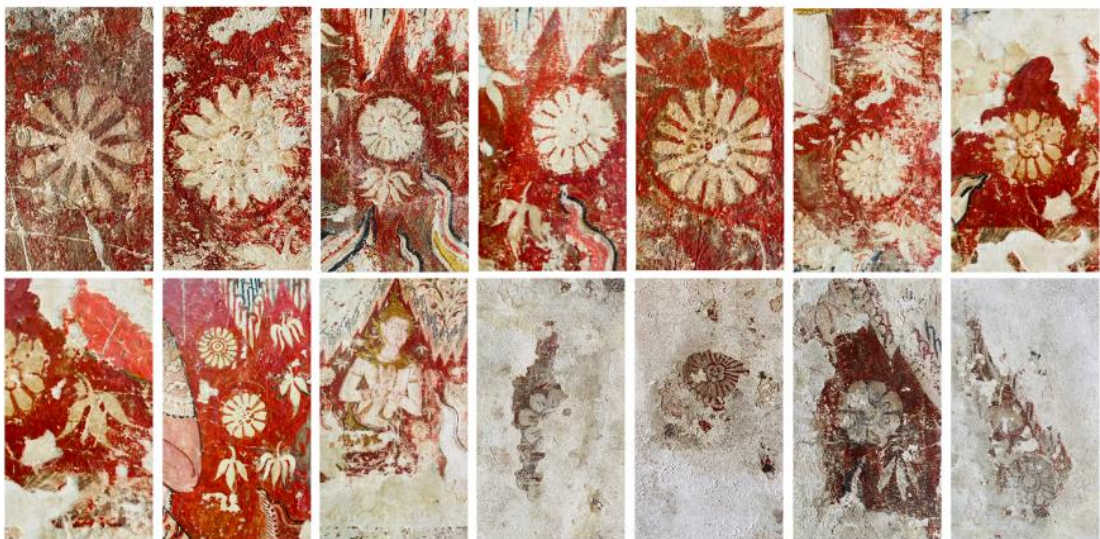
ภาพที่ 42 แสดงภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านในพระอุโบสถ วัดใหญ่สุวรรณาราม
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 43 แสดงภาพเทพองค์ต่าง ๆ บางส่วน จากภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถวัดใหญ่
สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี ชั้นที่ 2 ด้านขวาองค์พระประธาน
ที่มา: ผู้วิจัย



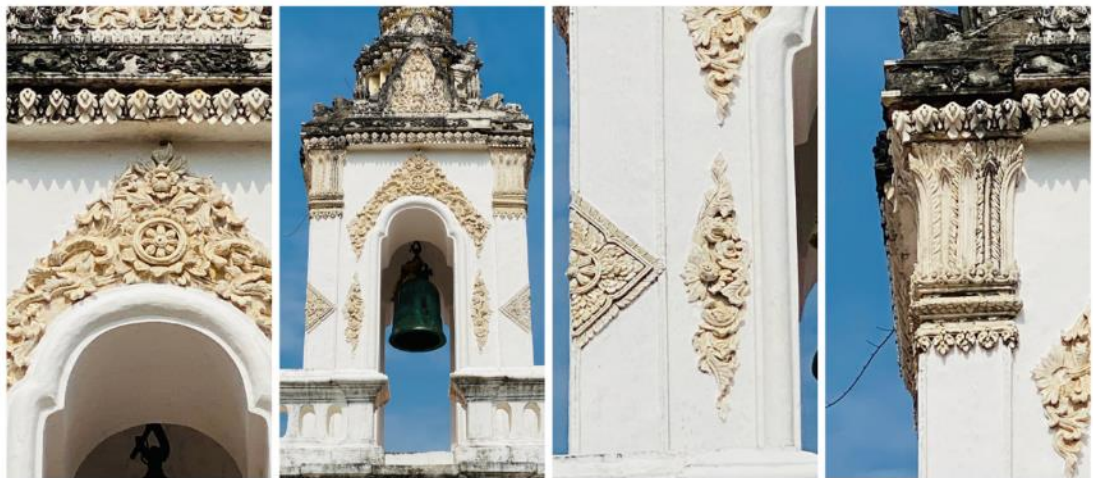
ภาพที่ 44 แสดงภาพพรรณพฤกษาประกอบภาพเทพชุมนุมด้านในพระอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม
จังหวัดเพชรบุรี ด้านขวาองค์พระประธาน
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 45 แสดงภาพลายดอกไม้ที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัด
เพชรบุรี บางส่วน ด้านในพระอุโบสถ ด้านขวาองค์พระประธาน
ที่มา: ผู้วิจัย













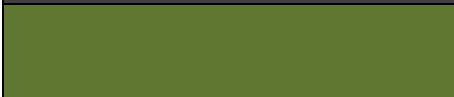
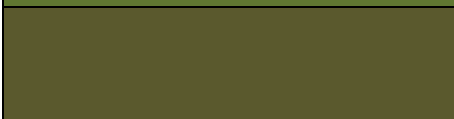

ภาพที่ 46 แสดงภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี ด้านในพระอุโบสถ
ด้านขวาองค์พระประธาน ที่เริ่มเลือนราง
ที่มา: ผู้วิจัย

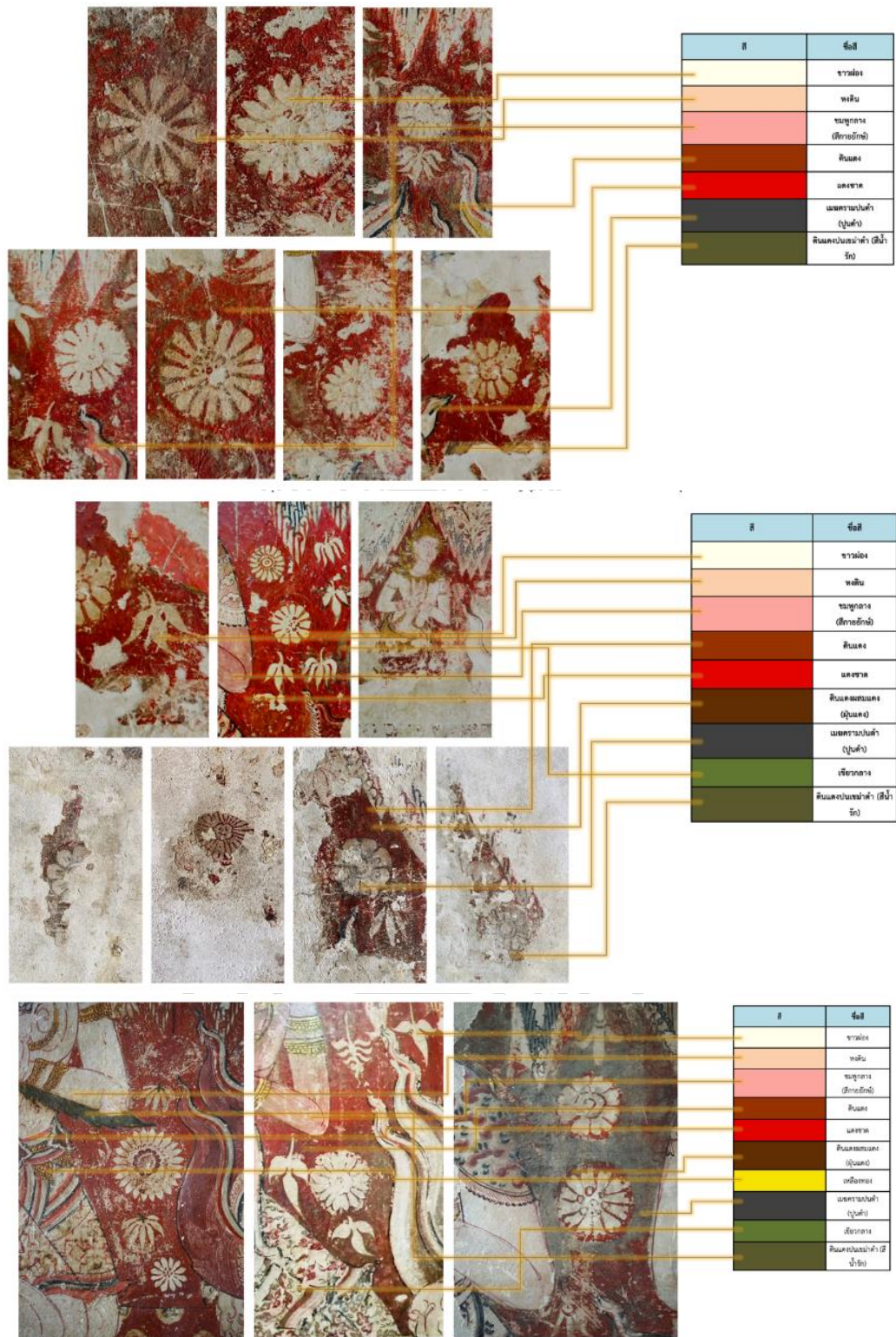


ภาพที่ 47 แสดงภาพปูนปั้นลายดอกไม้ประดับหอรชงวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี
ที่มา: ผู้วิจัย

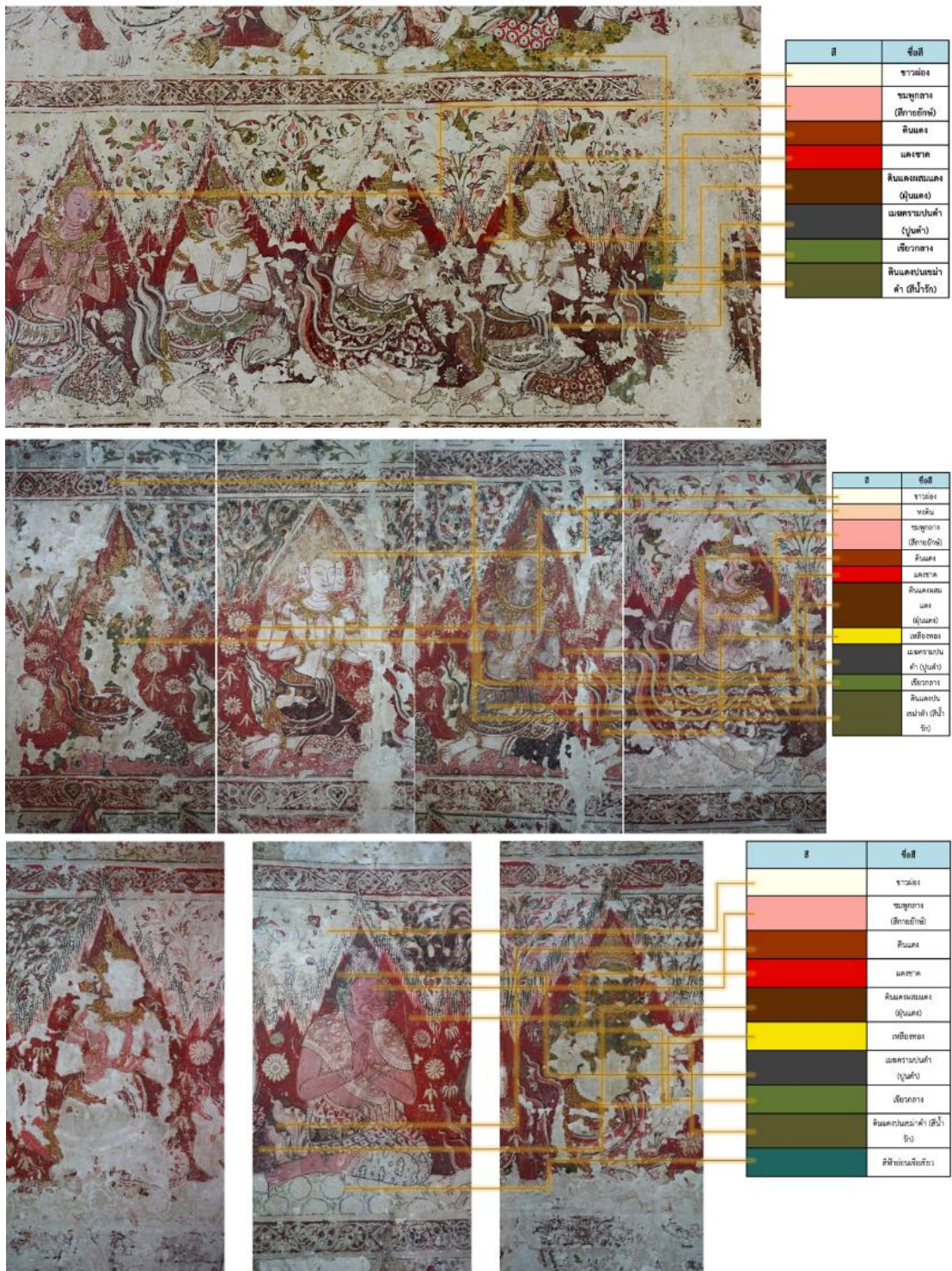
กลุ่มสีโดยทั่วไปที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม (พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย, 2554)

ตารางที่ 2 แสดงภาพกลุ่มสีโดยทั่วไปในงานจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม

สี	ชื่อสี	รหัสสี
	ขาวผ่อง	C10 M10 Y K20
	หงดิน	M40 Y60
	ชมพูกลาง (สีกายยักษ์)	C10 M50 Y10
	ดินแดง	C40 M90 Y80 K10
	แดงชาด	C20 M100 Y90
	ดินแดงผสมแดง (ฝุ่นแดง)	C70 M100 Y100
	เหลืองทอง	M10 Y100
	เสนปนเหลือง	C10 M60 Y90
	ฝุ่นแดง ผสมดินแดง	M80 Y80
	เมฆครามปนดำ (ปูนดำ)	C90 M70 Y40 K10
	เขียวกลาง	C50 M30 Y70
	ดินแดงปนเขม่าดำ (สีน้ำรัก)	C70 M70 Y80 K10
	สีฟ้าอ่อนเจือเขียว	C80 M40 Y60



ภาพที่ 48 แสดงภาพกลุ่มสีภาพลายดอกไม้ จิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 49 แสดงภาพกลุ่มสีเหล่าเทพชุมนุม จิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี
ที่มา: ผู้วิจัย

ศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัดเพชรบุรี (คณะกรรมการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ประจำจังหวัดเพชรบุรี, 2544)

ประเพณีการแข่งขันวัวลาน และวัวเทียมเกวียนจะจัดขึ้นช่วงเดือนมกราคมถึงเดือนเมษายน อันเป็นช่วงหลังฤดูเก็บเกี่ยวข้าวทำให้นาข้าวนั้นเหมาะแก่การแข่งขันวัวลานและวัวเทียมเกวียนอากาศไม่ร้อนและยังไม่มีฝนตกทั้งนี้เมื่อย่างเข้าสู่เดือนพฤษภาคมก็จะเป็นช่วงเวลาที่ชาวนาเริ่มปลูกพืชประเภทผักหรือถั่วจึงไม่เหมาะแก่การเล่นทั้งนี้ในสมัยก่อนนั้นการเล่นวัวลานหรือวัวเทียมเกวียนเป็นเสมือนการเฉลิมฉลองจากการเก็บเกี่ยวข้าวหลังจากฤดูทำนาอันแสนยาวนานผ่านพ้นไปเมื่อมีเวลาว่างรวมถึงมีสถานที่ที่เหมาะสมแก่การเล่นก็มีการนำสัตว์เลี้ยงที่ใกล้ที่สุดในการทำนายนั่นก็คือวัวได้มาประลองแข่งขันเพื่อความสนุกสนานกระชับสัมพันธ์ไมตรีรวมถึงได้อวดฝีมือในการประดิษฐ์ตกแต่งวัวหรือการตกแต่งเกวียน

คณะกรรมการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ประจำจังหวัดเพชรบุรี สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี กล่าวถึงเรื่องวัวเทียมเกวียนไว้ว่า (ประจำจังหวัดเพชรบุรี, 28 พฤษภาคม 2563)

วัวเทียมเกวียน หรือ วัวเกวียน มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรี (ประจำจังหวัดเพชรบุรี, 28 พฤษภาคม 2563) ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ประจำปี พ.ศ. 2561 ด้านการเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว วัวเทียมเกวียนเป็นภูมิปัญญาด้านกีฬาพื้นบ้าน งานช่างฝีมือดั้งเดิม และใช้ในงานประเพณีวัฒนธรรมที่สำคัญของคนเมืองเพชรบุรี แม้ปัจจุบันชาวเมืองเพชรบุรีจะไม่ได้ใช้วัวเทียมเกวียนในภาคการเกษตรและการขนส่งแล้ว แต่ยังคงมีการอนุรักษ์วัวและเกวียนเพื่อใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ ทั้งในด้านศาสนา วัฒนธรรม กิจกรรมทางสังคมและการกีฬา โดยพบว่าทุกอำเภอในจังหวัดเพชรบุรียังคงมีการอนุรักษ์วัวเทียมเกวียนเพื่อใช้ในกิจกรรมดังกล่าว แต่จะพบมากในท้องถิ่น อำเภอบ้านลาด อำเภอท่ายาง และอำเภอเมืองเพชรบุรี โดยแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ วัวเทียมเกวียนประเภทความเร็ว หรือ วัวเกวียนเร็ว โดยการนำวัวเทียมเกวียน จำนวน 2 เล่ม วิ่งแข่งขันประลอง ความเร็วบนสนาม ประเภทที่ 2 คือ วัวเทียมเกวียนประเภทสวยงาม มีการประดับตกแต่งวัวและเกวียนในสวยงามนิยมใช้ในขบวนแห่ งานพิธีต่าง ๆ เช่น งานแห่หน้าค แห่ขันหมาก แห่องค์ฐินและผ้าป่า เป็นต้น ในส่วนของกีฬาวัวเทียมเกวียนนี้สันนิษฐานว่าแต่เดิมนิยมกันทั่วไป และปรากฏหลักฐานนิยมกันมากในสมัยอยุธยา ต่อมาหมดความนิยมลงไป แต่ยังคงพบการเล่นชนิดนี้สืบทอดอยู่แห่งเดียวในประเทศไทยที่จังหวัดเพชรบุรี นอกจากนี้วัวเทียมเกวียนยังแสดงถึงภูมิปัญญาช่างฝีมือดั้งเดิมในการต่อเกวียนเป็นพาหนะบรรทุกสิ่งของและใช้ในการเดินทางด้วยเหตุนี้จึงมีการสืบทอดภูมิปัญญาด้านงานช่างทำเกวียนทำเครื่องประดับวัว ภูมิปัญญาด้านการเลี้ยงวัวเพื่อใช้ในการเกษตร (ไถนา) การพัฒนาสายพันธุ์วัวไทยพื้นเมืองเพื่อใช้ในการแข่งขันกีฬาวัวลาน ซึ่งเป็นกีฬาพื้นบ้านอีกชนิดหนึ่งของชาวเมืองเพชรบุรี ตลอดจนการนำวัวเทียมเกวียนมารับใช้ในสังคมที่มีวัตถุประสงค์แตกต่างไปจากเดิมอยู่บ้าง เพราะ

ตั้งแต่มีเครื่องจักรกลและเทคโนโลยีสมัยใหม่ในภาคการเกษตรวัวเทียมเกวียนได้ลดบทบาทความสำคัญลง จากที่เคยเป็นพาหนะหลักในการบรรทุกสิ่งของ ใช้ในภาคการเกษตร และการเดินทาง ปัจจุบันเกวียนส่วนใหญ่ถูกแปรสภาพเป็นประดับตกแต่งบ้านเรือน เช่น ล้อเกวียนใช้ทำเป็นกำแพงบ้าน เครื่องเรือน มิเช่นนั้นก็ถูกทิ้งร้างให้มีสภาพผุพังตามกาลเวลา จนกระทั่งในช่วงระยะเวลา 25 ปีที่ผ่านมา กลุ่มผู้เลี้ยงวัวได้ริเริ่มการใช้วัวเทียมเกวียนเพื่อการอนุรักษ์ผ่านกิจกรรมในงานประเพณี กิจกรรมด้านวัฒนธรรม กิจกรรมทางด้านสังคมและการกีฬา โดยนำไปสู่การร่วมกลุ่มจัดตั้งชมรมอนุรักษ์วัวเทียมเกวียน - วัวเทียมไถ จังหวัดเพชรบุรี - ราชบุรี ซึ่งมีความเข้มแข็งและมีกิจกรรมอย่างต่อเนื่องในที่สุด



(ก)



(ข)

ภาพที่ 50 (ก) และ (ข) แสดงภาพประเพณีการแข่งขันวัวเทียมเกวียน อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี ที่มา: **ไทยรัฐออนไลน์** [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/news/local/central/1478301>



(ก)



(ข)

ภาพที่ 51 (ก) และ (ข) แสดงภาพการนำวัวเทียมเกวียนมาใช้ในงานพิธีแห่เทียนพรรษา ที่มา: **หนังสือพิมพ์เพชรภูมิ เพชรนิวส์** [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563, เข้าถึงได้จาก <http://petchpoom.com/%E0%B8%95%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%95%E>

ฐานข้อมูลองค์ความรู้แม่น้ำเพชร (2563) กล่าวไว้ว่า

อุปกรณ์และวิธีการเล่น การแข่งขันวัลลานนี้ ชาวบ้านจะนำวัลมาวิ่งแข่งกันเป็นวงกลมในลานที่กำหนด โดยมีเสาเกียดซึ่งปักอยู่กลางถนนเป็นศูนย์กลาง ผู้กเชือกพรวนของวัลแต่ละตัวเรียงกันตามลำดับ จากในเสาเกียดออกมาถึงริมลาน รวมจำนวน 19 ตัว ซึ่งเจ้าของพวงวัลแต่ละพวงก็จะตระเตรียมวัลของตนมาทั้งวัลนอกและวัลในหรือวัลรอง

วัลรองหรือวัลใน จะมีทั้งหมด 18 ตัว เจ้าของวัลจะผูกวัลตามเชือกพรวนจากเสาเกียดกลางลานออกมา ตัวที่มีฝีเท้าแข็งแรง จะถูกจัดให้อยู่ด้านริมของเชือกพรวนจะเป็นตัวที่ 16, 17 หรือ 18 เพื่อให้วิ่งแข่งกับวัลที่อยู่ด้านนอกของพวงอื่นที่เพื่อจะนำมาประกบเป็นวัลตัวที่ 19

วัลนอกจะเป็นวัลตัวที่เจ้าของพวงวัลถือว่าเก่งและแข็งแรงที่สุด มีพละกำลังที่มากและมีฝีเท้าที่แข็งแรง จึงนำมาทาบกับวัลในของพวงวัลอื่น การผูกวัลเป็นวัลที่ 19 จะอยู่นอกสุดของลานแข่งขันเพื่อจะได้วิ่งแข่งกันเพื่อให้ชนะวัลรองในการแข่งขันแต่ละรอบ ซึ่งแน่นอนว่าวัลวัลนอกสุดนี้จะป็นวัลที่ต้องวิ่งทำระยะทางไกลที่สุดและมีฝีเท้าที่เร็วที่สุดถ้าวัลนอกวิ่งแข่งวัลรองได้แล้วสามารถทาบวัลรองตามไปอย่างไม่เป็นขบวนจนดินหลุดนั้น หมายถึงวัลนอกเป็นฝ่ายชนะ แต่ถ้าวัลรองวิ่งแข่งนำวัลนอกได้วัลรองก็ชนะไป แต่ถ้าไม่สามารถเอาชนะกันได้ก็ถือว่าเสมอ ซึ่งโอกาสหรือเวลาที่เล่นการแข่งขันวัลลานนี้ จะแข่งขันกันในช่วงฤดูแล้ง หรือช่วงหลังเก็บเกี่ยวข้าวเสร็จแล้ว และช่วงออกพรรษาแล้ว ซึ่งในช่วงเข้าพรรษาจะงดการแข่งขันโดยสิ้นเชิง

การแข่งขันวัลลาน ได้วิวัฒนาการและเปลี่ยนแปลงมาจากการนวดข้าวของชาวไทยท้องถิ่น ซึ่งใช้วัลเดินวนนวดข้าวในลานวงกลม วัลของใครมีพละกำลังดีแข็งแรงมากก็จะเดินวนนวดข้าวอยู่รอบนอก วัลตัวใดมีพละกำลังน้อยก็จะเดินคลุกอยู่วงในชิดเสากลางลาน ต่อมาได้มีการพนันขันต่อเพื่อความสนุกสนานกันขึ้นในวงนวดข้าว การแข่งขันวัลลานจึงถือกำเนิดขึ้นมาจากประเพณีการนวดข้าวดังกล่าวนี้ สำหรับในจังหวัดเพชรบุรีกล่าวกันว่า เริ่มมาจากตำบลท่าแร่ ซึ่งมีชาวอิสลามมาเลี้ยงวัลอยู่มาก่อนตำบลอื่น ๆ จากนั้นก็ได้รับความนิยมขยายอาณาเขตจนนิยมกันไปทั้งเมือง



ภาพที่ 52 แสดงภาพการแข่งขันวัวลาน

ที่มา: ขอบสนามวัวลาน Official [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=HdEuumMA7tk>



ภาพที่ 53 แสดงภาพเสาเกียดสำหรับผูกวัว

ที่มา: การวิ่งวัวลาน [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2564, เข้าถึงได้จาก <https://catlovecatza.files.wordpress.com/2013/09/ban-lat-normal-cattle-phetchaburi1.jpg>

นายสุทัศน์ อ่อนละมัย (2564) ประธานสภาวัฒนธรรมตำบลไร่ส้ม กล่าวว่า สำหรับประเพณีแห่หน้ากากไม้สืบเนื่องมาจากประเพณีบรรพชาอุปสมบทบุตรหลานเพื่อให้มีความสนุกสนานในขบวนแห่หน้าที่จะอุปสมบท หากใช้มาจริงต้องใช้งบประมาณสูงพอสมควร จึงคิดว่ามาไม้มีความเหมาะสมสำหรับครอบครัวที่มีทุนทรัพย์ไม่สูงมากนัก และเป็นความเชื่อว่าหน้าที่อุปสมบทด้วยมาไม้จะเป็นหน้าที่ที่มีเพื่อนฝูงมากเพราะมาไม้ต้องใช้คนหาม ซึ่งในขบวนแห่จะมีแถววงกลองยาว ขบวนพ็อนรำของชาวไทยทรงดำ มาจริง และมาไม้ และวัวเทียมเกวียนให้หน้าคนนั่ง รวมทั้งมีขบวนผู้ถือบาตร ตาลปัตร ผ้าไตร ขบวนพวงมะโหด และเครื่องอันดับ ประเพณีการแห่มาไม้นี้เพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุนอนุรักษ์ประเพณีบวชพระขบวนแห่มาไม้ อีกทั้งยังเป็นการปลูกจิตสำนึกให้เด็กและเยาวชนในท้องถิ่นเกิดความตระหนัก และเข้ามามีส่วนร่วมในการอนุรักษ์สืบสานภูมิปัญญา รู้คุณค่าความหลากหลายทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ถึงความสำคัญ รู้จักวิถีชีวิต รู้คุณค่าประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นให้แก่เด็กและเยาวชน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 54 (ก) และ (ข) แสดงภาพประเพณีอุปสมบทหมู่แห่มาไม้
ที่มา: อุปสมบทหมู่แห่มาไม้ปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่น, [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2564.
เข้าถึงได้จาก <https://workpointtoday.com/%E0%B9%80%E0%B8%9E%E0%B8%>

แสงกับการเรียนรู้ (Ritruetchai, Santiwes, & Tongpong, 2017)

แสงเป็นปัจจัยสำคัญในการเจริญเติบโตของสิ่งมีชีวิต มีแหล่งกำเนิดสำคัญจากธรรมชาติคือดวงอาทิตย์ มีการสร้างสิ่งประดิษฐ์เพื่อเลียนแบบแสงดวงอาทิตย์ นั่นคือการประดิษฐ์หลอดไฟจนสามารถให้ความเข้มแสงที่หลากหลาย รวมถึงสีของแสงที่หลากหลายเช่นกัน ทั้งนี้ระดับความเข้มแสงและสีแสงแต่ละช่วงก็ให้ผลต่อความรู้สึกที่แตกต่างกัน

โดยผู้วิจัยเลือกที่จะนำแสงโทนอบอุ่น (Warm Light) ที่มีอุณหภูมิสีอยู่ที่ 2500 - 3300 เคลวิน ซึ่งจะให้แสงสีส้มมาใช้สร้างบรรยากาศให้เกิดความรู้สึกอบอุ่น มั่นคง สดใส เป็นมิตร ปลอดภัย เกิดความรู้สึกทางบวก โดยมีเป้าหมายมากกว่าให้แสงสว่าง แต่เพื่อขับเน้นความน่าสนใจของวัตถุ สร้างความแตกต่างระหว่างรูปทรงและพื้นหลัง ให้ความรู้สึกถึงความหวัง การเจริญเติบโต

โดยออกแบบการจัดแสงให้มาจากด้านหลังรูปทรง (Back and rim lighting) เพื่อขับเน้นรูปร่างรูปทรง และไม่เกิดเงา เนื่องจากไม่มีฉากรับแสง ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกนุ่มนวล ผ่อนคลาย รวมถึงการออกแบบให้แสงเป็นจุดที่มารวมตัวกันมากกว่าเป็นมวลของแสงขนาดใหญ่ เพื่อให้เกิดความสบายตา สามารถเพ่งมองได้โดยไม่ระคายตา

ประเภทของสื่อการศึกษา (เขมณัฎฐ์ มิ่งศิริธรรม, 2559)

สื่อประเภทสิ่งพิมพ์ (Printed Media)

สื่อการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นเพื่อสนองการเรียนรู้ตามหลักสูตร หรือสื่อสิ่งพิมพ์ทั่วไป ได้แก่ หนังสืออ่านเพิ่มเติมต่าง ๆ เช่น แบบฝึกหัด หนังสือการ์ตูน หนังสือนิทาน ใบงานตามเนื้อหาที่สอน

สื่อประเภทอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media)

สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตและพัฒนาขึ้นเพื่อใช้สอนกับเครื่องมือหรือเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เช่น E – Book สื่อ Infographics บทความต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ต

สื่อประเภทกิจกรรม (Activities Media)

สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการฝึกทักษะ ฝึกปฏิบัติ ซึ่งต้องใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติ และการประยุกต์ความรู้ของผู้เรียน ได้แก่ เกมส์ บอร์ดเกมการศึกษา การฝึกอบรม กิจกรรมเสริมความรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเอง บทบาทสมมุติ สถานการณ์จำลอง

สื่อประเภทสื่อใหม่ (New Media)

สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ที่มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาใช้ประกอบการสอน มีความทันสมัย สามารถรับรู้ข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว เข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา สื่อ Social Media เช่น Youtube Social Networking เช่น เว็บบอร์ดการศึกษา Virtual Education เช่น AR , VR , BR

สรุป จากที่กล่าวมาของสื่อแต่ละประเภทต่างมุ่งเน้นถึงความสมจริง สร้างความน่าสนใจ สร้างความแปลกใหม่ให้ใช้งานได้ง่าย สะดวก เข้าถึงได้ง่าย มีความบันเทิง รวดเร็ว สามารถเชื่อมต่อกับเทคโนโลยีอื่น ๆ ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว แต่ยังไม่เหมาะสำหรับเด็กวัยประถมต้น เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่มีราคาค่อนข้างแพง ไม่สามารถเข้าถึงได้ทุกคนรอบครัว ยังมีความจำเป็นที่ผู้ใหญ่ต้องให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด โดยผู้วิจัยเลือกสื่อประเภทกิจกรรม (Activities Media) มาพัฒนาเพื่อสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมที่เป็นสิ่งที่เข้าใจยากสำหรับเด็ก เนื่องจากมีลักษณะนามธรรม และต้องการให้เด็กได้สัมผัสกับการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยตนเองของเด็กอย่างช้า ๆ ค่อยเป็นค่อยไปพยายามหลีกเลี่ยงสื่อที่ยากจะควบคุมด้านเนื้อหา นั่นคือสื่อประเภทโซเชียลมีเดีย เพื่อให้เด็กได้มีเวลาอยู่กับตนเองและเพื่อน ได้จับ ได้สัมผัสเนื้อแท้ของวัสดุทางศิลปะ

การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์สื่อการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม

ตารางที่ 3 ตารางการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์สื่อการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม

ประเภทสื่อ	รายละเอียด	ผลสัมฤทธิ์	การวิเคราะห์
หนังสือ	เป็นหนังสือทั่วไปที่ให้ความรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งมักเป็นรูปแบบของนิทานภาพประกอบ เข้าใจง่าย ประปรกอบสีสดใสที่เหมาะสมกับเด็ก	หากเป็นเรื่องราวที่ซับซ้อนจะต้องมีผู้ปกครองหรือคุณครูคอยสอนหรือเล่าเรื่องราวให้ฟัง รวมถึงสรุปเนื้อเรื่องให้ฟัง	หากเป็นหนังสือที่มีภาพประกอบที่สวยงามก็จะสร้างแรงจูงใจให้กับเด็กได้มากขึ้น แต่หากมีตัวหนังสือจำนวนมากอาจทำให้เกิดความเบื่อได้ง่าย
แบบเรียน	เป็นหนังสือที่ใช้ในห้องเรียนซึ่งจะอยู่ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามที่โรงเรียนจัดตารางสอน ใช้เวลาประมาณ 1 คาบเรียน ภาพประกอบมีจำนวนไม่มากเมื่อเทียบกับหนังสือนิทานภาพ อีกทั้งมีแบบฝึกหัดและการเก็บคะแนน	มีเวลาในการเรียนรู้อ่อนข้านั้น ใน 1 สัปดาห์อาจได้เรียนเพียง 1 คาบเรียน ตามตารางสอน การเรียนรู้เป็นแบบกึ่งท่องจำเพื่อการทดสอบในแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน	ความน่าสนใจในการสร้างแรงจูงใจอาจน้อยเนื่องจากมีตัวหนังสือที่มีจำนวนมากและมีการเก็บคะแนนและแบบฝึกหัด
วิดีโอ	บ้างเป็นหนังสั้น บ้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้น มักผลิตโดยหน่วยงานของราชการหรืองานที่ได้ทุนจากหน่วยงานของรัฐ ไม่มีการแยกช่วงอายุที่ชัดเจน สามารถชมได้จาก Youtube ได้ตลอดเวลา	เข้าใจง่าย มีภาพและเสียงตามคุณภาพของแหล่งผลิต ซึ่งในปัจจุบันมีผู้ผันตัวเองเป็นนักจัดรายการหรือ Youtuber จำนวนมาก แต่เนื้อหาโดยมากมักแฝงการโฆษณาสินค้า หรือทำวิดีโอให้มีความน่าสนใจในรูปแบบของตนเองมากกว่าสนใจเนื้อหาที่จะนำเสนอ	เด็กวัยประถมศึกษาจะต้องมีผู้ปกครองคอยดูแลหรือเลือกที่จะเปิดแต่ละวิดีโอให้ ซึ่งวิดีโอเกี่ยวกับการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมมักไม่ได้รับความนิยมสนใจจากเด็กวัยนี้ เนื่องจากมีวิดีโอประเภทอื่นน่าสนใจกว่า เช่น เกมดนตรี การ์ตูน วีวเกมส์ต่าง ๆ

ประเภทสื่อ	รายละเอียด	ผลสัมฤทธิ์	การวิเคราะห์
เกมกระดาน	เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีในโรงเรียนที่มีการเน้นด้านคุณธรรม โดยอยู่ในการควบคุมของคุณครูประจำวิชาหรือประจำชั้น มีเนื้อหาตามแนวทางที่กระทรวงกำหนด มักจัดเป็นมุมการเรียนรู้ในห้องเรียนพุทธศาสนา หรือห้องเอนกประสงค์	เมื่ออยู่ในคาบเรียนเด็กวัยนี้ให้ความสนใจตามที่คุณครูกำหนด มีการอธิบายและทดลองเล่นที่ละคนหรือเป็นกลุ่ม เด็ก ๆ ได้รับความรู้และความสนุกสนานไปพร้อมกับเพื่อน ๆ	เมื่ออยู่นอกเวลาเรียนสื่อเหล่านี้อาจไม่ค่อยได้รับความสะดวกมากนัก เนื่องจากกระบวนการใช้สื่อประเภทนี้ต้องอาศัยผู้เล่นหลายคนในการใช้สื่อ
คลิปเสียง	สื่อประเภทคลิปเสียงนี้โดยส่วนมากมักเป็นนิทานสั้นที่เปิดประกอบการเรียนในห้องเรียนโดยคุณครูประจำวิชาเป็นผู้เปิด เพื่อฝึกสมาธิให้เด็กฟังและจับใจความสำคัญของเรื่อง	อาจเหมาะสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางสายตา เนื่องจากไม่มีภาพให้ชม ทำให้เด็กทั่วไปอาจไม่ได้ความสนใจเท่าที่ควรหรือไม่เข้าใจเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีต่างที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เด็กสามารถเลือกเทคโนโลยีออนไลน์ที่น่าสนใจมากกว่า เช่น ชมสื่อที่มีทั้งภาพและเสียง ซึ่งอาจทำให้คลิปที่มีเพียงเสียงอย่างเดียวจึงถูกมองข้ามไป
ละครเวที	เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ฝึกความกล้าแสดงออก มีความสนุกสนานทั้งผู้แสดงและผู้รับชม สามารถถ่ายทอดเนื้อหาสาระได้อย่างสนุกสนาน โดยผู้แสดงเองก็ต้องมีการซักซ้อมการแสดง ทำให้เป็นการซึมซับเนื้อหาเข้าไปโดยอัตโนมัติ	ละครเวทีสำหรับเด็กนับเป็นสื่อความบันเทิงที่มาพร้อมกับสาระ รวมถึงเป็นประสบการณ์ของผู้แสดงและผู้ชมได้ เด็กมีส่วนร่วมกับสื่อการเรียนรู้ที่เป็นทั้งผู้ส่งสารและรับสาร สาระจากเนื้อหาที่สื่อสารออกไป	การแสดงละครเวทีหรือการจัดโครงการบทบาทสมมุติจะต้องใช้ทรัพยากรหลายอย่าง ไม่สามารถทำได้บ่อยครั้ง โดยมากมักมีภาคการศึกษาละ 1 – 2 ครั้งในวันสำคัญเท่านั้น และส่วนใหญ่มักมุ่งความสนใจกับการแต่งกาย แต่งหน้า ทำผม การเต้น ๆ จนบางครั้งเนื้อหาด้านคุณธรรมที่ต้องการสื่อสารอาจเป็นสิ่งที่ถูกลืม

ประเภทสื่อ	รายละเอียด	ผลสัมฤทธิ์	การวิเคราะห์
Active Learning	การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว	เด็ก ๆ ได้รับประสบการณ์และความสนุกสนานโดยมีส่วนร่วมกันเพื่อร่วมชั้น ซึ่งทั้งหมดอยู่ในความดูแลของคุณครู โดยต้องมีคุณครูคอยควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด แต่เด็กวัยนี้มักพุ่งความสนใจไปที่การเคลื่อนไหวร่างกายมากกว่าสิ่งอื่น เช่น การวิ่ง การกระโดด การแข่งขัน	เป็นกิจกรรมที่สนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกายภายนอกห้องเรียน มีความสุขและตื่นตัวผ่อนคลาย รวมถึงได้ความสนุกสนานจากอุปกรณ์ที่มาเสริมกิจกรรมเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ แต่อาจเป็นการเรียนรู้ที่มีช่วงเวลาอันจำกัดตามตารางสอนของแต่ละชั้นเรียน
เกมคอมพิวเตอร์/มือถือ	เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เด็ก ๆ ให้ความสนใจ ด้วยภาพกราฟิกเคลื่อนไหว ภาพ และเสียง ประกอบทำให้ดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี เด็กสามารถเข้าถึงได้ง่าย สามารถสอดแทรกเนื้อหาสาระเข้าไปได้ โดยผู้เล่นเกมสามารถมีส่วนร่วมในการคิด การตัดสินใจ มีระบบคะแนนที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน	สามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งโดยส่วนใหญ่เด็กวัยนี้มักให้ความสนใจกับความสนุกสนาน ภาพ เสียงต่าง ๆ มีการแข่งขันด้านความเร็ว การเก็บคะแนนต่าง ๆ ในเกม แต่เนื้อหาสาระที่สอดแทรกอาจถูกมองข้าม เนื่องจากวัยเด็ก ๆ มักคาดหวังกับชัยชนะหรือการเก็บแต้มคะแนน	เกมเหล่านี้จะต้องใช้อุปกรณ์ที่มีราคาแพง รวมถึงค่าใช้จ่ายด้านอินเทอร์เน็ต โดยอุปกรณ์ทั้งหมดเป็นของผู้ปกครองที่ให้บุตรหลานยืมเล่นเป็นบางเวลาเท่านั้น อีกทั้งในขณะที่เล่นนั้นมีความจำเป็นที่จะต้องดูแลอย่างใกล้ชิด เนื่องจากวัยเด็ก ๆ มักเปลี่ยนไปเล่นเกมอื่นที่ตนสนใจมากกว่า สื่อด้านคุณธรรมจริยธรรม
<p>ของเล่นประดิษฐ์</p> <p>(จากปราชญ์ชาวบ้านที่ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ช่วยเสริมทักษะชีวิตให้กับเด็กและเยาวชน)</p>	ของเล่นจากการประดิษฐ์ร่วมกันของคนในครอบครัวหรือเป็นงานหัตถกรรมที่มีจำหน่ายมักทำมาจากวัสดุเหลือใช้หรือวัสดุธรรมชาติ สร้างความ	เด็ก ๆ ได้สนุกสนานกับการเล่นจากสิ่งประดิษฐ์ แต่เนื้อหาสาระบางอย่างในด้านคุณธรรมอื่น ๆ ไม่อาจสอดแทรกได้ทั้งหมด ส่งเสริมได้ในเรื่องของ	งานประดิษฐ์ งานหัตถกรรมเป็นงานฝีมือเฉพาะบุคคลเท่านั้น หลายครอบครัวมีถนัดและไม่มีเครื่องมืออุปกรณ์รวมถึงเวลาหรือการซื้อของเล่น

ประเภทสื่อ	รายละเอียด	ผลสัมฤทธิ์	การวิเคราะห์
	ใกล้ ชัด ของ คน ใน ครอบครัว ได้เห็นการ ประยุกต์ใช้อุปกรณ์เหลือ ใช้	ความพอเพียง ความ ประหยัด ความขยันจาก การสร้างสรรคผลงาน ให้กับเด็ก ๆ	ประเภทนี้ก็จะมามีราคาแพง เนื่องด้วยเป็นงานฝีมือที่ ผลิตได้น้อยชิ้น ด้านความ ทนทานนั้นไม่เหมาะกับการ เล่นเท่าใดนัก เนื่อง ด้วยอาจไม่แข็งแรงมากพอ โดยมากมักเป็นไม้ที่ยืด หรือต่อกันด้วยกาว จึงทำ ชำรุดได้ง่าย หากนำไปต่อ ยอดให้เด็กได้สร้างสรรค ผลงานเอง เด็กได้ฝึก จินตนาการที่เกิดการ สร้างสรรคผลงาน จะช่วย ฝึกจินตนาการให้กับเด็ก
สื่อปฏิสัมพันธ์ interactive media	เป็นสื่อที่ต้องผสมผสานสื่อ หลายชนิด เช่น ภาพ กราฟิก (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) สื่อสามารถ โต้ตอบกับผู้ใช้อได้	ผู้ใช้อสื่อได้รับประสบการณ์ ในการเข้าไปมีส่วนร่วม ด้วยมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ดู รวมถึงบรรยากาศของ สถานที่และการใช้เทคนิค พิเศษด้วยคอมพิวเตอร์ กราฟิก	มี ข้อ จำกัด ใน ด้าน งบประมาณ ในการ จัดสร้าง จึงเหมาะสำหรับ การแสดงงานในโอกาส พิเศษ ซึ่งการจะจัดขึ้นใน โรงเรียนนั้นแทบจะเป็นไป ไม่ได้

หนังสือเรียนเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ประเทศญี่ปุ่น (pseud, 2017)

หนังสือเรียนจะไม่มีขายทั่วไป โรงเรียนจะแจกให้เด็ก ๆ ตอนเปิดเทอม เนื้อหาภายในหนังสือจะสอนเกี่ยวกับเรื่องการใช้ชีวิตให้เด็กได้เรียนรู้ ตั้งแต่ การฝึกความรับผิดชอบการปฏิบัติตนตามกฎระเบียบในเรื่องต่าง ๆ ความปลอดภัยในการเดินทางไปโรงเรียน การสำรวจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว การเลี้ยงสัตว์ ปลูกต้นไม้ หาแมลง การใช้ชีวิตในช่วงฤดูต่าง ๆ และมีการทบทวนว่าในแต่ละวันเด็ก ๆ ได้ทำกิจกรรมอะไรไปบ้าง ภาพประกอบภายในหนังสือจะมีการอธิบายด้วยภาพสถานการณ์จริง และภาพวาดแนวการ์ตูน เพื่อให้เด็กได้เข้าใจและปฏิบัติตามได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 55 แสดงภาพหนังสือเรียนเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ประเทศญี่ปุ่น วิชาการใช้ชีวิต
ที่มา: หนังสือเรียนเด็กป.1ที่ญี่ปุ่น [ออนไลน์], เข้าเมื่อ 25 มิถุนายน 2563, เข้าถึงได้จาก
<https://m.facebook.com/media/set/?set=a.1358401460869848.1073741849.422466707796666&type=3>



ภาพที่ 56 แสดงภาพเนื้อหาและภาพประกอบภายในหนังสือเรียนเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ประเทศญี่ปุ่น
วิชาการใช้ชีวิต

ที่มา: หนังสือเรียนเด็กป.1ที่ญี่ปุ่น [ออนไลน์], เข้าเมื่อ 25 มิถุนายน 2563, เข้าถึงได้จาก
<https://www.facebook.com/media/set?vanity=japanbbpage&set=a.1358401460869848>



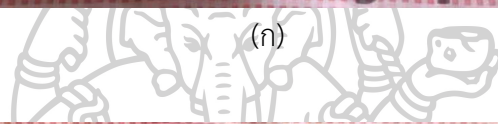
(ก)



(ข)

ภาพที่ 57 (ก) และ (ข) แสดงภาพเนื้อหาและภาพประกอบภายในหนังสือเรียนเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ประเทศญี่ปุ่น วิชาการใช้ชีวิต

ที่มา: หนังสือเรียนเด็กป.1ที่ญี่ปุ่น [ออนไลน์], เข้าเมื่อ 25 มิถุนายน 2563, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/media/set?vanity=japanbbpage&set=a.1358401460869848>



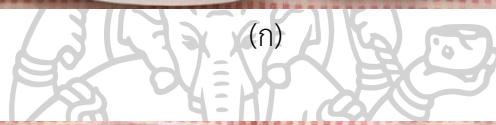
(ก)



(ข)

ภาพที่ 58 (ก) และ (ข) แสดงภาพเนื้อหาและภาพประกอบภายในหนังสือเรียนเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ประเทศญี่ปุ่น วิชาการใช้ชีวิต

ที่มา: หนังสือเรียนเด็กป.1ที่ญี่ปุ่น [ออนไลน์], เข้าเมื่อ 25 มิถุนายน 2563, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/media/set?vanity=japanbbpage&set=a.1358401460869848>



(ก)



(ข)

ภาพที่ 59 (ก) และ (ข) แสดงภาพเนื้อหาและภาพประกอบภายในหนังสือเรียนเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ประเทศญี่ปุ่น วิชาการใช้ชีวิต
 ที่มา: หนังสือเรียนเด็กป.1ที่ญี่ปุ่น [ออนไลน์], เข้าเมื่อ 25 มิถุนายน 2563, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/media/set?vanity=japanbbpage&set=a.1358401460869848>

หนังสือสอนเรื่องมารยาทและการใช้ชีวิตของเด็กจากญี่ปุ่น ที่มีการแปลเป็นภาษาไทย เขียนโดย Mariko Bando and Hiroshi เรียบเรียงโดย Kabaya Sanseido แปลเป็นภาษาไทยโดย นันทกานต์ ยามากุจิ ที่มีลักษณะการสอนคล้ายกับหนังสือเรียนเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ประเทศญี่ปุ่น ที่สอนการชีวิตของเด็กญี่ปุ่น เป็นการสอนเรื่องมารยาท การใช้ชีวิตประจำวันภาพประกอบภายใน หนังสือเป็นภาพวาดการ์ตูนทั้งหมดที่แสดงเหตุการณ์สถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เด็กได้เข้าใจและปฏิบัติตามเช่นเดียวกับหนังสือเรียนที่ประเทศญี่ปุ่น



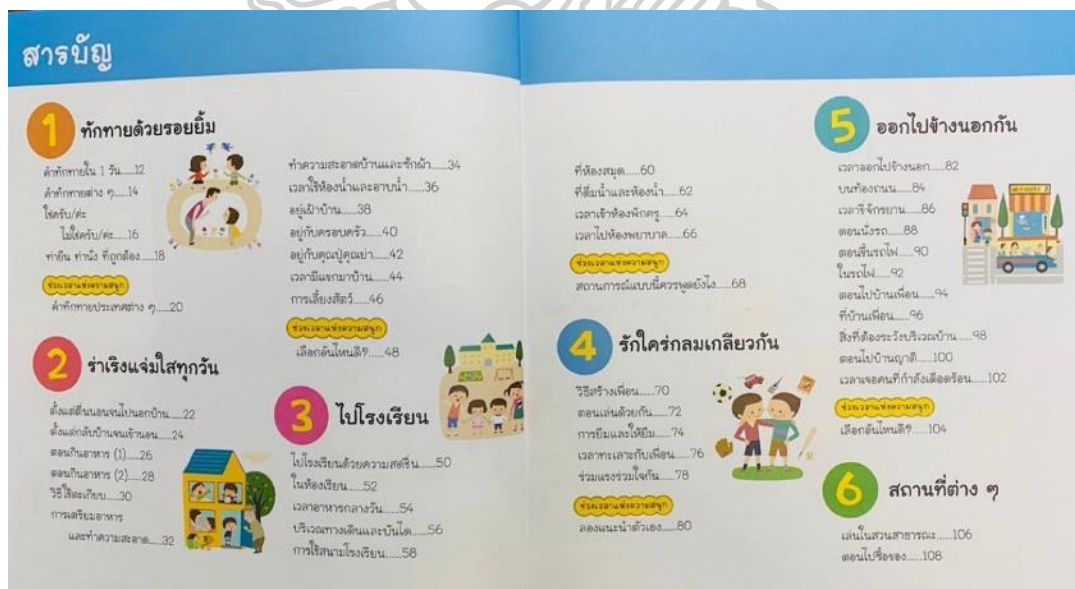
ภาพที่ 60 แสดงภาพปกหนังสือสอนเรื่องมารยาท และการใช้ชีวิตของเด็กแปลเป็นภาษาไทย
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 61 แสดงภาพปกด้านในหนังสือก่อนเริ่มการการสอนมารยาท และการใช้ชีวิตของเด็กในเรื่องต่อไป
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 62 แสดงภาพคำแนะนำจุดเด่นของหนังสือและการใช้งานสอนในการสอนเรื่องมารยาท และ การใช้ชีวิตของเด็ก
 ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 63 แสดงภาพสารบัญของหนังสือการสอนเรื่องมารยาท และการใช้ชีวิตของเด็ก
 ที่มา: ผู้วิจัย



(ก)



(ข)

ภาพที่ 64 (ก) และ(ข) แสดงภาพเนื้อหาและภาพประกอบภายในหนังสือการสอนเรื่องมารยาท และ การใช้ชีวิตของเด็ก
 ที่มา: ผู้วิจัย

การเรียนรู้สำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์ พานิช, 2557) การเรียนรู้แบบ ปลายเปิด (Open-ended learning)

ด้วยการเน้นให้เด็กได้ฝึกคิด มีจินตนาการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ด้วยการลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลต่อการทำงาน การใช้ชีวิต ตลอดจนการคิดในสิ่ง
ที่ที่ถูกต้องในเรื่องจริยธรรมพื้นฐานที่ต้องปลูกฝังให้ติดตัวตั้งแต่เล็ก ๆ ซึ่งนับเป็นสิ่งสำคัญที่ควร
พัฒนาไปพร้อมกับการพัฒนาประเทศ คือประชากรที่มีหลักคุณธรรมจริยธรรม ด้วยการสร้างความ
กลมกลืนระหว่างจริยธรรมในใจ

อีกทั้งการนำศิลปวัฒนธรรมความเป็นไทยที่มีอยู่มากมายหลายอย่างในประเทศมา
สอดแทรกการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อให้เด็กมองเห็นคุณค่า ความสำคัญของสิ่งใกล้ตัวด้วยการเรียนรู้
วัฒนธรรมในสังคมที่ใช้ชีวิตอยู่ ก่อนที่จะเรียนรู้ในสิ่งอื่น ๆ ที่สนใจต่อไป เด็กทุกคนมีศักยภาพในตัว
ทุกคนมีมากน้อยแต่ต่างกันตามการเลี้ยงดูของแต่ละครอบครัว เพราะฉะนั้นการออกแบบสื่อที่มีการ
จัดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์จากการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กแต่ละคนได้ค้นหาศักยภาพในตัวเอง
เรียนไปด้วย เล่นไปด้วย ฝึกคิด ฝึกทำ เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกกับการเรียน โดยให้เกิดการซึมซับ
การเรียนรู้ต่าง ๆ ด้วยการสอดแทรกการสอนคุณธรรม 8 ประการ ไปทีละเล็กละน้อยอย่างต่อเนื่อง
ค้นพบความสามารถของตัวเองอย่างเป็นธรรมชาติ ด้วยความรู้สึที่ปลอดภัย ไม่ใช่เพียงการท่องจำ
เพียงอย่างเดียว เด็กได้เรียนรู้แบบอิสระมีส่วนร่วมในการกำหนดรูปแบบร่วมกับผู้สอน และผู้เรียน
คนอื่น ๆ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้บรรลุการเรียนรู้อย่างมี
ประสิทธิภาพ โดยให้เด็กเป็นผู้เรียนรู้ภายใต้บริบทต่าง ๆ ที่ผู้สอนหรือผู้ใหญ่กำหนดไว้ การเรียนรู้
ด้วยสื่อที่สนับสนุนการเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก
จะเป็นตัวช่วยในการคัดกรองสิ่งที่จะรบกวนการเรียนรู้ของเด็กออกไป และจะช่วยทำให้เด็กได้จดจ่อ
ตั้งใจในสิ่งที่กำลังปฏิบัติอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การออกแบบสื่อที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีการเรียนรู้
การทำงานร่วมกัน เพื่อมุ่งหวังในเรื่องของการสร้างปฏิสัมพันธ์ของเพื่อนร่วมชั้น และความสัมพันธ์ของ
รุ่นพี่รุ่นน้องได้เรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์การสื่อสารเชิงบวก การเล่นเกมมีปฏิสัมพันธ์
กับเพื่อน ๆ นั้นเป็นการช่วยให้เด็กได้พัฒนาการเรียนรู้ พัฒนาทางสังคม อารมณ์ พัฒนาทั้งในมิติของ
กระบวนการคิด และพัฒนาการทางภาษา

ข้อมูลด้านพัฒนาการของเด็ก

อาจารย์ประไพ ประดิษฐ์สุขถาวร (2564) ครูโรงเรียนทอสี ผู้เขียนเรื่องพัฒนาการด้านสติปัญญา: วัยประถมต้น (Primary school children cognitive development) ได้กล่าวว่า เด็กวัยประถมต้นมีสมรรถนะและพัฒนาการด้านสติปัญญาอย่างไร

จากวัยอนุบาลมาเป็นเด็กประถมที่รู้จักเหตุและผล มีความคิดเป็นของตนเอง สามารถแก้ไขปัญหา พร้อมเรียนรู้โลกกว้างในกรอบของระเบียบวินัย จึงทำให้สามารถมองเห็นพัฒนาการด้านสติปัญญาที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจน ดังนี้

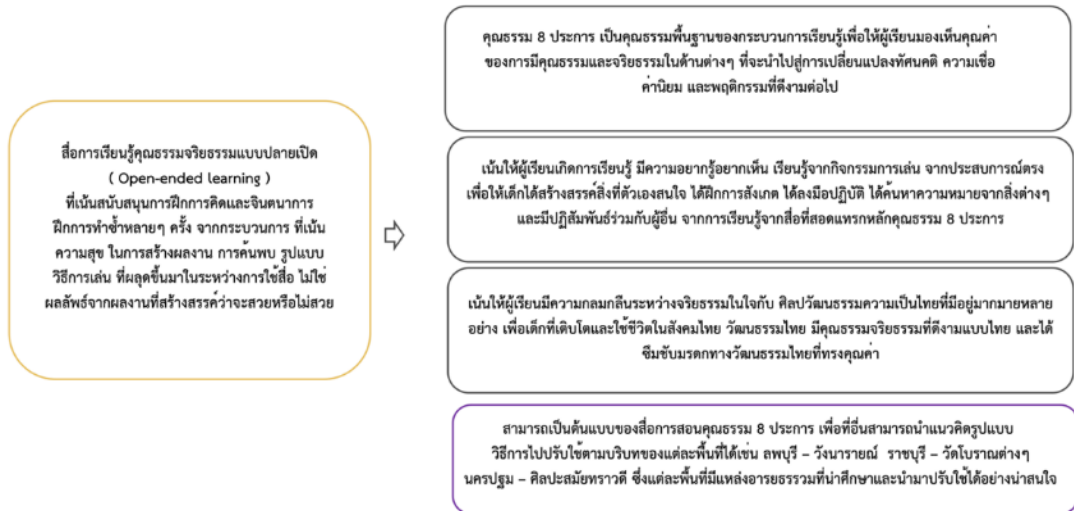
อายุ 6 ขวบ เริ่มต้นวัยประถม เด็กวัยนี้มีความสนใจกิจกรรมและงานของตนเองมากขึ้น มีความกระตือรือร้น สนใจของแปลกใหม่ แต่หากมีสิ่งที่น่าสนใจกว่า อาจหันไปสนใจของอีกอย่างได้ทันที นอกจากนี้สามารถวาดรูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน วาดรูปคน เขียนตัวอักษรง่าย ๆ ได้ รู้ช้อยขวานับ 1-30 ได้ สามารถอธิบายความหมายของคำ และบอกความแตกต่างของ 2 สิ่งได้

อายุ 7 ขวบ วัยประถมเต็มตัว เมื่อเด็กมีความสนใจสิ่งใดแล้ว จะพยายามทำให้สำเร็จ มีความอยากรู้อยากเห็น เข้าใจเรื่องเหตุและผลมากขึ้น สามารถจดจำระยะเวลา อดีตและปัจจุบันได้ มีความสนใจที่ยาวนานขึ้น แต่ยังไม่สามารถทำอะไรได้หลายอย่างในเวลาพร้อมกัน ซึ่งเด็กในวัยนี้จะสามารถวาดรูปที่มีรายละเอียดซับซ้อนได้มากขึ้น สามารถเปรียบเทียบขนาดใหญ่ เล็ก หรือเท่ากัน สามารถแก้ปัญหา สามารถบอกวันในสัปดาห์ได้ บวก ลบ เลขง่าย ๆ และสามารถบอกเวลาก่อน-หลังได้ สามารถเขียนตัวหนังสือได้ครบตามแบบ

อายุ 8 ขวบ เป็นวัยแห่งการเรียนรู้ ซึ่งเด็กวัยประถมต้น เด็กจะมีความสนใจมีสมาธิจดจ่อกับงานที่ได้รับมอบหมายได้มากขึ้น สามารถที่จะปฏิบัติงานได้ยาวนานขึ้นจนกว่างานนั้นจะสำเร็จ สามารถเข้าใจคำสั่งและมีความตั้งใจทำงานให้ดีขึ้นกว่าเดิม ซึ่งเด็กในวัยนี้จะสามารถวาดรูปสิ่งที่พบเห็นเป็นสัดส่วนและมีรายละเอียดที่มากขึ้น สามารถเขียนตัวหนังสือได้ถูกต้องเป็นระเบียบ สามารถบอกวัน บอกเดือนของปีได้ สามารถสะกดคำง่าย ๆ ได้ ฟังเรื่องราวแล้วเข้าใจเนื้อหาและขั้นตอนได้ เปรียบเทียบสิ่งที่เหมือนกัน และสามารถเข้าใจปริมาตรได้

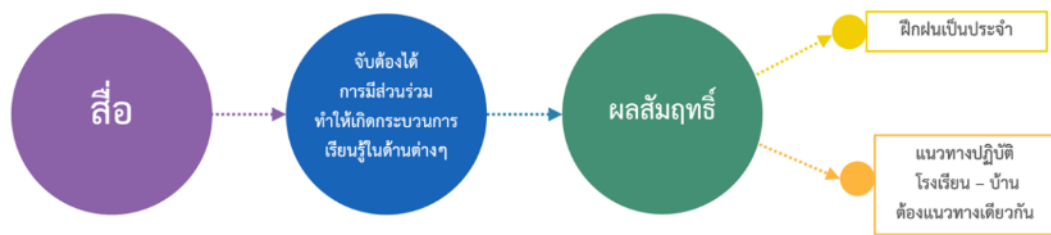
อายุ 9 ขวบ เด็กสามารถซึมซับความรู้ต่าง ๆ โดยวิธีการพูดของเด็กจะเปลี่ยนแปลงไป มีการใช้ภาษาที่ซับซ้อนขึ้น รู้จักการถาม-และตอบอย่างมีเหตุผล มีความรู้รอบตัวสามารถหาคำตอบเองได้จากการสังเกต เด็กจะมีความต้องการความเป็นส่วนตัวมากขึ้น มีของสะสม และเลียนแบบการกระทำของคนโตกว่า เด็กวัยนี้สามารถวาดรูปทรงกระบอกมีปริมาตรความลึกได้ สามารถบอกเดือนถอยหลังได้ เขียนข้อความเป็นประโยค อ่านในใจได้ เริ่มคิดเลขในใจ บวกลบหลายขั้นได้ เด็กในวัยประถม จะเป็นช่วงที่เด็กใช้เวลาอยู่ที่โรงเรียนมากขึ้น เด็กจึงเกิดการเรียนรู้ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งเด็กในวัยนี้มีความสามารถที่จะมองเหตุการณ์ในภาพรวมได้มากขึ้น และมองรายละเอียดเล็ก ๆ ได้ละเอียดขึ้นเช่นกัน เด็กจะมีความคิดเรื่องความคงที่ของวัตถุ ถึงแม้จะมีการ

เปลี่ยนภาษาชนะไป มีความคิดเป็นเหตุเป็นผล สามารถคิดแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ สามารถเข้าใจความสัมพันธ์ของตนเองต่อโลกกว้าง รู้จักแยกสิ่งของออกเป็นกลุ่ม เป็นหมวดหมู่ คิดกลับไปกลับมา และคิดในใจได้ ซึ่งเป็นก้าวสำคัญของการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์และมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต ในวัยนี้ คิดและมองโลกในมุมมองของผู้อื่นได้มากขึ้น ทำให้การปรับตัวเข้ากับคนอื่นทำได้ดีขึ้น



ภาพที่ 65 แผนภูมิการวิเคราะห์และจุดมุ่งหมายการสร้างสรรค์สุนทรียกิจกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ที่มา: ผู้วิจัย



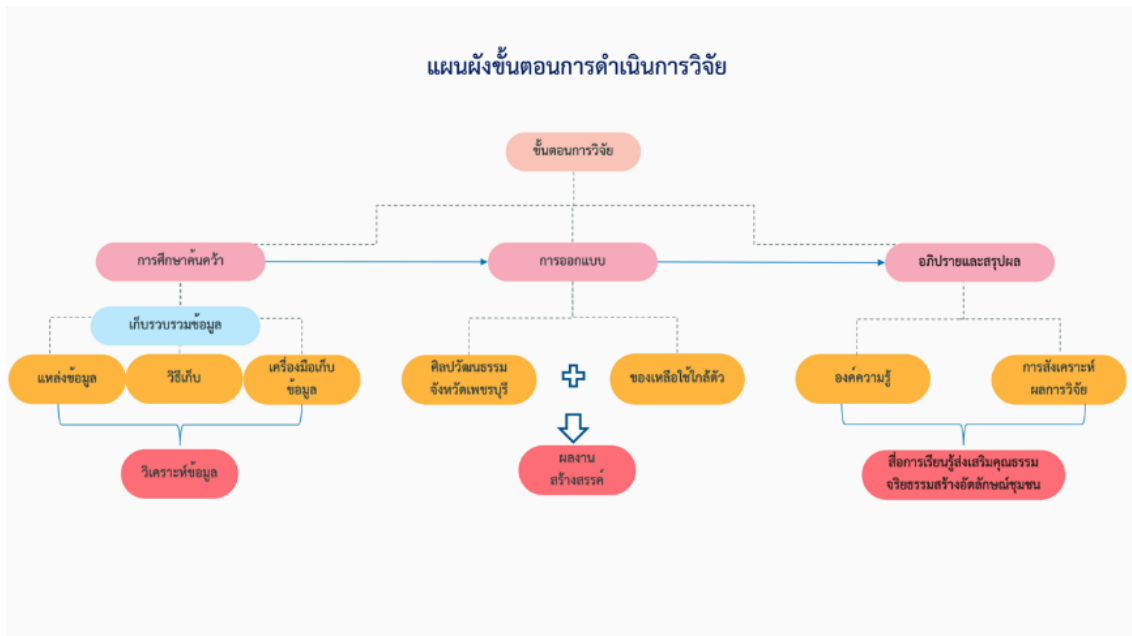
ภาพที่ 66 แผนภูมิลำดับกระบวนการเพื่อสร้างผลสัมฤทธิ์จากการเรียนรู้จากสุนทรียกิจกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ที่มา: ผู้วิจัย

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งวิธีการออกเป็น 3 ส่วนดังนี้



ภาพที่ 67 แผนผังขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ส่วนที่ 1 การศึกษาค้นคว้า

ศึกษาข้อมูลบทเรียน รูปแบบสื่อการสร้างชุดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ จากของเดิมที่มีอยู่เพื่อพัฒนาปรับปรุงต่อยอดให้มีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ด้วยวิธีลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ด้วยการลงพื้นที่เพื่อศึกษารูปแบบสื่อที่ใช้สำหรับการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม จากของเดิมที่มีอยู่เพื่อพัฒนา ปรับปรุง ต่อยอดให้มีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 การหาข้อมูลโรงเรียนที่สร้างสื่อการสอนคุณธรรมจริยธรรม

โดยผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบสื่อจากโรงเรียนราชบพิศ สำนักงานเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร เป็นโรงเรียนที่ได้รางวัลที่ 1 โครงการโรงเรียนคุณธรรมหนึ่งนวัตกรรม (เหรียญทอง) ระดับประเทศ ปี 2561 หัวข้อ “3M Plus สร้างเด็กดีมีคุณธรรมอย่างยั่งยืน” เป็นโรงเรียนที่มีบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ เป็นวิทยากรหลักสูตรการสร้างโรงเรียนคุณธรรมให้กับสังกัดกรุงเทพมหานคร สังกัด องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น และสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ



ภาพที่ 68 แสดงภาพการเรียนการสอนคุณธรรมจริยธรรมโรงเรียนราชบพิศ ภายในห้องเรียนคุณธรรม
ที่มา: ผู้วิจัย

จากการสัมภาษณ์คุณครูที่รับผิดชอบดูแลโครงการ คุณครูกล่าวว่า การเรียนการสอนคุณธรรมจริยธรรมโรงเรียนราชบพิศ มีการปรับให้สอดคล้องกับคุณธรรมอัตลักษณ์ของโรงเรียน คือ ความพอเพียงทั้ง 5 ด้าน คือ วินัย อาหาร การเรียนการสอน การดำเนินชีวิต ความสะอาด มีทักษะชีวิตในการคิดวิเคราะห์ รู้จักแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ ตระหนักรู้ในตนเอง เห็นใจผู้อื่น มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้เชิงบวก คุณลักษณะอันพึงประสงค์ พฤติกรรมดีทั้งที่โรงเรียน และที่บ้านสอดคล้องกับทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เกิดสังคมแห่งการทำงานที่ดีในองค์กร ด้วยนวัตกรรม 3 M Plus สร้างเด็กดีมีคุณธรรมอย่างยั่งยืน เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อ บ่มเพาะพฤติกรรมที่ดีงาม โดยแบ่งเป็น

M ที่ 1 รูปแบบกระบวนการพัฒนา คุณธรรมอัตลักษณ์นักเรียนเพื่อสร้างการรับรู้ร่วมกันระหว่างผู้บริหาร ครู บุคลากร นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน ให้สอดคล้องและพัฒนาส่งเสริมนักเรียนในการทำความดี

M ที่ 2 รูปแบบการขับเคลื่อนโรงเรียนคุณธรรม เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย และจิตใจ มีความรู้คู่คุณธรรม มีจริยธรรมในการดำเนินชีวิตและวัฒนธรรม สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

M ที่ 3 ห้องเรียนนอริยะที่มีรูปแบบการพัฒนาคุณธรรมอัตลักษณ์ของนักเรียน ที่ส่งผลต่อสมรรถนะของนักเรียน ทั้ง 5 ด้าน เพื่อทำให้เกิดองค์ความรู้ 9 ฐาน ที่เรียกว่า ห้องเรียนนอริยะ

โดยโรงเรียนได้จัดห้องเรียนนอริยะ ไว้ตามจุดต่าง ๆ เกือบทุกจุดภายในโรงเรียนเพื่อให้ นักเรียนเกิดการซึมซับ สามารถเรียนรู้ และเข้าถึงได้ตลอดเวลา



(ก)



(ข)

ภาพที่ 69 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ถึงหลักการในการความรู้หัวข้อ “3M Plus สร้างเด็กดีมีคุณธรรมอย่างยั่งยืน” ภายในห้องเรียนคุณธรรม



(ก)



(ข)

ภาพที่ 70 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในห้องเรียนคุณธรรม



(ก)



(ข)

ภาพที่ 71 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในห้องเรียนคุณธรรม



ภาพที่ 72 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในโรงเรียน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 73 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในโรงเรียน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 74 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในโรงเรียน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 75 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในโรงเรียน

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการงานศิลปกรรมของจังหวัดเพชรบุรี ที่มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้สอนเด็กกลุ่มเป้าหมาย จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง การลงพื้นที่เก็บข้อมูลงานศิลปกรรมที่อยู่ในวัดใหญ่สุวรรณารามจังหวัดเพชรบุรี ในส่วนของงานจิตรกรรมฝาผนังและงานปูนปั้น



(ก)



(ข)

ภาพที่ 76 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพภาพจิตรกรรมบริเวณประตูกลางด้านหน้าองค์พระประธาน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 77 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) แสดงภาพภายในศาลาการเปรียญ ภาพ (ข) แสดงภาพประตูศาลาการเปรียญที่มีร่องรอยขวานจากทหารพม่าเมื่อครั้งการเสียกรุงครั้งที่ 2



ภาพที่ 78 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพกลุ่มภาพลวดลายเสาศาลาการเปรียญ



(ก)



(ข)

ภาพที่ 79 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม ภาพ (ก) แสดงภาพธรรมาสน์หลังเก่าในศาลาการเปรียญ มีลักษณะเป็นไม้จำหลักทรงบุษบก ภาพ (ข) แสดงภาพลวดลายแกะไม้ประดับธรรมาสน์ที่เริ่มผุพังตามกาลเวลา



ภาพที่ 80 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม ลวดลายแกะไม้ประดับธรรมาสน์



(ก)



(ข)

ภาพที่ 81 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพองค์พระประธานในพระอุโบสถ

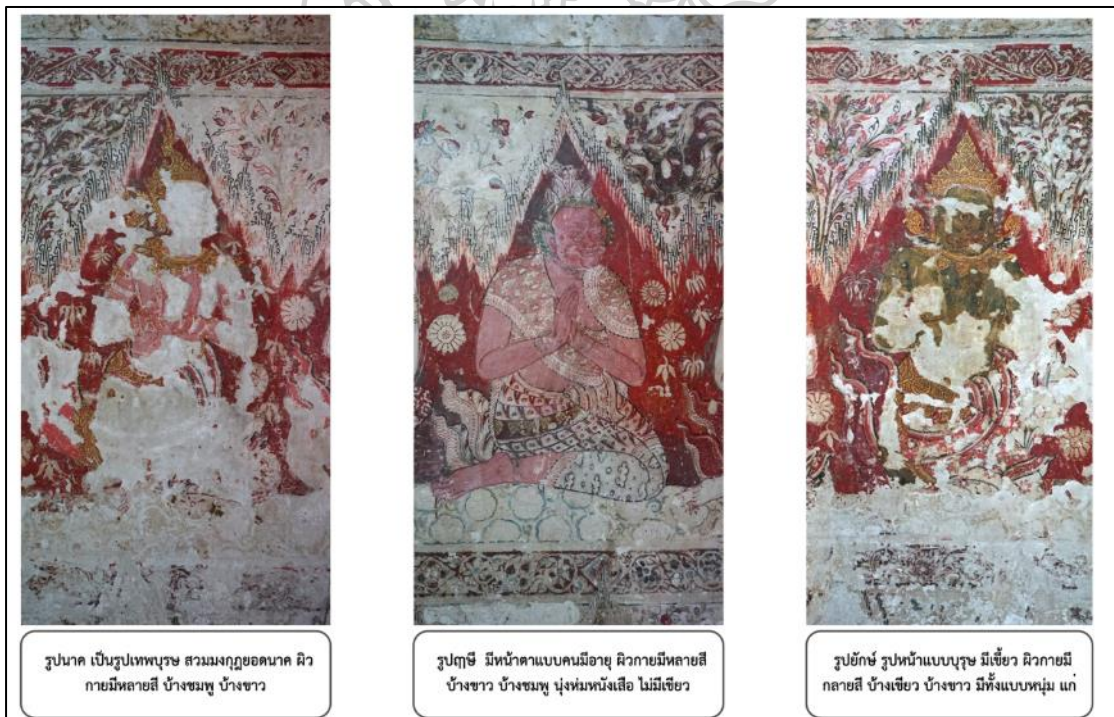


(ก)



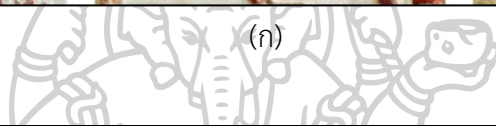
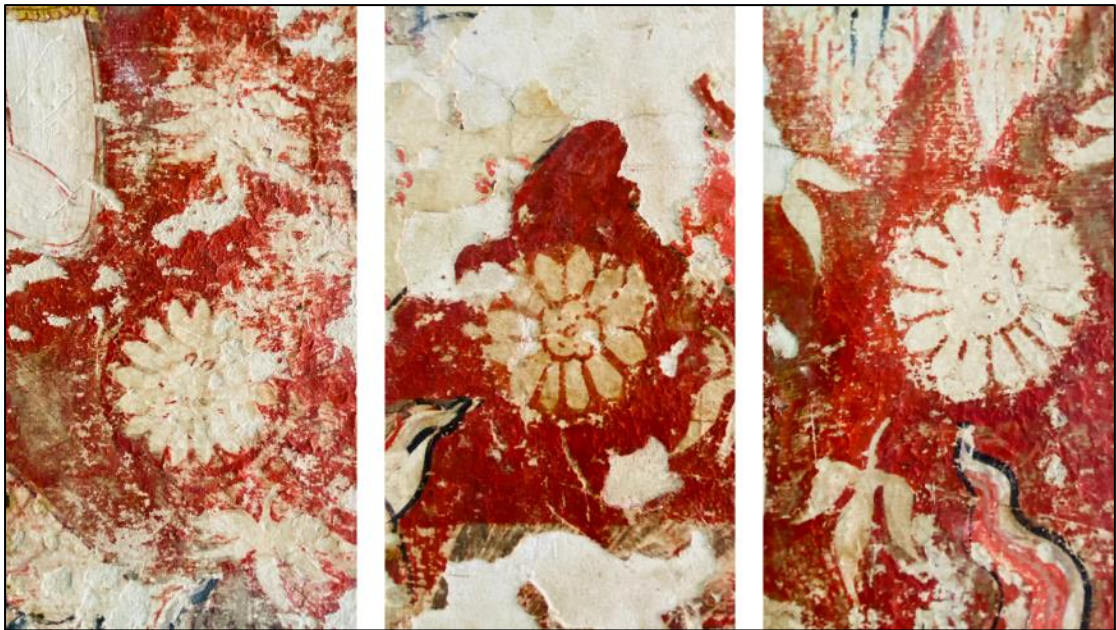
(ข)

ภาพที่ 82 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพลวดลายเส้าในพระอุโบสถ



(ข)

ภาพที่ 83 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพกลุ่มภาพลักษณะเทพชุมนุมแบบต่าง ๆ



(ข)

ภาพที่ 84 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพกลุ่มภาพดอกไม้สวรรค์ที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนัง



(ก)



(ข)



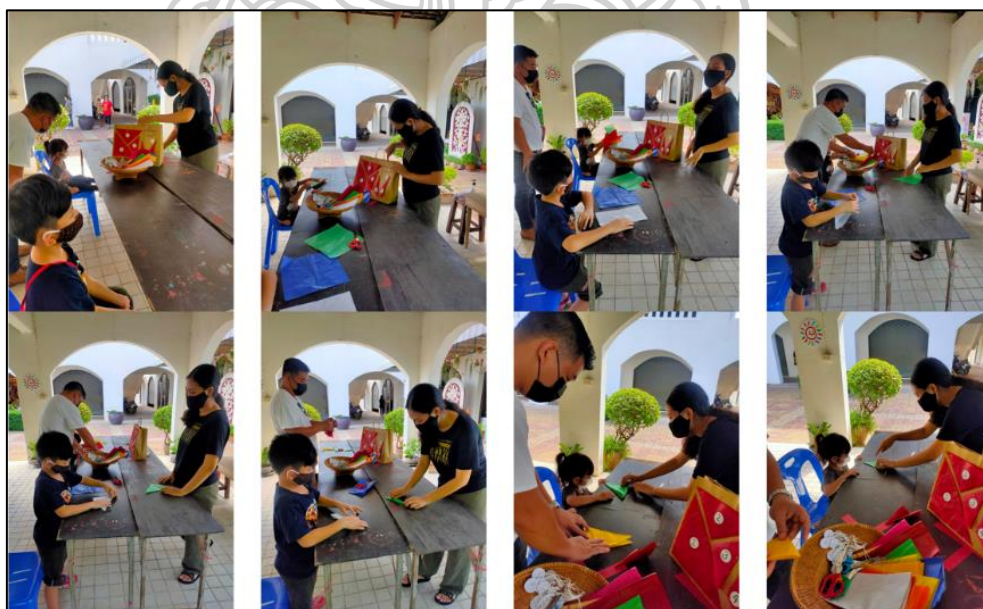
(ค)

ภาพที่ 85 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข) และ (ค) กลุ่มภาพดอกไม้สวรรค์ที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนัง

การสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องจากกลุ่มลูกหว่าอันเป็นกลุ่มกิจกรรมสร้างสรรค์ ด้านศิลปะสืบสานงานสกุลช่างเมืองเพชร และศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดเพชรบุรี โดยการนำมรดกทางวัฒนธรรมเอกลักษณ์อัตลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรีมาใช้สอนเด็ก และเยาวชน บุคคลทั่วไปที่สนใจในงานสกุลช่างเพชรบุรี เช่น การทำพวงมโหตร ทำเองได้ง่ายนิดเดียวที่เป็นการสืบสานศิลปวัฒนธรรมการทำพวงมโหตรในแบบชาวเพชรบุรี ความสอดคล้องในการสอนคุณธรรมควบคู่กับการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ การทดลองสร้างสรรค์ผลงานในสกุลช่างเพชรบุรี เช่น การทำพวงมโหตร การพิมพ์ลายบนกระเป่าผ้า คุงานประดิษฐ์ กิจกรรมจากกลุ่มลูกหว่า เพชรบุรี

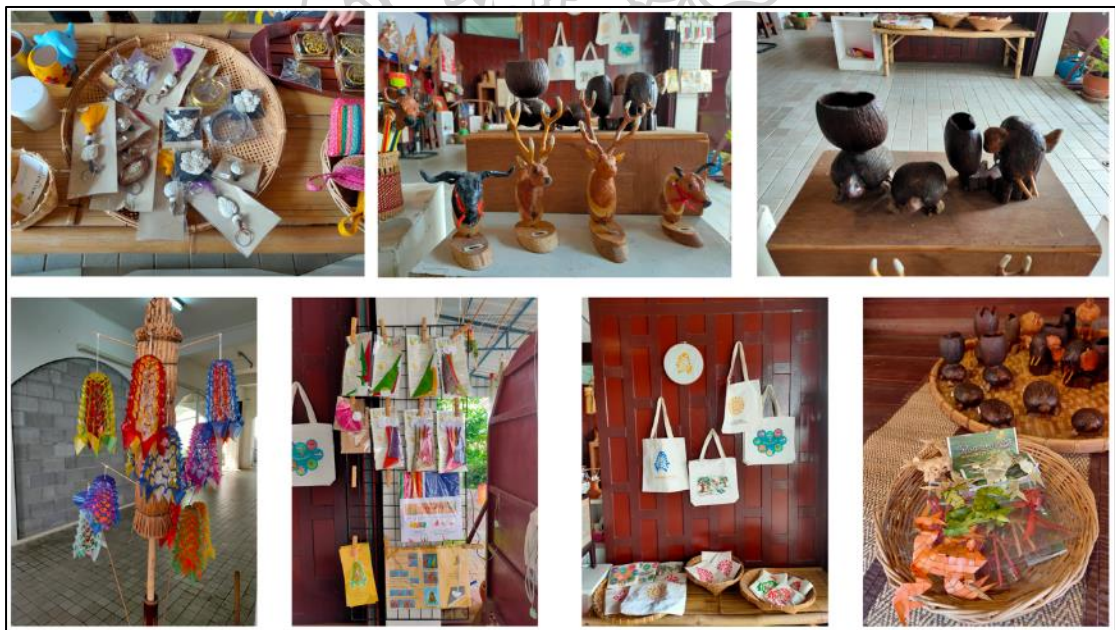
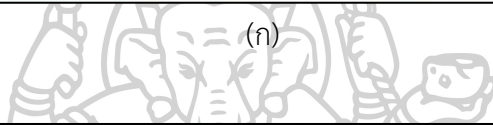


(ก)



(ข)

ภาพที่ 86 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) กลุ่มภาพการทดลองสร้างสรรค์ผลงานการทำพวงมโหตร จากกลุ่มลูกหว่าเพชรบุรี



(ข)

ภาพที่ 87 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) กลุ่มภาพของที่ระลึกด้านศิลปะสืบสานงาน สกุลช่างเมืองเพชร จากกลุ่มลูกวัวเพชรบุรี



ภาพที่ 88 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม กลุ่มภาพของที่ระลึก และผลงานด้านศิลปะการสืบสานงานสกุลช่างเมืองเพชร จากกลุ่มลูกว่าเพชรบุรี หอศิลป์สุวรรณาราม ตั้งอยู่ในวัดใหญ่สุวรรณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 89 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพการพิมพ์ลายบนกระเป๋าคาด

การลงพื้นที่เพื่อดูงานกลุ่มกิจกรรมสร้างสรรค์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมในจังหวัดเพชรบุรี
 วิถีช่างวิถีชุมชนเมืองเพชรบุรี บ้านคุณตาผุด นามมัน อายุ 83 ปี ชาวหมู่บ้านม่วงงาม หมู่ 2 ตำบล
 ถ้ำรงค์ อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี เป็นผู้มีความรู้เรื่องงานประดิษฐ์ของใช้และของประดับจาก
 กระดองตาล คุณยายทองใบ นามมัน อายุ 86 ปี ภรรยาของคุณตาผุด คุณยายมีความรู้เรื่องงาน
 จักสานใบตาลเป็นของที่ระลึกต่าง ๆ เช่น กระบุง ตะกร้า เข่ง กุ้ง



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 90 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพผลงานการจักสานใบตาลของ
 คุณยายทองใบ นามมัน



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 91 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพผลงานประดิษฐ์ของเล่นจาก
 กระดองตาล คุณตาผุด นามมัน



ภาพที่ 92 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพกลุ่มภาพผลงานประดิษฐ์ของใช้ ของเล่น และของประดับจากกระดองตาล คุณตาผุด นามมัน



ภาพที่ 93 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพผลงานประดิษฐ์ของใช้ ของเล่น และของประดับจากกระดองตาล คุณตาผุด นามมัน

การเก็บข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับหลักคุณธรรมที่ใช้สอนนักเรียนจากตำราเรียน ข้อมูลงานศิลปกรรมเพชรบุรี งานจิตรกรรมฝาผนัง งานปูนปั้น งานประเพณีในจังหวัดเพชรบุรี เช่น ประเพณีการแข่งขันวัวเทียมเกวียน การแข่งวัวลาน และประเพณีการแห่นาคโดยใช้ม้าที่มีการประดับตกแต่งม้าเพื่อสร้างสีสัน จากหนังสือ สื่อข้อมูลต่าง ๆ รวมถึงสื่อออนไลน์

ประเพณีการแข่งขันวัวเทียมเกวียน



ภาพที่ 94 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข), (ค), และ (ง) แสดงภาพบรรยากาศภายในงานประเพณีการแข่งขันวัวเทียมเกวียน

งานประเพณีการแข่งขันวัวเทียมเกวียนจากที่ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่และได้สังเกตการณ์กิจกรรมต่าง ๆ ภายในงานโดยรวมบรรยากาศจะเหมือนการจัดงานวัดทั่วไป มีร้านค้าซึ่งมีจำนวนเยอะมาก มีเวทีรำวงที่ให้ผู้เที่ยวงานได้ขึ้นไปร่วมกิจกรรมโดยไม่เสียเงิน และจะมีกิจกรรมพิเศษ คือการวิ่งวัวเทียมเกวียน ซึ่งหากคนทั่วไปเที่ยวงานต้องการเข้าชมแต่ไม่ทราบตารางเวลากำหนดการต่าง ๆ อาจต้องใช้เวลาในการรอชมนานพอสมควร ซึ่งผู้วิจัยใช้เวลาในการรอชมการแข่งขันโดยประมาณหนึ่งชั่วโมง และสถานที่ไม่ค่อยมีความสะดวกมากนัก ไม่มีพื้นที่ให้ชมได้ทั่วถึงใครไปก่อนก็จะได้ชมอย่างชัดเจน แต่ก็ต้องแลกกับการยืนจ้องพื้นที่เพราะถ้าหากออกจากพื้นที่รอชมก็จะเสียพื้นที่ในการรับชม และ

ในส่วนคนที่เข้าชมที่มาก็หลังก็ต้องอาศัยชั้นเชิงในการแทรกตัวหาช่องว่างเพื่อเข้าชม แต่ก็อาจไม่ใช่เรื่องง่ายนัก ซึ่งหากครั้งจะให้เด็กและเยาวชนได้สัมผัสประเพณีเหล่านี้ จากการได้ชมจากสถานที่จริงนั้นอาจเป็นไปได้ค่อนข้างยาก เพราะเป็นสถานที่ที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงในกิจกรรมและประเพณีเหล่านี้สักเท่าใดนัก เพราะสถานที่ที่ไม่ได้ออกแบบสำหรับให้เด็กได้รับชม หากอยากชมต้องให้ผู้ปกครองพาชมและอยู่ในความดูแลอย่างใกล้ชิด เพราะประเพณีการแข่งขันวิ่งเทรลกีฬานั้นอาจเกิดอันตรายได้ตลอดเวลา ด้วยสาเหตุที่อาจเห็นการควบคุมจากผู้ดูแลการจัดงาน เช่น วัลลุด ตันผู้คน เครียด หรืออีกหลาย ๆ สาเหตุที่นอกเหนือจากนี้

ส่วนที่ 2 กระบวนการออกแบบ

ออกแบบสื่อ ชุดกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ด้วยรูปแบบการมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ ที่ถ่ายทอดอัตลักษณ์ความเป็นไทยที่เน้นให้ผู้เรียนมีความกลมกลืนระหว่างจริยธรรมในใจกับศิลปวัฒนธรรมและประเพณีของจังหวัดเพชรบุรี โดยได้หยิบยกงานศิลปกรรมในวัดใหญ่สุวรรณาราม เช่นงานจิตรกรรมฝาผนัง งานปูนปั้น รวมถึงงานประเพณีต่าง ๆ เช่น ประเพณีการแข่งขันวิ่งเทรลกีฬาน การแข่งขันวัวลาน และการแห่ผ้าไม้) การแห่ผ้าโดยใช้ผ้าที่มีการประดับตกแต่งผ้าเพื่อสร้างสีสัน เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกกับการเรียน โดยให้เกิดการซึมซับการสอนเรื่องคุณธรรม 8 ประการนี้ ไปทีละเล็กทีละน้อยอย่างต่อเนื่อง

การออกแบบสื่อการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมเพื่อเป็นพื้นที่ในการส่งเสริมให้เด็กรู้สึกถึงความภาคภูมิใจการรับรู้คุณค่าของตัวเองที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน คนที่มี (Self-Esteem) จะส่งผลต่อความมั่นใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างสัมฤทธิ์ผล การมีทัศนคติในเชิงบวก ยืดหยุ่น สามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ไม่ท้อแท้กับปัญหาอุปสรรคที่ต้องเผชิญ ด้วยหลักการพัฒนาทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จ EF = (Executive Functions) ที่นำกระบวนการเทคนิคทางศิลปะ เช่น การวาด การปั้นด้วยวัสดุต่าง ๆ ที่ช่วยการเสริมสร้างความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์ ความสามารถในการสร้างภาพในสมอง ความสามารถในการจินตนาการต่าง ๆ ด้วยของเล่นในกลุ่มของเล่นต่าง ๆ การกำหนดเป้าหมาย วางแผน ตัดสินใจ ลงมือทำ เปลี่ยนวิธีการ เปลี่ยนอุปกรณ์ ตัดสินใจใหม่ ลงมือทำต่อ จนบรรลุเป้าหมาย เล่นเพื่อเรียนรู้ คือ เรียนรู้ด้วยความสุข เรียนรู้ด้วยความสนุก เรียนรู้จากประสบการณ์จากการทำงานจริง เพื่อช่วยให้การทำงานของสมองส่วนหน้า ที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับทักษะการคิดเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จ ที่ส่งเสริมจินตนาการ และการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม ด้วยการเรียนรู้ที่ผ่านการลงมือปฏิบัติ ซึ่งเด็กจะเกิดกระบวนการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม จากการลงมือปฏิบัติงานด้วยการซึมซับไปทีละเล็กทีละน้อยอย่างต่อเนื่อง ค่อย ๆ ทำ ค่อย ๆ เรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติค่อยเป็นค่อยไปด้วยตัวเองเกิดเป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ ด้วยสื่อการเรียนรู้แบบ

Active Learning (การเรียนรู้ผ่านการสร้างฉากจำลอง) กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว เพื่อเป็นการช่วยวางพื้นฐานความคิดให้เด็กได้มีทักษะทางอารมณ์ ทักษะทางสังคม พัฒนาให้เป็นเด็กเป็นคนดีต่อไป โดยสื่อการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมแบบปลายเปิด (Open-ended learning) ที่เน้นสนับสนุนการฝึก การคิด และจินตนาการฝึกการทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากกระบวนการ ที่เน้นความสุข ในการสร้าง ผลงาน การค้นพบ รูปแบบวิธีการเล่น ที่เกิดขึ้นมาในระหว่างการใช้สื่อ ไม่ใช่ผลลัพธ์จากผลงาน ที่สร้างสรรค์ว่าจะสวยหรือไม่สวย

ส่วนที่ 3 อภิปรายและสรุปผล

การประเมินผล ผลลัพธ์ คุณค่าและประโยชน์ของการมีคุณธรรมจริยธรรม ประเมินผลใช้ เครื่องมือ โดยยึดวิธีการดังต่อไปนี้

1. การสังเกตพฤติกรรมของเด็กในระหว่างการใช้สื่อ โดยการสัมภาษณ์จากครู ผู้ดูแล การจัดกิจกรรม และผู้ปกครอง
2. การสังเกตการณ์การเข้าร่วมกิจกรรม เช่น ความสามารถในการปฏิบัติตามกฎกติกา ที่ตั้งไว้
3. การสร้างสรรค์ผลงาน การให้ความร่วมมือ ความตั้งใจในการสร้างสรรค์ผลงาน
4. การประเมินความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อสื่อ

การลงพื้นที่โรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บข้อมูลภาคสนาม ณ โรงเรียนเศรษฐวิทย์ หัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์

จากการสัมภาษณ์ผู้อำนวยการโรงเรียน และสังเกตการณ์พฤติกรรมของเด็ก ๆ จากการทำกิจกรรมและระหว่างการเรียนรู้การสอน โดยกิจกรรมในตอนเช้าหลังเคารพธงชาติ จะมีกิจกรรม สันทนาการให้เด็กได้ร่วมกิจกรรมก่อนเข้าห้องเรียนทุกวัน และในทุกวันพฤหัสบดีทางโรงเรียนมีการ จัดกิจกรรมละลายพฤติกรรมก่อนเข้าเรียนอีกครั้ง โดยการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีมาจัดกิจกรรม สันทนาการด้านดนตรี เพื่อเป็นการกระตุ้นให้เด็ก ๆ อยากมาเรียน มีความสุขที่ได้มาโรงเรียนอีกทั้งยัง เป็นการบริหารสมอง สร้างความกระปรี้กระเปร่าให้กับเด็ก ซึ่งจะทำให้เด็กอยากมาโรงเรียนอยากให้ ถึงวันที่มีกิจกรรมเร็ว ๆ เด็ก ๆ จะอยากมาทำกิจกรรม อยากเล่นกับเพื่อน อยากเจอเพื่อน โดยที่เด็ก ทุกคนจะเข้าร่วมกิจกรรมนี้ตามช่วงเวลาทางโรงเรียนกำหนด และสลับกันไปตามระดับชั้น และ ในระหว่างทำกิจกรรมที่ร้องเพลงหรือเต้น ก็จะสอดแทรกให้เด็กมีการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ เช่น การกอด การจับมือ หรือระหว่างที่กำลังทำกิจกรรมแล้วเพื่อนล้ม เด็ก ๆ ก็จะช่วยกันดึงเพื่อนที่ล้ม

ขึ้นมา กิจกรรมในการให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการร้องเพลงร่วมกัน ซึ่งคุณครูจะสังเกตว่าเด็กส่วนมากชอบอะไร กิจกรรมอะไรที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบันแล้วก็จะนำเพลงนั้นเข้ามาสอนเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้เด็กอยากเรียนและร่วมทำกิจกรรมมากขึ้น อีกทั้งเด็ก ๆ ยังสามารถร้องเพลงนั้นตามได้ง่ายขึ้น เมื่อร้องได้ เล่นได้ เกิดความสนุกเพลิดเพลินในการร่วมกิจกรรมนั้น ๆ แต่ก็อาจมีเด็กบางคนที่ยังทำไม่ได้ ร้องเพลงไม่เป็น คุณครูก็จะมีวิธีการให้กำลังใจและเพิ่มความมั่นใจให้กับเด็ก และจะพยายามบอกเด็กว่าเขาทำได้นะ ค่อย ๆ ฝึก ฝึกไปเรื่อย ๆ ทำบ่อย ๆ ซึ่งอาจต้องใช้เวลามากกว่าคนอื่น และในระหว่างที่ทำกิจกรรมคุณครูจะไม่ให้มีช่องว่างระหว่างกิจกรรม กิจกรรมจะดำเนินต่อกันไปเรื่อยเพื่อความต่อเนื่อง และเพื่อให้เด็กที่ร่วมกิจกรรมที่อาจจะปฏิบัติตามไม่ได้ในบางกิจกรรมจะได้ไม่รู้สึกเคืองคว้าง และเด็กก็จะได้ทำกิจกรรมอื่นที่ทำได้ต่อไป

และจากการสัมภาษณ์ท่านผู้อำนวยการ ได้ให้ข้อมูลว่าทางโรงเรียนยังมีการสอนให้เด็กรู้คุณค่าของอาหารที่ท่าน และการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นด้วยการสอนให้เด็กทราบถึงความใส่ใจและตั้งใจของคุณแม่บ้านที่ตั้งใจทำอาหารให้เด็ก ๆ ท่าน ซึ่งหากเด็ก ๆ ท่านเหลือคุณแม่บ้านก็จะเสียใจ ซึ่งจากการสอน และบอกให้เด็กได้ทราบถึงความตั้งใจที่คุณแม่บ้านตั้งใจทำอาหารให้เด็กท่าน จากที่เมื่อก่อนเด็กจะทานอาหารเหลือทิ้งในปริมาณที่มาก ซึ่งในปัจจุบันยังมีเหลือบ้างแต่เหลือในปริมาณที่น้อยลงเพราะเด็กทราบและรู้คุณค่าของอาหาร และไม่ให้คุณแม่บ้านเสียใจ



(ก)



(ข)

ภาพที่ 95 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพกิจกรรมหลังเคารพธงชาติ

ที่มา: Instagram sethavidhyaschool



(ก)



(ข)

ภาพที่ 96 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพกิจกรรมหลังเคารพธงชาติ
ที่มา : Instagram sethavidhyaschool



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 97 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพกิจกรรมละลายพฤติกรรม
ด้วยดนตรี

เด็ก ๆ กอดคอกันแล้วคุณครูจะบอกให้โยกไปทางซ้าย ทางขวา โน้มไปข้างหน้า ไปข้างหลัง ซึ่งในบางครั้งอาจมีภายหลังบ้าง แต่ก็จะมีเพื่อน ๆ ค่อยช่วยกันพยุงเพื่อนขึ้นมาทำกิจกรรมต่อ



(ก)



(ข)

ภาพที่ 98 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพกิจกรรมละลายพฤติกรรมด้วยดนตรี
เด็ก ๆ ทักทายกันของแต่ละประเทศ



ภาพที่ 99 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพกิจกรรมละลายพฤติกรรมด้วยดนตรี

เด็ก ๆ เต้น แล้วคุณครูจะบอกให้หยุดแล้วค้างท่าเดิม ซึ่งในบางท่าทางเด็กอาจมีล้มลง
บ้าง แต่ก็จะมีเพื่อน ๆ ค่อยช่วยกันพยุงเพื่อนขึ้นมาทำกิจกรรมต่อ



ภาพที่ 100 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพกิจกรรมละลายพฤติกรรมด้วยดนตรี
เด็ก ๆ ทักทายกันของแต่ละประเทศเป็นการฝึกมารยาทผ่านการเล่น

การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ด้วยสติ๊กเกอร์และเมจิกบ็อก (Magic box) เมื่อเด็กช่วยเหลือผู้อื่น หรือฝึกทำแบบฝึกหัดตามที่กำหนดได้ ก็จะได้รับสติ๊กเกอร์เพื่อสะสมให้ครบและนำไปแลกของรางวัลได้หนึ่งอย่างจากกล่องเมจิกบ็อก



ภาพที่ 101 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพตารางสะสมสติ๊กเกอร์ความดีวิชาภาษาไทย



ภาพที่ 102 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพการเรียนวิชาภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เป็นการฝึกให้เด็กทำงานเป็นทีมช่วยกันหาคำตามโจทย์ที่ครูกำหนด จะมีการให้เด็กฝึกอ่านนอกเวลาเพื่อแลกกับสติ๊กเกอร์



ภาพที่ 103 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพการเรียนวิชาสังคมศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการทำความดี ประโยชน์จากการทำความดี



ภาพที่ 104 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพการเรียนวิชาสังคมศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีการถาม-ตอบ หลังจากที่ได้ดูวิดีโอจบ



ภาพที่ 105 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพการเรียนวิชาสังคมศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

การเก็บข้อมูลภาคสนาม ณ โรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ ตำบลปึกเตียน อำเภอยาง จังหวัดเพชรบุรี

จากการสัมภาษณ์ครู และสังเกตการณ์พฤติกรรมของเด็ก ๆ จากการทำกิจกรรมระหว่าง
การเรียนการสอน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มชั้นปีละ 10 คน
รวมนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เหตุผลในการเลือกโรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ เพราะเป็น
โรงเรียนรัฐบาลขนาดเล็ก จำนวนเด็กนักเรียนมีทั้งหมด 73 คน อ้างอิงข้อมูลนักเรียน โรงเรียน
บ้านดอนเตาอิฐ ปีการศึกษา 2563 เด็กในโรงเรียนเป็นเด็กในพื้นที่ ต.ปึกเตียน อ.ท่ายาง จ.เพชรบุรี
โดยโรงเรียนมีเขตพื้นที่บริการนักเรียนที่มีภูมิลำเนาตั้งนี้ ครอบคลุมเด็กนักเรียนโดยส่วนใหญ่มีพื้นฐาน
อาชีพเกษตรกรรม จำนวนเด็กจากกลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยเลือก มีจำนวนที่เหมาะสมใกล้เคียงกับ
เป้าหมายที่ตั้งไว้ โรงเรียนแห่งนี้เป็นโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการด้านคุณธรรม ต่าง ๆ ที่จะช่วยในการ
สร้างเด็กให้เป็นคนดีมีคุณธรรม โดยเข้าร่วมกิจกรรมตามโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. เข้าร่วม
โครงการโรงเรียนคุณภาพประจำตำบล เข้าร่วมกิจกรรมตามโครงการโรงเรียนวิถีพุทธ เข้าร่วม
กิจกรรมตามโครงการโรงเรียนสุจริต โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



ภาพที่ 106 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพบรรยากาศโรงเรียนบ้านดอนเตาอิฐ จังหวัด
เพชรบุรี



(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 107 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพการจัดมุมให้ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในโรงเรียน



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)



(จ)

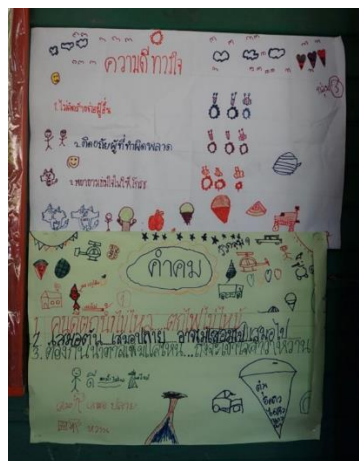


(ฉ)

ภาพที่ 108 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก), (ข), (ค), (ง), (จ) และ (ฉ) แสดงภาพการจัดมุมให้
ความรู้ด้วยสื่อต่าง ๆ ภายในโรงเรียน



(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 109 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) , (ข) และ (ค) แสดงภาพการเขียนบันทึกกิจกรรมความดีโดยนักเรียนจากการเข้าร่วมกิจกรรมตามโครงการโรงเรียนคุณธรรม โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 110 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม ภาพ (ก) แสดงภาพป้ายแสดงการเข้าร่วมกิจกรรมตามโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ ภาพ (ข) แสดงภาพป้ายแสดงการเข้าร่วมโครงการโรงเรียนคุณภาพประจำตำบล



(ก)



(ข)

ภาพที่ 111 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม ภาพ (ก) แสดงภาพป้ายแสดงการเข้าร่วมกิจกรรมตามโครงการโรงเรียนวิถิพุทธ ภาพ (ข) แสดงภาพป้ายแสดงการเข้าร่วมกิจกรรมตามโครงการโรงเรียนสุจริต สพฐ.



(ก)



(ข)

ภาพที่ 112 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม (ก) และ (ข) แสดงภาพบรรยากาศการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



ภาพที่ 113 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพบรรยากาศการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



ภาพที่ 114 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพบรรยากาศการเรียนการสอนในระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3



ภาพที่ 115 ภาพการเก็บข้อมูลภาคสนาม แสดงภาพนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เตรียม
เข้าแถวเพื่อไปรับประทานอาหารที่โรงอาหาร

แนวคิดในการออกแบบสุนทรียกิจกรรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรม และประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3



ภาพที่ 116 แผนภูมิผังแนวคิดในการออกแบบสุนทรียกิจกรรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1-3

กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อคุณธรรม

สอนศิลปะ เพื่อให้เด็กเกิดจินตนาการ

การสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็ก ด้วยการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานแบบปลายเปิด (Open-ended art) ซึ่งเป็นกระบวนการหลักของสื่อ สำหรับให้เด็กได้ใช้กระบวนการทางศิลปะ สร้างสรรคผลงาน เพื่อเป็นกุศโลบายในการสอนคุณธรรมจริยธรรมที่มีขั้นตอนและกระบวนการ ในการสร้างสรรคผลงานที่เน้นสนับสนุนการฝึกการคิดและจินตนาการ ฝึกการทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากกระบวนการที่เน้นความสุขในการสร้างสรรคผลงาน การค้นพบรูปแบบวิธีการเล่นที่เกิดขึ้นมา ในระหว่างการใช้สื่อ โดยไม่ใช่ผลลัพธ์จากผลงานที่สร้างสรรคว่าจะสวยหรือไม่สวย ซึ่งในระหว่าง การสร้างสรรคนั้นเด็กจะได้เรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม 8 ประการที่สอดแทรกในระหว่างการสร้างสรรค ผลงาน ดังนี้

หลักคุณธรรม 8 ประการ ที่ใช้ร่วมกับการออกแบบรูปแบบกิจกรรม

เหตุผลที่ต้องใช้คุณธรรม 8 ประการ เพื่อจะช่วยให้เด็กและเยาวชนรู้จักใช้ชีวิตอยู่ในสังคม ได้อย่างมีความสุข พัฒนาเยาวชนให้เป็นคนดี มีความรู้ อยู่ดีมีสุข ด้วยคุณธรรม 8 ประการ เป็นคุณธรรม พื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นคุณค่าของการมีศีลธรรมและจริยธรรมในด้าน ต่าง ๆ ที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม การมีทักษะชีวิตในการคิดวิเคราะห์

รู้จักแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ การตระหนักรู้ในตนเอง เห็นใจผู้อื่น มีสัมพันธภาพการสื่อสารการ ตัดสินใจ และรู้จักแก้ปัญหา รู้จักจัดการอารมณ์ ความรู้สึก และความเครียด การมีคุณธรรม จริยธรรม รู้จักรับผิดชอบหน้าที่เกิดความรักความสามัคคีในโรงเรียน สังคม มีการดูแลช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้เชิงบวก คุณลักษณะอันพึงประสงค์ พฤติกรรมดี ทั้งที่โรงเรียนและที่บ้านสอดคล้องกับทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เกิดสังคมแห่งการทำงานที่ดีใน องค์กร และพฤติกรรมที่ดีงามต่อไป

หลักคุณธรรม 8 ประการ



ภาพที่ 117 แผนภูมิความหมายหลักคุณธรรม 8 ประการ จากสุนทรียภาพกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรีสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ความขยัน มีความตั้งใจในการปฏิบัติงานให้ประสบความสำเร็จ รู้รักษาและเห็นคุณค่า ของงานที่ทำ ซึ่งรวมถึงการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ

ความประหยัด มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการในการประยุกต์สิ่งของรอบตัวให้มี ประโยชน์ รู้จักพลิกแพลงสถานการณ์ และเข้าใจสถานะของตนเอง

ความซื่อสัตย์ การปฏิบัติตามข้อตกลง กติกา การรักษาเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม เป็นไปด้วยความเรียบร้อย เป็นที่พึงพอใจของเพื่อนร่วมงาน ไม่เอาเปรียบซึ่งกันและกัน

ความมีวินัย สร้างสรรค์ผลงาน การร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องรู้จักการรอคอยเวลา การเข้าคิว การรักษาเวลา การรักษามารยาท เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการอยู่ร่วมกัน

ความสุภาพ การรักษามารยาทการร่วมกันสร้างสรรค์ชิ้นงาน การร่วมกิจกรรมมีความอ่อนน้อมถ่อมตนรู้จักกาลเทศะ

ความสะอาด มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสดใสแจ่มใสในจิตใจ รู้จักรักษาวัสดุอุปกรณ์ สิ่งของต่าง ๆ สถานที่รอบตัวให้มีความสะอาดเรียบร้อยอยู่เสมอ ปราศจากความมัวหมอง ทั้งกาย ใจ และสภาพแวดล้อม

ความสามัคคี มีความพร้อมเพรียง กลมเกลียว ประองคองกัน ร่วมใจกันปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รับผิดชอบความคิดเห็น ข้อคิดเห็น ยอมรับข้อตกลงที่มีร่วมกันเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตน

ความมีน้ำใจ การเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การให้คำแนะนำซึ่งกันและกัน โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานบนความจริงใจเพื่อให้เกิดความสำเร็จในการกิจกรรมร่วมกัน

กิจกรรมการเรียนรู้	ความขยัน	ความประหยัด	ความซื่อสัตย์	ความมีวินัย	ความสามัคคี	ความมีน้ำใจ	ความสุภาพ	ความสะอาด
จากกิจกรรมผ่านนิทาน ปิ่นตุ๊กตาสุภาพ ในระบบตัวเอง (วาดภาพออกสี ในแบบตัว เอง)								
เรียนรู้วิถีปัญญาด้วยแรง บันดาลใจจากศิลปะวัฒนธรรม ประเพณีการสร้างสรรค์ผลงาน สร้างสรรค์ผลงาน (ประติมากรรมสร้างสรรค์)								
วางแผนโครงสร้างสร้างสรรค์ ในระบบตัวเอง								
สานสัมพันธ์กับผู้อื่นทุก ขง (ระบายสีออกสีที่อื่น)								
ค้นหาเอกลักษณ์สร้างสรรค์ (ดูบล็อก ความหมาย คุณธรรม)								
กล่องกิจกรรมสร้างสรรค์ แห่งใจจรรยา								

ภาพที่ 118 ตารางความคาดหวังคุณธรรมจากการใช้สื่อการเรียนรู้

ลักษณะของการเรียนและวิธีการสอน (สพลณภัทร์ ศรีแสนยงค์ และ นารีลักษณ์ ธีระวัฒน์นะชาติ, 2015)

Learning by Doing เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เน้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง ด้วยตัวเองที่เน้นสนับสนุนการฝึกการคิดและจินตนาการ ด้วยการฝึกทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากกระบวนการที่เน้นความสุข ในการสร้างผลงาน การค้นพบรูปแบบวิธีการเล่น จากการศึกษาค้นคว้า ทดลอง ฝึกแก้ไขปัญหาด้วยตัวเอง กรบวนการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ๆ ที่อาจเกิดขึ้นมาในระหว่างการเรียนรู้ เพื่อสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในเนื้อหาวิชาแก่เด็ก

แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

เด็กสามารถเข้าใจบทบาทจากสิ่งที่เกิดขึ้น สามารถเรียนรู้และเข้าใจเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในมุมมองที่มาจากสภาพความเป็นจริงจากสิ่งที่เกิดขึ้น การมีส่วนร่วมและการได้ลงมือปฏิบัติร่วมกัน

แบบสะท้อนความคิด (Student's Reflection)

เด็กได้เรียนรู้อย่างรอบคอบโดยใช้สติและมีสมาธิ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์นั้น ๆ ขั้นตอนการสอนและวิธีการเรียนรู้จากสื่อ เป็นการการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจและต้องการให้ผู้เรียนเกิดความสนุกในระหว่างการเรียนรู้ และสามารถนำไปสู่ทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ตลอดจนการคิดในสิ่งที่ถูกต้อง เช่น สถานการณ์การร่วมมือร่วมใจกันในการทำภารกิจ สร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตัวเองหลากหลายรูปแบบ เข้าใจสภาพความเป็นจริงจากสิ่งที่เกิดขึ้น

ผู้สอนเป็นผู้สังเกตการณ์ และเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้กับเด็กช่วยแนะนำ และช่วยพัฒนาศักยภาพเด็กในการคิดและลงมือปฏิบัติให้รู้จักแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นได้ เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนและเด็กกำหนดเรื่องราวหรือสถานการณ์ที่จะเรียนรู้ร่วมกัน เด็กเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เด็กทุกระดับชั้น ป.1 ป.2 ป.3. เรียนรู้ร่วมกันได้ในทุกกิจกรรม จุดประสงค์เพื่อสร้างความสามัคคี รุ่นพี่ช่วยเหลือรุ่นน้อง หรือรุ่นน้องช่วยรุ่นพี่

เมื่อเด็กได้เรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง การทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์จากกิจกรรมที่ทำการจะเป็นการช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมจินตนาการ พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของเด็กตามกระบวนการทักษะสมองเพื่อการจัดการชีวิตให้สำเร็จแบบ EF (Executive Functions)

ทักษะความจำที่นำมาใช้งาน (Working Memory) ความทรงจำที่เกิดจากความภาคภูมิใจจากสิ่งของที่สร้างด้วยความเพียรพยายามในการทำงานให้สำเร็จ

ทักษะการยับยั้งชั่งใจ-คิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) เช่นเมื่ออยากได้ของเล่นชิ้นใหม่ แต่เด็กจะมีการยับยั้งชั่งใจ-คิดไตร่ตรองมากขึ้น

เพราะสามารถนำสิ่งของที่มีอยู่มาสร้างสรรค์ใหม่ก็จะได้ของเล่นชิ้นใหม่ อีกทั้งยังเป็นการช่วยฝึกสมาธิ มีความมุ่งมั่นเพียรพยายามในการทำงานให้สำเร็จ สร้างความภาคภูมิใจให้ตนเอง

ทักษะการยืดหยุ่นความคิด (Shift Cognitive Flexibility) ยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น การเลือกใช้วัสดุต่าง ๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ รู้จักปรับเปลี่ยนเลือกใช้ให้เหมาะสมเท่าที่วัสดุมีให้ใช้ ไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม ๆ

ทักษะการใส่ใจจดจ่อ (Focus/Attention) มีความใส่ใจจดจ่อ มีความเพียรพยายามในการทำงานให้สำเร็จ

การควบคุมอารมณ์ (Emotion Control) สามารถควบคุม แสดงออกทางอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น เมื่อต้องอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจมีการออกความเห็นที่ไม่ตรงกันบ้าง

การประเมินตัวเอง (Self-Monitoring) การประเมินการทำงานเพื่อหาข้อบกพร่อง

การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) ริเริ่มและลงมือทำตามที่ได้คิด ไม่กลัวความล้มเหลว ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง รู้จักนำสิ่งของเหลือใช้มาประดิษฐ์ ด้วยความคิดสร้างสรรค์ ตามจินตนาการ

การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ (Planning and Organizing) คิดวิเคราะห์ที่วางแผน ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานจากวัสดุที่มีอยู่

การมุ่งเป้าหมาย (Goal-Directed Persistence) มีความมุ่งมั่นอดทน ไม่ว่าจะมียุอุปสรรคใด ๆ ก็พร้อมฝ่าฟันสร้างสรรค์ผลงานด้วยความเพียรพยายามในการทำงานให้สำเร็จ

อีกทั้งกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมนี้จะเป็นการเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เด็กต้องสร้างสรรค์ด้วยตัวเอง โดยมีการสอดแทรกงานศิลปกรรมในวัดใหญ่สุวรรณาราม ศิลปวัฒนธรรมและประเพณี จังหวัดเพชรบุรี ซึ่งสามารถนำไปเป็นต้นแบบของการสอนคุณธรรม 8 ประการ การเรียนการสอนในรูปแบบอื่น ๆ สามารถนำแนวคิดรูปแบบ วิธีการไปปรับใช้ตามบริบทของแต่ละพื้นที่ได้เช่น ลพบุรี – วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ ราชบุรี – วัดโบราณต่าง ๆ นครปฐม – ศิลปะสมัยทวารวดี เช่น วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ จังหวัดลพบุรี



(ก)



(ข)

ภาพที่ 119 ภาพศิลปกรรม (ก) และ (ข) แสดงภาพวัดพระศรีรัตนมหาธาตุ จังหวัดลพบุรี

ที่มา: วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ ลพบุรี [ออนไลน์], เข้าเมื่อ 19 เมษายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/raoruklopburi/posts/1526173730844728>

วัดคงคาราม จังหวัดราชบุรี



(ก)



(ข)

ภาพที่ 120 ภาพผลงานศิลปกรรม (ก) และ (ข) แสดงภาพงานจิตรกรรมฝาผนังวัดคงคาราม อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี

ที่มา: วัดคงคาราม อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี [ออนไลน์], เข้าเมื่อ 19 เมษายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://www.xn--b3czk4afcy3gxah5a1g4e.com/สถานที่เที่ยวราชบุรี/วัดคงคาราม-ชมจิตรกรรมฝาผนัง>

วัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน



(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 121 ภาพผลงานศิลปกรรม (ก), (ข) และ (ค) แสดงงานจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน

ที่มา: ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อ 15 ตุลาคม 2563

บทที่ 4 ผลการวิจัย

ก่อนทำการออกแบบผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวทางการสอนของประเทศญี่ปุ่นซึ่งเป็นประเทศที่ได้รับการยอมรับถึงความมีระเบียบวินัยของประชากรของประเทศ ซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่การเรียนระดับประถมต้น โดยศึกษาจากหนังสือเรียนเด็กระดับประถมศึกษา วิธีการสอนการปลูกฝัง และสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม ระเบียบวินัยต่าง ๆ ให้กับเด็กญี่ปุ่น โดยเน้นการปลูกฝังให้เด็กได้เรียนรู้ตั้งแต่วัยเยาว์ อันเป็นวัยแห่งการบ่มเพาะพฤติกรรมที่จะติดตัวเด็กตลอดไป โดยสร้างกระบวนการคิดและการเรียนรู้ตามลำดับพัฒนาการแต่ละช่วงวัยที่สูงขึ้นไปให้เด็กได้เป็นเยาวชนและพลเมืองที่มีพฤติกรรมอันพึงประสงค์ มีระเบียบวินัย มีความเคารพกฎกติกา มารยาททางสังคม โดยได้รับความร่วมมือจากแต่ละสถาบันทางสังคมในการสร้างวินัย ซึ่งเริ่มตั้งแต่ที่บ้านสู่ สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน อันเป็นกระบวนการสอนอย่างค่อยเป็นค่อยไปตามธรรมชาติของวัยแห่งการเรียนรู้ ใช้สื่อรูปแบบต่าง ๆ ที่เน้นความสนุก น่าตื่นเต้นน่าค้นหา ลดความตึงเครียดหรือความรู้ว่าถูกบังคับ ใช้บรรยากาศของความร่วมมือร่วมใจ สร้างสัมพันธ์ภาพกับบุคคลสาขาอาชีพต่างที่เด็กต้องพบเจอ ใช้ภาพการ์ตูนเพื่อความรู้สึกล่อนคลาย ลดทอนความจริงที่อาจทำให้เด็กเบื่อหน่ายหรือรู้สึกต่อต้าน ซึ่งผู้วิจัยได้นำลักษณะการสอนแบบค่อยเป็นค่อยไป สร้างความเพลิดเพลินสนุกสนานจากการได้ลงมือปฏิบัติจริงให้ทุกคนมีส่วนร่วม มีความภาคภูมิใจในบทบาทหน้าที่ของตนเอง

แนวคิดการออกแบบจากกิจกรรม



ภาพที่ 122 แผนภูมิแนวคิดในการออกแบบจาก

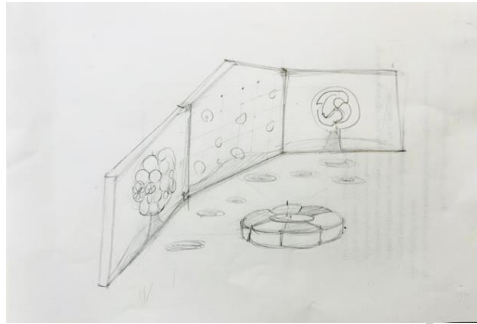
การออกแบบฉากของสื่อเปรียบเสมือนกรอบหรือเฟรมภาพอันแข็งแกร่งมั่นคง แสดงถึงรากฐานของศิลปะ และวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ส่วนพื้นผ้าใบหรือกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นภายในนั้นคือความเป็นเด็ก อันมีสีสันมีชีวิตชีวา เป็นพื้นที่ที่เด็กจะได้แสดงทักษะ จินตนาการ ความฝัน ความงดงามของชีวิตในช่วงวัยของเด็ก ๆ เอง รูปแบบของฉากได้รับแรงบันดาลใจจากผนังอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี เพื่อให้รู้สึกถึงการมีประวัติศาสตร์ โดยฉากประกอบไปด้วยผนัง 3 ด้าน โดยผนังกลางมีลักษณะเป็นหน้าจั่วด้านบน โดยจำลองสีที่ทั่วไปเป็นสีขาวนวลแบบสีปูนดำ โดยทั้งหมดจะปรากฏภาพจิตรกรรมฝาผนังในบางส่วนของจำลองจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถมา โดยแสดงให้เห็นถึงร่องรอยการเลือนหายไปของงานจิตรกรรม และในบางส่วนของผนังจะเป็นภาพวาดของเด็ก ที่ได้ฝึกหัดวาดภาพตามแบบจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้รู้สึกการมีส่วนร่วม ความภูมิใจในผลงานของตนเอง เห็นความสำคัญในสิ่งที่ตนได้ทำ โดยมีการจัดแสงในพื้นที่เพื่อสื่อถึงความสว่าง ความหวัง ความสดใส พลังของการสร้างสรรค์ สานต่อ รวมถึงให้ผลทางสายตาที่แตกต่างกันไปในแต่ละมุมมองและช่วงเวลา

การออกแบบภาพร่างครั้งที่ 1

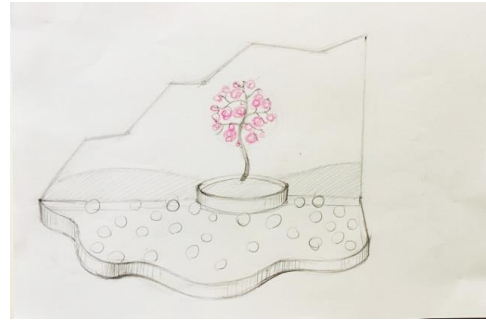
การออกแบบร่างในช่วงแรก

แนวคิดและเนื้อหาในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ในช่วงแรกนี้เป็นการออกแบบสื่อการเรียนรู้ โดยการนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงที่ได้ให้ความสำคัญกับคุณธรรม อันประกอบไปด้วยความซื่อสัตย์สุจริต ขยันอดทน สติปัญญา การแบ่งปัน ซึ่งจะต้องควบคู่ไปกับการรู้ ซึ่งได้มีสอนอยู่ในชั้นเรียนอยู่แล้วในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความรอบรู้ ความรอบคอบ ระมัดระวัง โดยผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้สื่อการเรียนรู้ครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น อายุ 6-9 ขวบ ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้เห็นสมควรให้ปลูกฝังคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการแก่เยาวชนไทย อันได้แก่ ขยัน ประหยัด ซื่อสัตย์ มีวินัย สุภาพ สะอาด สามัคคี และ มีน้ำใจ โดยคุณธรรมพื้นฐานเหล่านี้ได้รับการคาดหวังว่าจะเป็นเครื่องมือพัฒนาคนโดยเป็นพื้นฐานที่จะพัฒนาเยาวชนให้เป็นคนดี มีความรู้ และอยู่ดีมีสุข อันจะนำไปสู่เป้าหมายในด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม มีการหยิบยกประเด็นด้านวัฒนธรรมที่เป็นมรดกอันล้ำค่าของไทยมาเป็นต้นทางในการออกแบบสร้างสรรค์สื่อ โดยนำกลิ่นไอความสุข ความสงบ ความเรียบง่ายในงานจิตรกรรมฝาผนัง งานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี มาบูรณาการกับแนวคิดที่จะให้เด็กนักเรียนวัยประถมศึกษาตอนต้นได้ซึมซับความงดงามเหล่านี้ไปพร้อม ๆ กับการได้ตระหนักถึงคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ 3 มิติที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน เพื่อที่จะสร้างประสบการณ์ ความประทับใจ ความภาคภูมิใจจากการใช้สื่อวิเคราะห์คุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการเหล่านี้มาสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้นที่มีความน่าสนใจ น่าตื่นเต้น ได้มีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ การได้ใช้สัมผัส รูป เสียง

การสัมผัส ผ่านการใช้สื่อ Interactive โดยแบ่งเป็น 4 ฐานที่ผู้ใช้สื่อจะต้องใช้คุณธรรมด้านต่าง ๆ มาใช้เป็นเครื่องตัดสินใจเพื่อนำไปสู่ทางเข้าฐานต่อไปและจะนำไปสู่ทางออกจากฐานทั้งหมด



(ก)



(ข)

ภาพที่ 123 ภาพการออกแบบ (ก) และ (ข) แสดงแบบร่างสองมิติในช่วงแรก



(ก)



(ข)

ภาพที่ 124 ภาพการออกแบบ (ก) และ (ข) แสดงแบบร่างสองมิติในช่วงแรก



(ก)



(ข)

ภาพที่ 125 ภาพการออกแบบ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างแบบจำลองสามมิติ และการเปรียบเทียบกับสัดส่วนคนกับฉาก



ภาพที่ 126 ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติ

ฉากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เป็นการจำลองสถานการณ์โดยสร้างสถานที่

ผู้ใช้สื่อได้เรียนรู้เรื่องความสามัคคีและความมีน้ำใจผ่านการใช้สื่อ Interactive โดยจำลองสถานการณ์ให้ผู้ใช้สื่อจำนวน 4 คน ช่วยกันนำวัตถุที่แจกให้คนละอันไปวางยังจุดที่กำหนดไว้บริเวณโคนต้นไม้ และผู้ใช้สื่อจะสลับกันไปวางทีละคน แล้วต้นไม้จะค่อย ๆ ผลิดอกให้เห็น จนถึงคนที่ 4 นำวัตถุไปวางยังจุดที่กำหนดแล้ว จะมีดอกไม้ที่เบ่งบานเต็มที่ลอยไปที่ประตูทางออก เพื่อนำทางไปสู่ด่านต่อไป เปรียบเสมือนเป็นการช่วยกันปลูกต้นไม้ให้เจริญงอกงาม ซึ่งจะไม่สามารถทำได้เพียงลำพังคนเดียว ต้องมีความสามัคคีร่วมแรงร่วมใจกัน

เรียนไปเล่นไป ความสามัคคี - ความมีน้ำใจ

ภาพประกอบฉากป่าและต้นไม้ในงานจัดกรรมไทย



ภาพที่ 127 ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติฉากที่ 1



ภาพที่ 128 ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติ และการเปรียบเทียบ สัดส่วนคนกับฉากที่ 1

ฉากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เป็นการจำลองสถานการณ์โดยสร้างสถานที่

ผู้ใช้สื่อได้เรียนรู้เรื่องความรู้สึกและความสะอาดผ่านการใช้สื่อInteractive โดยจำลองสถานการณ์ให้ผู้ใช้สื่อเลือกหน้าฉากตามอารมณ์ที่เลือกไว้ แล้วจอจะแสดงผลตามอารมณ์ของใบหน้า ที่เลือก ตามอารมณ์ความรู้สึกที่ตั้งไว้คือ ความสุข แสดงให้เห็นถึงความสุขที่มีความพิเศษ ที่สามารถส่งความสุขสดใสถึงกันได้ ทำให้หัวใจมีพลัง ความโกรธ แสดงให้เห็นถึงความบ้ำคลั่งเหมือนพายุเหมือนเปลวเพลิง ความสงบ แสดงให้เห็นถึงความผ่อนคลายเหมือนนอนอยู่ในทุ่งหญ้า มีใบไม้ดอกไม้ลอยตามสายลมเมื่อจิตใจเราสงบ โดยแสดงผลด้วยภาพและโทนสี

เรียนไปเล่นไป ความสุภาพ - ความสะอาด

ภาพประกอบฉาก ถอดแบบจากลักษณะของฟุ่มไม้ในงานจิตรกรรมไทย



ภาพที่ 129 ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติฉากที่ 2

ความสุข แสดงให้เห็นถึงความสุขที่มีความพิเศษ ที่สามารถส่งความสุขสดใสถึงกันได้ ทำให้หัวใจมีพลัง

ความโกรธ แสดงให้เห็นถึงความบ้ำคลั่งเหมือนพายุ เหมือนเปลวเพลิง

ความสงบ แสดงให้เห็นถึงความผ่อนคลายเหมือนนอนอยู่ในทุ่งหญ้า มีใบไม้ดอกไม้ลอยตามสายลม



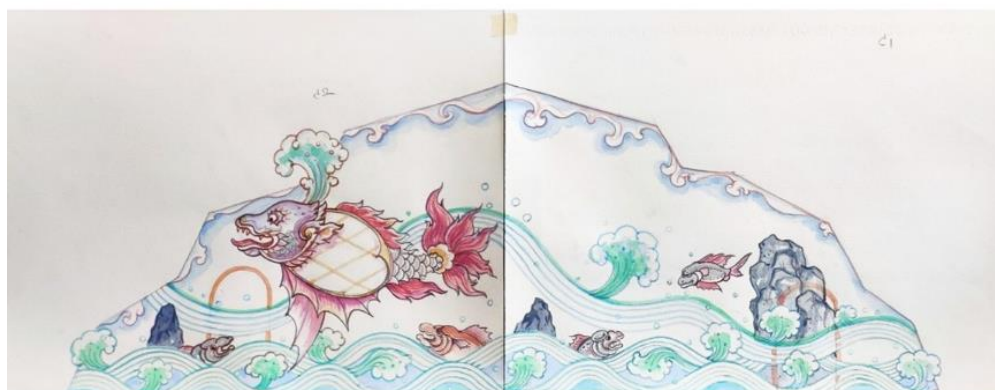
ภาพที่ 130 ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติ และการเปรียบเทียบสัดส่วนคนกับฉากที่ 2

ฉากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เป็นการจำลองสถานการณ์โดยสร้างสถานที่

ผู้ใช้สื่อได้เรียนรู้เรื่องความขยันและความประหยัดผ่านการใช้สื่อ Interactive โดยจำลองสถานการณ์ให้ผู้ใช้สื่อ เก็บขยะที่ชายหาดนำไปประดิษฐ์เป็นสิ่งของที่ใช้ประโยชน์ได้หรืออื่น ๆ เมื่อเด็กเก็บขยะแล้วสื่อจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้สื่อ เช่น มีแสง หรือเสียง เมื่อเก็บขยะชิ้นนั้น

เรียนไปเล่นไป ความขยัน - ความอดทน

ภาพประกอบฉากปลาและคลื่นน้ำในงานจิตรกรรมไทย



ภาพที่ 131 ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติฉากที่ 3

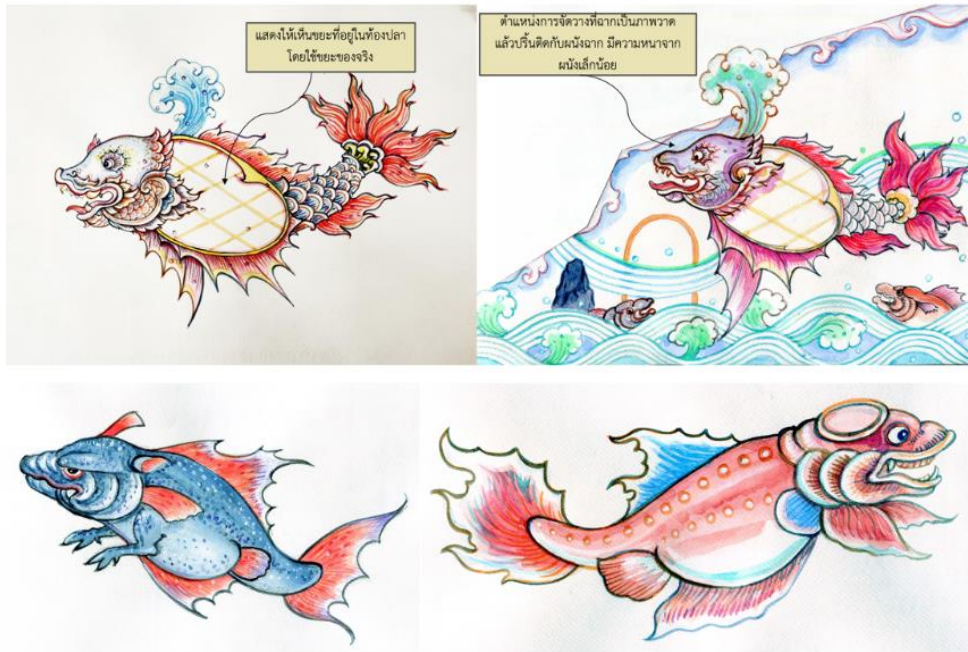


ภาพที่ 132 ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติ และการเปรียบเทียบสัดส่วนคนกับฉากที่ 3



ภาพประกอบฉาก ปลา แบบจิตรกรรมไทย

ปลา สัญลักษณ์แทนสัตว์ที่อยู่ในน้ำ แล้วได้รับผลกระทบจากการทิ้งขยะลงในแหล่งน้ำ
ปลา กินขยะที่ถูกทิ้งเข้าไปในท้อง



ภาพที่ 133 ภาพการออกแบบ แสดงภาพประกอบฉากที่ 3 ปลา แบบจิตรกรรมไทย



ภาพที่ 134 ภาพการออกแบบ แสดงภาพแสดงผลภาพเคลื่อนไหวปลากระโดดที่ปรากฏภายในฉาก

ฉากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เป็นการจำลองสถานการณ์โดยสร้างสถานที่

ผู้ใช้สื่อได้เรียนรู้เรื่องความซื่อสัตย์และความมีวินัยผ่านการใช้สื่อ Interactive โดยจำลองสถานการณ์ด้วยการสร้างทัศนคติที่ดี สร้างความภาคภูมิใจเมื่อปฏิบัติตนด้วยความซื่อสัตย์และมีวินัยในตนเอง ปลูกฝังค่านิยมที่ดีให้กับผู้ใช้สื่อ โดยใช้สื่อเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมอันพึงประสงค์ในเรื่องของความซื่อสัตย์และความมีวินัย เมื่อผู้ใช้สื่อบริโภคได้ตามที่กำหนดจะได้รับการยกย่องให้เป็นฮีโร่แห่งความซื่อสัตย์ และจะทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง

เรียนไปเล่นไป ความซื่อสัตย์สุจริต - ความมีวินัย

ภาพประกอบฉาก ต้นไม้และดอกไม้ในงานจิตรกรรมไทย



ภาพที่ 135 ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติฉากที่ 3



ภาพที่ 136 ภาพการออกแบบ แสดงภาพการสร้างแบบจำลองสามมิติ และการเปรียบเทียบสัดส่วนคนกับฉากที่ 4

การปรับแบบฉากการเรียนรู้

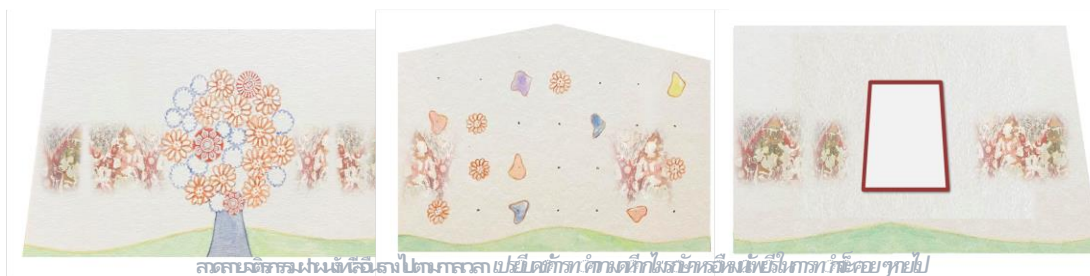
ภาพรวมแบบร่าง ในครั้งนี้ได้ทำการปรับปรุงจากแบบครั้งที่ 1 ตามคำแนะนำจากคณะกรรมการ ซึ่งได้ให้คำแนะนำถึงการเจาะจงให้มีความชัดเจนในด้านพื้นที่การศึกษา เพื่อให้องค์ประกอบต่าง ๆ ได้มีที่มาที่ชัดเจนและเชื่อมโยงกับพื้นที่ รวมถึงแนวทางการใช้สื่ออินเตอร์แอคทีฟที่อาจไม่สะดวกในการนำไปใช้ในบางโรงเรียน การนำเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในงานที่อาจสร้างความสับสนเนื่องจากมีหลายประเด็นที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งหลักเศรษฐกิจดังกล่าวก็ตรงกับคุณธรรม 8 ประการในด้านความขยันที่นำมาบูรณาการกันได้



ภาพที่ 137 ภาพการออกแบบ แสดงภาพร่างการประกอบรวมกันของฉากทั้ง 3 ฉาก

ภาพรวมแบบร่าง

การปรับแบบร่าง ปรับรูปแบบให้เป็นหน้าต่าง สำหรับให้เด็กนำเสนอผลงาน



ภาพที่ 138 ภาพการออกแบบ แสดงภาพร่างการปรับแบบร่าง ปรับรูปแบบให้เป็นหน้าต่าง สำหรับให้เด็กนำเสนอผลงาน

ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ทดสอบให้เด็กกลุ่มอายุ 6 – 9 ปี ที่อยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานบางส่วนที่มีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัดเพชรบุรี เพื่อพิจารณาถึงความเหมาะสมความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงานก่อนการทดสอบกับกลุ่มเด็กโรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 139 แสดงภาพกลุ่มภาพลายดอกไม้ที่ใช้กับการประดับฉาก และเป็นต้นแบบสำหรับใช้สอนเด็ก

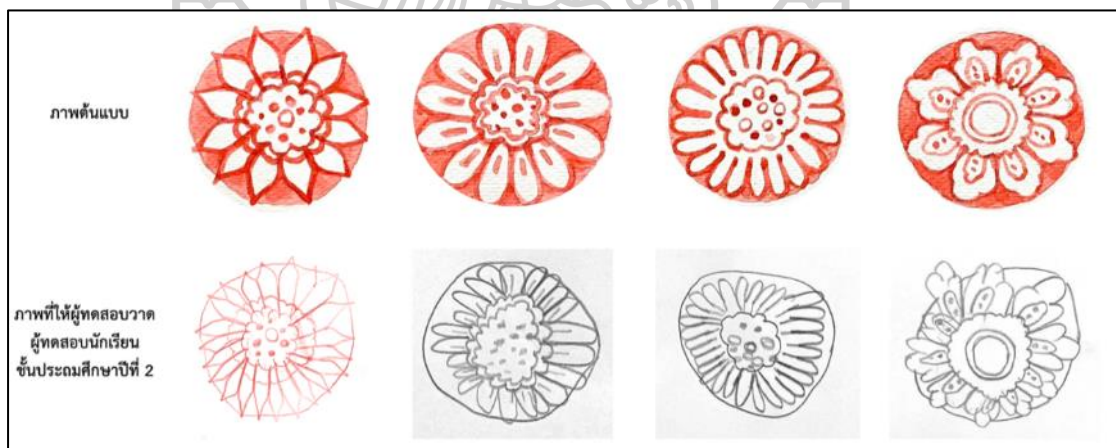


(ก)



(ข)

ภาพที่ 140 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทดลองวาดดอกไม้ และแกะจากแบบภาพในหนังสือจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่



ภาพที่ 141 แสดงภาพกลุ่มภาพผลงานการวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังจากต้นแบบโดย ผู้วิจัยและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



ภาพที่ 142 แสดงภาพผลงานการวาดฤๅษีจากงานจิตรกรรมฝาผนัง โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



ภาพที่ 143 แสดงภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ทดลองใช้ดินน้ำมันในการปั้นงานสร้างสรรค์ กับวัฒนธรรมชาติที่ได้แรงบันดาลใจจากดอกไม้งานจิตรกรรมฝาผนัง



ภาพที่ 144 แสดงภาพกลุ่มภาพการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคทางประติมากรรม โดยใช้ดินน้ำมัน ในการปั้นทั้งแบบนูนต่ำและแบบลอยตัว โดยนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 2



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 145 ภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) , (ข) และ (ค) แสดงผลงานการทดลองใช้ดินน้ำมันในการ ปั้นงานสร้างสรรค์กับวัสดุธรรมชาติที่ได้แรงบันดาลใจจากดอกไม้งานจิตรกรรมฝาผนัง โดยนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

รูปแบบแนวคติดกิจกรรมการเรียนรู้จากสื่อ

โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากสื่อทั้งหมด 6 กิจกรรม ใน 4 พื้นที่ฉากร การเรียนรู้ดังนี้

1. จากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ ในแบบตัวเอง)
2. เรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม ประเพณีสู่การสร้างสรรค์ ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์)
3. พวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง

4. สานสัมพันธ์พันธุ์พฤษา (ระบายสีดอกไม้ที่พื้น)
5. ค้นหาดอกไม้สวรรค์ (Rubbing ความหมายคุณธรรม)
6. กล่องกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว

การเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand

1. กล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์

โดยพื้นที่การเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ งานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรีมาบูรณาการให้เด็กได้เรียนรู้ โดยใช้หลักการคิดแบบ Art Fundamentals สู่ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม “ART FUN” ซึ่งเด็กในวัยนี้เป็นช่วงแห่งการเริ่มต้นเรียนรู้ที่จะต้องเข้าใจพื้นฐานอันสำคัญทางศิลปะและจริยธรรม การปลูกฝังคุณลักษณะนิสัยที่ดี และการได้สัมผัส เรียนรู้รากเหง้าทางศิลปวัฒนธรรม จะเป็นฐานรากที่แข็งแกร่ง เกื้อหนุนทักษะและจิตใจในการเติบโต สร้างความทรงจำที่ประทับใจจากความสนุกสนานในทุกกิจกรรม



ภาพที่ 146 แผนผังสื่อสร้างสรรค์ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม “ART FUN”

ฉากิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กได้แสดงถึงความขยันหมั่นเพียร
สร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จ

กิจกรรมการเรียนรู้จากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง
(วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง)

กิจกรรมการเรียนรู้นี้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์
พฤษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กได้แสดงถึงความขยันหมั่นเพียรสร้างสรรค์
ผลงานจนสำเร็จ

ใช้หลักการของทฤษฎีต้นไม้ ภายในต้นไม้เป็นกลุ่มดอกไม้หลากหลายชนิดที่ปรากฏในงาน ศิลปกรรม งานจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม โดยเด็กนักเรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยการวาด ดอกไม้ที่ตนเองประทับใจ โดยให้เด็กเลือกแผ่นกระดาษเปล่าที่ติดอยู่ที่ต้นไม้ซึ่งสามารถถอดออกได้ สำหรับวาดผลงาน แล้วนำมาวาดด้วยชอล์กสี เมื่อเด็กสร้างสรรค์ผลงานที่สร้างสรรค์เสร็จให้นำผลงาน ไปติดไว้ที่ต้นไม้ดั้งเดิมเพื่อโชว์ผลงาน มีการจัดแสงสร้างความสนใจ และช่วยส่งเสริมให้ชิ้นงาน มีเอกลักษณ์ สร้างบรรยากาศเรื่องราวและความพิเศษของรูปทรงต้นไม้

ตารางที่ 4 ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม

ลำดับ ที่	ทฤษฎีของ	แนวคิดทฤษฎี	การนำทฤษฎีมาวิเคราะห์ เพื่อออกแบบกิจกรรม
1	เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)	เชื่อว่ามนุษย์สามารถจำข้อมูลที่ได้ 90% ของสิ่งที่ได้ลงมือทำ โดยการแสดงบทบาทสมมติ การทดลองการ จำลองสถานการณ์ ซึ่งการเรียนรู้ใน ขั้นตอนนี้เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning	นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงตั้งแต่การเข้าใจ ที่มาของดอกไม้ การทดลองร่างเส้นรอบ นอก การออกแบบรูปทรงของกลีบดอก การระบายสี ซึ่งการลงมือวาดดอกไม้นี้จะ ทำให้เกิดการจดจำ เอกลักษณ์ของดอกไม้ ได้
2	ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget)	แนวคิดนี้เชื่อว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และมีความกระตือรือร้นในการ เรียน (Active Learning) ผ่านการดูด ซึมข้อมูลใหม่ที่สอดคล้องกับโครงสร้าง ซึ่งจะต้องมีการตรวจสอบเพื่อปรับ โครงสร้างความรู้เดิมที่มีอยู่ให้เป็น โครงสร้างใหม่ ผสมผสานก่อให้เกิด ความสมดุล	นักเรียนทุกคนจะได้มีส่วนร่วมในการ สร้างสรรค์ผลงานของตนเองด้วยรูปแบบ ของดอกไม้ ซึ่งอาจประยุกต์เข้ากับลักษณะ ดอกไม้ที่ตนคุ้นเคย
3	EF (Executive Functions)	แนวคิดนี้เชื่อว่าเด็กอายุ 7 ขึ้นไปจะมี พัฒนาการด้านสังคมและจริยธรรม เด็กจะสร้างโลกของตัวเองขึ้นมาโดย ลดความเป็นศูนย์กลางของ ทุกคนมี ตัวตนมีสังคม จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น การเสริมสร้าง ความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์และการ จัดการชีวิตให้สำเร็จ	การร่วมกันสร้างสรรค์ดอกไม้ของตนเอง โดยมีเป้าหมายในการประดับต้นไม้ร่วมกัน เกิดการแบ่งปัน ความเอื้อเฟื้อ ความ สามัคคี การทำงานเป็นทีม ซึ่งทุกคนมี ความแตกต่างของรูปแบบสีสันของดอกไม้ แต่สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างกลมกลืน

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี ความมีวินัย ความมีน้ำใจ
 ความสุภาพ ความสะอาด



ภาพที่ 147 แสดงภาพร่างฉากที่ 1 ขนาด กว้าง 3 เมตร สูง 2 เมตร วัสดุ ไม้



ภาพที่ 148 แสดงภาพงานจริงฉากที่ 1 ขนาด กว้าง 3 เมตร สูง 2 เมตร วัสดุ ไม้



ภาพที่ 149 แสดงภาพกลุ่มภาพแสดงการวาดภาพดอกไม้จากกิจกรรมการเรียนรู้จากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง) โดยนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 150 แสดงภาพการวาดภาพดอกไม้จากสื่อฉากที่ 1

ฉากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กได้แสดงถึงความมีน้ำใจ รู้จักแบ่งปันของเล่น เรียนรู้ร่วมกัน

กิจกรรมการเรียนรู้เรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม และ ประเพณีสู่การสร้างสรรคผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์)

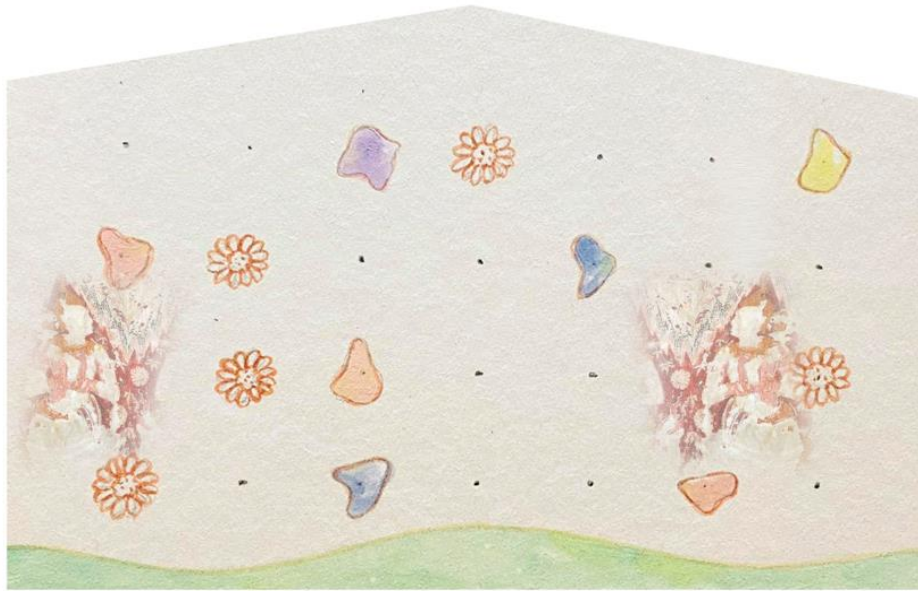
ฉากนี้เป็นส่วนที่อยู่ตรงกลางเพื่อสร้างจุดรวมสายตา โดยกำหนดจุดแสงสว่างเป็น 5 แถวตามจำนวนชั้นของภาพเทพชุมนุม มีภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีมีร่องรอยการขีดจาง เลือนกลางตามกาลเวลา ผสมกับภาพวาดของเด็กที่วาดจากแบบจิตรกรรมฝาผนัง

โดยฉากการเรียนรู้ฉากนี้ เป็นการแฝงกุศโลบายเพื่อให้เด็กได้แสดงถึงความมีน้ำใจ รู้จักแบ่งปันของเล่น เรียนรู้ร่วมกัน เพื่อจะสอนในเรื่องความซื่อสัตย์ต่อการปฏิบัติตามกฎระเบียบและกติกาส่วนรวม ทั้งความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น การเคารพกฎกติกา มีระเบียบวินัย การรู้จักรอ มีความสามัคคี รู้จักการทำงานเป็นทีม ไม่เอาเปรียบผู้อื่น โดยเมื่อนำของเล่นไปเล่น ต้องนำมาเก็บไว้ที่เดิม เพื่อให้ผู้อื่นจะได้เล่นต่อ ซึ่งสื่อการเรียนรู้ในฉากนี้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ในเรื่องของความมีน้ำใจ เด็กสามารถนำของเล่นบนชั้นไปเล่นได้ ซึ่งจะเป็นของเล่นเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรี เป็นวัสดุพื้นถิ่น รวมถึงของเล่นที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นร่วมด้วย ทั้งนี้เพื่อเป็นต้นแบบที่แสดงถึงความเป็นไปได้ ในการนำวัสดุจากธรรมชาติมาผสมผสานร่วมกับวิถีชีวิตอันเรียบง่าย เช่น रुपปั้น ม้า วัว ควาย ซึ่งเด็ก ๆ สามารถสร้างสรรค์ของเล่นของตนเองโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีในจังหวัดเพชรบุรี เช่น การแข่งวัวเทียมเกวียน การแข่งวัวลาน และประเพณีการบวชนาค โดยมีม้าทำงานบวชที่ประดับตกแต่งสวยงามตามรูปแบบประเพณีของชาวเพชรบุรี เด็ก ๆ สามารถนำสิ่งของที่อยู่บนชั้นวางที่ผนังไปสร้างสรรค์ตามจินตนาการโดยมีกติกาคือ ต้องนำวัสดุอื่นมาวางทดแทน เพื่อฝึกความมีน้ำใจ รู้จักการแบ่งปัน การรู้คุณค่าของสิ่งของ ซึ่งจะนำความรู้มาสร้างสรรค์สิ่งของจากวัสดุที่คิดว่าไม่มีค่า ใช้งานไม่ได้ ให้กลับมาใช้ประโยชน์ได้อีกครั้ง

ตารางที่ 5 ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม

ลำดับ ที่	ทฤษฎีของ	แนวคิดทฤษฎี	การนำทฤษฎีมาวิเคราะห์ เพื่อออกแบบกิจกรรม
1	เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)	เชื่อว่ามนุษย์สามารถจำข้อมูลที่ได้ 90% ของสิ่งที่ได้ลงมือทำ โดยการแสดงบทบาทสมมติ การทดลองการจำลองสถานการณ์ ซึ่งการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning	การสร้างสรรคงานศิลปะด้วยเทคนิคทางประติมากรรมโดยนำวัสดุสำเร็จรูปมาทำการสร้างสรรค์ด้วยวัสดุประเภทปูนทำให้ นักเรียนได้รับประสบการณ์ในแบบ 3 มิติ เกิดกระบวนการวางแผน การแก้ปัญหา การประยุกต์วัสดุมาประสมรวมกันให้เป็นชิ้นงานใหม่ ซึ่งในขั้นตอนนี้เด็กจะได้เรียนรู้ อย่างรอบด้านมากขึ้น
2	ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget)	แนวคิดนี้เชื่อว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และมีความกระตือรือร้นในการเรียน (Active Learning) ผ่านการตัดสินใจข้อมูลใหม่ที่สอดคล้องกับโครงสร้าง ซึ่งจะต้องมีการตรวจสอบเพื่อปรับโครงสร้างความรู้เดิมที่มีอยู่ให้เป็นโครงสร้างใหม่ ผสมผสานจนก่อให้เกิดความสมดุล	นักเรียนทุกคนจะได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองด้วยรูปแบบของประติมากรรมประยุกต์ โดยทำการนำวัสดุที่มีตรงหน้าทำการสร้างสรรค์ด้วยจินตนาการและทักษะเดิมที่มีอยู่เกิดเป็นผลงานชิ้นใหม่ด้วยการลงมือทำจริง สัมผัสจริง
3	EF (Executive Functions)	แนวคิดนี้เชื่อว่าเด็กอายุ 7 ขึ้นไปจะมีพัฒนาการด้านสังคมและจริยธรรม เด็กจะสร้างโลกของตัวเองขึ้นมาโดยลดความเป็นศูนย์กลางของ ทุกคนมีตัวตนมีสังคม จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่น การเสริมสร้างความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์และการจัดการชีวิตให้สำเร็จ	เทคนิคทางประติมากรรมย่อส่งผลลัพธ์ของผลงานที่มีความแตกต่างหลากหลาย แต่ทุกคนต่างมีเป้าหมายที่จะนำไปจัดแสดง ณ จุดที่กำหนดเพื่อให้พื้นผนังมีความสมบูรณ์ โดยทุกคนมีส่วนร่วม เป็นกิจกรรมที่จะต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างเป็นอย่างมาก โดยเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมวัตถุดิบ การปะติด การแบ่งปันเครื่องมือและอุปกรณ์ การจัดการกับพื้นที่สร้างสรรค์ หลังเสร็จสิ้นกิจกรรม

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความสามัคคี
 ความมีน้ำใจ ความสุภาพ ความสะอาด



ภาพที่ 151 แสดงภาพร่างฉากที่ 2 ขนาด กว้าง 3 เมตร สูง 2 เมตร วัสดุ ไม้



ภาพที่ 152 แสดงภาพงานจริงฉากที่ 2 ขนาด กว้าง 3 เมตร สูง 2 เมตร วัสดุ ไม้



ภาพที่ 153 แสดงภาพกลุ่มภาพตัวอย่างของเล่นพื้นบ้านจากภูมิปัญญาของผู้มีความรู้เรื่องงานประดิษฐ์
ที่ใช้วางในฉากที่ 2



ภาพที่ 154 แสดงภาพการประดับตกแต่งวัวเทียมเกวียน

ที่มา: สมาคมวัวเทียมเกวียน-วัวเทียมไถ [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2564, เข้าถึงได้จาก
<https://www.facebook.com/boonnono/photos/a.1392943164297798/1397049387220509/>



(ก)



(ข)

ภาพที่ 155 (ก) และ (ข) แสดงภาพการแห่ผ้าไม้



ภาพที่ 156 แสดงภาพม้าไม้สำหรับใช้ในประเพณีอุปสมบท



ภาพที่ 157 แสดงภาพม้าแห่นาค

ที่มา: จัดงานอนุรักษ์ประเพณีบวชพระชวอนแห่ผ้าไม้ [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/watch/?v=1340596226043771>



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 158 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงตัวอย่างของเล่นสร้างสรรค์
โดยผู้วิจัย อ้างอิงจากการตกแต่งม้าไม้สำหรับใช้ในประเพณีอุปสมบท



(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 159 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงตัวอย่างของเล่นสร้างสรรค์โดย
ผู้วิจัย อ้างอิงจากการตกแต่งม้าไม้สำหรับใช้ในประเพณีอุปสมบท



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 160 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงตัวอย่างของเล่นสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย อ้างอิงจากการตกแต่งวัวเทียมเกวียนและวัวลาน



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 161 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงตัวอย่างของเล่นสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย อ้างอิงจากการตกแต่งวัวเทียมเกวียนและวัวลาน



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 162 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงตัวอย่างของเล่นสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย อ้างอิงจากการตกแต่งวัวเทียมเกวียนและวัวลาน

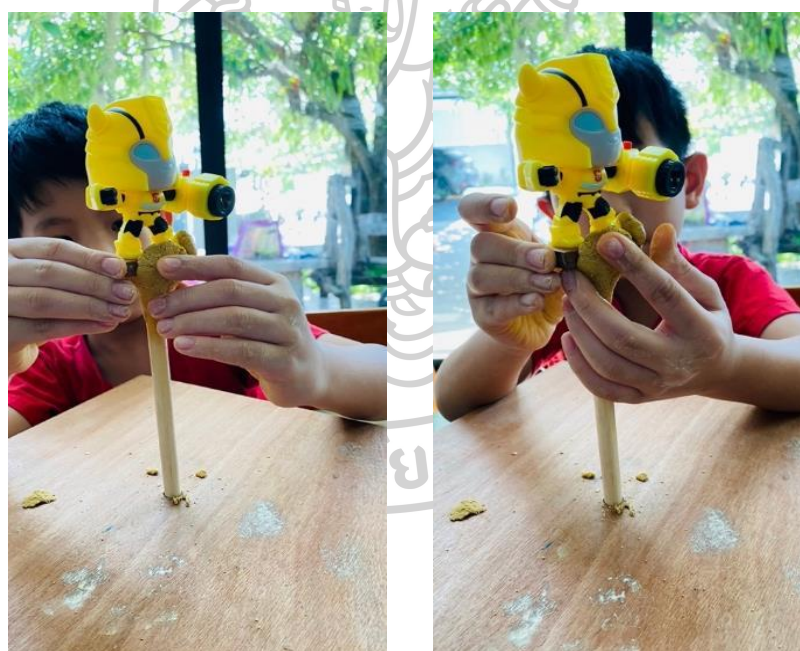
การสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการ Recycle and Play

โดยสิ่งของที่นำมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ จะเป็นสิ่งของเหลือใช้ มีการแยกประเภท เช่น วัสดุจากธรรมชาติ ของเหลือใช้ในบ้าน ของเล่นที่ไม่มีขายทั่วไป ย่อมมีคุณค่าทางใจ เพราะเป็นของที่เกิดจากการลงมือทำที่ต้องใส่ความมุ่งมั่น ความอดทน ความตั้งใจ และความรักลงไปด้วย เด็กได้ใช้ความพยายามจากกระบวนการทำงานที่ต้องใช้เวลาในการทำขึ้นมา อีกทั้งยังเป็นการช่วยฝึกสมาธิ มีความมุ่งมั่นเพียรพยายามในการทำงานให้สำเร็จ สร้างความภาคภูมิใจให้ตนเองได้อีกด้วยการสร้างสรรค์ผลงานโดยการนำของเหลือใช้ ของเล่น มาสร้างสรรค์เป็นของเล่นชิ้นใหม่ด้วยปูนดำเพชรบุรีมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้วิจัยได้สร้างของเล่นต้นแบบที่มีการสอดแทรกศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดเพชรบุรีโดย เลือกรูปการทำพวงมโหตร ประเพณีการแข่งขันวัวเทียมเกวียน ประเพณีการแข่งขันวัวลาน ประเพณีการแห่นาคโดยใช้ม้าที่มีการประดับตกแต่งมาเป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมุ่งหวังในการนำของเล่นมาเป็นแรงจูงใจเพื่อให้เกิดความสนใจ เพื่อที่จะนำทางให้เด็กได้เกิดการซึมซับกระบวนการต่าง ๆ ด้านศิลปวัฒนธรรมต่อไป

ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ทดสอบให้เด็กกลุ่มอายุ 7 - 8 ปี ที่อยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานบางส่วนที่มีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจากศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี เพื่อพิจารณาถึงความเหมาะสมความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ก่อนการทดสอบกับกลุ่มเด็กโรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 163 แสดงภาพของเล่นชิ้นเก่าที่นำมาต่อด้ามจับเพื่อใช้สำหรับสร้างสรรค์ผลงาน



(ก)

(ข)

ภาพที่ 164 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรคผลงานในรูปแบบการสร้างงานประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นชิ้นเก่า โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ปูนดำที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานปูนดำเพชรบุรีจากศูนย์การเรียนรู้งานปูนปั้น
อ.ทองร่วง เอ็มไอษฐ์



(ก)



(ข)

ภาพที่ 165 (ก) และ (ข) แสดงบรรยากาศพื้นที่การเตรียมตำปูนศูนย์การเรียนรู้งานปูนปั้น
อ.ทองร่วง เอ็มไอษฐ์



ภาพที่ 166 แสดงภาพสีปูนดำสูตรเพชรบุรี ที่มีการผลิตเพื่อจำหน่าย

โดยปกติสีที่ผลิตใช้งานส่วนมากจะเป็นสีปูน คือ ขาวนวล มีชนิดเนื้อละเอียดกับเนื้อ
ธรรมดาหากต้องการแบบมีสีต้องสั่งทำใหม่ และราคาแต่ละสีจะไม่เท่ากัน



(ก)

(ข)

ภาพที่ 167 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัด เพชรบุรี จากปูนดำสูตรเพชรบุรี โดยนายมานพ เอี่ยมสะอาด



(ก)

(ข)

ภาพที่ 168 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัด เพชรบุรี จากปูนดำสูตรเพชรบุรี



(ก)

(ข)

ภาพที่ 169 (ก) แสดงภาพของเล่นชิ้นเก่าก่อนนำมาสร้างสรรค์

(ข) แสดงภาพของเล่นชิ้นเก่าหลังกนำมาสร้างสรรค์

การทดลองผลิตสูตรปูนดำสำหรับเด็ก



สูตรปูนดำสำหรับเด็ก

ส่วนผสม (ถ้วยตวง)	สูตรที่ 1	สูตรที่ 2	สูตรที่ 3
ปูนขาว	3 1/2	3 1/2	1
ดินสอพองบดละเอียด	1	1	1
เยื่อกระดาษ	1	1	1/4
กาวลาเท็กซ์	-	1/2	1
น้ำเชื่อม	1/2	1/2	0
ทรายละเอียด			1/2
ภาคเพชร ใสตามความต้องการ			

ภาพที่ 170 สูตรปูนดำสำหรับเด็ก

วัตถุดิบ อัตราส่วนผสม

สูตรที่ 1

อัตราส่วนผสม

ปูนขาว 3 1/2 ถ้วยตวง

ดินสอพองบดละเอียด 1 ถ้วยตวง

เยื่อกระดาษ 1 ถ้วยตวง

น้ำเชื่อม 1/2 ถ้วยตวง

สูตรที่ 2

อัตราส่วนผสม

ปูนขาว 3 1/2 ถ้วยตวง

ดินสอพองบดละเอียด 1 ถ้วยตวง

เยื่อกระดาษ 1 ถ้วยตวง

น้ำเชื่อม 1/2 ถ้วยตวง

กาวลาเท็กซ์ 1/2 ถ้วยตวง

สูตรที่ 3

อัตราส่วนผสม

ปูนขาว 1 ถ้วยตวง

ดินสอพองบดละเอียด 1 ถ้วยตวง

เยื่อกระดาษ 1/4 ถ้วยตวง

กาวลาเท็กซ์ 1 ถ้วยตวง

ทรายละเอียด 1/2 ถ้วยตวง

สามารถใส่เพิ่มกากเพชรได้ตามความต้องการ

ภาพที่ 171 แสดงภาพตารางวัตถุดิบ อัตราส่วนผสม



ภาพที่ 172 แสดงภาพวัตถุดิบส่วนผสมชนิดต่าง ๆ

ขั้นตอนการตำปูนและเติมส่วนผสม



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 173 (ก) ใส่ปูนขาว, (ข) ใส่เยื่อกระดาษและน้ำเชื่อม, (ค) ใส่กาวลาเท็กซ์, (ง) ตำส่วนผสม



(ก)



(ข)

ภาพที่ 174 ภาพการตำปูนสูตรสำหรับเด็ก (ก) และ (ข) แสดงการใส่ทรายละเอียด



(ก)



(ข)

ภาพที่ 175 ภาพการตำปูนสูตรสำหรับเด็ก (ก) และ (ข) แสดงการตำส่วนผสมให้เข้ากัน



ภาพที่ 176 ใส่กากเพชร

การใส่กากเพชรสามารถใส่ได้ตามต้องการ เพราะกากเพชรเมื่อใส่ลงไปเนื้อปูนแล้วจะกลมกลืนไปกับเนื้อปูน จะไม่ค่อยเห็นชัด ซึ่งกากเพชรบางชนิดที่มีเม็ดละเอียดมาก ๆ ก็จะกลายเป็นเนื้อเดียวกันกับเนื้อปูน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 177 แสดงภาพการตำปูนสูตรสำหรับเด็ก (ก) และ (ข) แสดงภาพเด็ก ๆ ช่วยกันตำปูน

ในกระบวนการขั้นตอนการดำเนินงานยังสอดแทรกกลยุทธ์ในเรื่องความสามัคคี การช่วยกัน
ผลิตรายการในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากความสามัคคีร่วมแรงร่วมใจกันย่อมสร้างความภูมิใจ
ต้องมีความขยันเนื่องจากการดำเนินงานต้องใช้เวลาในการดำเนินงาน และต้องใช้แรงกายในการดำ
ความเห็นอกเห็นใจกันช่วยเหลือกันยอมทำให้กิจกรรมนั้นประสบความสำเร็จตามความมุ่งหวัง
โดยเร็ว

**จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เป็นกลยุทธ์เพื่อให้เด็กได้มีความกล้าแสดงออก ได้คิด
ทบทวนในสิ่งที่ได้เรียนรู้ จากการสร้างสรรค์ผลงาน**

กิจกรรมการเรียนรู้ก่อนกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว

เป็นกลยุทธ์เพื่อให้เด็กได้มีความกล้าแสดงออก ได้คิดทบทวนในสิ่งที่ได้เรียนรู้ จากการ
สร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมการเรียนรู้เป็นพื้นที่สำหรับการนำเสนอผลงาน สร้าง Self-Esteem เพื่อฝึก
ให้เด็กมีความเชื่อมั่น เห็นคุณค่าในตัวเอง เห็นคุณค่าของงานที่ทำ ที่เกิดจากการมีความตั้งใจในการ
ปฏิบัติงานให้ประสบความสำเร็จ เป็นพื้นที่ในการอภิปรายและสรุปผล การสร้างองค์ความรู้ต่างที่เกิด
จากการเรียนรู้จากสื่อ

ตารางที่ 6 ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม

ลำดับ ที่	ทฤษฎีของ	แนวคิดทฤษฎี	การนำทฤษฎีมาวิเคราะห์ เพื่อออกแบบกิจกรรม
1	เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)	เชื่อว่ามนุษย์สามารถจำข้อมูลที่ได้ 90% ของสิ่งที่ได้ลงมือทำ โดยการ แสดงบทบาทสมมติ การทดลองการ จำลองสถานการณ์ ซึ่งการเรียนรู้ใน ขั้นตอนนี้เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning	ฉากที่ 3 เน้นเรื่องการกล้าแสดงออก การ ทบทวนและถ่ายทอด เสมือนเป็นการแสดง บทบาทสมมติ จำลองการสอนการสาธิต วิธีการของตนให้ผู้อื่นได้รับทราบ
2	ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget)	แนวคิดนี้เชื่อว่าการเรียนรู้แบบมีส่วน ร่วม และมีความกระตือรือร้นในการ เรียน (Active Learning) ผ่านการดูด ซึมข้อมูลใหม่ที่สอดคล้องกับโครงสร้าง ซึ่งจะต้องมีการตรวจสอบเพื่อปรับ โครงสร้างความรู้เดิมที่มีอยู่ให้เป็น โครงสร้างใหม่ ผสมผสานจนก่อให้เกิด ความสมดุล	ประสบการณ์ในการทำกิจกรรมในช่วงเวลา ที่จัดสรรนี้จะเป็นประสบการณ์ใหม่ที่ นักเรียนอาจไม่เคยปฏิบัติมาก่อน การได้ ถ่ายทอดด้วยการพูดเป็นการฝึกสมองให้ เรียบเรียงสิ่งที่ทำในวันนี้กับสิ่งที่คุ้นเคยใน อดีตนำมาผสานเป็นเอกภาพของผลงาน โดยทุกคนมีส่วนร่วมในการเป็นผู้พูดและ ผู้ฟังสลับกัน ได้เรียนรู้ร่วมกัน

ลำดับ ที่	ทฤษฎีของ	แนวคิดทฤษฎี	การนำทฤษฎีมาวิเคราะห์ เพื่อออกแบบกิจกรรม
3	EF (Executive Functions)	แนวคิดนี้เชื่อว่าเด็กอายุ 7 ขึ้นไปจะมีพัฒนาการด้านสังคมและจริยธรรม เด็กจะสร้างโลกของตัวเองขึ้นมาโดยลดความเป็นศูนย์กลางของทุกคนมีตัวตนมีสังคม จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น การเสริมสร้างความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์และการจัดการชีวิตให้สำเร็จ	การจำลองสถานการณ์ให้เป็นผู้บรรยายถ่ายทอดนั้นแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในกิจกรรมที่ตนได้ทำ ซึ่งเด็กจะได้แบ่งปันความคิด จินตนาการ ทักษะ ความสนใจของตนให้เพื่อนฟัง เป็นการฝึกการทำงานเป็นทีม ฝึกการยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่น เป็นการเรียนรู้การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น
4	พญ.เสาวภา พรจินดารักษ์	การสร้างวินัยเชิงบวกช่วยให้เด็กเติบโตเป็นคนที่รู้จักรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ภายใต้วิจาร์ณญาณที่ดี การทำกิจกรรมต่าง ๆ กับลูกต้องสนุกต้องเพลิน รู้สึกต่อเนื่อง มีสมาธิ ต้องให้เด็กมีความรู้สึกร่วมเป็นทีม มีอารมณ์ร่วมในการทำกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก เล่าเรื่อง ถ่ายทอดในสิ่งที่น่าสนใจได้	การฝึกการถ่ายทอดประสบการณ์ของตนกับผู้อื่นเป็นจุดเริ่มต้นในการทำงานเป็นทีม มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้อื่น รู้จักการรับฟัง การเรียบเรียงคำพูด สร้างความเพลิดเพลินและประทับใจให้กับเพื่อน
5	วิชาจริยธรรม ประเทศญี่ปุ่น	เนื้อหาเรื่องราวให้เด็กได้ติดตามตัวละครตามสถานการณ์และมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ เป็นวิธีการเรียนการสอนที่ไม่น่าเบื่อ มีความสนุกจากการร่วมแสดงความคิดเห็น ช่วยแก้ปัญหาไปกับตัวละคร	กิจกรรมการแบ่งปันเรื่องราวนี้เด็ก ๆ ทุกคนจะได้รับฟังความคิด ความเห็น จินตนาการ ความประทับใจของเพื่อน โดยเด็กจะสอดแทรกเรื่องราวเฉพาะตนเองลงไป เช่นเอาสัตว์หรือตัวละครที่ตนชอบมาผสมเป็นเรื่องราว มีอิทธิฤทธิ์ หรือพลังพิเศษต่าง ๆ สร้างความสนุกเพลิดเพลิน รวมถึงการส่งกำลังใจหรือเสียงปรบมือให้กับเพื่อน

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีวินัย
ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ ความสะอาด

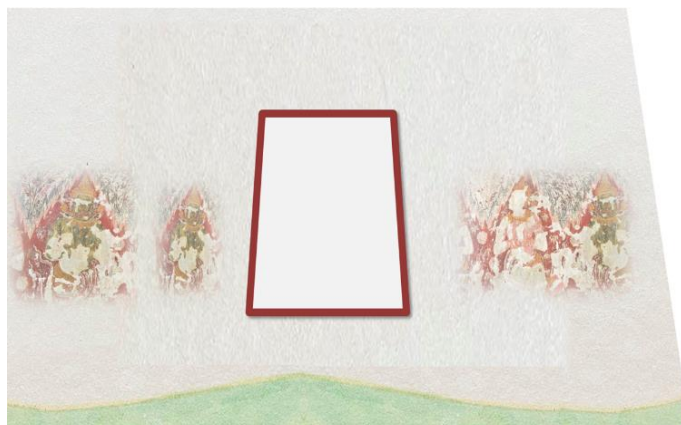


ภาพที่ 178 แสดงภาพผลงานสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงตัวละครจากการสร้างสรรค์ผลงาน
ในกิจกรรมเรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม และประเพณีสู่การ
สร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์)



ภาพที่ 179 แสดงภาพกล่องกิจกรรมเล่าเรื่องราว

เด็ก ๆ นำผลงานการสร้างสรรค์ในกิจกรรมเรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจาก ศิลปวัฒนธรรม และประเพณีสู่การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์) หรือ ตัวละครที่เด็ก ๆ มีอยู่นำมาใช้เป็นตัวละครประกอบในการเล่าเรื่องราว เล่านิทานคุณธรรมที่นำ เรื่องราวมาจากหนังสือนิทาน หรือเป็นเรื่องราวที่เด็ก ๆ ช่วยกันแต่งขึ้นร่วมกับคุณครู



ภาพที่ 180 แสดงภาพร่างฉากที่ 3 ขนาด กว้าง 3 เมตร สูง 2 เมตร วัสดุ ไม้



ภาพที่ 181 แสดงภาพร่างฉากที่ 3 แสดงการนำเสนอผลงานของเด็ก



ภาพที่ 182 แสดงภาพร่างโดยรวมของฉากทั้ง 3 ฉาก และต้นไม้



ภาพที่ 183 แสดงภาพงานจริงภาพโดยรวมของฉากทั้ง 3 ฉาก และต้นไม้



ภาพที่ 184 แสดงภาพต้นไม้กลางฉากสำหรับแขวนพวงมโหตร

กิจกรรมการเรียนรู้จากต้นไม้กลางฉาก

พวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง

ขั้นตอนการเรียนรู้เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กมีความความขยันหมั่นเพียรสร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จ

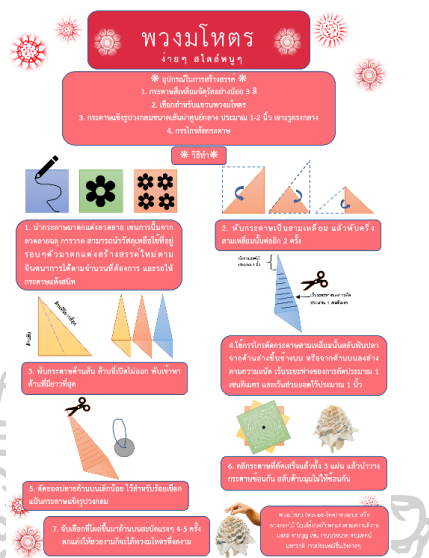
ด้วยกิจกรรมพวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง โดยให้เด็กนำกระดาษที่บรรจุอยู่ในกระบอกที่แขวนอยู่บนต้นไม้มาตกแต่งลวดลาย เช่นการปั้มจากลวดลายฉลุ การวาด สามารถนำวัสดุเหลือใช้ที่อยู่รอบ ๆ ตัวมาตกแต่งสร้างสรรค์ใหม่ตามจินตนาการ เมื่อสร้างสรรค์ผลงานเสร็จ เด็กจะนำพวงมโหตรกลับไปแขวนไว้ที่ต้นไม้

ตารางที่ 7 ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม

ลำดับ ที่	ทฤษฎีของ	แนวคิดทฤษฎี	การนำทฤษฎีมาวิเคราะห์ เพื่อออกแบบกิจกรรม
1	เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)	เชื่อว่ามนุษย์สามารถจำข้อมูลที่ได้ 90% ของสิ่งที่ได้ลงมือทำ โดยการแสดงบทบาทสมมติ การทดลองการจำลองสถานการณ์ ซึ่งการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning	ในกิจกรรมระดับต้นไม้ด้วยพวงมโหตรนี้ ทุกคนจะได้เรียนรู้การสร้างสรรค์ ประวัติ ประโยชน์ การนำไปใช้ของพวงมโหตร เป็นการลงมือทำจริงด้วยตนเอง ตั้งแต่การเลือก หยิบ การตัด การประดับตกแต่ง การสะบัด การนำไปแขวนประดับได้เกิดความภาคภูมิใจ ที่ร่วมเป็นส่วนหนึ่งของต้นไม้นี้ร่วมกัน
2	ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget)	แนวคิดนี้เชื่อว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และมีความกระตือรือร้นในการเรียน (Active Learning) ผ่านการดูดซึมข้อมูลใหม่ที่สอดคล้องกับโครงสร้าง ซึ่งจะต้องการตรวจสอบเพื่อปรับโครงสร้างความรู้เดิมที่มีอยู่ให้เป็นโครงสร้างใหม่ ผสมผสานจนก่อให้เกิดความสมดุล	ทำการออกแบบกิจกรรมที่สามารถทำร่วมกัน ได้อย่างสนุกสนาน ไม่ยากเกินไป ซึ่งเด็กมีความคุ้นเคยกับการตัดกระดาษมาบ้างแล้ว แต่การทำพวงมโหตรจะเกิดรูปทรงใหม่ที่ น่าสนใจ แต่ละคนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติจริง
3	EF (Executive Functions)	แนวคิดนี้เชื่อว่าเด็กอายุ 7 ขึ้นไปจะมี พัฒนาการด้านสังคมและจริยธรรม เด็กจะสร้างโลกของตัวเองขึ้นมาโดยลดความเป็นศูนย์กลางของ ทุกคนมีตัวตนมีสังคม จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ การอยู่ร่วมกับผู้อื่น การเสริมสร้างความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์และการจัดการชีวิตให้สำเร็จ	การให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงโดยแต่ละคนจะ ได้ผลงานออกมาและนำไปประดับบนต้นไม้อื่นเกิดความสมบูรณ์เป็นกุศโลบายหนึ่งให้เด็กได้มองเห็นความสำคัญของตนเองและความยิ่งใหญ่ของสามัคคี ความงดงามของการอยู่ร่วมกันอย่างผาสุกในสังคม
4	พญ.เสาวภา พรจินดารักษ์	การสร้างวินัยเชิงบวกช่วยให้เด็กเติบโตเป็นคนที่รู้จักรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ภายใต้วิจาร์ณญาณที่ดี การทำกิจกรรมต่าง ๆ กับลูกต้องสนุกต้องเพลิน รู้สึกต่อเนื่อง มีสมาธิ ต้องให้เด็กมีความรู้สึกร่วมเป็นทีม มีอารมณ์ร่วมในการทำกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก เล่าเรื่อง ถ่ายทอดในสิ่งที่น่าสนใจได้	ทำการออกแบบกิจกรรมโดยมุ่งเน้นให้เด็กมีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่ทำ มีความสนุกสนานจากรูปแบบของพวงมโหตรที่แตกต่างกันในส่วนของรายละเอียด ซึ่งในขั้นตอนสุดท้ายต้องมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีมเพื่อช่วยกันตกแต่งต้นไม้อื่นให้สมบูรณ์ สามารถมองเห็นจุดเริ่มต้นจนถึงผลท้ายสุดที่ทำให้เกิดความภาคภูมิใจได้

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ

ความสะอาด



ภาพที่ 185 แสดงภาพใบคู่มือสาธิตการสร้างผลงานพวงมโหตร



ภาพที่ 186 แสดงภาพคู่มือสาธิตการสร้างผลงานพวงมโหตรจากวิดีโอ



ภาพที่ 187 แสดงภาพกลุ่มภาพตัวอย่างการสร้างลวดลายที่กระต่ายด้วยการปั๊มจากลวดลายฉลุ



ภาพที่ 188 แสดงภาพตัวอย่างผลงานเสร็จ สำหรับนำกลับไปแขวนไว้ที่ต้นไม้เพื่อโชว์ผลงาน

พื้นที่การเรียนรู้อื่น ๆ ภายในสื่อ

กิจกรรมสานสัมพันธ์พันธูปัญญา (ระบายสีดอกไม้ที่พื้น)

เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กมีความความขยันหมั่นเพียรสร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จ แผ่นพื้นรูปดอกไม้ สำหรับให้เด็กระบายด้วยชอล์กสี ในพื้นที่ทางเดินในระหว่างการทำกิจกรรม ให้มีความสุขและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน แผ่นพื้นสามารถใช้ซ้ำ ลบแล้ววาดใหม่ได้

ตารางที่ 8 ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม

ลำดับที่	ทฤษฎีของ	แนวคิดทฤษฎี	การนำทฤษฎีมาวิเคราะห์เพื่อออกแบบกิจกรรม
1	เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)	เชื่อว่ามนุษย์สามารถจำข้อมูลที่ได้ 90% ของสิ่งที่ได้ลงมือทำ โดยการแสดงบทบาทสมมติ การทดลองการจำลองสถานการณ์ ซึ่งการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning	การออกแบบกิจกรรมนี้เป็นส่วนต่อเนื่องจากการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังในส่วนของดอกไม้ เพื่อให้เด็กได้เห็นโครงสร้างของดอกไม้ในสเกลที่ใหญ่ขึ้น สามารถลงมือปฏิบัติได้อย่างเต็มที่ ได้ใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก มัดกลาง มัดใหญ่ได้อย่างเต็มศักยภาพของตน เนื่องจากต้องวาดและระบายสีขนาดใหญ่ของตน

ลำดับ ที่	ทฤษฎีของ	แนวคิดทฤษฎี	การนำทฤษฎีมาวิเคราะห์ เพื่อออกแบบกิจกรรม
2	ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget)	แนวคิดนี้เชื่อว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และมีความกระตือรือร้นในการเรียน (Active Learning) ผ่านการดูดซึมข้อมูลใหม่ที่สอดคล้องกับโครงสร้าง ซึ่งจะต้องมีการตรวจสอบเพื่อปรับโครงสร้างความรู้เดิมที่มีอยู่ให้เป็นโครงสร้างใหม่ ผสมผสานจนก่อให้เกิดความสมดุล	ขนาดดอกไม้ที่ใหญ่กว่าขนาดปกติทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการลงมือวาด ทุกคนมีส่วนร่วม สามารถที่จะใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์มาต่อเติมให้เกิดภาพใหม่หรือสีสันทันที่แตกต่างออกไปได้อย่างอิสระแต่มีเอกภาพ
3	EF (Executive Functions)	แนวคิดนี้เชื่อว่าเด็กอายุ 7 ขึ้นไปจะมีพัฒนาการด้านสังคมและจริยธรรม เด็กจะสร้างโลกของตัวเองขึ้นมาโดยลดความเป็นศูนย์กลางของทุกคนมีตัวตนมีสังคม จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น การเสริมสร้างความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์และการจัดการชีวิตให้สำเร็จ	บรรยากาศในการสร้างสรรค์กิจกรรมนี้เน้นให้ทุกคนมีปฏิสัมพันธ์กัน เกิดการแบ่งปัน มีบรรยากาศของความสามัคคี และการทำงานเป็นทีมเพื่อผลสำเร็จของงาน
4	พญ.เสาวภา พรจินดารักษ์	การสร้างวินัยเชิงบวกช่วยให้เด็กเติบโตเป็นคนที่รู้จักรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ภายใต้วิจาร์ณญาณที่ดี การทำกิจกรรมต่าง ๆ ก็ปลูกต้องสนุกต้องเพลิน รู้สึกต่อเนื่อง มีสมาธิ ต้องให้เด็กมีความรู้สึกร่วมเป็นทีม มีอารมณ์ร่วมในการทำกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก เล่าเรื่อง ถ่ายทอดในสิ่งที่น่าสนใจได้	กุศโลบายในการออกแบบกิจกรรมขึ้นนี้เน้นให้เด็กได้ร่วมมือกันทำงาน โดยกำหนดให้มีอุปกรณ์อันจำกัดเพื่อให้ทุกคนต้องรอคอย แบ่งปัน ยอมรับกติการ่วมกันในการกำหนดสีโดยรวม มีกรอบของกลีบดอกที่ชัดเจนเพื่อให้เกิดความระมัดระวังไม่ให้ระบายเกินช่องของตน ทุกคนต้องรับผิดชอบต่อช่องของตนเพื่อให้แผ่นดอกไม้ดอกใหญ่นี้สำเร็จสวยงาม ได้หน้าเข้าหากันอย่างใกล้ชิดและเกิดความภาคภูมิใจร่วมกัน

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ
ความสะอาด



แผ่นพื้นรูปดอกไม้

ภาพที่ 189 แสดงภาพแผ่นพื้นรูปดอกไม้ที่อยู่ในพื้นที่สื่อ



ภาพที่ 190 แสดงภาพกลุ่มภาพการสาธิตการใช้ชอล์กสีระบายแผ่นพื้นรูปดอกไม้

กิจกรรมค้นหาดอกไม้สวรรค์ (Rubbing ความหมายคุณธรรม)

เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กเกิดความคิดจากการทำงานร่วมกัน

การ Rubbing ความหมายคุณธรรมจะทำหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดแล้ว เพื่อให้เด็กได้หาความหมายของคุณธรรมที่ตรงกับการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยหาว่าตรงกับคุณธรรมข้อใดบ้าง เป็นการเฉลยความหมายคุณธรรมในแต่ละหัวข้อ ทั้งนี้ในกิจกรรมแต่ละกิจกรรมได้สอดแทรกคุณธรรมต่าง ๆ โดยครบถ้วนแล้ว เปรียบเสมือนกุศโลบายในการให้เด็กได้เรียนรู้คุณธรรมผ่านการลงมือทำกิจกรรม ซึ่งได้ปฏิบัติจริง โดยให้เด็กใช้กระดาษ A4 ทาบลงตรงกลางดอกไม้ แล้วใช้กระดาษทาบติดกระดาษให้แน่น และใช้สีไม้ระบายลงบนกระดาษ

ตารางที่ 9 ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม

ลำดับที่	ทฤษฎีของ	แนวคิดทฤษฎี	การนำทฤษฎีมาวิเคราะห์เพื่อออกแบบกิจกรรม
1	เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)	เชื่อว่ามนุษย์สามารถจำข้อมูลที่ได้ 90% ของสิ่งที่ได้ลงมือทำ โดยการแสดงบทบาทสมมติ การทดลองการจำลองสถานการณ์ ซึ่งการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning	กิจกรรมนี้เน้นการได้ลงมือปฏิบัติจริงในการฝนกระดาษ ซึ่งต้องช่วยกันลงมือทำและช่วยกันอ่านจากอักษรที่ปรากฏขึ้น
2	ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget)	แนวคิดนี้เชื่อว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและมีความกระตือรือร้นในการเรียน (Active Learning) ผ่านการดูซึมข้อมูลใหม่ที่สอดคล้องกับโครงสร้างซึ่งจะต้องมีการตรวจสอบเพื่อปรับโครงสร้างความรู้เดิมที่มีอยู่ให้เป็นโครงสร้างใหม่ผสมผสานจนก่อให้เกิดความสมดุล	ทุกคนในทีมจะต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมนี้ โดยความหมายของคุณธรรมที่ปรากฏขึ้นจะต้องช่วยกันอ่านและทำความเข้าใจช่วยกันพิจารณาถึงความหมายที่ซ่อนเร้นช่วยกันทบทวนถึงสิ่งที่ทำในแต่ละกิจกรรมถึงความสัมพันธ์กับตัวอักษรที่ปรากฏ
3	พญ.เสาวภา พรจินดารักษ์	การสร้างวินัยเชิงบวกช่วยให้เด็กเติบโต เป็นคนที่รู้จักรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ภายใต้วิจาร์ณญาณที่ดี การทำกิจกรรมต่าง ๆ กับลูกต้องสนุกต้องเพลิน รู้สึกต่อเนื่อง มีสมาธิ ต้องให้เด็กมีความรู้สึกร่วมเป็นทีม มีอารมณ์ร่วมในการทำกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก เล่าเรื่อง ถ่ายทอดในสิ่งที่น่าสนใจได้	เป็นกิจกรรมที่เน้นการทำงานเป็นทีม ได้เพลิดเพลินจากการฝนกระดาษด้วยดินสอสีต่าง ๆ เป็นเสมือนผลงานสร้างสรรค์ชิ้นหนึ่ง มีสมาธิจากการช่วยกันสะกดคำที่ค่อย ๆ ปรากฏขึ้น บรรยากาศของกิจกรรมไม่เหมือนเป็นการแข่งขัน แต่เป็นการร่วมมือกันเพื่อให้งานสำเร็จ

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ
ความสะอาด



ภาพที่ 191 แสดงภาพกลุ่มภาพลายดอกไม้ที่ใช้กับการ Rubbing ความหมายคุณธรรม



ภาพที่ 192 แสดงภาพกลุ่มภาพการค้นหาคำหมายคุณธรรม (Rubbing)

การเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand

กล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์

กล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์ สำหรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของสื่อในรูปแบบ On-hand ด้วยการเรียนรู้ที่บ้านโดยครูจัดทำเอกสาร วัสดุอุปกรณ์ให้กับนักเรียน และให้ ผู้ปกครอง สมาชิกในครอบครัวทำหน้าที่ช่วยเด็ก ๆ สร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน เป็นการมุ่งเน้นให้สมาชิกในครอบครัวช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน ซึ่งประกอบด้วยเอกสารอธิบายหัวข้อการเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์ในการ

สร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อนั้น โดยจะเน้นในการนำสิ่งของเหลือใช้ที่มีอยู่ภายในบ้านนำมาสร้างสรรค์ต่อยอดจากวัสดุที่เตรียมไว้ให้ภายในกล่อง และเมื่อเด็กนำผลงานนั้นกลับมาส่งคุณครู เด็กจะเป็นผู้ถ่ายทอดประสบการณ์ บทบาทหน้าที่ในการช่วยกันสร้างผลงานและการมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ความประทับใจให้เพื่อน ๆ ฟัง เพื่อเป็นตัวช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ในสถานการณ์การเกิดโรคระบาดต่าง ๆ หากต้องมีการหยุดเรียน

ตารางที่ 10 ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม

ลำดับที่	ทฤษฎีของ	แนวคิดทฤษฎี	การนำทฤษฎีมาวิเคราะห์เพื่อออกแบบกิจกรรม
1	เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)	เชื่อว่ามนุษย์สามารถจำข้อมูลที่ได้ 90% ของสิ่งที่ได้ลงมือทำ โดยการแสดงบทบาทสมมติ การทดลองการจำลองสถานการณ์ ซึ่งการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning	กิจกรรมการเรียนรู้นี้ทุกคนจะต้องลงมือปฏิบัติด้วยตนเองที่บ้าน เพื่อส่งผลงานกลับมาเพื่อบันทึกผลระยะต่อไป
2	ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget)	แนวคิดนี้เชื่อว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และมีความกระตือรือร้นในการเรียน (Active Learning) ผ่านการตัดสินใจข้อมูลใหม่ที่สอดคล้องกับโครงสร้างซึ่งจะต้องมีการตรวจสอบเพื่อปรับโครงสร้างความรู้เดิมที่มีอยู่ให้เป็นโครงสร้างใหม่ ผสมผสานจนก่อให้เกิดความสมดุล	การได้ลงมือปฏิบัติงานสร้างสรรค์ที่บ้านด้วยตนเองอันเป็นความรับผิดชอบของแต่ละบุคคลโดยปราศจากคุณครูแนะนำ แต่มีคู่มือการปฏิบัติงานโดยละเอียดที่ต้องให้ผู้ปกครองช่วยเหลือและร่วมกันสร้างสรรค์ซึ่งจะไม่มีเพื่อนอยู่ร่วมด้วย ดังนั้นเด็กจะต้องอาศัยทักษะ ฝีมือ ความคิดจินตนาการของตนผสมผสานเพื่อให้ได้ผลสำเร็จของงานออกมา
	EF (Executive Functions)	แนวคิดนี้เชื่อว่าเด็กอายุ 7 ขึ้นไปจะมีพัฒนาการด้านสังคมและจริยธรรม เด็กจะสร้างโลกของตัวเองขึ้นมาโดยลดความเป็นศูนย์กลางของทุกคนมีตัวตนมีสังคม จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น การเสริมสร้างความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์และการจัดการชีวิตให้สำเร็จ	เป็นกิจกรรมที่เน้นมิติสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว เด็กจะมีความตื่นเต้น อยากลงมือทำด้วยเป็นความท้าทาย มีการใช้พื้นที่ของบ้านหรืออุปกรณ์บางอย่างของสมาชิกภายในบ้าน เป็นการสร้างความเข้าใจการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การฟังพาอาศัยกัน การส่งเสริมให้กำลังใจกัน

ลำดับ ที่	ทฤษฎีของ	แนวคิดทฤษฎี	การนำทฤษฎีมาวิเคราะห์ เพื่อออกแบบกิจกรรม
3	พญ.เสาวภา พรจินดารักษ์	การสร้างวินัยเชิงบวกช่วยให้เด็ก เติบโตเป็นคนที่รู้จักรับผิดชอบต่อ ตนเองและผู้อื่น ภายใต้วิจารณ์ญาติที่ ดี การทำกิจกรรมต่าง ๆ กับลูกต้อง สนุกต้องเพลิน รู้สึกต่อเนื่อง มีสมาธิ ต้องให้เด็กมีความรู้สึกว่าเป็นทีม มี อารมณ์ร่วมในการทำกิจกรรม มี ปฏิสัมพันธ์เชิงบวก เล่าเรื่อง ถ่ายทอด ในสิ่งที่น่าสนใจได้	การทำงานที่บ้านเพื่อให้กล่องกิจกรรมนี้ สมบูรณ์จะต้องอาศัยความร่วมมือจากคน ในบ้าน รวมถึงการร่วมกันหาคำตอบ ทำให้ ทุกคนในบ้านมีส่วนร่วม จากความแปลก ใหม่ของกิจกรรมที่กำหนด ต้องมีความ รับผิดชอบต่อคนอื่นจากชิ้นงาน มีความ สนุกเพลิดเพลินจากความแปลกใหม่ของ การบ้านทั่วไปในโรงเรียน
	กิจกรรมราจีโอ ไทโซ (Rajio Taisou)	เป็นแนวคิดที่ต้องการให้ทุกคนได้ออก กำลังกายเพื่อสุขภาพและตื่นตัวใน ยามเช้า มีแรงจูงใจจากการสะสม คะแนน การได้มีส่วนร่วมทุกคนจน เป็นกิจวัตร การได้มีของรางวัลอันเป็น กุศโลบายเพื่อให้เด็กอยากร่วม กิจกรรม	ด้วยจำนวนกิจกรรมที่มีความหลากหลาย สามารถกระทำได้หลายวัน ทำให้เด็กต้อง เกิดกระบวนการกระทำซ้ำ มีแรงจูงใจที่ จะต้องพบเจอกิจกรรมการประดิษฐ์ที่ กำหนดมาภายในกล่อง โดยจะไม่ทราบว่ ในกล่องจะมีอะไรมาให้บ้าง ซึ่งในขั้นตอน ท้ายสุดเด็กจะได้รับผลงานของตนคืนเป็น รางวัล

โดยกิจกรรมที่ใช้การจัดการเรียนรู้ของสื่อในรูปแบบ On-hand มีดังนี้

1. จากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่สภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ใน
แบบตัวเอง)
2. เรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม ประเพณีสู่การสร้างสรรค์
ผลงานจากวัสดุเหลือ
3. พวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง



ภาพที่ 193 แสดงภาพกล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์สำหรับบรรจุวัสดุอุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงาน

กล่องจะมีรูปดอกไม้ในงานจิตรกรรมฝาผนังติดที่ฝากล่องเพื่อเป็นต้นแบบสำหรับให้เด็กได้
ฝึกวาดตาม และเด็ก ๆ สามารถวาดภาพดอกไม้บริเวณที่ว่างของกล่องได้



ภาพที่ 194 แสดงภาพภายในกล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์บรรจุวัสดุอุปกรณ์สำหรับการสร้างสรรค์
ผลงาน

การสร้างแรงจูงใจด้วยการการสะสมตราประทับการเข้าร่วมกิจกรรม

ด้านในสมุดสำหรับประทับตราประทับโดยในแต่ละกิจกรรมเมื่อปฏิบัติภารกิจเสร็จ จึงจะได้รับการประทับตรา เป็นการสร้างแรงจูงใจเพื่อให้เด็กอยากใช้สื่อได้บ่อยครั้ง สมุดบันทึกกิจกรรม สะสมตราประทับเด็กเป็นผู้ออกแบบปกสมุดของตนเอง



ภาพที่ 195 แสดงภาพสมุดสะสมตราประทับการเข้าร่วมกิจกรรม

ตารางที่ 11 ตารางการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม

ลำดับ ที่	ทฤษฎีของ	แนวคิดทฤษฎี	การนำทฤษฎีมาวิเคราะห์เพื่อออกแบบ กิจกรรม
1	EF (Executive Functions)	แนวคิดนี้เชื่อว่าเด็กอายุ 7 ขึ้นไป จะมีพัฒนาการด้านสังคมและ จริยธรรม เด็กจะสร้างโลกของ ตัวเองขึ้นมาโดยลดความเป็น ศูนย์กลางของ ทุกคนมีตัวตนมี สังคม จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้การ อยู่ร่วมกันกับผู้อื่น การเสริมสร้าง ความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์และการ จัดการชีวิตให้สำเร็จ	เพื่อความสอดคล้องกับแนวคิดนี้จึงได้จัดให้มี กระบวนการชื่นชมในความสำเร็จ เป็นบทสรุป สุดท้ายในการให้ความร่วมมือกับกิจกรรมที่จัด ขึ้นทั้งหมด ด้วยบรรยากาศที่เพื่อนร่วมทีมได้ สะสมแต้มแห่งความสำเร็จจึงทำให้เป็นการ กระตุ้นให้เด็กมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ การทำงานร่วมกับผู้อื่น เดินตามแนวทางที่ ถูกต้อง มีมิติสัมพันธ์ที่กับเพื่อน
2	กิจกรรมราชิโอ ไทโซ (Rajio Taisou)	เป็นแนวคิดที่ต้องการให้ทุกคน ได้ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพและ ตื่นตัวในยามเช้า มีแรงจูงใจจาก การสะสมคะแนน การได้มีส่วนร่วม ทุกคนจนเป็นกิจวัตร การได้มีของ รางวัลอันเป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็ก อยากร่วมกิจกรรม	แนวคิดของการส่งเสริมการทำงานอย่างเป็น กิจวัตรและสร้างแรงจูงใจความสำเร็จด้วย รางวัล โดยทุกกิจกรรมก่อนหน้านี้หากได้ กระทำอย่างสม่ำเสมอจึงจะเห็นผลสัมฤทธิ์ ได้อย่างเป็นรูปธรรม มีกระบวนการชื่นชมใน ความเพียรความมุ่งมั่น ซึ่งล้วนเป็นกุศโลบาย ให้เกิดความสุข ความประทับใจและอยากที่จะ กลับมาทำซ้ำอีก

การเสสมตราประทับ
 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสสมตราประทับ
 ที่เป็นตราของสื่อที่เข้าร่วมกิจกรรม ใต้ครบ 5 ดวง
 เพื่อสิทธิของรางวัล

บัตรเสสมคุณธรรม

TITLE

วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง	ประชันการสร้างสรรค์	พวงไมตรี ช่างๆ สดชื่นๆ
สามสิ่งพิมพ์ต้นผู้พิชิต (ระบบเลือกไม่กั้ม)	กลองกลกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องรา	ศิลปะดอกไม้สวรรค์ (Rubbing ความหมายคุณธรรม)
Name:	Class:	Date:

ภาพที่ 196 แสดงภาพด้านในสมุดเสสมตราประทับการเข้าร่วมกิจกรรม



ภาพที่ 197 แสดงภาพตราประทับการเข้าร่วมกิจกรรม

กระดานฝึกวินัยสะสมความดี

สำหรับ ครู ผู้ปกครองใช้เพื่อสอนเด็ก ฝึกความมีวินัย พัฒนานิสัยที่ดีงาม เพิ่มศักยภาพ สร้างพฤติกรรมเชิงบวกจากภายในตัวเด็ก เพื่อสร้างเงื่อนไข แรงจูงใจสำหรับการทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีรางวัลให้กับเด็กที่ปฏิบัติตามข้อตกลง เพื่อเป็นกำลังใจในการทำกิจกรรม



ภาพที่ 198 แสดงภาพกระดานฝึกวินัยการสร้างสรรค์ผลงานและร่วมกิจกรรม



ภาพที่ 199 แสดงภาพกลุ่มภาพเครื่องหมายสำหรับติดกระดานฝึกวินัย

การนำเสนอผลงาน

โดยการสร้างพื้นที่ทาง Social Media เพื่อเผยแพร่ผลงานที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์



ภาพที่ 200 แสดงภาพรูปแบบพื้นที่ทาง Social Media เพื่อเผยแพร่ผลงาน

**การนำเสนอผลงานจากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง
(วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง)**

โดยการรวบรวมผลงานที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์ มาประกอบเป็นต้นไม้แห่งความสามัคคีที่เกิดจากการช่วยกันทำ ต่างที่ต่างเวลา ที่แสดงถึงความแตกต่างของผู้คนที่มีหลากหลายความคิด แต่สามารถอยู่ร่วมกันได้ ด้วยการความเคารพซึ่งกันและกัน



ภาพที่ 201 แสดงภาพรูปแบบการนำเสนอผลงานจากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง)

การนำเสนอผลงานพวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง

การนำเสนอผลงาน โดยการรวบรวมผลงานที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์ มาประกอบเป็นต้นไม้แห่งความสามัคคีที่เกิดจากการช่วยกันทำ ต่างที่ต่างเวลา ที่แสดงถึงความแตกต่างของผู้คนที่มีหลากหลายความคิด แต่สามารถอยู่ร่วมกันได้ ด้วยการความเคารพซึ่งกันและกัน



ภาพที่ 202 แสดงภาพรูปแบบการนำเสนอผลงานพวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง

การนำเสนอผลงานเรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม ประเพณีสู่
การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์)

โดยการรวบรวมผลงานที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์ จัดนิทรรศการแสดงผลงาน



ภาพที่ 203 แสดงภาพรูปแบบการนำเสนอผลงานเรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม
ประเพณีสู่การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์)

การนำเสนอผลงานสานสัมพันธ์พันธุ์พฤษชาติ (ระบายสีดอกไม้ที่พื้น) และค้นหา
ดอกไม้สวรรค์ (Rubbing ความหมายคุณธรรม)

โดยการรวบรวมผลงานที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์ จัดนิทรรศการแสดงผลงาน



ภาพที่ 204 แสดงภาพกลุ่มภาพรูปแบบการนำเสนอผลงานสานสัมพันธ์พันธุ์พฤษชาติ (ระบายสี
ดอกไม้ที่พื้น) และค้นหาดอกไม้สวรรค์ (Rubbing ความหมายคุณธรรม)

การนำเสนอผลงานกล่องกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว

การนำเสนอผลงาน โดยให้เป็นพื้นที่แห่งความสุข สำหรับการนำเสนอผลงาน เล่านิทาน เพื่อสร้าง Self-Esteem ฝึกให้เด็กมีความเชื่อมั่น เห็นคุณค่าในตัวเอง



ภาพที่ 205 แสดงภาพรูปแบบการนำเสนอผลงานกล่องกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว

การฝึกวาด และระบายสี

โดยฝึกวาดดอกไม้ตามที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนัง โดยกระบวนการแรกจะเริ่มจากการวาดตามแบบที่ได้วิเคราะห์ลักษณะรูปร่างที่ยังคงแสดงอัตลักษณ์ดอกไม้ในงานจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งการวาดตามแบบดังกล่าวนี้ที่เด็กสามารถมองเห็นเค้าโครงของดอกไม้แล้วสามารถวาดตามเพิ่มเติมได้ โดยเริ่มจากขั้นตอนง่ายไปจนถึงขั้นตอนที่ยากขึ้น และในขั้นต่อไปเด็กสามารถวาดได้ตามจินตนาการของตนเอง



(ก)



(ข)



(ค)

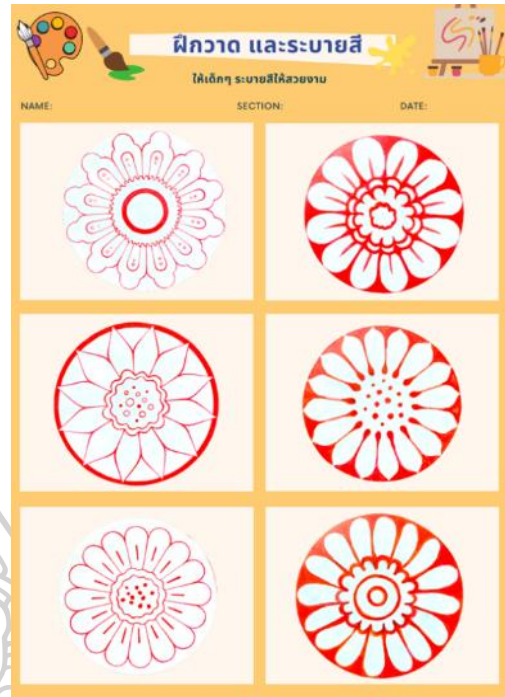


(ง)

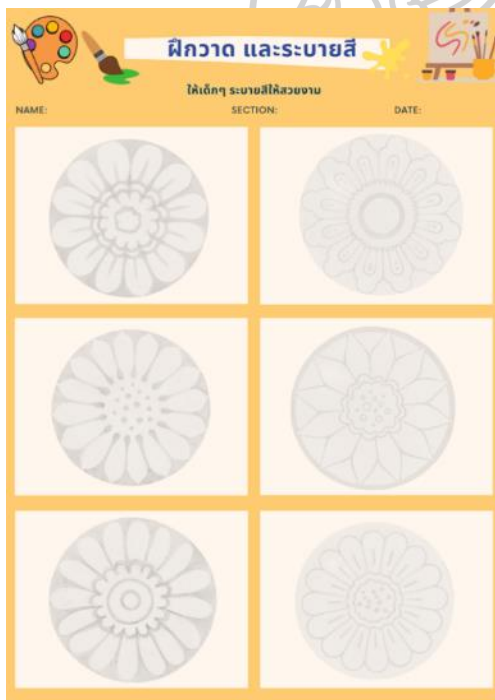
ภาพที่ 206 แบบฝักวาดภาพดอกไม้ (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพใบงานการฝักวาดและระบายสีดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนัง



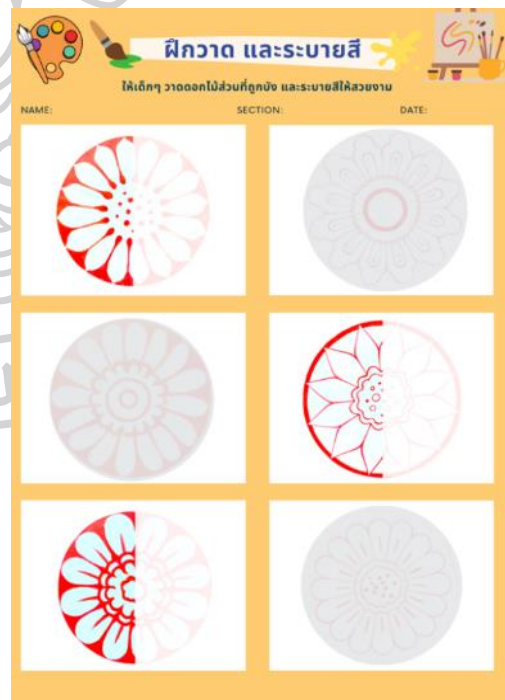
(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 207 แบบฝึกวาดภาพดอกไม้ (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพใบงานการฝึกวาดและระบายสีดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ออกแบบโดยผู้วิจัย



(ก)

(ข)



(ค)

(ง)

ภาพที่ 208 แบบฝึกวาดภาพดอกไม้ (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพใบงานการฝึกวาดและระบายสีดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ออกแบบโดยผู้วิจัย



(ก)

(ข)

ภาพที่ 209 แบบฝึกวาดภาพดอกไม้ (ก) และ (ข) แสดงภาพใบงานการฝึกวาดและระบายสีดอกไม้
จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ออกแบบโดยผู้วิจัย



(ก)

(ข)

ภาพที่ 210 แบบฝึกวาดภาพจิตรกรรมฝาผนัง (ก) และ (ข) แสดงภาพใบงานการฝึกวาดและระบาย
สีจากต้นแบบงานจิตรกรรมฝาผนังตามจินตนาการของเด็ก

การทดสอบ

การทดสอบสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (โควิด – 19) จึงไม่สามารถเข้าทำการทดสอบในโรงเรียน และไม่สามารถนำเด็กจากโรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย เพื่อทำการทดสอบการใช้งานจากสื่อได้ ซึ่งผู้วิจัยได้มีการปรับแผนตามขอบเขตของการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานจากเดิม โดยมีขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ในสภาวะการณ์ปกติ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ 2 โรงเรียน โดยใช้นักเรียนด้วยวิธีการสุ่มชั้นปีละ 10 คน รวมนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนละ จำนวน 30 คน รวมทั้งหมด 60 คน

โดยปรับเป็นการทดสอบในแบบสภาวะการณ์ไม่ปกติ (การเกิดโรคระบาดที่ส่งผลต่อการเรียนการสอนในรูปแบบปกติ) โดยเด็กและเยาวชนช่วงอายุ 6 – 8 ปี จำนวน 15 คน ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มผู้ทดสอบเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 จำนวน 8 คน กลุ่มที่ 2 จำนวน 7 คน ทั้งนี้ในกลุ่มที่ 2 มีเด็กอายุ 5 ปี ที่สนใจอยากเข้าร่วมด้วย 2 คน และนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เข้าร่วม 1 คน

การทดสอบด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

โดยก่อนเข้าร่วมกิจกรรมครูผู้ดูแลจะเป็นผู้แจกสมุดบันทึกกิจกรรม และอธิบายวิธีการขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม กฎ กติกาต่าง ๆ ให้นักเรียนทราบ



ภาพที่ 211 แสดงภาพสมุดบันทึกกิจกรรม



(ก)



(ข)

ภาพที่ 212 แสดงภาพบรรยากาศการใช้สื่อการเรียนรู้ (ก) และ (ข) แสดงภาพครูแจกสมุดบันทึกกิจกรรม และอธิบายขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม



ภาพที่ 213 แสดงภาพครูให้เด็กชมวิดีโอวัดใหญ่สุวรรณารามก่อนเริ่มทำกิจกรรม



ภาพที่ 214 แสดงภาพครูอธิบายขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจากคู่มือกิจกรรม

ฉากกิจกรรมที่ 1 กุศโลบายเพื่อให้เด็กได้แสดงถึงความขยันหมั่นเพียรสร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จ

กิจกรรมการเรียนรู้ จากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง)

โดยกิจกรรมการเรียนรู้ในฉากนี้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง โดยมี

ความคาดหวังคุณธรรม

เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กได้แสดงถึงความขยันหมั่นเพียรสร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จ ใช้หลักการของทฤษฎีต้นไม้ ภายในต้นไม้เป็นกลุ่มดอกไม้หลากหลายชนิดที่ปรากฏในงานศิลปกรรมงานจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม โดยเด็กนักเรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยการวาดดอกไม้ที่ตนเองประทับใจ โดยให้เด็กเลือกแผ่นกระดานเปล่าที่ติดอยู่ที่ต้นไม้ซึ่งสามารถถอดออกได้สำหรับวาดผลงาน แล้วนำมาวาดด้วยชอล์กสี เมื่อเด็กสร้างสรรค์ผลงานที่สร้างสรรค์เสร็จให้นำผลงานไปติดไว้ที่ต้นไม้ดั้งเดิมเพื่อโชว์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานจากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง) โดยเด็กและเยาวชนช่วงอายุ 6 – 8 ปี กลุ่มเป้าหมาย

การสร้างสรรค์ในกิจกรรมนี้ ผู้วิจัยมีจุดประสงค์ให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยการวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณารามวาดด้วยชอล์กสี เหตุผลเพราะสามารถวาดและแก้ไขได้ง่าย อีกทั้งสามารถใช้แผ่นรองวาดซ้ำได้ เด็กได้เรียนรู้งานศิลปกรรมวัดใหญ่สุวรรณารามจากคลิปปวีดีโอ ที่ครูได้เปิดให้ชมก่อนเริ่มทำกิจกรรมต่าง ๆ



ภาพที่ 215 แสดงภาพเด็ก ๆ เลือกแผ่นกระดานสำหรับวาดภาพจากต้นไม้ที่ฉาก



(ก)



(ข)

ภาพที่ 216 แสดงภาพบรรยากาศการใช้สื่อการเรียนรู้ (ก) และ (ข) แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงาน
โดยนักเรียนกลุ่มผู้ทดสอบสื่อ



(ก)



(ข)

ภาพที่ 217 แสดงภาพบรรยากาศการใช้สื่อการเรียนรู้ (ก) และ (ข) เด็ก ๆ แสดงภาพการนำผลงาน
ที่วาดเสร็จแล้วกลับไปไว้ที่ต้นไม้เพื่อโชว์ผลงาน

จากผลการทดสอบการเรียนรู้ในกิจกรรมนี้ โดยให้เด็กวาดรูปดอกไม้ด้วยชอล์กสีด้วยวัสดุที่ใช้วาดอาจทำให้ผลงานที่เด็กวาดไว้นั้นลบเลือนได้ง่าย ซึ่งหากต้องการเก็บผลงานไว้เพื่อแสดงผลงานหรือให้เด็กเก็บไว้เป็นที่ระลึกต้องพ่นด้วยสเปรย์เคลือบเงาผลงาน และเพิ่มตัวเลือกในการใช้วัสดุในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น สีเทียน สีโปสเตอร์ หรือสีอะคริลิก ซึ่งเด็กบางคนก็เลือกใช้การวาดด้วยสีเทียน ซึ่งเนื้อสีจะติดแน่นมากกว่าการวาดด้วยชอล์กสี และในส่วนของ การแก้ไขชิ้นงานเมื่อเกิดความผิดพลาดจากการวาดจะแก้ไขได้ยากกว่า ซึ่งต้องแนะนำในส่วนของ การเลือกใช้วัสดุแต่ละประเภทให้เหมาะสมกับความต้องการของตนเอง และการสร้างสรรค์ผลงาน ในส่วนของกระบวนการสร้างสรรค์เด็ก ๆ ใช้เวลาในการวาดโดยเฉลี่ยประมาณ 20 นาที และในกระบวนการสร้างสรรค์การวาดดอกไม้ด้วยชอล์กสี เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ในคุณธรรม 8 ประการในด้านของการได้ช่วยเหลือแบ่งปันอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดร่วมกัน และในขณะที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์ผลงานเสร็จจะมีเศษผงจากชอล์กสีที่พื้นห้อง เด็ก ๆ ก็ช่วยกันเก็บทำความสะอาดเพื่อเตรียมสถานที่ให้คนอื่นได้ใช้ต่อไป



ภาพที่ 218 แสดงภาพการวาดชิ้นงานด้วยชอล์กสี



ภาพที่ 219 แสดงภาพการวาดชิ้นงานด้วยสีเทียน

ผลงานสร้างสรรค์โดยเด็กและเยาวชนช่วงอายุ 6 – 8 ปี กลุ่มเป้าหมาย



(ก)



(ข)

ภาพที่ 220 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการการวาดชิ้นงานจากเด็กกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 221 แสดงภาพผลงานสำเร็จจากกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานจากจิตรกรรมฝาผนังภาพ พันธุ์พฤษาสู่สภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง) โดยเด็กและเยาวชนช่วงอายุ 6 – 8 ปี กลุ่มเป้าหมาย

ฉากกิจกรรมที่ 2 เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กได้แสดงถึงความมีน้ำใจ รู้จักแบ่งปันของเล่น เรียนรู้ร่วมกัน

กิจกรรมการเรียนรู้ เรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม ประเพณีสู่การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์)

คาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ ความสะอาด

ฉากการเรียนรู้ฉากนี้ เป็นการแฝงกุศโลบายเพื่อให้เด็กได้แสดงถึงความมีน้ำใจ รู้จักแบ่งปันของเล่น เรียนรู้ร่วมกัน เพื่อจะสอนในเรื่องความซื่อสัตย์ต่อการปฏิบัติตามกฎระเบียบและกติกาส่วนรวม ทั้งความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น การเคารพกฎกติกา มีระเบียบวินัย การรู้จักรอบมีความสามัคคี รู้จักการทำงานเป็นทีม ไม่เอาเปรียบผู้อื่น โดยเมื่อนำของเล่นไปเล่น ต้องนำมาเก็บไว้ที่เดิม เพื่อให้ผู้อื่นจะได้เล่นต่อ ซึ่งสื่อการเรียนรู้ในฉากนี้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ในเรื่องของความมีน้ำใจ เด็กสามารถนำของเล่นบนชั้นไปเล่นได้ ซึ่งจะเป็นของเล่นเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรี เป็นวัสดุพื้นถิ่น รวมถึงของเล่นที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นร่วมด้วย ทั้งนี้เพื่อเป็นต้นแบบที่แสดงถึงความเป็นไปได้ในการนำวัสดุจากธรรมชาติมาผสมผสานร่วมกับวิถีชีวิตอันเรียบง่าย เช่น रुपปั้น ม้า วัว ควาย ซึ่งเด็ก ๆ สามารถสร้างสรรค์ของเล่นของตนเองโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีในจังหวัดเพชรบุรี เช่น การแข่งวัวเทียมเกวียน การแข่งวัวลาน และประเพณีการบวชนาค โดยมีม้าแห่งานบวชที่ประดับตกแต่งสวยงามตามรูปแบบประเพณีของชาวเพชรบุรี เด็ก ๆ สามารถนำสิ่งของที่อยู่บนชั้นวางที่ผนังไปสร้างสรรค์ตามจินตนาการโดยมีกติกา คือ ต้องนำวัสดุอื่นมาวางทดแทนเพื่อฝึกความมีน้ำใจ รู้จักการแบ่งปัน การรู้คุณค่าของสิ่งของ ซึ่งจะนำความรู้มาสร้างสรรค์สิ่งของจากวัสดุที่คิดว่าไม่มีค่า ใช้งานไม่ได้ ให้กลับมาใช้ประโยชน์ได้อีกครั้ง

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ โดยเด็กและเยาวชนช่วงอายุ 6 – 8 ปี กลุ่มเป้าหมาย

การเรียนรู้และการสร้างสรรค์จากกิจกรรมการเรียนรู้ในฉากนี้มีวัตถุประสงค์ในการนำของเหลือใช้ ของเล่น หรือสิ่งของอื่น ๆ ที่เด็กสนใจจะนำมาสร้างสรรค์เป็นของเล่นชิ้นใหม่ด้วยวัสดุชนิดต่าง เช่น ปูนตาสูตรเพชรบุรี ปูนตาสูตรสำหรับเด็ก สูตรที่ 3 แบ่งโดว์สำเร็จรูป ดินปั้นดอกไม้ มาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยทั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างของเล่นต้นแบบที่มีการสอดแทรกศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดเพชรบุรี เช่น ประเพณีการแข่งวัวเทียมเกวียน ประเพณีการแข่งวัวลาน การแห่ผ้าไม้ (ประเพณีการแห่นาคโดยใช้ผ้าที่มีการประดับตกแต่งเป็นพาหนะแทนม้าจริง) มาเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อมุ่งหวังให้เกิดแรงจูงใจในการนำของเล่นมาเป็นการกระตุ้นเพื่อให้เด็กเกิดความสนใจ และเพื่อที่จะนำทางให้เด็กได้เกิดการซึมซับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ ที่มีการสอดแทรกศิลปวัฒนธรรมและประเพณีเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตามสถานการณ์ที่มีอยู่จริงต่อไป

การทดลองสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้ทดสอบการใช้งานเพื่อหาวัสดุที่มีความเหมาะสมสำหรับเด็กสามารถนำวัสดุไปใช้สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสะดวกทั้งที่โรงเรียน และที่บ้าน โดยวัสดุแต่ละชนิดสามารถตอบสนองการใช้งานแต่ละด้านต่างกัน วัสดุบางชนิดต้องใช้ความร่วมมือร่วมใจกันในการผลิต วัสดุบางชนิดมีความสะดวกในการนำมาใช้งานเพราะมีการผลิตเพื่อการพาณิชย์มีตัวเลือกมากมาย บางชนิดมีราคาสูงหากต้องใช้ในจำนวนมาก ๆ อาจไม่สะดวกในบางโรงเรียนที่จะเลือกใช้ เพราะมีข้อจำกัดในเรื่องของค่าใช้จ่าย ทั้งนี้วัสดุต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้เลือกนำมาทดลองใช้สร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ เป็นเพียงต้นแบบเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เหมาะสมตามจุดประสงค์ของการวิจัยในด้านของคุณค่าและกระบวนการขั้นตอนในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุปูนปั้นในแบบชาวเพชรบุรี โดยผู้วิจัยได้ทดสอบ และเปรียบเทียบคุณสมบัติของวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ดังนี้

วัสดุ และคุณสมบัติที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชนิดต่าง ๆ

คุณสมบัติ	ชนิด			
	ปูนดำ สูตรเพชรบุรี	ปูนดำ สูตรสำหรับเด็ก สูตรที่ 3	แป้งโดว์ สำเร็จรูป	ดินปั้นออกไม้
ความเหมาะสมกับการสร้างงาน				
เนื้อวัสดุ ผิวสัมผัสนุ่ม บิ่นง่าย เช่น การขึ้นรูป				
มีความแข็งเมื่อแห้ง				
ความหลากหลายของสี				
การยึดเกาะวัสดุ				
ความเหมาะสมในการนำมาใช้สำหรับเด็ก				
ความสะดวกในการนำมาใช้งาน เช่น การจัดซื้อ จัดหา				

ภาพที่ 222 ตารางคุณสมบัติวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์

ผลการทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากปูนดำสูตรเพชรบุรี

จากการทดลองใช้ปูนดำสูตรเพชรบุรีในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้ผลทางด้านคุณสมบัติวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงานตรงตามวัตถุประสงค์การวิจัย ในด้านของคุณค่าและกระบวนการตามขั้นตอนในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานปูนปั้นในแบบชาวเพชรบุรี แต่ในขั้นตอนการใช้งานยังไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก ด้วยลักษณะของเนื้อปูนที่มีส่วนผสมจากผงซีเมนต์เมื่อสัมผัสและสร้างสรรค์ผลงานด้วยมือเปล่าจะทำให้ผิวหนังที่สัมผัสเนื้อปูนเกิดการลอก แห้ง และระคายเคือง จึงต้องสวมถุงมือในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเมื่อใส่ถุงมือจึงทำให้การสร้างสรรค์ผลงานไม่ค่อยสะดวกและไม่ค่อยถนัดมากนัก โดยเฉพาะการสร้างสรรค์ผลงานในส่วนที่ต้องเก็บรายละเอียด และในส่วนของการใช้งานร่วมกับของเล่น หรือวัสดุอื่น ๆ การเชื่อมต่อกันระหว่างวัสดุต้นแบบกับปูนดำต้องใช้ยาประสานคอนกรีตในการเชื่อมต่อชิ้นงาน หากใส่ถุงมือก็ทำให้เกิดความไม่สะดวกกับการสร้างสรรค์ผลงานเนื้อปูนเมื่อแห้งหลังจากการสร้างสรรค์ผลงานแล้วมีความแข็งแรง

การสร้างสรรค์ประติมากรรมสร้างสรรค์จากปูนดำสูตรเพชรบุรี



ภาพที่ 223 แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นชิ้นเก่าจากปูนดำสูตรเพชรบุรี โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



ภาพที่ 224 แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นชิ้นเก่าจากปูนดำสูตรเพชรบุรี โดยนายมานพ เอี่ยมสะอาด



(ก)

(ข)

ภาพที่ 225 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัดเพชรบุรี จากปูนดำสูตรเพชรบุรี



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 226 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัด เพชรบุรีจากปูนดำสูตรเพชรบุรี



(ก)



(ข)

ภาพที่ 227 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัด เพชรบุรี จากปูนดำสูตรเพชรบุรี



(ก)



(ข)

ภาพที่ 228 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ
 ประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัด
 เพชรบุรี จากปูนดำสูตรเพชรบุรี



(ก)



(ข)

ภาพที่ 229 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ
 ประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัด
 เพชรบุรี จากปูนดำสูตรเพชรบุรี



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 230 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ
ประติมากรรมสร้างสรรค์ จากปูนดำสูตรเพชรบุรี

การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบการสร้างงานประติมากรรมแบบนูนต่ำ



ภาพที่ 231 แสดงภาพการปั้นดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังด้วยปูนดำเพชรบุรี

การสร้างสรรค์ผลงานจากปูนดำเพชรบุรี กับวัสดุจากธรรมชาติ



(ก)



(ข)

ภาพที่ 232 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานจากปูนดำเพชรบุรี กับผลสำโรงแห้ง



(ก)



(ข)

ภาพที่ 233 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานจากปูนดำเพชรบุรี กับลูกสนแห้ง

การสร้างสรรค์ประติมากรรมสร้างสรรค์จากปูนดำสูตรสำหรับเด็ก

การทดลองปูนดำสูตรสำหรับเด็กในครั้งนี้เกิดขึ้นจากการต้องการแก้ไขปัญหาจากการทดสอบการใช้งานปูนดำสูตรเพชรบุรีสำหรับสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผู้วิจัยได้หาวิธีการแก้ปัญหามาจากการใช้งาน โดยทดลองทำปูนดำสูตรที่เหมาะสมกับการใช้งานสำหรับเด็ก และในส่วนของวัตถุดิบต่าง ๆ ได้มีการปรับใช้วัตถุดิบที่สามารถหาซื้อได้ง่าย โดยยังคงมีกระบวนการตำปูนเช่นเดียวกับปูนดำเมืองเพชรเพื่อให้เด็กยังคงเห็นกระบวนการที่เป็นเอกลักษณ์ของการตำปูนแบบโบราณ

การทดสอบการใช้งานจากปูนดำสูตรสำหรับเด็ก เมื่อผู้วิจัยได้ตำปูนทั้งสามสูตรเสร็จเรียบร้อยแล้วได้นำปูนใส่บรรจุภัณฑ์เพื่อจะเตรียมวัสดุในการทดสอบการใช้งานผลปรากฏว่าปูนดำสูตรที่ 1 และ 2 ขึ้นรา โดยสูตรที่ 1 จะขึ้นราน้อยกว่าสูตรที่ 2 ซึ่งบางกระปุกยังสามารถใช้งานได้บ้างบางส่วน และในสูตรที่ 3 ยังคงอยู่ในสภาพปกติและสามารถเก็บได้นานมากกว่า 3 เดือน



ภาพที่ 234 แสดงภาพลักษณะปูนดำสูตรสำหรับเด็กสูตรที่ 1 มีการขึ้นรา



(ก)



(ข)

ภาพที่ 235 แสดงภาพปูนดำสูตรสำหรับเด็ก (ก) และ (ข) แสดงภาพลักษณะปูนดำสูตรสำหรับเด็กสูตรที่ 2 มีการขึ้นรา



ภาพที่ 236 แสดงภาพลักษณะปูนดำสูตรสำหรับเด็กสูตรที่ 3

ผลการทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากปูนดำสูตรสำหรับเด็ก สูตรที่ 3

คุณสมบัติของปูนดำสูตรนี้ มีความเหมาะสมสำหรับนำมาให้เด็กสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากเป็นการปรับสูตรเพื่อให้เหมาะสมกับเด็กซึ่งยังคงเอกลักษณ์ขั้นตอนการเตรียมปูนแบบปูนดำสูตรเพชรบุรี การปั้นขึ้นงานโดยใช้มือเปล่าสัมผัสเนื้อปูนได้โดยไม่ทำให้มือลอก แห้ง และระคายเคือง ขั้นตอนการผลิตอาจไม่สะดวกมากนักเนื่องจากต้องผลิตเองทุกขั้นตอน และต้องใช้เวลาในการตำพอสมควร



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 237 แสดงภาพผลงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นขึ้นเก่า จากปูนดำสูตรสำหรับเด็ก สูตรที่ 1 และสูตรที่ 3 โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากแป้งโดว์สำเร็จรูป

เป็นวัสดุที่เหมาะสมสำหรับเด็กฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็กให้แข็งแรง คุณสมบัติคือ ปั้นง่าย สามารถปั้นชิ้นงานได้หลากหลาย มีความอ่อน นิ่มกว่าดินน้ำมัน มีสีให้เลือกมากมาย แต่เมื่อนำมาปั้นร่วมกันชิ้นงานต้นแบบ เนื้อวัสดุจะไม่ยึดเกาะกับชิ้นงาน และเมื่อแห้งจะหดตัว เนื้อวัสดุจะค่อย ๆ แยกตัวออกจากกันซึ่งโดยรวมแล้วยังไม่ค่อยมีความเหมาะสมในการนำมาใช้งานปั้นร่วมกับวัสดุต้นแบบ หากใช้งานต้องออกแรงในการปั้นกดเนื้อวัสดุให้ผิวสัมผัสติดกับวัตถุต้นแบบให้มากที่สุด



ภาพที่ 238 แสดงภาพแป้งโดว์สำเร็จรูป



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 239 แสดงภาพผลงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นชิ้นเก่าจากแป้งโดว์สำเร็จรูป โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 240 แสดงภาพผลงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นชิ้นเกาจากแป้งโดว์สำเร็จรูป โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากดินปั้นดอกไม้

คุณสมบัติโดยรวม มีความเหมาะสมสำหรับนำมาสร้างสรรค์ร่วมกับชิ้นงานต้นแบบได้เป็นอย่างดี เนื้อดินมีความสามารถในการรีดเนื้อดินให้มีความบางได้มาก สามารถเชื่อมต่อติดกันได้โดยไม่ต้องใช้กาว เนื้อดินมีลักษณะเงา มีความนุ่มผิวสัมผัสเนียน สามารถผสมสีได้ ระบายสีได้ เช่น สีชอล์กพาสเทล สีฝุ่น สีน้ำ สีอะคริลิก สามารถปั้นชิ้นงานในส่วนที่เป็นชิ้นงานขนาดเล็กได้โดยที่เนื้อดินไม่แตกร้าว สามารถใช้งานร่วมกับปูนดำสูตรเพชรบุรี ใช้สร้างสรรค์ร่วมกับปูนดำสูตรสำหรับเด็ก สูตรที่ 3 เพื่อให้ได้ชิ้นงานตรงตามวัตถุประสงค์การวิจัยมากที่สุดในด้านของคุณค่าและกระบวนการขั้นตอนในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานปูนปั้นในแบบชาวเพชรบุรี มีความสะดวกในการนำมาใช้ เพราะมีการผลิตเพื่อจำหน่าย และมีสีให้เลือกอีกมากมายเช่นกัน



ภาพที่ 241 แสดงภาพดินปั้นดอกไม้



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 242 แสดงภาพผลงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นชิ้นเก่าจากดินปั้นดอกไม้ และปูนต้ำสูตรสำหรับเด็ก สูตรที่ 3



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 243 แสดงภาพผลงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมแบบลอยตัวกับของเล่นชิ้นเก่าจากดินปั้นดอกไม้ และปูนต้ำสูตรสำหรับเด็ก สูตรที่ 3

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์จากวัสดุอื่น ๆ



(ก)

(ข)

ภาพที่ 244 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัดเพชรบุรีกับวัสดุอื่น ๆ



(ก)

(ข)

ภาพที่ 245 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบประติมากรรมสร้างสรรค์ด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีจังหวัดเพชรบุรีกับวัสดุอื่น ๆ



(ก)

(ข)

ภาพที่ 246 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก) และ (ข) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ
ประติมากรรมสรรค์กับวัสดุอื่น ๆ



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 247 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ (ก), (ข) และ (ค) แสดงการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ
ประติมากรรมสรรค์กับวัสดุอื่น ๆ

ประติมากรรมสร้างสรรค์กับวัสดุอื่น ๆ ปูนตำสูตรสำหรับเด็กสูตรที่ 3 และดินปั้นดอกไม้

การเข้าร่วมกิจกรรมในส่วนของ การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมุ่งหวังเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้กระบวนการเตรียมวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงานที่นำกระบวนการตำปูนในแบบเพชรบุรี เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ถึงกระบวนการผลิต การชิมชั่งมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาของช่างที่คิดค้นวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงานที่ทรงคุณค่ามาจนถึงปัจจุบัน และเพื่อสืบสานจากกระบวนการเหล่านี้ไปที่ละเล็กละน้อย ซึ่งในกระบวนการขั้นตอนการตำปูนนั้นยังสอดแทรกกุศโลบายในเรื่องความขยัน มีความตั้งใจเพียรพยายามทำหน้าที่ในการตำปูนให้สำเร็จ ความประหยัด การรู้จักลดต้นทุนของวัตถุดิบที่ต้องใช้งานร่วมกันด้วยการลงแรงเพื่อประหยัดต้นทุนลดค่าใช้จ่ายจากการซื้อวัตถุดิบแบบสำเร็จรูป ความซื่อสัตย์ ไม่ใช่เล่นให้กลเพื่อให้ผู้อื่นทำงานแทนตนเอง ความสามัคคี มีความพร้อมเพียงพร้อมใจกันปฏิบัติงานช่วยกันตำปูนให้ได้ผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ ความมีน้ำใจ ในการลงมือปฏิบัติช่วยเหลือซึ่งกันและกันเห็น ความสุภาพ การให้เกียรติเพื่อนร่วมงานไม่ใช่วาจา ท่าทางก้าวร้าวรุนแรงหากเกิดปัญหาจากการทำงานร่วมกัน ความสะอาด รักษาความสะอาดอุปกรณ์หลังการใช้งานร่วมกัน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 248 แสดงภาพการตำปูนสูตรสำหรับเด็ก (ก) และ (ข) แสดงภาพการเรียนรู้การตำปูน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 249 แสดงภาพการตำปูนสูตรสำหรับเด็ก (ก) และ (ข) แสดงภาพเด็ก ๆ ช่วยกันตำปูน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 250 แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงาน (ก) และ (ข) แสดงภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานในกิจกรรมประติมากรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 251 แสดงภาพผลงานสำเร็จจากกิจกรรมประติมากรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 252 ภาพการสร้างสรรค์ผลงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพผลงานสำเร็จจากกิจกรรม
ประติมากรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 253 แสดงภาพการสร้างสรรค์ผลงาน (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพผลงานสำเร็จจากกิจกรรมประติมากรรมสร้างสรรค์

กิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานพวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง

กิจกรรมการเรียนรู้ พวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ
ความสะอาด

เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กมีความความขยันหมั่นเพียรสร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จด้วยกิจกรรมพวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง โดยเด็กนักเรียนกลุ่มเป้าหมายนำกระดาษที่บรรจุอยู่ในกระบอกที่แขวนอยู่บนต้นไม้มาตกแต่งสวยงาม เช่น การปับจากกระดาษฉลุ การวาด และสามารถนำวัสดุเหลือใช้ที่อยู่รอบ ๆ ตัวมาตกแต่งสร้างสรรค์ใหม่ตามจินตนาการ เมื่อสร้างสรรค์ผลงานเสร็จเด็กจะนำพวงมโหตรกลับไปแขวนไว้ที่ต้นไม้เพื่อแสดงผลงาน

การสร้างสรรค์พวงมโหตร ผู้วิจัยมุ่งหวังให้เด็กได้สร้างสรรค์ผลงานโดยการวาด ประทับ ลวดลาย ประดับตกแต่งผลงานจากการเรียนรู้งานศิลปวัฒนธรรมเพชรบุรี โดยเลือกใช้กระดาษที่สามารถวาด ระบายสีได้ และมีความพลิ้วไหวตามแรงลมที่พัดได้ แทนการใช้กระดาษแก้วที่เป็นแบบดั้งเดิม โดยผู้วิจัยได้ทำการทดลองสร้างสรรค์พวงมโหตรจากวัสดุหลายชนิด เช่น กระดาษรองอาหาร กระดาษแก้ว กระจกพลาสติก กระดาษโปสเตอร์สี กระดาษสาสังเคราะห์ จากการทดลองได้ผลดังนี้



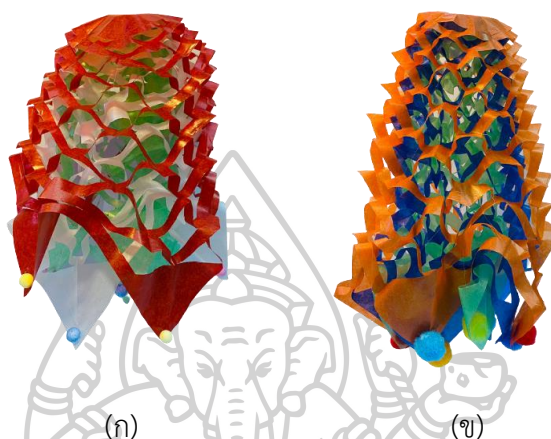
วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์พวงมโหตร



คุณสมบัติ	ชนิด					
	กระดาษแก้ว	กระดาษรองอาหารชนิดเคลือบ	กระดาษรองอาหารชนิดไม่เคลือบ	กระจกพลาสติก	กระดาษสาสังเคราะห์	กระดาษโปสเตอร์สี
ความเหมาะสมกับการใช้งาน เช่น การพับ การติด						
เนื้อวัสดุ เหมาะสมกับการสร้างสรรค์						
ความพลิ้วไหว						
ความหลากหลายใน การสร้างสรรค์ เช่น การวาด ระบายสี						
ความสวยงามของสี						
ความคงทน						
ความสะดวกในการนำมาใช้งาน การจัดซื้อ จัดหา						

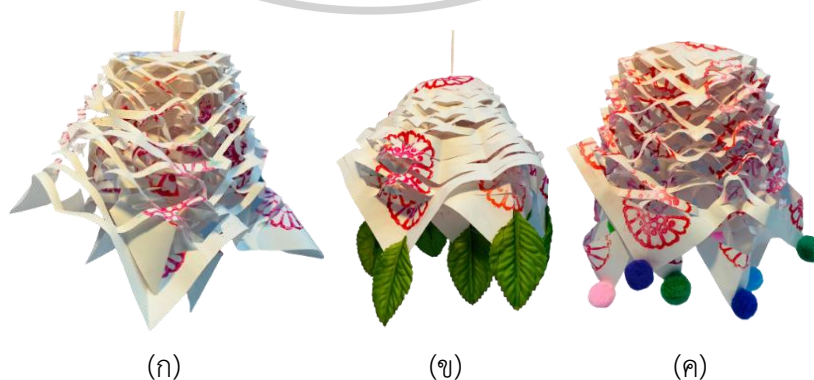
ภาพที่ 254 ตารางคุณสมบัติวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานพวงมโหตร

กระดาษแก้ว สามารถสร้างสรรค์ผลงานตอบโจทย์ในเรื่องของความพลิ้วไหวได้ดี แต่ใน ส่วนของความหลากหลายในการสร้างสรรค์ด้านศิลปะ การวาด การระบายสี ไม่สามารถสร้างสรรค์ได้ สามารถประทับลวดลาย ตกแต่งด้วยวัสดุงานประดิษฐ์ เช่น ปอมปอมไหมพรม ความสะดวกในการ หาวัสดุมาใช้สร้างสรรค์งานอาจไม่สะดวกมากนักเพราะเป็นกระดาษที่มีเฉพาะในพื้นที่ที่ทำการกิจกรรม ประเภทนี้ แต่ในบางพื้นที่ ที่ไม่มีความนิยมอาจหาซื้อได้ยาก



ภาพที่ 255 แสดงภาพการสร้างสรรค์พวงมโหตร (ก) และ (ข) แสดงภาพพวงมโหตรสร้างสรรค์ด้วย กระดาษแก้ว

กระดาษรองอาหารทั้งชนิดเคลือบและไม่เคลือบที่ผู้วิจัยนำมาใช้สามารถตอบโจทย์ในด้าน การสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะได้ดี แต่ในขั้นตอนของการทำพวงมโหตร กระดาษอาจตัดอยากกว่า กระดาษว่าวกระดาษรองอาหารสามารถสร้างสรรค์ประดับตกแต่งด้วยวัสดุอื่นได้ มีความคงทน สีอาจไม่ดึงดูดความสนใจ แต่จุดประสงค์หลักของงานวิจัยคือต้องการให้เด็กได้สร้างสรรค์ผลงาน ในแบบตนเอง สิ่งจึงไม่ค่อยมีผลกระทบต่อการใช้กระดาษชนิดนี้ มีความสะดวกในการหาวัสดุมาใช้ สร้างสรรค์งาน



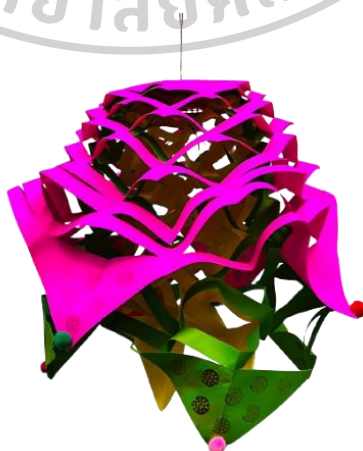
ภาพที่ 256 แสดงภาพการสร้างสรรค์พวงมโหตร (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพพวงมโหตรสร้างสรรค์ ด้วยกระดาษรองอาหาร

ถุงพลาสติก สามารถสร้างสรรค์ผลงานตอบโจทย์ในเรื่องของความพลิ้วไหวได้ดี สี สันสวยงามเหมือนกระดาษแก้ว แต่ในส่วนของความหลากหลายในการสร้างสรรค์ด้านศิลปะ การวาด การระบายสี ไม่สามารถสร้างสรรค์ได้ มีความคงทนและมีความสะดวกในการหาวัสดุมาใช้สร้างสรรค์งาน



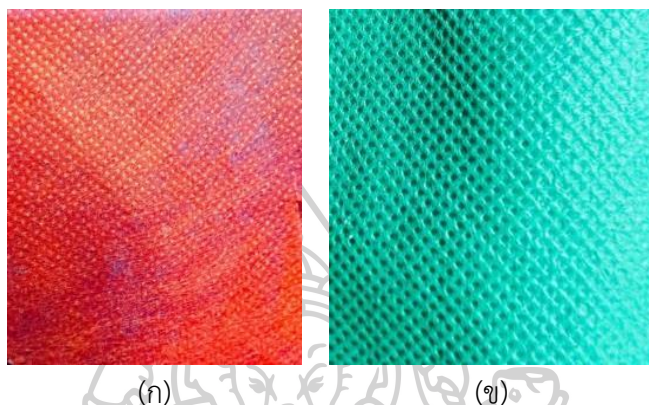
ภาพที่ 257 แสดงภาพพวงมโหตรสร้างสรรค์ด้วยถุงพลาสติก

กระดาษโปสเตอร์สี จากการทดลองใช้กระดาษโปสเตอร์สีในการสร้างสรรค์ผลงาน เหตุผลเพราะมีสีสันใกล้เคียงกับสีของกระดาษแก้วที่ใช้ในการสร้างสรรค์พวงมโหตรโดยทั่วไป และยังคงคุณสมบัติ ตามจุดมุ่งหมายในการให้เด็กได้สามารถสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการสร้างสรรค์อื่นเพิ่มเติมได้ เช่นการวาด ระบายสี ประทับตรา ตกแต่งวัสดุอื่น ๆ เพิ่มเติมได้มากขึ้น แต่เนื้อกระดาษ อาจไม่มีความคงทนมากนัก เกิดการฉีกขาดได้ง่ายเมื่อสัมผัสด้วยความแรงจากขั้นตอนการสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้รูปทรงที่ต้องการ



ภาพที่ 258 แสดงภาพการสร้างสรรค์พวงมโหตรด้วยกระดาษโปสเตอร์สี

กระดาษสาสังเคราะห์ ลักษณะของกระดาษมีลักษณะคล้ายผ้าสปันบอนด์ มีความคงทน สามารถสร้างสรรค์ในส่วนของการตัดได้ง่าย มีความพลิ้วไหวดี การประดับตกแต่งด้วยวัสดุ ตกแต่งได้เหมาะสม แต่ในส่วนของ การสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการวาด ระบายสี สามารถสร้างสรรค์ได้เล็กน้อยเนื่องจากเนื้อกระดาษมีลักษณะโปร่งมีรู เมื่อระบายสีจึงทำให้สีซึมออกจากเนื้อกระดาษได้ง่าย



ภาพที่ 259 (ก) แสดงภาพลักษณะกระดาษสาสังเคราะห์ (ข) แสดงลักษณะผ้าสปันบอนด์



ภาพที่ 260 แสดงภาพการสร้างสรรค์พวงมโหตรด้วยกระดาษสาสังเคราะห์

จากการเรียนรู้จากกิจกรรมการสร้างสรรค์พวงมโหตรในแบบตัวเอง ผู้วิจัยได้ให้เด็ก ทดลองใช้กระดาษรองอาหารในการสร้างสรรค์ผลงาน ในขั้นตอนกระบวนการวาด ประทับลวดลายที่ กระดาษเด็กสามารถสร้างสรรค์ได้ตามจินตนาการ ซึ่งกระดาษรองอาหารจะมีด้านที่เคลือบพลาสติก ซึ่งกระดาษจะมีความมันกันน้ำได้ ถ้าระบายสีวาดภาพที่กระดาษด้านที่มีการเคลือบจะระบายสีไม่ค่อย ติด แต่กระดาษอีกด้านจะไม่มีเคลือบซึ่งสามารถระบายสี วาดภาพได้ ดังนั้นก่อนการใช้งานเด็กจะได้

ฝึกความรอบคอบก่อนการทำงานโดยการสังเกตลักษณะกระต่ายในแต่ละด้านที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงาน โดยครูจะอธิบายแนะนำวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานหลังจากให้เด็กชมวิดีโอสาธิตขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานอีกครั้ง



ภาพที่ 261 แสดงภาพเด็กชมวิดีโอสาธิตขั้นตอนการสร้างสรรค์พวงมโหตรในแบบตัวเองก่อนการสร้างสรรค์ผลงานตัวเอง



ภาพที่ 262 แสดงภาพเด็กนำวัสดุเพื่อใช้สำหรับการสร้างสรรค์พวงมโหตรที่แขวนอยู่บนต้นไม้



(ก)



(ข)

ภาพที่ 263 แสดงภาพการสร้างสรรค์พวงมโหตร (ก) และ (ข) แสดงภาพการสร้างสรรค์พวงมโหตร โดยเด็กกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 264 แสดงภาพหลังการสร้างสรรค์ผลงานเสร็จ เด็กนำผลงานไปแขวนไว้ที่ต้นไม้เพื่อแสดงผลงาน

กิจกรรมการเรียนรู้ สานสัมพันธ์พันธุ์พฤษภษา (ระบายสีดอกไม้ที่พื้น)

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ ความสะอาด

เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กมีความความขยันหมั่นเพียรสร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จ แผ่นพื้นรูปดอกไม้สำหรับให้เด็กระบายด้วยชอล์กสี ในพื้นที่ทางเดินในระหว่างการทำกิจกรรม ให้มีความสุข เกิดการซึมซับรูปแบบดอกไม้ที่สามารถดูเป็นแบบอย่างสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานอื่น ๆ และฝึกความสามัคคีการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกันระบายสีผลงาน ซึ่งแผ่นพื้นสามารถใช้ซ้ำ โดยลบแล้ววาดใหม่ได้



ภาพที่ 265 แสดงภาพเด็ก ๆ ช่วยกันระบายสีดอกไม้



ภาพที่ 266 แสดงภาพการระบายสีดอกไม้

กิจกรรมการเรียนรู้ ค้นหาดอกไม้สวรรค์ (Rubbing ความหมายคุณธรรม)

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ

ความสะอาด

เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กเกิดความสามัคคีจากการทำงานร่วมกัน การ Rubbing ความหมายคุณธรรม จะทำหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดแล้ว เพื่อให้เด็กได้หาความหมายของคุณธรรมที่ตรงกับการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยเด็กจะทำการ Rubbing ความหมายคุณธรรม และช่วยกันตอบว่าตรงกับคุณธรรมข้อใดบ้างที่เด็กร่วมกิจกรรมที่ผ่านมา เป็นการเฉลยความหมายคุณธรรมในแต่ละหัวข้อ ทั้งนี้ในกิจกรรมแต่ละกิจกรรมได้สอดแทรกคุณธรรมต่าง ๆ โดยครบถ้วนแล้ว เปรียบเสมือนกุศโลบายในการให้เด็กได้เรียนรู้คุณธรรมผ่านการลงมือทำกิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง

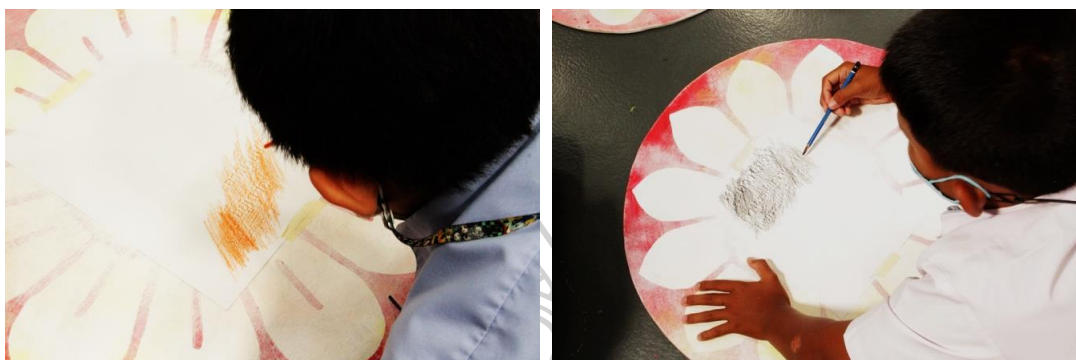


ภาพที่ 267 แสดงภาพความหมายคุณธรรมก่อนการ Rubbing



ภาพที่ 268 แสดงภาพเด็ก ๆ ช่วยกัน Rubbing ค้นหาคความหมายคุณธรรม

การค้นหาความหมายคุณธรรมด้วยการ Rubbing จุดประสงค์เพื่อให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการค้นหา หากการอ่านโดยตรงจากแผ่นความหมายอาจต้องใช้เวลาในการอ่านและอ่านได้ยาก ซึ่งเมื่อใช้เทคนิคการ Rubbing ก็จะทำให้ความหมายนั้นชัดเจนขึ้น เปรียบดังเช่นการทำความดี ถึงแม้จะเห็นผลช้าแต่ก็ต้องทำและความดีนั้นจะปรากฏชัดขึ้นเมื่อทำอย่างสม่ำเสมออยู่เป็นประจำ



(ก)

(ข)

ภาพที่ 269 แสดงภาพการ Rubbing (ก) และ (ข) แสดงภาพการ Rubbing ค้นหาความหมายคุณธรรมที่ปรากฏชัดขึ้น

กิจกรรมการเรียนรู้ กล่องกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว

ความคาดหวังคุณธรรม ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ ความสะอาด

เป็นกุศโลบายเพื่อให้เด็กได้มีความกล้าแสดงออก ได้คิดทบทวนในสิ่งที่ได้เรียนรู้ จากการสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมการเรียนรู้เป็นพื้นที่สำหรับการนำเสนอผลงาน สร้าง Self-Esteem เพื่อฝึกให้เด็กมีความเชื่อมั่น เห็นคุณค่าในตัวเอง มีความกระตือรือร้นในงานที่ทำ การเห็นคุณค่าของงานที่ทำ ที่เกิดจากการมีความตั้งใจในการปฏิบัติงานให้ประสบความสำเร็จ และพร้อมรับมือกับอารมณ์และสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น เป็นพื้นที่ในการอภิปรายและสรุปผล การสร้างองค์ความรู้ต่างที่เกิดจากการเรียนรู้จากสื่อ



ภาพที่ 270 แสดงภาพเด็ก ๆ เตรียมนำผลงานเพื่อนำไปเล่าเรื่องราวให้เพื่อน ๆ ฟัง



ภาพที่ 271 แสดงภาพผลงานของเด็ก ๆ ที่นำมาเล่นและเล่าเรื่องราว

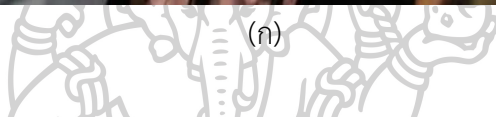


(ก)



(ข)

ภาพที่ 272 แสดงภาพการเรียนรู้กลุ่มกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว (ก) และ (ข) แสดงภาพครูและเด็ก ๆ ร่วมกันเล่าเรื่องราวผ่านการเล่นและผลงานการสร้างสรรค์ของตนเองและเพื่อน ๆ



(ข)

ภาพที่ 273 แสดงภาพการเรียนรู้กลุ่มกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว (ก) และ (ข) แสดงภาพครูและเด็ก ๆ ร่วมกันเล่าเรื่องราวผ่านการเล่นจำลองการวิ่งวัวลาน



ภาพที่ 274 แสดงภาพการเรียนรู้กลองกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราวผ่านการเล่นจำลองการวิ่งวัวลาน

การเรียนรู้ในรูปแบบแอนิเมชัน (Zoetrope Animation)

การสร้างสรรค์ โดยการนำแรงบันดาลใจจากการวิ่งวัวลานมาประยุกต์ ต่อยอดการเรียนรู้ในรูปแบบโซโทรปแอนิเมชัน (Zoetrope Animation) ซึ่งเป็นลักษณะของเครื่องเล่นที่มีมาตั้งแต่โบราณนับ 100 ปี ที่ใช้หลักการภาพติดตา โดยวัวแต่ละตัวจะมีการก้าวขาที่เล็กน้อยในแต่ละตัว เมื่อทำการหมุนด้วยความเร็วจะแลดูเหมือนวัวกำลังวิ่งต่อเนื่องกัน ทั้งนี้ได้ประยุกต์เครื่องเล่นดังกล่าวนี้เพื่อการเรียนรู้ สามารถเล่นได้ 2 รูปแบบ

รูปแบบที่ 1 ชมการเคลื่อนไหวของวัวในรูปแบบแอนิเมชัน (Zoetrope Animation)

รูปแบบที่ 2 เล่นโดยการแข่งขันโดยให้เด็กเลือกวัวตามหมายเลขที่ติดไว้ แล้วหมุนแทนหมุนเมื่อวัวหยุดในตำแหน่งที่กำหนดก็จะได้รางวัล

โดยรูปแบบการเล่นนี้เกิดขึ้นจากการสังเกตของเด็กที่เห็นตัวเลขที่ติดอยู่บริเวณด้านหลังของวัวที่เขียนไว้เพื่อเรียงลำดับการเคลื่อนไหวในรูปแบบแอนิเมชัน เด็ก ๆ และครูจึงคิดวิธีการเล่นที่มีการแข่งขันเพื่อความสนุกสนานจากการเชียร์ให้วัวของตัวเองเข้าเส้นชัย เพื่อรับ คະแนนหรือของรางวัลตามที่กำหนดกติกาไว้

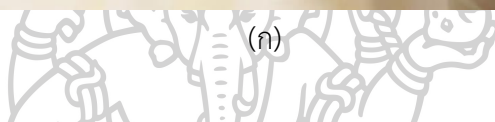


(ก)



(ข)

ภาพที่ 275 แสดงภาพการเล่าเรื่องราว (ก) และ (ข) แสดงภาพการเล่าเรื่องราวความประทับใจจากการสร้างสรรค์ผลงานให้เพื่อน ๆ ฟัง



(ข)

ภาพที่ 276 แสดงภาพการเล่าเรื่องราว (ก) และ (ข) แสดงภาพการเล่าเรื่องราวความประทับใจจากการสร้างสรรค์ผลงานให้เพื่อน ๆ ฟัง

การเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand กล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์

กล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์ สำหรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของสื่อในรูปแบบ On-hand

ด้วยการเรียนรู้ที่บ้านโดยครูจัดทำเอกสาร วัสดุอุปกรณ์ให้กับนักเรียน และให้ผู้ปกครอง สมาชิกในครอบครัวทำหน้าที่ช่วยเด็ก ๆ สร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน

กิจกรรมนี้เป็นการมุ่งเน้นให้สมาชิกในครอบครัวได้มีส่วนร่วม ในการช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน โดยภายในกล่องจะประกอบด้วยเอกสารอธิบายหัวข้อการเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อนั้น โดยการสร้างสรรค์จะเน้นในการนำสิ่งของที่มืออยู่รอบตัว ของเหลือใช้ที่มีอยู่ภายในบ้าน นำมาสร้างสรรค์ต่อยอดจากวัสดุที่เตรียมไว้ให้ภายในกล่อง และเมื่อเด็กนำผลงานนั้นกลับมาส่งคุณครู เด็กจะเป็นผู้ถ่ายทอดประสบการณ์ บทบาทหน้าที่ในการช่วยกันสร้างผลงานและการมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว เล่าความประทับใจให้เพื่อน ๆ ฟัง โดยกิจกรรมกล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์นี้ มุ่งหวังที่เป็นตัวช่วยให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ในสถานการณ์การเกิดโรคระบาดต่าง ๆ หากต้องมีการหยุดเรียน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 277 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพการส่งมอบกล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์ให้กับครอบครัวนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กิจกรรมที่ใช้การจัดการเรียนรู้ของสื่อในรูปแบบ On-hand

กิจกรรมการเรียนรู้ จากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง
(วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง)



(ก)



(ข)

ภาพที่ 278 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพนักเรียนในระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2 วาดภาพดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ติดอยู่บนฝากล่อง
กับน้องชาย



(ก)



(ข)

ภาพที่ 279 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพผลงานการวาดภาพ
ดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ติดอยู่บนฝากล่อง กับน้องชาย



(ก)



(ข)

ภาพที่ 280 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วาดภาพดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนัง



(ก)



(ข)

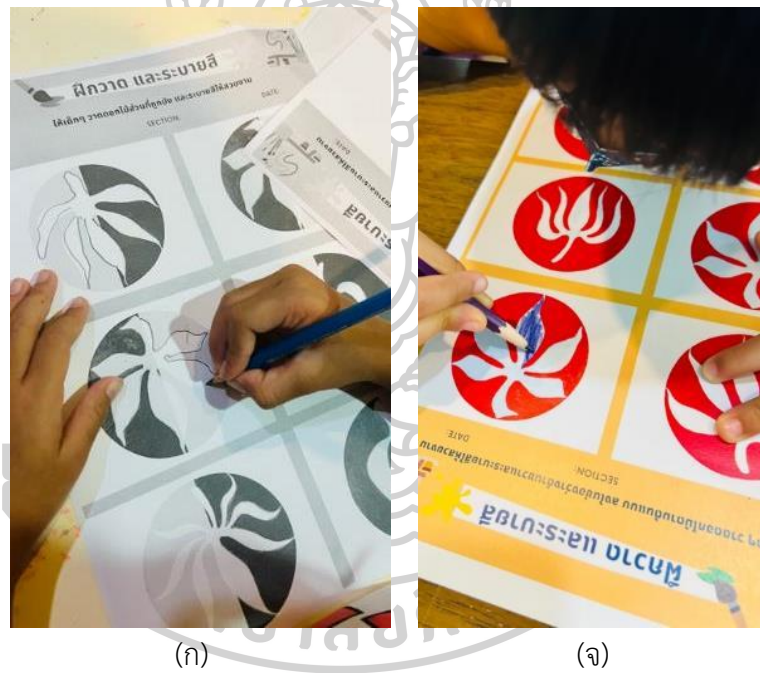
ภาพที่ 281 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพน้องชายของน้องนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วาดภาพดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนัง



(ก)

(ข)

(ค)



(ง)

(จ)

ภาพที่ 282 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค), (ง) และ (จ) แสดงภาพวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังจากโบสถ์คู่มือสื่อ โดยเด็กและเยาวชน



(ก)

(ข)

(ค)

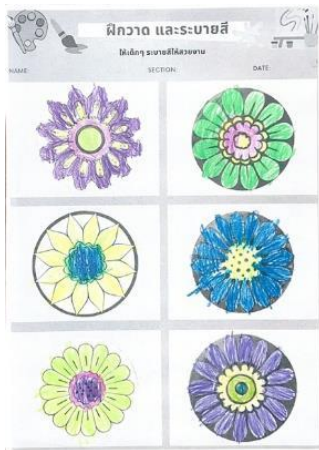


(ง)

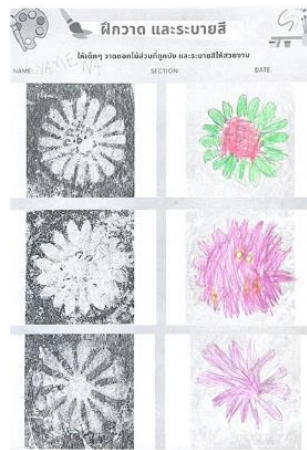
(จ)

(ฉ)

ภาพที่ 283 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค), (ง), (จ) และ (ฉ) แสดงภาพวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังจากโบราณคู่มือสื่อ โดยเด็กและเยาวชน



(ก)



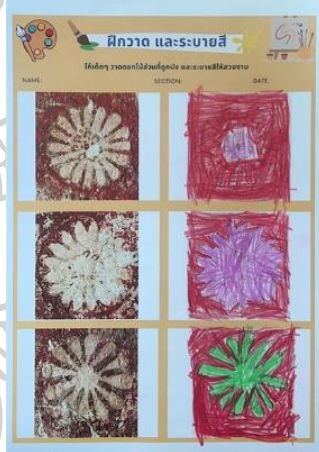
(ข)



(ค)



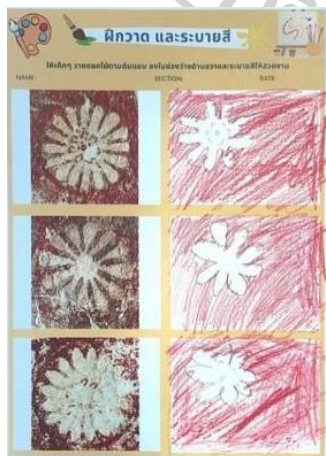
(ง)



(จ)



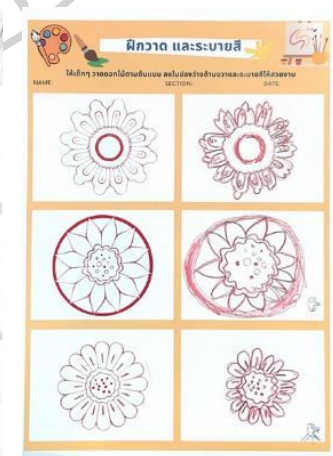
(ฉ)



(ช)



(ซ)



(ฅ)

ภาพที่ 284 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค), (ง), (จ), (ฉ), (ช), (ซ) และ (ฅ) แสดงภาพวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังจากโบราณคู่มือสื่อ โดยเด็กและเยาวชน



(ก)

(ข)

(ค)



(ง)

(ฉ)

ภาพที่ 285 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค), (ง) และ (ฉ) แสดงภาพวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังจากโบราณคู่มือสื่อ โดยเด็กและเยาวชน

กิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand ด้วยประติมากรรมสร้างสรรค์ อ่างอิง
จากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี สู่การเผยแพร่ ณ งานพระนครคีรี-เมืองเพชร
2565



ภาพที่ 286 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand กลุ่มภาพผลงานจากการสร้างสรรค์ของ
ผู้เข้าร่วมกิจกรรม



(ก)



(ข)

ภาพที่ 287 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) ภาพผลงานจากการสร้างสรรค์
ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม



(ก)



(ข)

ภาพที่ 288 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพเด็ก และเยาวชนร่วม
สร้างสรรค์ ประติมากรรม อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 289 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพเด็ก และเยาวชนร่วมสร้างสรรค์ ประติมากรรม อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณี จังหวัดเพชรบุรี



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 290 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพเด็ก และเยาวชนร่วมสร้างสรรค์ ประติมากรรม อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณี จังหวัดเพชรบุรี



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 291 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพเด็ก และเยาวชนร่วมสร้างสรรค์ ประติมากรรม อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณี จังหวัดเพชรบุรี



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 292 แสดงภาพผลงานการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 293 แสดงภาพผลงานการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค), และ (ง) แสดงภาพผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 294 แสดงภาพผลงานการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 295 แสดงภาพผลงานการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีจังหวัดเพชรบุรี



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 296 แสดงภาพบรรยากาศภายในงาน (ก), (ข), (ค) และ (ง) แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand ด้วยประติมากรรมสร้างสรรค์ อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณี จังหวัดเพชรบุรี สู่การเผยแพร่ ณ งานพระนครคีรี-เมืองเพชร 2565



(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 297 แสดงภาพบรรยากาศภายในงาน (ก), (ข) และ (ค) แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand ด้วยประติมากรรมสร้างสรรค์ อ้างอิงจากงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณี จังหวัดเพชรบุรี สู่การเผยแพร่ ณ งานพระนครคีรี-เมืองเพชร 2565

กิจกรรมการเรียนรู้ พวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง



(ก)



(ข)

ภาพที่ 298 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำพวงมโหตรที่บ้าน กับสมาชิกในครอบครัว



(ก)



(ข)

ภาพที่ 299 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพน้องชายของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำพวงมโหตรช่วยสร้างสรรค์ผลงาน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 300 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์
พวงมโหตรตามจินตนาการ



(ก)



(ข)

ภาพที่ 301 แสดงภาพการเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand (ก) และ (ข) แสดงภาพนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย
ทำพวงมโหตรที่บ้าน กับสมาชิกในครอบครัว



ภาพที่ 302 แสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์พวงมโหตรตามจินตนาการ



ภาพที่ 303 แสดงภาพนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย วาดภาพดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ติดอยู่บนฝากล่อง



ภาพที่ 304 แสดงภาพผลงานการวาดภาพดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังที่ติดอยู่บนฝากล่อง

การนำเสนอผลงาน

สร้างพื้นที่ทาง Social Media เพื่อเผยแพร่ผลงานที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์



ภาพที่ 305 แสดงภาพเพจ Facebook สำหรับเผยแพร่ผลงานที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์

การนำเสนอผลงานจากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง) โดยการรวบรวมผลงานที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์ มาประกอบเป็นต้นไม้แห่งความสามัคคีที่เกิดจากการช่วยกันทำ ต่างที่ต่างเวลา ที่แสดงถึงความแตกต่างของผู้คนที่มีหลากหลายความคิด แต่สามารถอยู่ร่วมกันได้ ด้วยการความเคารพซึ่งกันและกัน



(ก)

(ข)

ภาพที่ 306 แสดงภาพผลงานการวาดภาพดอกไม้ในแบบตนเอง (ก) และ (ข) แสดงภาพการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์วาดภาพดอกไม้ในแบบตนเอง

การนำเสนอผลงานพวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง โดยการรวบรวมผลงานที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์ มาประกอบเป็นต้นไม้แห่งความสามัคคีที่เกิดจากการช่วยกันทำ ต่างที่ต่างเวลา ที่แสดงถึงความแตกต่างของผู้คนที่มีหลากหลายความคิด แต่สามารถอยู่ร่วมกันได้ ด้วยการความเคารพซึ่งกันและกัน



ภาพที่ 307 แสดงภาพการแสดงผลงานสร้างสรรค์พวงมโหตร

การนำเสนอผลงาน เรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม และประเพณีสู่การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์) โดยการรวบรวมผลงานที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์ จัดนิทรรศการแสดงผลงาน



ภาพที่ 308 แสดงภาพการแสดงผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมสร้างสรรค์

การนำเสนอผลงาน สานสัมพันธ์พันธุ์พฤษภษา (ระบายสีดอกไม้ที่พื้น) และค้นหาดอกไม้
สวรรค์ (Rubbing ความหมายคุณธรรม) โดยการรวบรวมผลงานที่เด็ก ๆ สร้างสรรค์ จัดนิทรรศการ
แสดงผลงาน

การนำเสนอผลงาน กล่องกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว

โดยให้เป็นพื้นที่แห่งความสุข สำหรับการนำเสนอผลงาน เล่านิทาน เพื่อสร้าง Self-Esteem
ฝึกให้เด็กมีความเชื่อมั่น เห็นคุณค่าในตัวเอง



ภาพที่ 309 แสดงภาพเด็ก ๆ นำผลงานของตนเองมาเล่าเรื่องราวกับเพื่อน ๆ

ในการออกแบบพื้นที่กิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบคู่มือประกอบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับกำหนดลำดับขั้นตอน เทคนิควิธีการ รายละเอียด
วัตถุประสงค์และความคาดหวังทางคุณธรรมต่าง ๆ เพื่อให้คุณครู ผู้ปกครอง หรือผู้สนใจสามารถ
นำไปใช้ประกอบกับการออกแบบพื้นที่กิจกรรมให้สัมพันธ์กัน ทั้งนี้จากการประเมินในรายละเอียด
ด้านศิลปะการออกแบบ ด้านการศึกษา ด้านศิลปวัฒนธรรมโดยผู้เชี่ยวชาญแต่ละด้าน พบว่า
ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 กลุ่มให้คะแนนความพึงพอใจในระมากที่สุดทั้ง 3 กลุ่ม ดังรายละเอียดดังนี้

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 กลุ่ม

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบ จำนวน 3 ท่าน
 2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา จำนวน 5 ท่าน
 3. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรม จำนวน 3 ท่าน
- 5 หมายถึง ระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง ระดับมาก
- 3 หมายถึง ระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง ระดับน้อย
- 1 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ตารางที่ 12 เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย (\bar{X})

ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1.00-1.49	น้อยที่สุด
1.50-2.49	น้อย
2.50-3.49	ปานกลาง
3.50-4.49	มาก
4.50-5.00	มากที่สุด

ตารางที่ 13 แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบ

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.
		1	2	3		
1	ความน่าสนใจของคู่มือ และสื่อการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00
2	ความเหมาะสมของเนื้อหาของคู่มือต่อ กลุ่มเป้าหมาย	5	4	4	4.33	0.48
3	ความเหมาะสมของกิจกรรมภายในสื่อ การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00
4	การอธิบายรายละเอียด ลำดับ ขั้นตอนต่าง ๆ	5	5	4	4.66	0.57
5	ความแปลกใหม่ของสื่อและกิจกรรม	5	4	5	4.66	0.57
6	ความหลากหลายของกิจกรรมภายในคู่มือ	5	4	5	4.66	0.57
7	การนำศิลปวัฒนธรรมมาใช้ในกิจกรรม	5	5	5	5	0.00
8	รูปแบบภาพประกอบเข้าใจง่าย เหมาะกับ กลุ่มเป้าหมาย	5	4	4	4.33	0.48
9	คู่มือการใช้สื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5	0.00
10	ประโยชน์ที่ได้จากคู่มือ และสื่อการเรียนรู้	5	4	5	4.66	0.57
รวม					4.73	0.32

หมายเหตุ* ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

จากตาราง พบว่าระดับความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบมีภาพรวมอยู่ที่ 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.32 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าความน่าสนใจ ความเหมาะสม การนำศิลปวัฒนธรรมมาใช้และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับ 5 ($\bar{X} = 5$, S.D. = 0.00) โดยรูปแบบภาพประกอบอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ 4.33 ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.48)

ตารางที่ 14 แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรม

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.
		1	2	3		
1	ความน่าสนใจของสื่อการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00
2	ความเหมาะสมของเนื้อหาของกลุ่มเป้าหมาย	5	5	4	4.66	0.57
3	ความเหมาะสมของกิจกรรมภายในสื่อการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00
4	การอธิบายรายละเอียด ลำดับ ขั้นตอนต่างๆ	5	5	4	4.66	0.57
5	ความแปลกใหม่ของสื่อและกิจกรรม	5	5	4	4.66	0.57
6	ความหลากหลายของกิจกรรมภายในสื่อการเรียนรู้	5	5	4	4.66	0.57
7	การนำศิลปวัฒนธรรมมาใช้ในกิจกรรม	5	5	5	5	0.00
8	ภาพประกอบเข้าใจง่าย เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย	5	5	5	5	0.00
9	คู่มือการใช้สื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5	0.00
10	ประโยชน์ที่ได้จากคู่มือสื่อการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00
รวม					4.86	0.22

หมายเหตุ* ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

จากตาราง พบว่าระดับความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.86 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.22 โดยให้ความคิดเห็นความพึงพอใจด้านความน่าสนใจ ความเหมาะสมของกิจกรรม ความแปลกใหม่ ความหลากหลาย การนำศิลปวัฒนธรรมมาใช้ ภาพประกอบที่เข้าใจง่าย ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และประโยชน์ที่ได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5$, S.D. = 0.00) ทั้งนี้ในการประเมินข้ออื่น ๆ อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกันที่ 4.66 โดยมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.57

ตารางที่ 15 แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา


ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.
		1	2	3	4	5		
1	ความน่าสนใจของสื่อการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0.00
2	ความเหมาะสมของเนื้อหาของกลุ่มเป้าหมาย	4	5	5	5	4	4.60	0.55
3	ความเหมาะสมของกิจกรรมภายในสื่อการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.44
4	การอธิบายรายละเอียด ลำดับ ขั้นตอนต่างๆ	5	5	5	4	5	4.80	0.44
5	ความแปลกใหม่ของสื่อและกิจกรรม	4	5	5	5	5	4.80	0.44
6	ความหลากหลายของกิจกรรมภายในสื่อการเรียนรู้	4	5	5	5	4	4.60	0.55
7	การนำศิลปวัฒนธรรมมาใช้ในกิจกรรม	4	5	5	5	5	4.80	0.44
8	ภาพประกอบเข้าใจง่าย เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย	5	5	5	5	5	5	0.00
9	คู่มือการใช้สื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	3	5	4.60	0.55
10	ประโยชน์ที่ได้จากคู่มือสื่อการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0.00
รวม							4.8	0.34

หมายเหตุ* ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน


จากตาราง พบว่าผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาให้ความพึงพอใจในภาพรวมมากที่สุดที่ 4.8 โดยมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.34 โดยมีความพึงพอใจด้านความน่าสนใจของสื่อ ความเหมาะสมของกิจกรรม การอธิบายลำดับขั้นตอน ความแปลกใหม่ของสื่อ การนำศิลปวัฒนธรรมมาใช้ ภาพประกอบเข้าใจง่าย และประโยชน์ที่ได้ในระดับมากที่สุดที่ 5 ($\bar{X} = 5$, S.D. = 0.00)

แบบสอบถามจากนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

โดยแบบสอบถามนี้กระทำโดยให้นักเรียนเลือกหย่อนลูกบอล 1 ลูกลงในกล่องความคิดเห็นที่มีให้เลือกจำนวน 3 กล่อง ซึ่งก่อนทำการเลือกหย่อนลูกบอลจะให้คุณครูอธิบายในแต่ละข้อเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน โดยกระทำพร้อมกันทั้งกลุ่ม ไม่มีการบันทึกรายละเอียดว่านักเรียนคนไหนหย่อนกล่องใด และนำมาสรุปจำนวนทั้ง 15 คน โดยแต่ละกล่องมีสัญลักษณ์ใบหน้ายิ้ม ใบหน้าเฉย ใบหน้าเศร้า ดังนี้

 กล่องใบหน้าที่ยิ้มสีเหลือง หมายถึง เห็นด้วย

 กล่องใบหน้าที่เรียบเฉยสีเทา หมายถึง ไม่แน่ใจ

 กล่องใบหน้าที่เศร้าสีส้ม หมายถึง ไม่เห็นด้วย

ตารางที่ 16 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้สื่อ

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	จำนวน		ร้อยละ
		เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	
1	ความน่าสนใจในกิจกรรมที่ทำในครั้งนี้	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
2	กิจกรรมนี้ง่ายสำหรับหนู และได้เรียนรู้การเป็นเด็กดีที่หนูสามารถทำได้	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
3	กิจกรรมการสร้างสรรคงานศิลปะในวันนี้เหมาะกับหนู เช่น การปั้น การวาด การสร้างสรรคต่าง ๆ	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
4	กิจกรรมนี้มีความแปลกใหม่สำหรับหนู	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
5	หนูได้ลงมือทำงานสร้างสรรค์และได้โชว์ฝีมือให้เพื่อน ๆ ในกลุ่มได้เห็น	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
6	หนูชอบฉากและภาพต่าง ๆ ที่นำมาแสดงให้หนูดูในวันนี้	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	จำนวน		ร้อยละ
7	สิ่งที่ครูและพี่สอนในกิจกรรมครั้งนี้หนูจะนำไปใช้กับวิชาอื่น ๆ ได้	เห็นด้วย	13	86.6
		ไม่แน่ใจ	2	13.3
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
8	หนูได้เรียนรู้การเป็นเด็กดีมีคุณธรรม และในกิจกรรมวันนี้ หนูเป็นเด็กดี เป็นที่รักของเพื่อน ๆ และของคุณครู	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
9	กิจกรรมในวันนี้ทำให้หนูได้เรียนรู้การสร้างสรรค์งานศิลปะ และหนูจะเป็นเด็กดีของครู พ่อแม่ เพื่อน ๆ เช่น หนูจะช่วยเหลือเพื่อน ๆ หรือคนรอบข้าง หนูจะมีความขยันตั้งใจทำงานของตนเอง	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
10	กิจกรรมในวันนี้หนูคิดว่าการเรียนรู้การสร้างสรรค์งานศิลปะ และเรียนรู้การเป็นเด็กดีมีคุณธรรมเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ หนูเป็นที่รักและเป็นที่ถูกภูมิใจของเพื่อน ๆ และคนรอบข้าง ทั้งคุณครูและคุณพ่อคุณแม่	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
รวม		เห็นด้วย	94.64	
		ไม่แน่ใจ	5.29	
		ไม่เห็นด้วย	0.0	

หมายเหตุ : ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 15 คน

จากตารางในแต่ละข้อคำถามจะมีคำตอบให้เด็กได้เลือกตอบเพียง 3 ข้อ จึงไม่อาจวัดระดับคะแนนความถี่ได้ มีเพียงผลรวมและค่าร้อยละของแต่ละคำถาม โดยทั้ง 10 ข้อคำถามจะมีจำนวนผู้เห็นด้วยร้อยละ 94.64 ไม่แน่ใจร้อยละ 5.29 ไม่เห็นด้วยร้อยละ 0.0

ตารางที่ 17 แบบสอบถามประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรม (ก่อนการใช้สื่อ)

ข้อ	ประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรมก่อนใช้สื่อ	จำนวน		ร้อยละ
		เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	
1	นักเรียนได้ฝึกสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะอยู่เสมอ เช่น การปั้น การวาด การระบายสี (ความขยัน)	เห็นด้วย	10	66.6
		ไม่เห็นด้วย	4	26.6
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
2	นักเรียนอยากนำสิ่งของรอบตัวที่ไม่ใช้แล้วมาทำให้เกิดประโยชน์ (ความประหยัด)	เห็นด้วย	9	60
		ไม่เห็นด้วย	2	13.3
		ไม่แน่ใจ	4	26.6
3	นักเรียนเห็นยางลบสีสวยของเพื่อนตกอยู่บนพื้น นักเรียนจึงนำไปให้เพื่อนผู้นั้น (ความซื่อสัตย์)	เห็นด้วย	12	80
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
		ไม่แน่ใจ	3	20
4	นักเรียนมาเข้าแถวรับดินน้ำมันไปปั้นเล่น (ความมีวินัย)	เห็นด้วย	12	80
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
		ไม่แน่ใจ	3	20
5	นักเรียนเห็นเพื่อนนั่งวาดรูปอยู่ นักเรียนจึงหยุดวิ่งเล่นเสียงดังเพื่อไม่ให้รบกวนเพื่อน (ความสุภาพ)	เห็นด้วย	11	73.3
		ไม่เห็นด้วย	1	6.6
		ไม่แน่ใจ	4	26.6
6	นักเรียนเห็นเศษกระดาษหล่นบนพื้นในห้องเรียน นักเรียนรีบเก็บไปทิ้งถึงขยะทันที (ความสะอาด)	เห็นด้วย	9	60
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
		ไม่แน่ใจ	6	40
7	นักเรียนเห็นเพื่อนในกลุ่มกำลังตกแต่งห้องเรียนด้วยกระดาษสี นักเรียนจึงรีบเข้าไปช่วยทันที (ความสามัคคี)	เห็นด้วย	12	80
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
		ไม่แน่ใจ	3	20
8	นักเรียนแบ่งขนมของตนให้เพื่อนที่ไม่มีขนม (ความมีน้ำใจ)	เห็นด้วย	12	80
		ไม่เห็นด้วย	3	20
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
รวม		เห็นด้วย	72.48	
		ไม่เห็นด้วย	8.31	
		ไม่แน่ใจ	19.97	

หมายเหตุ : ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 15 คน

จากตารางในแต่ละข้อคำถามจะมีคำตอบให้เด็กได้เลือกตอบเพียง 3 ข้อ จึงไม่อาจวัดระดับคะแนนความถี่ได้ มีเพียงผลรวมและค่าร้อยละของแต่ละคำถาม โดยทั้ง 8 ข้อคำถามจะมีจำนวนผู้เห็นด้วยร้อยละ 72.48 ไม่แน่ใจร้อยละ 19.97 ไม่เห็นด้วยร้อยละ 8.31

ตารางที่ 18 แบบสอบถามประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรม (หลังการใช้สื่อ)

ข้อ	ประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรมหลังการใช้สื่อ	จำนวน		ร้อยละ
		เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	
1	นักเรียนได้ฝึกสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะอยู่สม่ำเสมอ เช่น การปั้น การวาด การระบายสี (ความขยัน)	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
2	นักเรียนนำของเหลือใช้ในบ้านมาทำสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ (ความประหยัด)	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
3	นักเรียนกำลังเล่นเกมอย่างสนุกสนาน แต่เมื่อถึงเวลาจบเกม นักเรียนก็หยุดเล่นเพื่อให้เพื่อนคนต่อไปได้เล่นบ้าง (ความซื่อสัตย์)	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
4	นักเรียนมาเข้าแถวเพื่อนำดอกไม้ที่นักเรียนวาดไปติดบนผนังที่เตรียมไว้ให้ (ความมีวินัย)	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
5	นักเรียนกล่าวคำขอบคุณเมื่อเพื่อน ๆ ได้ช่วยเหลือนักเรียน ประดิษฐ์สิ่งของ (ความสุภาพ)	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
6	นักเรียนเห็นเศษปูนที่เหลือจากการปั้นหล่นบนพื้นจึงนำไปทิ้งใส่ถังขยะ (ความสะอาด)	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
7	นักเรียนเห็นเพื่อนในกลุ่มกำลังตกแต่งต้นไม้ด้วยสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ นักเรียนจึงรีบเข้าไปช่วยทันที (ความสามัคคี)	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
8	นักเรียนแบ่งอุปกรณ์ระบายสีของตนให้เพื่อนที่ไม่มีได้ระบายสีบ้าง (ความมีน้ำใจ)	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
รวม		เห็นด้วย	96.65	
		ไม่แน่ใจ	3.3	
		ไม่เห็นด้วย	0.0	

หมายเหตุ : ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 15 คน

จากตารางในแต่ละข้อคำถามจะมีคำตอบให้เด็กได้เลือกตอบเพียง 3 ข้อ จึงไม่อาจวัดระดับคะแนนความถี่ได้ มีเพียงผลรวมและค่าร้อยละของแต่ละคำถาม โดยทั้ง 8 ข้อคำถามจะมีจำนวนผู้เห็นด้วยร้อยละ 96.65 ไม่แน่ใจร้อยละ 3.3 ไม่เห็นด้วยร้อยละ 0.0

ตารางที่ 19 แบบสอบถามประเด็นด้านการวัดแรงจูงใจในการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม

ข้อ	การวัดแรงจูงใจในการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม	จำนวน		ร้อยละ
		เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	
1	หนูรู้สึกสนุกที่ได้ช่วยกันกับเพื่อน ๆ วาดภาพดอกไม้	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
2	หนูได้สังเกตภาพดอกไม้ในฝาผนังและทำให้หนูอยากวาดภาพดอกไม้แบบนั้นบ้าง	เห็นด้วย	13	80
		ไม่แน่ใจ	2	20
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
3	หนูมีความภูมิใจที่ได้ช่วยเพื่อน ๆ ปั่นดอกไม้เพื่อนำไปประดับฉาก	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
4	หนูเข้าแถวกับเพื่อน ๆ เพื่อรับสี กระจก และแบบลายฉลุเพื่อประกอบสีเป็นลวดลายสวยงามแล้วนำไปประดับฉากอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
5	เมื่อประกอบสีเป็นลวดลายและนำไปประดับที่ฉากแล้วหนูได้ช่วยกันทำความสะอาดอุปกรณ์และสถานที่ทำงานให้สะอาดเรียบร้อยสวยงาม	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
6	หนูและเพื่อน ๆ ได้ช่วยกันนำภาพดอกไม้และรูปปั้นดอกไม้มาติดที่ต้นไม้โดยที่หนูได้เข้าแถวมาวางทีละคน ไม่แย่งกันวาง ซึ่งอาจทำให้ชิ้นงานชำรุดเสียหาย และคอยช่วยเหลือเพื่อนเพื่อให้งานสำเร็จเรียบร้อย	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
7	หนูอยากนำสิ่งของเหลือใช้มาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะที่สวยงามและมีคุณค่ามากกว่าเดิม	เห็นด้วย	13	86.6
		ไม่แน่ใจ	2	13.3
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
8	ในการเล่นเกมวางแผนดอกไม้ หนูได้ทำตามกติกาและข้อตกลงที่ได้กำหนดร่วมกัน เพื่อให้การละเล่นนี้สนุก ยุติธรรม	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
รวม		เห็นด้วย	93.31	
		ไม่แน่ใจ	6.63	
		ไม่เห็นด้วย	0	

หมายเหตุ : ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 15 คน

จากตารางในแต่ละข้อคำถามจะมีคำตอบให้เด็กได้เลือกตอบเพียง 3 ข้อ จึงไม่อาจวัดระดับคะแนนความถี่ได้ มีเพียงผลรวมและค่าร้อยละของแต่ละคำถาม โดยทั้ง 8 ข้อคำถามจะมีจำนวนผู้เห็นด้วยร้อยละ 93.31 ไม่แน่ใจร้อยละ 6.63 ไม่เห็นด้วยร้อยละ 0.0

ตารางที่ 20 แบบสอบถามด้านการถ่ายทอดเอกลักษณ์และอัตลักษณ์งานศิลปกรรมของวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี

ข้อ	แบบสอบถามด้านการถ่ายทอดเอกลักษณ์และ อัตลักษณ์งานศิลปกรรมของวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี	จำนวน		ร้อยละ
		เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	
1	นักเรียนมีความประทับใจในศิลปะต่าง ๆ ในวัดใหญ่ สุวรรณารามจังหวัดเพชรบุรี	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
2	นักเรียนสามารถวาดดอกไม้ ปั้นปูนรูปดอกไม้ ๆ ตาม แบบที่ครูสอนในกิจกรรมวันนี้ได้	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
3	นักเรียนสามารถบอกได้ว่าวัดใหญ่สุวรรณารามนี้ แตกต่างจากวัดอื่น ๆ ที่เคยไปมาแล้วได้	เห็นด้วย	13	80
		ไม่แน่ใจ	2	20
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
4	นักเรียนสามารถช่วยกันเขียนภาพเทวดา หรือยักษ์ หรือฤๅษีแบบในวัดใหญ่สุวรรณารามได้	เห็นด้วย	13	80
		ไม่แน่ใจ	2	20
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
5	นักเรียนช่วยกันประดิษฐ์เป็นลวดลายแบบในวัดใหญ่ สุวรรณารามบนวัสดุต่าง ๆ ให้เกิดความสวยงามได้	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
รวม		เห็นด้วย	90.66	
		ไม่แน่ใจ	9.32	
		ไม่เห็นด้วย	0.0	

หมายเหตุ : ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 15 คน

จากตารางในแต่ละข้อคำถามจะมีคำตอบให้เด็กได้เลือกตอบเพียง 3 ข้อ จึงไม่อาจวัดระดับคะแนนความถี่ได้ มีเพียงผลรวมและค่าร้อยละของแต่ละคำถาม โดยทั้ง 8 ข้อคำถามจะมีจำนวนผู้เห็นด้วยร้อยละ 90.66 ไม่แน่ใจร้อยละ 9.32 ไม่เห็นด้วยร้อยละ 0.0

ตารางที่ 21 แบบสังเกตการให้ความร่วมมือในกิจกรรมและผลสัมฤทธิ์ตามความคาดหวังทางคุณธรรมจริยธรรม 8

ข้อ	พฤติกรรม	กลุ่มที่/จำนวน		เฉลี่ย	หมายเหตุ
1	ความขยัน ความตั้งใจทำงาน	กลุ่มที่ 1	4	3.66	นักเรียนส่วนใหญ่จะพยายามปฏิบัติตามที่ได้รับมอบหมายโดยทันที แต่ในสิ่งที่ต้องทำการตัดสินใจจะทำการสังเกตเพื่อนรอบข้างแล้วกระทำตาม มีความรู้สึกท้อแท้ ตื่นเต้นอยากทดลอง มีความเป็นห่วงเพื่อน เช่น รอเพื่อน คอยตามเพื่อนให้ทันกับคนอื่น ๆ จากการสังเกตพบว่าหากนักเรียนคนที่ 1 เริ่มทำ คนที่ 2-5 จะทำตามทันทีเพื่อให้เหมือนเพื่อน
		กลุ่มที่ 2	4		
		กลุ่มที่ 3	3		
2	ความประหยัด ความคิดในการประยุกต์สิ่งรอบตัวมาทำประโยชน์	กลุ่มที่ 1	4	4	
		กลุ่มที่ 2	4		
		กลุ่มที่ 3	4		
3	ความซื่อสัตย์ การรักษากติกา รักษาเวลา	กลุ่มที่ 1	4	3.66	
		กลุ่มที่ 2	3		
		กลุ่มที่ 3	4		
4	ความมีวินัย การมีมารยาท การเข้าคิว การรอคอย	กลุ่มที่ 1	5	4.3	
		กลุ่มที่ 2	4		
		กลุ่มที่ 3	4		
5	ความสุภาพ อ่อนน้อมถ่อมตน ความเกรงใจผู้อื่น	กลุ่มที่ 1	4	4.3	
		กลุ่มที่ 2	4		
		กลุ่มที่ 3	5		
6	ความสะอาด สดใส ร่าเริง เก็บกวาดพื้นที่และอุปกรณ์ทำงาน	กลุ่มที่ 1	4	4	
		กลุ่มที่ 2	4		
		กลุ่มที่ 3	4		
7	ความสามัคคี การช่วยเหลือผู้อื่น รับฟังความเห็นผู้อื่น	กลุ่มที่ 1	4	4	
		กลุ่มที่ 2	4		
		กลุ่มที่ 3	4		
8	ความมีน้ำใจ ความเห็นใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ผู้อื่น	กลุ่มที่ 1	4	3.66	
		กลุ่มที่ 2	3		
		กลุ่มที่ 3	4		
เฉลี่ย				3.41	
ค่าเฉลี่ยร้อยละ				68.2	

หมายเหตุ : ในการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน กระทำโดยแบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 5 คนเข้าพื้นที่กิจกรรม โดยทำการสังเกตขณะนักเรียนแสดงพฤติกรรมพึงประสงค์ในแต่ละหัวข้อ

จากตารางการสังเกตพฤติกรรม พบว่าคุณธรรมจริยธรรม 8 ประการในแต่ละข้อนั้น โดยส่วนใหญ่จะพบพฤติกรรมที่คาดหวัง 4 ใน 5 คน คละกันแต่ละกลุ่ม เฉลี่ย 3.41 ในทุก 5 คน คิดเป็นร้อยละ 68.2

ตารางที่ 22 แบบสอบถามประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรมหลังการทดสอบ 1 สัปดาห์

ข้อ	ประเด็นคุณธรรม	จำนวน		ร้อยละ
		เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	
1	ความซื่อสัตย์	เห็นด้วย	13	80
		ไม่แน่ใจ	2	20
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
2	ความประหยัด	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	1	6.6
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
3	ความซื่อสัตย์	เห็นด้วย	13	80
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	2	20
4	ความมีวินัย	เห็นด้วย	14	93.3
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	1	6.6
5	ความสุภาพ	เห็นด้วย	13	80
		ไม่แน่ใจ	1	10
		ไม่เห็นด้วย	1	10
6	ความสะอาด	เห็นด้วย	13	80
		ไม่แน่ใจ	2	20
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
7	ความสามัคคี	เห็นด้วย	13	80
		ไม่แน่ใจ	1	10
		ไม่เห็นด้วย	1	10
8	ความมีน้ำใจ	เห็นด้วย	15	100
		ไม่แน่ใจ	0	0.0
		ไม่เห็นด้วย	0	0.0
รวม		เห็นด้วย	85.82	
		ไม่แน่ใจ	8.32	
		ไม่เห็นด้วย	5	

หมายเหตุ : ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 15 คน

บทที่ 5

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “สุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” เป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยนำเอาความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน การนำค้นหา นำเด็กนักเรียนเข้ามาในพื้นที่กิจกรรมที่แวดล้อมด้วยศิลปะแขนงต่าง ๆ เป็นการสร้างช่วงเวลาแห่งความประทับใจ สร้างภาพจำที่จะติดตัวเด็กไปในอนาคต ด้วยกระบวนการออกแบบทั้งหมดเพื่อเอื้อต่อการเรียนรู้ จัดความน่าเบื่อหน่ายแบบท่องจำหรือการสอนแบบนามธรรมที่ไม่อาจเข้าใจได้ในวัยเด็ก โดยมีศิลปวัฒนธรรมและประเพณีในจังหวัดเพชรบุรีที่เด็กหลายคนในพื้นที่ยังไม่มีโอกาสได้สัมผัสให้ได้เข้าถึง เข้าใจ สามารถประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ โดยจะปรากฏในแต่ละกิจกรรมตั้งแต่การเรียนรู้ลักษณะดอกไม้ในจิตรกรรมฝาผนังที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เห็นโครงสร้างของกลีบดอกไม้และสามารถที่จะระบายสีตามจินตนาการได้อย่างอิสระ การสร้างสรรค์พวงมโหตรที่มีพื้นฐานจากหัตถกรรมพื้นบ้านสู่การประยุกต์ด้วยศิลปะประดิษฐ์ ให้เด็กได้สามารถเสริมเติมแต่งได้อย่างอิสระ กิจกรรมประดิษฐ์มากรมสร้างสรรค์ที่ให้เด็กได้สัมผัสกระบวนการทางประดิษฐ์ที่เด็กไม่เคยสัมผัส แต่สามารถนำของเล่นเหลือใช้หรือนำวัสดุธรรมชาติรอบตัวมาประยุกต์ประดิษฐ์ประดอยได้อย่างอิสระ หรือกิจกรรมการสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่ยังไม่เคยสัมผัสจากในห้องเรียนปกติ แต่ในพื้นที่กิจกรรมนี้มีความงาม ความสุนทรีย์ ความอิสระ แต่ทั้งหมดอยู่ภายใต้กติการ่วมกันเพื่อให้เด็กได้ใช้คุณธรรมด้านต่าง ๆ ที่ได้ทำการออกแบบวางแผนไว้ให้คุณธรรมเหล่านั้นแฝงอยู่ในทุกมิติของกิจกรรมโดยเด็กไม่รู้ตัว ไม่รู้สึกถึงการบังคับ แต่รู้สึกถึงการเป็นเด็กดี เป็นที่รักของเพื่อน ๆ ของคุณครู รวมถึงครอบครัวที่ให้การยอมรับถึงพฤติกรรมเชิงบวกที่เด็กได้แสดงออกมาจากกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะในแต่ละขั้นตอนในลักษณะการซึมซับ มีความกลมกลืนกับธรรมชาติของวัย

การออกแบบ และสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมแบบปลายเปิด (Open-ended Learning) ที่เน้นสนับสนุนการฝึกการคิดและจินตนาการฝึกการทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากกระบวนการ ที่เน้นความสุข ในการสร้างผลงาน การค้นพบ รูปแบบวิธีการเล่น ที่เกิดขึ้นมา ในระหว่างการใช้สื่อ ไม่ใช่ผลลัพธ์จากผลงานที่สร้างสรรค์

โดยผู้วิจัยมุ่งหวังว่าการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 โดยการใช้ศิลปวัฒนธรรมเป็นสื่อ เพื่อเป็นกุศโลบายในการ ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ซึมซับศิลปวัฒนธรรมและประเพณี ที่สอดแทรกการสอนคุณธรรมจริยธรรม แก่เยาวชน ด้วยการนำกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อให้เด็กได้รู้สึกสนุก เกิดการซึมซับจาก การลงมือปฏิบัติไปที่ละเล็กละน้อยอย่างต่อเนื่อง ค่อย ๆ ทำได้อย่างค่อยเป็นค่อยไปด้วยตัวเอง จะทำให้เด็กได้มีโอกาสใช้ความพยายามวันละนิดด้วยตัวเองโดยไม่เร่งรัด เพื่อให้เด็กค่อย ๆ เติบโต ขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ ค่อย ๆ พบเจอความสามารถของตัวเองด้วยความรู้สึกที่ปลอดภัย และเกิด แรงจูงใจในการเรียนรู้หลักคุณธรรม 8 ประการจากการลงมือปฏิบัติงาน การทำงานร่วมกับผู้อื่น ที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม การมีทักษะชีวิตในการคิดวิเคราะห์ รู้จัก แก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ การตระหนักรู้ในตนเองเห็นใจผู้อื่น มีสัมพันธภาพการสื่อสารการตัดสินใจ และรู้จักแก้ปัญหา รู้จักการจัดการกับอารมณ์ ความรู้สึก และความเครียด การมีคุณธรรมจริยธรรม รู้จักรับผิดชอบต่อหน้าที่เกิดความรักความสามัคคีในโรงเรียน สังคม มีการดูแลช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้เชิงบวก คุณลักษณะอันพึงประสงค์ พฤติกรรมดี ทั้งที่โรงเรียนและที่บ้านสอดคล้องกับทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เกิดสังคมแห่งการทำงานที่ดีใน องค์กร และพฤติกรรมที่ดีงามต่อไป

ซึ่งการสร้างสรรคสื่อในครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการพัฒนา ต่อยอดสื่อการเรียนด้านคุณธรรม จริยธรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นจากสื่อที่มีการเรียนการสอนในปัจจุบัน โดยใช้การสร้างสรรค งานศิลปะ ที่นางานศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นของจังหวัดเพชรบุรีเพื่อเป็นกุศโลบายในการ สร้างแรงจูงใจสำหรับเด็กและเยาวชนที่จะช่วยส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยการลงมือปฏิบัติงาน ด้วยตนเอง และการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านกิจกรรมสื่อ ด้วยรูปแบบสื่อการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม แบบปลายเปิด ที่เน้นให้เด็กมีความกลมกลืนระหว่างจริยธรรมในใจกับ ศิลปวัฒนธรรมความเป็นไทย ที่มีอยู่มากมายหลายอย่าง เพื่อเด็กที่เติบโตและใช้ชีวิตในสังคมไทย วัฒนธรรมไทย มีคุณธรรม จริยธรรมที่ดีงามแบบไทย และได้ซึมซับมรดกทางวัฒนธรรมไทยที่ทรงคุณค่า

ที่เน้นสนับสนุนการฝึกการคิด และจินตนาการ ฝึกการทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากกระบวนการ ที่เน้นความสุข ในการสร้างผลงาน การค้นพบ รูปแบบวิธีการเล่น ที่เกิดขึ้นมาในระหว่างการใช้สื่อ ไม่ใช่ผลลัพธ์จากผลงานที่สร้างสรรค์ว่าจะสวยหรือไม่สวย และเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ สื่อการสอนคุณธรรม 8 ประการ สำหรับพื้นที่อื่น ๆ สามารถนำแนวคิดรูปแบบ วิธีการไปปรับใช้ตาม บริบทของแต่ละพื้นที่ได้เช่น ลพบุรี – วังนารายณ์ ราชบุรี – วัดโบราณต่าง ๆ นครปฐม – ศิลปะสมัย ทราวดี ซึ่งแต่ละพื้นที่มีแหล่งอารยธรรมที่น่าศึกษาและนำมาปรับใช้ได้

กระบวนการความมั่งหวังด้วยการเรียนรู้จากสื่อ



ภาพที่ 310 แผนภูมิกระบวนการความมั่งหวังด้วยการเรียนรู้จากสื่อ

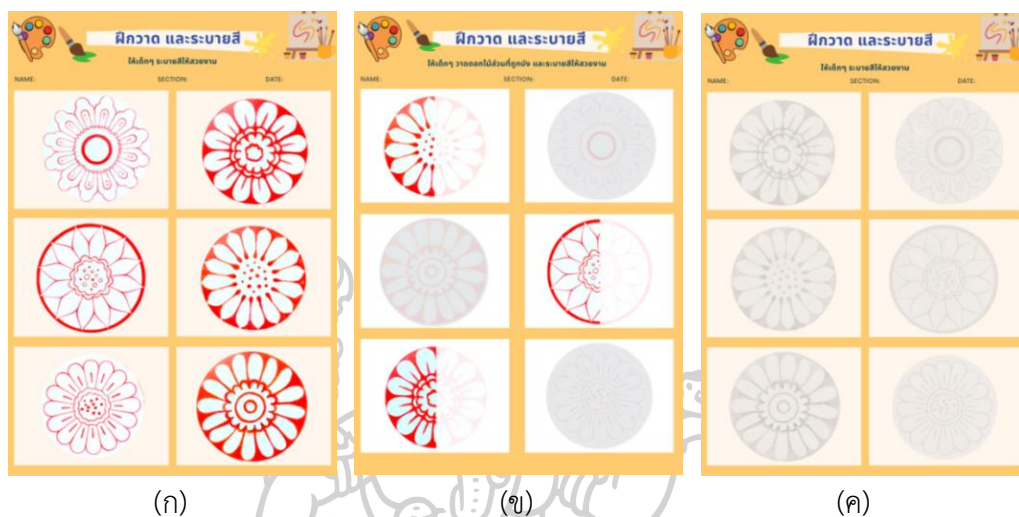
การวิเคราะห์ผลการทดสอบการเรียนรู้จากสื่อ

จากการสังเกตภาพรวมของการเข้าร่วมกิจกรรม เด็ก ๆ รู้สึกตื่นเต้นเมื่อเห็นบรรยากาศโดยรวมของสื่อ เด็กมาก่อนเวลานัดหมายจริงก่อน 30 – 40 นาที เมื่อถึงกำหนดเวลาเริ่มกิจกรรมตามกระบวนการเรียนรู้ โดย

เริ่มจากเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมในฉากที่ 1 ที่แฝงกุศโลบายเพื่อให้เด็กได้แสดงถึงความขยันหมั่นเพียรสร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จ จากกิจกรรมการเรียนรู้ จากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง)

เมื่อครูอธิบายกฎระเบียบต่าง ๆ ก่อนเริ่มการปฏิบัติงาน ในส่วนของการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมทั้งกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 เมื่อครูให้ชมวิดีโอวัดใหญ่สุวรรณารามเสร็จและครูได้ถามว่ามีใครเคยไปที่วัดนี้หรือไม่ เด็กทั้ง 2 กลุ่มไม่มีใครที่เคยไปที่วัดใหญ่สุวรรณารามเลย ซึ่งเด็กทั้งหมดที่เข้าร่วมกิจกรรมเป็นเด็กที่อยู่ในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี และในส่วนของ การสร้างสรรค์ผลงานเด็กสามารถสร้างสรรค์ผลงานวาดภาพพันธุ์พฤกษาสู่ภาพวาดในแบบตัวเองได้จากการได้ชมวิดีโอที่ครูได้เปิดให้ชม และดูแบบภาพดอกไม้จากองค์ประกอบอื่นที่มีอยู่ในพื้นที่กิจกรรม ซึ่งเด็กบางคนอยากวาดภาพดอกไม้ และสร้างสรรค์ผลงานมากกว่าที่กำหนดไว้ 1 ชิ้น ซึ่งระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานในกิจกรรมวาดดอกไม้นี้ใช้เวลาเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 8 – 10 นาที เมื่อเสร็จสิ้นภารกิจเด็กแต่ละคนจะเก็บเพราะผลงานของตนเอง ไม่ได้เก็บอุปกรณ์การสร้างสรรค์หลังใช้งาน แต่เมื่อครูแจ้งกติกาในการเข้าร่วมกิจกรรมในเรื่องของความสะอาด เด็ก ๆ จึงช่วยกันเก็บทำความสะอาดพื้นที่สร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้ผู้อื่นได้สามารถมาใช้พื้นที่ต่อได้

จากการสังเกตในขั้นตอนการวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังจากโบราณคู่มือสื่อ เมื่อให้เด็กเลือกแบบที่ตนเองชอบเพื่อนำไปวาดและระบายสี เด็กส่วนมากจะเลือกแบบที่ผู้วิจัยได้ออกแบบซึ่งจะเป็นแบบที่มีความชัดเจน ชอบของรูปร่างคมชัด อยู่ในวงกลมที่สมบูรณ์ ไม่มีพื้นหลังที่เป็นพื้นผิวขรุขระ มากกว่ารูปแบบที่เป็นแบบจากงานจิตรกรรมฝาผนังจริง



ภาพที่ 311 แสดงภาพแบบวาดดอกไม้จากงานจิตรฝาผนัง (ก), (ข), และ (ค) แสดงแบบวาดดอกไม้จากงานจิตรฝาผนังจากโบราณคู่มือสื่อที่ผู้วิจัยออกแบบ



ภาพที่ 312 แสดงภาพแบบวาดดอกไม้จากงานจิตรฝาผนัง (ก), (ข), และ (ค) แสดงแบบวาดดอกไม้จากงานจิตรกรรมฝาผนังจริง

แต่อย่างไรก็ตามเด็ก ๆ จะต้องดูต้นแบบจากจิตรกรรมฝาผนังก่อนเพื่อศึกษาเรื่องสี รูปทรง รายละเอียดของเส้นภายใน ซึ่งในแบบที่ผู้วิจัยทำการออกแบบจะทำการลดความคมชัดของ น้ำหนักต่าง ๆ เล็กน้อยเพื่อให้เด็กได้พยายามค้นหาว่าส่วนที่หายไปจะเป็นรูปทรงเช่นไรจากต้นแบบ จิตรกรรมฝาผนังจริง

กิจกรรมการเรียนรู้ เรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม ประเพณีสู่ การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์)

เมื่อเริ่มกระบวนการเรียนรู้ในภาคที่ 2 ครูอธิบายและเปิดวิดีโอขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงานให้เด็ก ๆ ได้ชม ซึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์นี้ผู้วิจัยได้สอดแทรกกระบวนการผลิตวัตถุดิบเพื่อ ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยให้เด็กได้เรียนรู้ถึงขั้นตอนการตำปูน ซึ่งในกระบวนการตำปูน เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ที่จะช่วยเหลือกันสลับกันตำปูน ซึ่งในส่วนของน้องที่ตัวเล็กอยากเรียนรู้แต่มีแรงน้อยในการ ตำปูน พี่จึงอาสาช่วยน้องตำ ซึ่งถือว่าเป็นกระบวนการที่ช่วยสร้างความสามัคคีได้เป็นอย่างดี อีกทั้ง ยังได้เรียนรู้ถึงกระบวนการตำปูนในแบบชาวเพชรบุรี

และในส่วนของการสร้างสรรค์ผลงาน เด็กสามารถสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการมีการ ช่วยเหลือซึ่งกันและกันรุ่นพี่รุ่นน้องแบ่งปันวัสดุอุปกรณ์ และที่สำคัญคือ เด็กได้เรียนรู้เรื่องการรักษา ความสะอาดของสถานที่และอุปกรณ์ต่าง ๆ เด็กทำความสะอาดอุปกรณ์เองโดยที่ครูไม่ต้องบอกหรือ ย้ำเตือนอีกครั้ง เพราะเด็กได้เรียนรู้ในเรื่องของการรักษาความสะอาดจากกิจกรรมที่ผ่านมา

กิจกรรมการเรียนรู้ พวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง

ในกระบวนการเรียนรู้นี้ ครูอธิบายและเปิดวิดีโอขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานให้เด็ก ๆ ได้ชมกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ใช้กระดาษรองอาหารแบบที่มีการเคลือบกันน้ำ และอีก ด้านเป็นแบบไม่มีการเคลือบ เพื่อเป็นกุศโลบายในการฝึกความรอบคอบในการสำรวจวัสดุอุปกรณ์ ของตนเอง ถ้าระบายสีวาดภาพบนกระดาษด้านที่มีการเคลือบจะระบายสีไม่ค่อยติด แต่หากเลือกใช้ กระดาษอีกด้านจะไม่มีการเคลือบซึ่งสามารถระบายสี วาดภาพได้ ทั้งนี้ก่อนการสร้างสรรค์ ครูได้มีการ ชี้แจงขั้นตอนกระบวนการหลังจากที่เด็กได้ดูวิดีโอขั้นตอนสาธิตการสร้างสรรค์ผลงาน เด็กบางคน เลือกใช้กระดาษด้านที่มีเคลือบกันน้ำ จึงทำให้การวาดระบายสีไม่ติดกระดาษเมื่อทำไปได้สักระยะ หนึ่งจึงขอเปลี่ยนกระดาษแผ่นใหม่เพราะไม่สามารถวาดหรือระบายสีตามต้องการได้ และในส่วน ขั้นตอนการตัดกระดาษเด็กบางคนรีบตัด และตัดในส่วนของปลายยอดออกจึงทำให้พวงมโหตรมีช่อง สำหรับร้อยเชือกที่ใหญ่เกินไป ซึ่งในความผิดพลาดของการตัดกระดาษนี้ เด็กได้เรียนรู้ถึงความรอบ ครอบที่จะต้องระมัดระวังในการตัดกระดาษในแผ่นต่อไปให้ดีขึ้น เพื่อไม่ให้เสียหายเหมือนแผ่นแรก

กิจกรรมการเรียนรู้ สานสัมพันธ์พันธุ์พฤษกา (ระบายสีดอกไม้ที่พื้น)

ในกระบวนการเรียนรู้นี้เด็กได้เรียนรู้ถึงความสามัคคี ความขยันในการช่วยกันระบายสีผลงานที่ได้รับมอบหมาย ได้เรียนรู้ความมีวินัยโดยการรู้จักรอในระหว่างที่ผู้อื่นเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ รู้จักรักษาความสะอาดพื้นที่ทำงาน การเก็บรักษาความสะอาดร่วมกันจากผงของชอล์ก การเตรียมพื้นที่ให้สะอาดและพร้อมที่จะให้ผู้อื่นได้ใช้งานต่อ

กิจกรรมการเรียนรู้ ค้นหาดอกไม้สวรรค์ (Rubbing ความหมายคุณธรรม)

ในส่วนของกิจกรรมนี้ เด็ก ๆ ได้ช่วยกันค้นหาความหมายคุณธรรม โดยมีการยกตัวอย่างกิจกรรมที่ตนและเพื่อน ๆ ทำ ว่าสอดคล้องกับคุณธรรมข้อใด เด็กช่วยกันตอบและสามารถยกตัวอย่างสถานการณ์ในชีวิตจริงที่สอดคล้องกับหลักคุณธรรมในแต่ละข้อได้

กิจกรรมการเรียนรู้ กล่องกิจกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องราว

เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ ฝึกการสร้างเชื่อมั่นในตนเองโดยให้เด็กเลือกผลงานที่ตนเองชอบ แล้วออกมาเล่าความประทับใจให้เพื่อน ๆ ฟัง เด็กบางคนไม่กล้าพูดอยากเพียงแค่วิวผลงาน เด็กบางคนอยากทำเพิ่มอีกหลาย ๆ ชิ้น หรือเด็กบางคนอยากให้มีคนอื่นช่วยทำ เด็กอยากให้มีกิจกรรมแบบนี้กับวิชาอื่น ๆ เพราะสนุกดี

การเรียนรู้ในรูปแบบ On-hand กล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์

กล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์ สำหรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของสื่อในรูปแบบ On-hand

กิจกรรมที่ใช้การจัดการเรียนรู้ของสื่อในรูปแบบ On-hand

กิจกรรมการเรียนรู้ จากจิตรกรรมฝาผนังภาพพันธุ์พฤษกาสู่ภาพวาดในแบบตัวเอง (วาดภาพดอกไม้ในแบบตัวเอง)

โดยกิจกรรมนี้ผู้วิจัยได้เตรียมอุปกรณ์ให้สำหรับวาด 1 แผ่น โดยสามารถเลือกแบบที่ตัวเองชอบและสามารถวาดได้ เมื่อส่งคืนกล่องกลับมามีผู้ปกครองและสมาชิกในครอบครัวคนอื่นอยากสร้างสรรค์ผลงานด้วยจึงเสนอแนะให้เพิ่มแผ่นสำหรับวาดเป็น 2-3 แผ่น หรือมีไฟล์ภาพสำหรับโหลดภาพอื่น ๆ ได้

กิจกรรมการเรียนรู้ เรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม ประเพณีสู่การสร้างสรรคผลงานจากวัสดุเหลือใช้ (ประติมากรรมสร้างสรรค์)

การสร้างสรรคในกระบวนการนี้ ผู้ปกครองและสมาชิกในครอบครัวมีส่วนร่วมในการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ การเรียนรู้ร่วมกันในกระบวนการขั้นตอนการสร้างสรรคการร่วมกันออกแบบผลงานซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้สมาชิกในครอบครัวได้มีเวลาในการสร้างปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

กิจกรรมการเรียนรู้ พวงมโหตรสร้างสรรค์ในแบบตัวเอง

การสร้างสรรค์พวงมโหตรเป็นอีกกิจกรรมที่ผู้ปกครองและสมาชิกในครอบครัวได้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยคุณโอบายในการเลือกใช้กระดาษที่อาจจะตัดยากกว่ากระดาษที่ใช้ทำพวงมโหตรโดยทั่วไป ซึ่งเด็กบางคนอาจจะต้องใช้แรงในการตัดมากขึ้น หรือต้องให้ผู้ปกครองช่วยตัด ซึ่งผู้วิจัยมุ่งหวังที่อยากจะให้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนี้ สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว

กระดานฝึกวินัยสะสมความดี

สำหรับ ครู ผู้ปกครองใช้เพื่อสอนเด็ก ฝึกความมีวินัย เพิ่มศักยภาพ สร้างพฤติกรรมเชิงบวกจากภายในตัวเด็ก เพื่อสร้างเงื่อนไข แรงจูงใจสำหรับการทำงานกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีรางวัลให้กับเด็กที่ปฏิบัติตามข้อตกลง เพื่อเป็นกำลังใจในการทำกิจกรรม

ศิลปวัฒนธรรมและประเพณีในพื้นที่เป็นมรดกทางภูมิปัญญาของแต่ละพื้นที่นั้น ๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่มีช่างผู้ชำนาญในศาสตร์แต่ละแขนงที่แตกต่างกันไปตามบริบทของพื้นที่ จังหวัดเพชรบุรีก็เป็นอีกหนึ่งจังหวัดที่มีรากเง้าทางศิลปวัฒนธรรมและประเพณีที่งดงามและทรงคุณค่า การจะนำสิ่งเหล่านี้มาเพื่อให้เยาวชนได้เรียนรู้มันต้องเริ่มจากการสร้างแรงจูงใจเสียก่อน และสิ่งที่เด็กส่วนมากให้ความสนใจก็คือ ของเล่น ด้วยสีสันรูปร่างรูปทรงที่ผู้ผลิตของเล่นได้คิดค้นออกแบบมาเพื่อเด็กโดยเฉพาะแล้วย่อมเกิดผลต่อแรงจูงใจ ไม่ว่าจะของเล่นชิ้นนั้นจะชำรุดไปบ้าง เมื่อเปลี่ยนที่เปลี่ยนเจ้าของก็ยังคงเป็นที่น่าสนใจของเด็ก จากการทดลองผู้วิจัยได้ทดลองให้ของเล่นที่เป็นของเล่นชิ้นใหม่กับเด็ก เมื่อเด็กได้เล่นไปสักระยะหนึ่งประมาณ 1 - 2 สัปดาห์ก็จะเริ่มเบื่อหรือถ้าหากของเล่นชิ้นนั้นชำรุดก็อาจจะใช้เวลาในการให้ความสนใจการเล่นน้อยลง ไปจนถึงไม่ให้ความสำคัญกับของเล่นนั้นเลย เมื่อเด็กไม่ได้ให้ความสำคัญกับของเล่นชิ้นนั้นแล้วผู้วิจัยจึงเก็บของเล่นที่เด็กไม่ได้เล่นแล้ว จนเวลาผ่านไป 2 เดือนผู้วิจัยจึงนำของเล่นเหล่านั้น ออกมาให้เด็กได้เล่นอีกครั้ง เด็ก ๆ กลับมีความรู้สึกตื่นเต้นกับการค้นหาสิ่งของที่เคยเล่นเพื่อนำกลับมาเล่นอีกครั้ง แต่ความรู้สึกตื่นเต้นนั้นอาจไม่เท่าครั้งแรกที่ได้รับของเล่น แต่ยังคงให้ความสนใจและอยากเล่นของเล่นนั้นอีก เมื่อเด็กอยู่ในสถานที่ที่มีของเล่นไม่ใช่ของตัวเองจะรู้สึกตื่นเต้นและอยากเล่นของเล่นนั้น ๆ อาจเป็นเพราะความดึงดูดจากรูปร่างสีสันจากของเล่นที่แปลกตา ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าเด็กแต่ละคนแต่ละครอบครัวจะมีของเล่นที่แตกต่างกันไปไม่ว่าจะเป็นขนาด รูปร่าง สีสัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ย่อมสร้างแรงจูงใจให้กับเด็กไม่ว่าของเล่นชิ้นนั้นจะอยู่ในรูปแบบใดหรือบางชิ้นอาจจะชำรุดบ้างก็ยังสร้างแรงจูงใจให้เด็กอยากค้นหาอยากเล่นของเล่นเหล่านั้น ซึ่งจากการทดสอบเบื้องต้นผู้วิจัยจึงนำแรงจูงใจในของเล่นสมัยปัจจุบันมาสู่การสร้างแรงจูงใจเพื่อให้เด็กได้เข้าถึงงานศิลปกรรม ศิลปวัฒนธรรมและประเพณีในพื้นที่ ซึ่งอาจเป็นเรื่องที่จับต้องและเข้าถึงได้ยากสำหรับเด็กนั้น เพื่อสร้างแรงจูงใจเบื้องต้นให้เด็กได้เข้าถึงงานศิลปกรรมได้ง่ายขึ้น จากการใช้ของเล่น

ในการสร้างแรงจูงใจมาสร้างสรรค์ผสมผสานกับงานศิลปกรรมเพื่อให้เกิดภาพจำนำไปสู่ความสนใจในอนาคตข้างหน้าซึ่งเป็นเรื่องที่ควรส่งเสริมและสานต่อให้เด็กได้เรียนรู้และเข้าถึง การสร้างสรรค์งานหรือของเล่นชิ้นใหม่จากฝีมือตนเองย่อมสร้างความภูมิใจ อีกทั้งการลงมือทำด้วยตัวเองนั้นคือการเรียนรู้ที่ดีที่สุด

การสอดแทรกหลักคุณธรรม 8 ประการอันเป็นหลักคุณธรรมพื้นฐานในการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นการสอดแทรกหลักการดำเนินชีวิตที่สามารถปฏิบัติได้จริง เปรียบเสมือนการฝึกทักษะการใช้ชีวิตให้กับตัวเด็กเองสามารถฝึกได้ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน การฝึกฝนจากกระบวนการเรียนรู้จากสื่อจะช่วยให้เด็กฝึกทักษะจากการทำงานต่าง ๆ โดยผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นสื่อในการสอนที่สอดแทรกหลักคุณธรรม 8 ประการ ซึ่งหลักคุณธรรมขั้นพื้นฐานเหล่านี้มีความจำเป็นสำหรับเด็ก เพราะหากการเรียนรู้หลักคุณธรรมเพียงแค่อ่านจากตำราเพียงอย่างเดียวเด็กอาจมองไม่เห็นภาพที่ชัดเจนมากนัก

การวิเคราะห์ปัจจัยการสร้างแรงจูงใจจากการใช้สื่อสุนทรพจน์ผ่านสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

แรงจูงใจการสร้างบรรยากาศพื้นที่ในชั้นเรียน

การสร้างบรรยากาศการเรียนให้เป็นพื้นที่แห่งความสุข การเข้าใจธรรมชาติของเด็กจะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาศักยภาพที่มีอยู่ในตัว การเรียนรู้ที่จะอยู่และทำงานร่วมกันกับผู้อื่นต่างบ้าน ต่างโรงเรียน ต่างชั้นปี การได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง การได้เคลื่อนไหวร่างกาย การมีปฏิสัมพันธ์ต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน ต่อครู ก่อให้เกิดความสุข ความสนุก ความไว้วางใจ เด็กรู้สึกปลอดภัย การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจะช่วยให้เด็กจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้ดี เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม ที่ซึมซับไปที่ละเล็กละน้อยอย่างต่อเนื่อง การฝึกปฏิบัติเป็นประจำ ค่อย ๆ ทำ ค่อย ๆ เรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติเกิดเป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ ควบคู่กับหลักทฤษฎีคุณธรรม 8 ประการที่ได้เรียนรู้จากหนังสือเรียนไปพร้อม ๆ กัน

แรงจูงใจรูปแบบสื่อ และกระบวนการเรียนรู้

รูปแบบสื่อการเรียนรู้คุณธรรม 8 ประการที่เรียนรู้ได้จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เด็กเกิดแรงจูงใจจากรูปแบบของสื่อ จากของเล่นที่แปลกตาถึงแม้จะเป็นของเล่นที่เคยเห็นหรือพบเจออยู่ทั่วไป เมื่อของเล่นชิ้นนั้นรูปแบบนั้นเปลี่ยนสถานที่ในการพบเจอก็ยังคงสร้างแรงจูงใจให้เด็กอยากหยิบจับ และนำไปสู่การอยากสร้างสรรค์เป็นของเล่นในแบบที่ตนเองอยากให้เป็นตามจินตนาการ

เด็กมีแรงจูงใจจากแรงเชียร์ เด็กต้องการผู้ชี้แนะ คอยแนะนำ คอยสอน คอยบอก ในการสร้างสรรค์ผลงานแบบมีพี่เลี้ยง มีคุณครูช่วยสอนช่วยสร้างสรรค์ เด็กรู้สึกถึงความปลอดภัย การสร้างสรรค์ผลงานไม่ใช่เรื่องยาก เกิดความภูมิใจเมื่อสร้างสรรค์ผลงานสำเร็จอยากสร้างสรรค์ผลงานชิ้นอื่น ๆ ต่อไป

เด็กมีแรงจูงใจจากการสร้างสรรค์ผลงานแบบเดี่ยว สร้างสรรค์ผลงานด้วยตัวเอง ทุกขั้นตอน เด็กรู้สึกถึงความท้าทายได้ค้นหา ค้นพบการสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการของตนเอง ได้อย่างเต็มที่รู้สึกสนุกจากการสร้างสรรค์ผลงานและอยากสร้างสรรค์ผลงานชิ้นอื่น ๆ

แรงจูงใจจากรางวัล

การสะสมคะแนนจากการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อรับของรางวัล เป็นกุศโลบายที่เด็กได้ทั้ง ความสนุกจากการลุ้นว่าของรางวัลที่จะได้รับคืออะไร ได้ความมีวินัยในตนเองความสม่ำเสมอในการ เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสะสมคะแนนตามกติกาที่กำหนดไว้ ได้ความขยันในการปฏิบัติและเข้าร่วม กิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และที่สำคัญเด็กได้ความภาคภูมิใจเมื่อปฏิบัติภารกิจนั้นสำเร็จ

การสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ที่จะนำไปสู่แรงบันดาลใจเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ แท้จริง ผู้สอนต้องมีวิธี ที่จะสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน การออกแบบสื่อการเรียนต้องการให้เด็กเรียนรู้ ะไร ทำอะไร เพื่ออะไรเรียนแล้วเกิดความสุข สนุก เรียนแล้วอยากเรียนอีกนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง



(ก)



(ข)

ภาพที่ 313 แสดงภาพการสร้างแรงจูงใจจากการสะสมตราประทับการเข้าร่วมกิจกรรม (ก) และ (ข) แสดงภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำสมุดสะสมตราประทับมารับของรางวัล



ภาพที่ 314 แสดงภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรม ด้วยวิธีการสร้างแรงจูงใจการเข้าร่วมกิจกรรมด้วยวิธีหมุน วงล้อวัลลานเพื่อรับของรางวัล



(ก)



(ข)

ภาพที่ 315 1 แสดงภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรม (ก) และ (ข) แสดงภาพรับของรางวัลหลังจากหมุนวงล้อวัลลาน

การประเมินและวัดผลด้านคุณธรรมจริยธรรม

เป็นการประเมินด้วยการเก็บข้อมูล ด้วยการสังเกต การพูดคุย การประเมินจากกระบวนการปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงาน ข้อมูลที่ได้ต้องใช้ระยะเวลา 3 - 6 เดือน หรือ 1 - 2 ปี เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปตีความว่าเด็กมีความก้าวหน้าอย่างไร ควรพัฒนาในส่วนใดบ้าง ที่ต้องอาศัยความร่วมมือจาก ครู และผู้ปกครองที่จะช่วยส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็ก เพื่อเป็นพื้นฐานในการใช้ชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมั่นคง แข็งแรงอย่างมีความสุขมากที่สุด เด็กเมื่ออายุหลัง 7 ปีเป็นต้นไป พัฒนาการด้านสังคมและจริยธรรมเริ่มเกิดขึ้น โรงเรียนจึงเป็นสถานที่ที่เด็กจะได้พัฒนาทักษะสังคมและจริยธรรมอย่างแท้จริง โรงเรียนเปรียบเสมือนสังคมเบื้องต้นของเด็กที่จะสามารถเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ รวมถึงคุณธรรมจริยธรรมสำหรับการเริ่มต้นการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาออกแบบ และทดสอบใช้กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมแบบปลายเปิด (Open-ended learning) ที่เน้นสนับสนุนการฝึกการคิด และจินตนาการฝึกการทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากกระบวนการ ที่เน้นความสุข ในการสร้างผลงาน การค้นพบ รูปแบบวิธีการเล่น ที่เกิดขึ้นมาในระหว่างการใช้สื่อ ไม่ใช่ผลลัพธ์จากผลงานที่สร้างสรรค์ว่าจะสวยหรือไม่สวยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

แนวคิดด้านการใช้ศิลปวัฒนธรรมและประเพณี จังหวัดเพชรบุรี เป็นสื่อศิลปะในการส่งเสริมในการสอนคุณธรรมจริยธรรมแก่เยาวชน โดยการสร้างศิลปะจาก “นามธรรม” สู่อารมณ์ “รูปธรรม” ด้วยแนวคิดที่อยากให้เด็กได้เรียนคุณธรรม 8 ประการ อันเป็นคุณธรรมพื้นฐานในการดำเนินชีวิต เรียนรู้จากประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ผ่านการสร้างสรรคผลงานศิลปะ เด็กได้เรียนรู้การสร้างสรรคช่วยให้เด็กได้เกิดภาพจำจากการสอดแทรกงานศิลปวัฒนธรรม และประเพณีของจังหวัดเพชรบุรี เด็กได้ฝึกหลักคุณธรรม 8 ประการ ได้ใช้ประโยชน์จริงจากการลงมือปฏิบัติ ที่ช่วยเพิ่มทักษะชีวิตจากการคิดแล้วลงมือทำ เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ตรงที่ทำให้เกิดความชำนาญขึ้น การลงมือปฏิบัติงานผ่านการลงมือทำ เด็กจะได้ฝึกการเผชิญปัญหา ฝึกประสบการณ์ตามวัยของเขา ยิ่งฝึกมากฝึกบ่อย ๆ เด็กจะมีทักษะประสบการณ์ ที่เด็กต้องเรียนรู้ปรับตัว ตามประสบการณ์ที่เด็กได้ เผชิญไม่ว่าจะเป็นความพ่ายแพ้ ความผิดหวัง การทำไม่สำเร็จ เด็กจะได้เรียนรู้จากประสบการณ์เหล่านี้เพื่อปรับตัว และฝึกการยอมรับปรับตัวไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทต่าง ๆ โดยเด็กจะได้เรียนรู้ว่าตัวเองไม่ได้เป็นศูนย์กลางจักรวาลอีกต่อไปต้องเรียนรู้ที่จะเห็นอกเห็นใจผู้อื่นด้วย

ศิลปวัฒนธรรม และประเพณีของไทย ควรพัฒนาไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของโลก การนำมรดกทางศิลปวัฒนธรรมมาประยุกต์และสร้างสรรค์จะนำไปสู่ การสร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สู่การสร้างสรรคที่สามารถต่อยอดสู่การสร้างรายได้ในอนาคต การสืบทอดอนุลักษณ์และรักษาสืบต่อไปโดยเยาวชนคนรุ่นใหม่

กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งนอกจากจะสร้างสุนทรีย์ภายในใจเด็กแล้ว เด็กยังได้เห็นคุณค่าในตัวเองจากการลงมือทำงานด้วยตัวเองการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่ไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับใครจะช่วยพัฒนาเด็กสู่การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นการช่วยเหลือส่วนรวม ซึ่งการการเรียนรู้การฝึกคุณธรรมจริยธรรมเป็นสิ่งที่ละเอียดอ่อนต้องใช้เวลาในการฝึกฝนและมีองค์ประกอบหลาย ๆ ด้าน การช่วยฝึกฝนการสอนเด็ก เพื่อผลสัมฤทธิ์จากการฝึกและสอดแทรกหลักคุณธรรมต่าง ๆ การสอนควรมีแนวทางเดียวกันทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน ช่วยกันฝึกไปพร้อม ๆ กัน

การสอนคุณธรรม 8 ประการ โดยการสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่สอดแทรกศิลปวัฒนธรรม และประเพณีพื้นถิ่นเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก เด็กได้เรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและประเพณีอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ จำต้องได้ยากสำหรับเด็กในช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมาย ด้วยงานศิลปวัฒนธรรมต่าง ๆ เป็นงานศิลปะที่มีความวิจิตรงดงามมีการสืบทอดพัฒนารูปแบบ ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ที่ซับซ้อน หากจะให้เด็กได้เรียนรู้และศึกษา ผู้วิจัยจึงอยากสร้างแรงจูงใจที่จะนำไปสู่การเรียนรู้และสร้างสรรค์ ในกระบวนการของสกุลช่างต่าง ๆ ต่อไปโดยเริ่มจากการให้เด็กได้เห็นได้สัมผัสผลงานศิลปวัฒนธรรมและประเพณีต่าง ๆ เพื่อให้เกิดภาพจำ จากการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานที่让孩子ได้ฝึกปฏิบัติและลงมือทำด้วยตัวเองโดยที่ไม่เน้นผลลัพธ์ที่ความสวยงาม แต่จะเน้นที่ประสบการณ์จากการสร้างสรรค์ผลงาน

การให้เด็กได้เกิดการเชื่อมโยงเกิดการรับรู้มิติสัมพันธ์ทางศิลปวัฒนธรรมที่เป็นมรดกอันทรงคุณค่านั้น หากจะให้เด็กได้เรียนรู้จากสิ่งที่เห็นนั้นโดยตรง หมายถึงการพาชมผลงานศิลปกรรม ศิลปะและประเพณีต่าง ๆ จากสถานที่จริง หรือจากการอ่านหนังสือนั้นอาจไม่เพียงพอต่อการสร้างแรงจูงใจให้เด็กอยากเรียนรู้ในครั้งต่อไปการจะสร้างแรงจูงใจให้เขาสนใจในเรื่องใดนั้นจึงควรหาสิ่งจูงใจหลักที่จะสามารถจูงใจเขาให้ได้เสียก่อน เมื่อการจูงใจในขั้นแรกได้แล้วก็จึงค่อยสอดแทรกเรื่องราวอื่น ๆ เพิ่มเข้าไปในแรงจูงใจหลังนั้นเพื่อให้เขาค่อย ๆ ได้เรียนรู้และซึมซับไปที่ละเล็กละน้อยอย่างเป็นธรรมชาติค่อย ๆ ฝึกทำอย่างค่อยเป็นค่อยไป การได้รับการสนับสนุนการฝึกการคิดและจินตนาการ การฝึกทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จากกระบวนการที่เน้นความสุขในการสร้างผลงาน การค้นพบรูปแบบวิธีการเล่น วิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้นั้น ด้วยการปล่อยให้เด็กได้สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะแบบนอกกรอบด้วยกระบวนการและเทคนิคต่าง ๆ โดยมีการสอดแทรกภาพจำจากงานศิลปวัฒนธรรม ที่นำเสนอให้เด็กได้รับรู้อาจจะเป็นการฝึกให้เด็กต้องใช้ความคิดเชิงบูรณาการด้วยการนำความคิดหลาย ๆ จุดมาปะติดปะต่อกันเพื่อผสมผสานตามจินตนาการของเด็ก การสร้างสรรค์ผลงานที่บางครั้งอาจจะไม่เป็นไปตามแผนที่เด็กตั้งไว้ เด็กจะเริ่มหาวิธีเรียนรู้จากผิดพลาดนั้น เช่น เรียนรู้จากบุคคลรอบตัว จากวัสดุสิ่งของ การลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตัวเองย่อมทำให้เด็กเห็นภาพที่ชัดเจนขึ้น ซึ่งกระบวนการต่าง ๆ เหล่านี้จะประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใดนั้นต้องอาศัยความร่วมมือดูแลเอาใจใส่จากครู ผู้ปกครองอย่างใกล้ชิดในการสังเกตพฤติกรรมต่อการเรียนรู้ที่ต้องใช้ระยะเวลาในการวัดผล

การฝึกวินัยไม่ว่าจะฝึกฝนด้วยวิธีใดก็ตาม เช่น การฝึกวินัยโดยฝึกให้เด็กรับผิดชอบกับภารกิจส่วนตัว ฝึกการทำงานบ้านเล็ก ๆ น้อย ๆ หรือวิธีการต่าง ๆ ตามความสะดวกตามบริบทของแต่ละครอบครัวนั้น หัวใจหลักในการจะฝึกให้ได้ผลมีองค์ประกอบหลายอย่าง ไม่ว่าจะแนวทางการปลูกฝังจากที่บ้านและที่โรงเรียนควรมีแนวทางเดียวกัน แต่หากไม่เป็นไปแนวทางเดียวกันก็สามารถที่จะนำบางอย่างไปปรับใช้ได้ด้วยการสนับสนุนการทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่เด็กสนใจแล้วให้เด็กได้ฝึกสิ่งนั้นเป็นประจำ ทำสม่ำเสมอ ให้เด็กรู้สึกว่าการกระทำเหล่านั้นเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตเขา การสร้างวินัยไม่อาจฝึกได้เพียงชั่วข้ามคืน เด็กก็เหมือนต้นไม้ ที่เกิดจากเมล็ดเล็ก ๆ ที่ต้องดูแลต้องการความใส่ใจเพื่อเป็นต้นกล้าที่แข็งแรง ก่อนจะเติบโตเป็นต้นไม้ใหญ่ที่งดงามและให้ความร่มรื่นต่อไป เช่นเดียวกับการปลูกฝังความดี ก็เหมือนกับการปลูกต้นไม้ การปลูกต้นไม้แต่ละชนิดย่อมใช้เวลาที่ต่างกัน บางชนิดใช้เวลา 5 - 6 เดือน ก็เก็บผลผลิตได้แล้ว แต่บางชนิดอาจใช้เวลาเป็นปี ๆ กว่าที่จะได้ผลผลิต ซึ่งก็เปรียบเสมือนกับการปลูกฝังความดี และส่งเสริมให้คนมีคุณธรรมในการดำเนินชีวิต เปรียบเช่นการจะปลูกสิ่งที่ดีงามเข้าไปในจิตใจของคนนั้นก็ต้องใช้เวลา ความสม่ำเสมอในการอบรมสั่งสอนก็เหมือนกับการปลูกฝังความดี ซึ่งอาจไม่เห็นผลทันตา แต่จะเห็นผลทันใจที่เราได้ทำ และถึงแม้ความดีที่ทำนั้นอาจจะไม่เห็นผลในทันทีไม่มีใครรู้ใครเห็นก็ตาม แต่เมื่อได้เริ่มคิดและเปิดใจที่จะเรียนรู้ความดีนั้นก็อยู่ในใจเราตลอดไป

การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สิ่งผ่านการเรียนรู้ด้วยความสุขที่เกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้แบบค่อยเป็นค่อยไป ตามช่วงวัยตามธรรมชาติของเด็กโดยสอดแทรกเนื้อหาสาระตามจุดมุ่งหมายวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ด้วยการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้การสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ในเชิงบวก การได้รับการร่วมมือจากหลายฝ่ายทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน

อนึ่ง การออกแบบสื่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องสุนทรียกิจกรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 นี้ เป็นส่วนหนึ่งในการกระตุ้นเตือน ส่งเสริม โดยสื่อกิจกรรมการเรียนรู้นี้จะบรรลุวัตถุประสงค์ในระยะยาวจะต้องได้รับความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่อยู่แวดล้อมตัวเด็ก ทั้งที่บ้าน โรงเรียน บุคคลรอบข้าง ซึ่งจะหล่อหลอมให้เด็กได้เติบโตอย่างมีคุณภาพ ในสถานการณ์ปัจจุบันโรงเรียนในพื้นที่ต่าง ๆ หรือแม้แต่ในพื้นที่เดียวกันก็มีความแตกต่างของแต่ละโรงเรียนเป็นอย่างมาก บางโรงเรียนมีความพร้อมในทุกด้าน ทั้งเครื่องมืออุปกรณ์ บุคลากร ในขณะที่บางโรงเรียนยังขาดแคลนในเรื่องดังกล่าว ดังนั้นสื่อนี้จึงเป็นเสมือนแนวคิดต้นแบบที่จะต้องนำไปปรับใช้กับความพร้อมของโรงเรียนแต่ละโรงเรียน

สรุปการดำเนินการตามวัตถุประสงค์

1. เพื่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ผ่านงานศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรี ซึ่งจากการวิเคราะห์จากที่ได้ลงพื้นที่สำรวจบรรยากาศการเรียนการสอนในโรงเรียนต่าง ๆ การสำรวจแบบเรียน การสัมภาษณ์ การเก็บข้อมูลจากสื่อการเรียนการสอนในที่ต่าง ๆ ได้พบว่าทางโรงเรียนต่างมองเห็นความสำคัญในการสอนด้านคุณธรรมจริยธรรม การสอนทางด้านศิลปะ การปลูกฝังศิลปวัฒนธรรม โดยต่างนำบทเรียนมาคลี่คลาย มาออกแบบสื่อการสอนในแบบของตนเอง แต่เป็นในลักษณะนามธรรม การท่องจำ การเน้นให้เด็กได้ทราบความหมายของคุณธรรมด้านต่าง ๆ รวมถึงการจัดบอร์ดรณรงค์ในพื้นที่ต่าง ๆ ในโรงเรียน การจัดกิจกรรมประเภทประกวดมารยาท ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าทางโรงเรียนและคุณครูผู้รับผิดชอบในรายวิชาต่างตระหนักถึงความสำคัญ แต่ด้วยระยะเวลาของบทเรียนทรัพยากรทางการศึกษา วัตถุประสงค์ของบทเรียนที่เน้นการจดจำ การที่เด็กสามารถทำแบบทดสอบหรือข้อสอบได้จึงยังไม่ใช่ว่าผลสัมฤทธิ์ที่ทางผู้วิจัยได้มองเห็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งบรรยากาศการเรียนการสอนที่หลายโรงเรียนนำไปผูกกับการสอนวิชาศาสนา ทำให้เด็กวัยนี้รู้สึกไม่สนุก ซึ่งธรรมชาติของวัยนี้มีความต้องการความสนุกสนาน น่าตื่นเต้น อีกทั้งการสอนทางด้านศิลปะของเด็กวัยนี้ยังเป็นระดับพื้นฐาน มีการใช้สีไม้ สีเทียนบนกระดาษสมุดวาดเขียน บางโรงเรียนอาจมีการสอนการปั้นด้วยดินน้ำมัน แต่เป็นการสอนการปั้นด้วยรูปทรงพื้นฐาน เช่น ผลไม้

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบกิจกรรมการสอนในลักษณะของพื้นที่กิจกรรมการเรียนรู้ทางด้านศิลปะ โดยแฝงการสอนทางด้านคุณธรรมจริยธรรมเข้าไปอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยนำลักษณะเด่นของศิลปวัฒนธรรมและประเพณีในจังหวัดเพชรบุรีมาเป็นต้นแบบเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ โดยพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความสนใจจากการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และปฏิบัติจากการออกแบบพื้นที่กิจกรรมให้มีกระบวนการซึมซับ การทดลองวัสดุ การสร้างสรรค์จากบรรยากาศของพื้นที่กิจกรรมที่ทำการออกแบบสร้างสรรค์ขึ้น ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมทีม เกิดการปฏิบัติซ้ำ ด้วยการออกแบบพื้นที่ที่เน้นการให้ความสำคัญกับผลงานของนักเรียนทำให้เกิดความภาคภูมิใจ มีพื้นที่สำหรับจัดแสดง เกิดการมองเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นพื้นที่กิจกรรมที่ต้องอาศัยความร่วมมือของเพื่อน ๆ ซึ่งในขั้นตอนนี้ทำให้เด็กต้องแสดงคุณธรรมจริยธรรมออกมาโดยที่เด็กไม่รู้ตัว เพื่อให้ผลงานของตนและเพื่อนแล้วเสร็จตามกำหนด เกิดความสนุกสนานจากความร่วมมือร่วมใจกันทำงาน ได้แสดงออกถึงคุณค่าของแต่ละบุคคลที่มีความสำคัญกับทีม

2. เพื่อทำการศึกษารสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โดยในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและนอกห้องเรียน รวมถึงการเรียนการสอนในต่างประเทศที่ประสบความสำเร็จในด้านการเรียนการสอน โดยใช้การออกแบบพื้นที่กิจกรรม โดยพบว่าการเรียนรู้ด้วยความสนุกเพลิดเพลิน การได้มีส่วนร่วมในการเข้าถึงกิจกรรมได้อย่างอิสระ ไม่รู้สึกว่ายากจนเกินไปสำหรับช่วงวัย และไม่ฝืนหรือจำเจเกินไป จนเกิดความเบื่อหน่าย โดยผู้วิจัยพบว่าบทเรียนเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในโรงเรียนอาจตอบสนองความอยากรู้ของเด็กได้ในระดับหนึ่ง เนื่องจากบรรยากาศการสอนในห้องเรียนอาจมีพื้นที่และเวลาอันจำกัด ไม่สามารถลงมือปฏิบัติได้อย่างสม่ำเสมอ การนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นเป็นไปได้ยากด้วยในแต่ละวันแต่ละโรงเรียนมีตามรายวิชาที่ไม่สัมพันธ์กัน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบพื้นที่กิจกรรมให้เกิดบรรยากาศที่ผ่อนคลาย แปลกใหม่ เชื่อมโยงกับความคุ้นเคยของเด็กเพื่อให้เด็กรู้สึกปลอดภัย ลดทอนความจริงจังเคร่งขรึม แต่เน้นความน่าค้นหา ความท้าทาย จูงใจให้อยากรู้อยากทำ โดยการสอนคุณธรรมจริยธรรมจะเป็นการแฝงไว้ในพื้นที่กิจกรรมให้แนบเนียนโดยเด็กไม่รู้สึกรู้ว่าต้องฝืนทนอยู่ในพื้นที่กิจกรรม

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าการนำศิลปวัฒนธรรมและประเพณีมาเป็นกุศโลบายยังเป็นสิ่งที่ประสบความสำเร็จ เนื่องจากยังไม่ต้องใช้ทักษะสูงมากเท่ากับการวาด การปั้น กิจกรรมที่ต้องร่วมแรงร่วมใจกันทำจะเป็นช่วงเวลาที่เด็กสนุก หากเป็นงานเดี่ยวที่ต่างคนต่างทำจะรู้สึกว่าจะต้องแข่งขัน โดยผู้วิจัยได้ทำการผสมงานทักษะและงานประเพณีให้อยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืน ให้เด็กได้แสดงศักยภาพของตนเองได้เต็มที่ และมีช่วงเวลาที่ต้องแบ่งปันช่วยเหลือกันและกันเพื่อฝึกการทำงานเป็นทีมหรือการอยู่ในสังคมร่วมกันได้อย่างเป็นสุข

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โดยการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ต้องการมุ่งเน้นใช้ ความงาม ความสุนทรีย์ในการสร้างพื้นที่กิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองเด็กกลุ่มเป้าหมาย จึงได้มีการ ทดสอบและทดลองการตอบรับและความพึงพอใจในองค์ประกอบของกิจกรรมต่าง ๆ ให้มีความง่าย น่าสนใจ เหมาะกับช่วงวัย มีความแปลกใหม่ท้าทาย ซึ่งจากการทดลองพบว่ามีความพึงพอใจต่อการ ใช้สื่อร้อยละ 94.64 และในการนำไปเผยแพร่ใน 2 นิทรรศการ ณ งานพระนครคีรี เขาวิเศษเมืองเพชร และนิทรรศการเผยแพร่ผลงานคุณิพนธ์ต่างได้รับความสนใจเป็นอย่างดี และพบว่านักเรียนที่อยู่ นอกเหนือกลุ่มเป้าหมายและผู้ปกครองยังพึงพอใจและให้ความสนใจด้วยเช่นกัน จากการศึกษาและ การสังเกตพบว่าเด็กให้ความสนใจและพึงพอใจการเรียนรู้ที่มีความเคลื่อนไหว ได้ลงมือทำและปฏิบัติ จริง การนำศิลปะและวัฒนธรรมประเพณีเข้ามาใช้ได้รับความสนใจอย่างมาก โดยไม่ยากเกินไป ใช้ทักษะทางศิลปะไม่สูงมาก ได้ร่วมมือกันทำซึ่งให้ความสนุกสนานมากกว่างานเดี่ยวที่เด็กมักคุ้นชินว่า เป็นการแข่งขัน และพบว่า การนำสัตว์มาเป็นสื่อในกิจกรรมนั้นเด็กจะสนใจมากเป็นพิเศษ ซึ่งสอดคล้องกับช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมาย



ความสอดคล้องของโครงการวิจัยกับยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564)

ยุทธศาสตร์และกลยุทธ์	รายละเอียด	ความสอดคล้อง
ยุทธศาสตร์ข้อ 4.1	การเสริมสร้างและพัฒนา ศักยภาพทุนมนุษย์มีความ สอดคล้องของโครงการวิจัยกับ นโยบายและยุทธศาสตร์การวิจัย ของชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2560 - 2564)	เป็นงานวิจัยที่เน้นความเข้มแข็ง ของเยาวชนและครอบครัวให้มี ความเข้มแข็งทางด้านคุณธรรม จริยธรรม
ยุทธศาสตร์การวิจัยที่ 6	เพิ่มจำนวนและพัฒนา ศักยภาพ ของบุคลากรด้านการวิจัยและ พัฒนา เพื่อเพิ่มขีดความสามารถ ในการแข่งขันของประเทศ	เป็นงานวิจัยที่บูรณาการระหว่าง ศิลปะการออกแบบและทฤษฎี ทางด้านการศึกษา เพื่อให้เกิดมิติ ใหม่ทางการพัฒนาสื่อการ เรียนรู้
กลยุทธ์ที่ 4	พัฒนา ศักยภาพด้านการวิจัยให้ เยาวชนและบุคลากรในท้องถิ่น	เป็นการวิจัยที่กลุ่มเป้าหมายและ กลุ่มทดลองเป็นเยาวชนในพื้นที่ จังหวัดเพชรบุรีและใกล้เคียง ให้ ได้ ตระหนักและมองเห็น ความสำคัญของมรดกทาง วัฒนธรรมในพื้นที่ตนเอง
ยุทธศาสตร์การวิจัยของ ชาติรายประเด็น (ปี 2560)	ด้านการปฏิรูปการศึกษาและ สร้างสรรค์การเรียนรู้	ทำการสร้างต้นแบบกิจกรรมการ เรียนรู้ที่แฝงการสอนคุณธรรม จริยธรรมเพื่อให้ได้พฤติกรรมเชิง บวก ผ่านการสอนและลงมือ สร้างสรรค์งานศิลปะ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรมที่ 2

ประเด็นที่ 2.2 คนไทยในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์	รายละเอียด	ความสอดคล้อง
วัตถุประสงค์ที่ 1	ปรับเปลี่ยนให้คนไทยเป็นคนที่สมบูรณ์ มีความรู้ ความสามารถและทักษะสูง มีความสามารถในการรังสรรค์นวัตกรรม มีคุณธรรม จริยธรรม มีวินัย ค่านิยมที่ดี มีจิตสาธารณะ และมีความสุข โดยมีสุขภาพและสุขภาพที่ดี ครอบครัวยุบอุ่น ตลอดจนพัฒนาตนเองได้ต่อเนื่องตลอดชีวิต	เป็นงานวิจัยที่มองเห็นความสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรในระดับเริ่มต้นในด้านของคุณธรรม จริยธรรม โดยเน้นที่คุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ ผ่านการสร้างทักษะทางการสร้างสรรค์ จินตนาการ การทำงานร่วมกับผู้อื่น
แนวทางและมาตรการที่ 4	รณรงค์สร้างจิตอาสาในสังคมไทยทุกระดับอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเยาวชนโดยสอดคล้องกับแผนงานวิจัยและนวัตกรรมสำคัญ	คุณธรรมจริยธรรมในจิตใจจะสร้างเสริมสิ่งต่าง ๆ ให้สังคมสมบูรณ์ขึ้นได้ ซึ่งคุณธรรม 8 ประการและการมองเห็นคุณค่าความเป็นไทย การมีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทย โดยงานวิจัยชิ้นนี้ได้เน้นการปลูกฝังที่เยาวชนในระดับประถมต้น
เด็กและเยาวชน 4.0	มุ่งเน้นการวิจัยและนวัตกรรมเพื่อพัฒนาเด็กทุกวัยให้ได้รับการเลี้ยงดูที่ได้มาตรฐาน มีวินัย ทักษะชีวิต รับรู้และควบคุมอารมณ์ มีวุฒิภาวะ มีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ การทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ เรียนรู้การมีเมตตา กรุณา วินัย คุณธรรม จริยธรรม จิตสำนึก รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ปฏิบัติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง บูรณาการหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน การจัดทำมาตรการเพื่อกระบวนการเรียนรู้บริบทต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ครอบครัวยุบอุ่น ชุมชน และแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน	งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นการสร้างคุณธรรมจริยธรรมเพื่อเป็นเยาวชนคุณภาพ รู้จักการทำงานเป็นทีม มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น มีความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของตน เข้าใจประวัติที่มาของท้องถิ่นตน เข้าใจกฎกติกาในการร่วมกิจกรรมที่ตกลงร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการที่ครอบครัวยุบอุ่นได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมได้ เป็นการต่อยอดนอกห้องเรียนสู่การค้นคว้าเพิ่มเติมต่อไป

ยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรมที่ 3

ประเด็นที่ 3.2 องค์ความรู้พื้นฐานทางสังคมและความเป็นมนุษย์

วัตถุประสงค์	รายละเอียด	ความสอดคล้อง
วัตถุประสงค์ที่ 1	เพื่อสร้างองค์ความรู้พื้นฐานด้านวิชาการทางสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรม /อารยธรรม ที่สามารถสร้างความเข้าใจความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนไทย และปรากฏการณ์ทางสังคมไทยในการนำมาพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนไทย	งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเห็นความสำคัญของการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณภาพ ซึ่งจะต้องประกอบไปด้วยประชากรคุณภาพ สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เข้าใจบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบของตนเอง โดยงานวิจัยเริ่มต้นด้วยการส่งเสริมคุณธรรม 8 ประการ
วัตถุประสงค์ที่ 2	เพื่อสร้างองค์ความรู้พื้นฐานเพื่อการพัฒนาของคนไทยทุกช่วงวัยให้มีความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ สุขภาพกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรมและศิลปวัฒนธรรม นำไปสู่ความมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ ภาคภูมิใจในความเป็นไทย และเกิดสำนึกในการดูแลรับผิดชอบต่อบ้านเมือง และส่งเสริมการวิจัยและนวัตกรรมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางมรดกวัฒนธรรม	งานวิจัยชิ้นนี้ได้นำศิลปะและประเพณี รวมถึงศิลปกรรมในวัดใหญ่สุวรรณารามมาเป็นแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยสอดแทรกการสอนคุณธรรมจริยธรรมในระหว่างการทำกิจกรรมการสร้างสรรค์ด้วยคุณธรรม 8 ประการนี้จะเป็นพื้นฐานสำคัญที่ทำให้สังคมส่วนรวมน่าอยู่ขึ้น ซึ่งกิจกรรมทางศิลปะดังกล่าวนี้เสมือนการออกกำลังกาย สร้างกล้ามเนื้อให้กับเด็ก ๆ ได้เพลิดเพลินในบรรยากาศแห่งความสุข สนุกสนาน เกิดความสำนึกในการร่วมกันรับผิดชอบต่อความสำเร็จ และการแก้ปัญหาพร้อมกันกับเพื่อน

อภิปรายผลการวิจัย

ในการออกแบบสื่อในครั้งนี้มีเป้าหมายในเรื่องของการส่งเสริมจริยธรรมผ่านเรียนรู้ด้าน ศิลปวัฒนธรรม ซึ่งกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กเล็กที่มีความท้าทายที่จะต้องสร้างแรงจูงใจที่จะทำให้เด็ก ๆ ได้มีความสุข มีความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้ออกแบบไว้ด้วยกรรมวิธีแบบยล ซึ่งสำคัญ ยิ่งที่จะต้องทำให้เด็กอยากกลับมาเล่นอีก มีความแปลกใหม่ทุกครั้งที่ได้เข้ามาในพื้นที่กิจกรรมนี้ ซึ่งผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะประสานพื้นที่กิจกรรมการเรียนรู้กับโลกความเป็นจริงของเด็กได้อย่าง กลมกลืน เป็นประโยชน์ต่อตนเองและมีคุณค่าต่อผู้อื่น เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมเหล่านี้ไปแล้วเด็ก ๆ ยังได้รับภูมิคุ้มกันที่แข็งแรงในการนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต ความท้าทายเหล่านี้เห็นได้จากความ พยายามของเด็กในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เหมือนจะยากเกินวัยของตน แต่สิ่งที่เกิดขึ้นได้สร้าง ความประหลาดใจถึงศักยภาพของเด็กที่เราคาดไม่ถึง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเหตุการณ์เฉพาะหน้าที่เด็ก ๆ ต้องแก้ปัญหาต่าง ๆ ภายใต้เงื่อนไขที่วางเอาไว้เพื่อผลทางด้านจริยธรรมที่มีใช้ว่าความสำเร็จทั้งหลาย นั้นเกิดขึ้นจากตนเองเพียงลำพัง แต่เกิดขึ้นจากความร่วมมือร่วมใจ การรู้จักอดทนอดกลั้นเพื่อให้ภารกิจ ในกิจกรรมสำเร็จลุล่วง ซึ่งการได้รู้จักทำงานเป็นทีมและเห็นผลสำเร็จที่เกิดขึ้นจริงเหล่านี้จะหล่อ หลอมให้เด็ก ๆ เป็นเยาวชน ของสังคมที่มีคุณค่า ซึ่งทั้งหลายทั้งปวงนั้น สื่อลักษณะนี้ยัง สามารถ ขยายผลไปสู่การออกแบบสื่อการเรียนการสอนที่นำวัฒนธรรมท้องถิ่นในภูมิภาคอื่นมาประยุกต์ใช้ได้ เพื่อให้เกิดความรู้สึกตระหนักในคุณค่าท้องถิ่นของตนเอง ซึ่งไม่ได้จำกัดเพียงจังหวัดเพชรบุรีเท่านั้น หรือการเน้นที่คุณธรรมจริยธรรมในด้านที่เร่งด่วนหรือปรับให้เหมาะสมกับพื้นที่แต่ละแห่งได้

ในการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ พบว่าบางคนมีน้องที่สนใจอยากร่วมกิจกรรม กับพี่ ซึ่งผู้วิจัยได้ทดลองให้เข้าร่วมด้วยความสมัครใจ ทำให้เกิดการค้นพบว่าเด็กที่อายุต่ำกว่า กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ โดยได้รับการช่วยเหลือ ชักชวน การให้กำลังใจจากพี่ ซึ่งผู้เป็นพี่ก็ได้แสดงน้ำใจ แบ่งปัน ช่วยเหลือนักเรียนผู้น้องได้เป็นอย่างดี แสดงให้เห็นถึงการแบ่งปัน อีกทั้งยังแสดงให้เห็นอีกว่าเด็ก ๆ มีความเข้าใจในกิจกรรมที่ทำอยู่ ซึ่งสามารถถ่ายทอดและกระทำซ้ำ ได้ ซึ่งสร้างความภาคภูมิใจให้แก่ผู้เป็นพี่ เป็นการลดช่องว่างของวัยและสลายกรอบของการแบ่งชั้น เรียน เพื่อให้เด็กได้รู้คุณค่าของตนเองจากการทำตนให้มีคุณค่ากับผู้อื่น ความรู้สึกนึกคิดเหล่านี้ จะนำพาให้เด็กกล้าที่จะช่วยเหลือ แบ่งปันกับผู้อื่นในชีวิตจริงนอกห้องเรียน ซึ่งทั้งหมดอยู่ภายใต้การ ดูแลของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยอย่างใกล้ชิด ซึ่งนอกจากการได้สร้างสรรค์อย่างตั้งใจเพื่อให้ได้คุณภาพ ของชิ้นงานแล้ว ผลพลอยได้ยังสร้างคุณภาพของคนไปพร้อมกันอีกด้วย

การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรม

การสร้างแรงจูงใจโดยการให้รางวัลจากการเข้าร่วมกิจกรรมตามกฎหมาย และกติกที่ตั้งไว้ การให้รางวัลเมื่อปฏิบัติภารกิจสำเร็จเป็นวิธีเชิงบวกในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของเด็ก เมื่อเด็กได้รางวัลจะทำให้เด็กเกิดความสุข มีความสนุกกับการเรียนรู้ รางวัลเปรียบเสมือนการชาร์จพลังใจให้กับเด็กที่จะส่งเสริมพลังแห่งจินตนาการและการสร้างสรรค์ที่จะหล่อหลอมให้เด็กมีพื้นฐานจิตใจที่มั่นคง

ข้อเสนอแนะ และคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการออกแบบ

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1

การออกแบบน่าสนใจ เป็นกิจกรรมที่เน้นให้เด็กได้แสดงศักยภาพ มีการสร้างบรรยากาศการเรียนและสร้างสรรค์ในกิจกรรมได้น่าสนใจ เข้าใจง่าย มีการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมจากการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งภาพรวมของงานเปรียบเสมือนตัวผู้วิจัยเป็นผู้กำกับการแสดง และมีเด็ก ๆ ผู้แสดงที่เป็นส่วนหนึ่งของงานกิจกรรมที่ผู้วิจัยเป็นผู้กำกับการแสดง

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2

เหมาะสมกับการเรียนรู้ การออกแบบช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมจากการทำกิจกรรมและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีการบูรณาการในเรื่องที่เป็นนามธรรมให้สามารถปฏิบัติตามได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3

การนำศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนโดยจัดทำเป็นสื่อการเรียนรู้ เป็นโครงการที่ดีและมีความน่าสนใจมาก การออกแบบกิจกรรม และอุปกรณ์ มีความน่าสนใจ มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย คาดว่าจะเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้ การนำศิลปวัฒนธรรม มาคลี่คลายแล้วปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอ การเล่าเรื่องผ่านรูปแบบการทำกิจกรรม การให้ความรู้จากสื่อออนไลน์ คาดว่าจะเกิดประโยชน์กับผู้เรียน ด้านการสร้างความเข้าใจและการสร้างสรรค์ให้เกิดสิ่งใหม่ ที่มาจากวัฒนธรรมในพื้นที่ ในส่วนของเล่มคู่มือ มีรายละเอียดครบถ้วน แต่การจัดหน้ากระดาษ การเลือกตัวหนังสือ ดูแน่นและอาจจะอ่านยากสักหน่อย แต่ภาพรวมถือว่าดีมาก

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรม

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1

เป็นผลงานวิจัยที่ยอดเยี่ยมและวิเศษมาก ๆ ดีมาก ๆ เต็มไปด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจจริง ๆ

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2

การลำดับลักษณะกิจกรรม ผูกทักษะความคิด การสื่อสารและจินตนาการของเด็ก ๆ ที่ค่อย ๆ ซับซ้อนขึ้นได้อย่างเป็นธรรมชาติมีความน่าสนใจ ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ครอบคลุมทั้งรูปแบบ Onsite / On-hand มีการสร้างแรงจูงใจด้วยการสะสมตราประทับ แต่เนื่องจากยังเป็นคู่มือ (ร่าง) อาจมีตกหล่นคำสะกดไปบ้าง เช่นในหน้า 58-59 หรืออาจพบในตำแหน่งอื่น ๆ อีก ลองตรวจทานให้ครบถ้วนอีกรอบ

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3

เนื้อหาในแต่ละกิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ พร้อมทั้งมีรูปแบบและวิธีการประเมินในแต่ละจุดประสงค์การเรียนรู้ อาจพิจารณาใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ โดยมีผู้ปกครองช่วยดูแลอย่างใกล้ชิดในการเรียนรู้เพื่อความสะดวกและสอดคล้องกับการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (โควิด - 19) ในปัจจุบันที่สถานการณ์ยังไม่มี ความแน่นอน ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนยังต้องใช้รูปแบบออนไลน์ต่อไป

ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1

สื่อการเรียนรู้สามารถเป็นแนวทางให้สถานศึกษานำไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ของผู้เรียนโดยโรงเรียนสามารถนำรูปแบบแนวคิด นำศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น มาบูรณาการในการเรียนการสอน พร้อมทั้งสอดแทรกคุณธรรมให้กับผู้เรียนได้ในทุกระดับชั้น สื่อการเรียนรู้มีความแปลกใหม่ และเหมาะกับการเรียนในรูปแบบออนไลน์ในปัจจุบัน โรงเรียนสามารถนำมาปรับใช้ได้เป็นอย่างดี

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2

เป็นประโยชน์แก่การนำมาใช้ในการสอน อีกทั้งเป็นการสร้างจินตนาการให้แก่เด็ก

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3

เป็นเครื่องมือที่น่าสนใจ และถือเป็นนวัตกรรมได้ แต่อยากจะแนะนำการต่อยอดการนำไปใช้ประโยชน์ของเครื่องมือ น่าจะได้ประโยชน์หลากหลายมากกว่าที่ระบุ

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 4

เนื้อหา น่าจะแยกให้ชัดเจนว่าเนื้อหาไหนเหมาะสมกับชั้นไหน บางเนื้อหาอาจจะยากเกินไปสำหรับเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 บางเนื้อหาอาจจะง่ายไปสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ทั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งหวังให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างเด็กเล็กเด็กโต เป็นการเรียนรู้ และปรับตัวในอีกรูปแบบ และที่สำคัญคือมีการสร้างความสามัคคีระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง รุ่นน้อง เรียนรู้จากรุ่นพี่ รุ่นพี่เรียนรู้จากรุ่นน้องเรียนรู้ในการช่วยเหลือซึ่งกัน เรียนรู้การใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ในสังคมต่อไป

ข้อเสนอแนะ และคำแนะนำจากผู้ปกครอง

บันทึกพลังแห่งการสร้างสรรคสร้างปฏิสัมพันธ์สมาชิกในครอบครัว หน้าที่และบทบาทของสมาชิกในครอบครัวที่ร่วมทำกิจกรรมในครั้งนี้มีใครและแต่ละคนทำหน้าที่อะไรบ้าง การเขียนบทบาทและหน้าที่ในการสร้างสรรค์ผลงาน เด็ก ๆ จะเป็นผู้เขียนว่าตนเอง และสมาชิกในครอบครัว มีหน้าที่อะไรบ้างในการช่วยกันสร้างสรรค์ผลงาน เด็ก ๆ สามารถเขียนบรรยายบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในครอบครัวในการมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นขั้นตอนในส่วนของบททบทวน สร้าง Self-Esteem เพื่อฝึกให้เด็กมีความเชื่อมั่น เห็นคุณค่าในตัวเอง เห็นคุณค่าของงานที่ทำ ที่เกิดจากการมีความตั้งใจ ในการปฏิบัติงานให้ประสบความสำเร็จ เป็นการอธิบายและสรุปผล การสร้างองค์ความรู้ต่างที่ เกิดจากการเรียนรู้จากสื่อ เด็กมีความเข้าใจวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ กล่องสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์ จากการเขียนความประทับใจจากการทำกิจกรรม เช่น ครอบครัวได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ได้สร้างสรรค์ ผลงานตามจินตนาการของตนเอง และข้อคิดเห็นจากผู้ปกครอง เช่น เป็นกิจกรรมในครอบครัวที่สร้างความสามัคคีและสร้างจินตนาการใช้เวลาว่างของเด็กเด็กให้เป็นประโยชน์เพราะปกติเด็กเด็กในบ้านจะ อยู่กับมือถือวันละหลายหลายชั่วโมงแต่กิจกรรมนี้เด็กเด็กมีการพูดคุยปรึกษากันระหว่างพี่น้องและ คุณแม่ โดยคุณแม่มีหน้าที่เช็คอุปกรณ์จัดหาอุปกรณ์เพิ่มเติมตามจินตนาการ เด็ก ๆ และสมาชิก ในครอบครัวได้สร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ สมาชิกในครอบครัวช่วยสนับสนุนน้อง และช่วย วาดรูปพร้อมกันน้อง และมีคุณย่าคอยให้กำลังใจ เป็นกิจกรรมในครอบครัวที่สร้างความสามัคคี และ สร้างจินตนาการ เด็ก ๆ ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพราะปกติเด็ก ๆ จะอยู่กับโทรศัพท์วันละ หลาย ๆ ชั่วโมง กิจกรรมการสร้างสรรคผลงานร่วมกันกับสมาชิกในครอบครัวช่วยให้มีปฏิสัมพันธ์ ระหว่าง พ่อ แม่ พี่ น้อง ได้พูดคุยปรึกษากันระหว่างการสร้างสรรคผลงาน

การออกแบบสื่อการเรียนรู้ในครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งหวังเพื่อให้เด็กได้เกิดทักษะ นำไปใช้เพื่อ สร้างแรงบันดาลใจต่อการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เพื่อฝึกฝนกลมเกลียวสร้างสำนึกความเป็นคนดีด้วยการ เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ คิดและไตร่ตรองเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

เด็กทุกคนต่างมีความดี ความงาม ความจริง ที่มีมากน้อยต่างกันตามกระบวนการพัฒนา ของชีวิตมนุษย์ เด็กสามารถเรียนรู้ความดีผ่านความจริงทางความคิดที่ต้องใช้ระยะเวลาในการเรียนรู้ และค่อย ๆ ซึมซับไปที่ละเล็กน้อย ที่จะสัมพันธ์กับความงามที่ผ่านความรู้สึกเพื่อการยอมรับ ในการเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ สู่ความสุนทรีย์ภายในใจและค่อย ๆ พัฒนาไปสู่คุณธรรมจริยธรรม

ด้วยกระบวนการเรียนรู้โดย สอนให้ดู ทำด้วยกัน ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำซ้ำ ๆ ฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง
สมอง - สายตา - มือ ผ่านการสร้างสรรค้งงานศิลปะเพื่อฝึกทักษะและสมาธิ

การให้เด็กได้เรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ซ้ำ ๆ อย่างสม่ำเสมอเพื่อให้เกิดความชำนาญ
ในกระบวนการต่าง ๆ อีกทั้งในระหว่างการทำงานนั้นยังได้เกิดการเรียนรู้ที่อาจมีทั้งปัญหาเล็ก ๆ น้อย ๆ
จากการทำงาน การรู้จักแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยพัฒนาศักยภาพให้ตัวเด็กเอง
การฝึกทำซ้ำ ๆ จะช่วยให้เกิดสมาธิขึ้นเองตามธรรมชาติ โดยไม่ต้องสั่งและบังคับ การส่งเสริมคุณธรรม
จริยธรรม 8 ประการ อันเป็นคุณธรรมพื้นฐานในการดำเนินชีวิตด้วยการเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์งาน
ศิลปะที่นอกจากจะสร้างความจรรโลงใจให้กับมวลมนุษยแล้ว ศิลปะยังมีบทบาทในการช่วยขับเคลื่อน
สังคมให้น่าอยู่ สร้างแรงบันดาลใจ ต่อยอดสู่การเรียนรู้ในศาสตร์วิชาอื่น ๆ สร้างพลเมืองที่ดีให้แก่
ประเทศชาติได้

ข้อสรุปจากการจัดนิทรรศการ

ในการจัดนิทรรศการเพื่อเผยแพร่ผลงานและเก็บข้อมูลจากผู้ใช้สื่อในวงกว้าง โดยจัด
ณ เคเบิลคาร์ เขาวัง อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี จัดระหว่างวันที่ 30 เมษายน – 1 พฤษภาคม 2565
ซึ่งพื้นที่แห่งนี้เป็นศูนย์รวมของการแสดงผลงานทางด้านศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดเพชรบุรี โดยกลุ่ม
อาสาสมัครสืบสานวัฒนธรรมพื้นบ้าน “กลุ่มลูกท้าว” ซึ่งจะมีกิจกรรมต่าง ๆ หมุนเวียนเพื่อให้
นักท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ เชิงศิลปวัฒนธรรมได้เข้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นของ
จังหวัดเพชรบุรี โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วงเสาร์-อาทิตย์ที่ผู้วิจัยเลือกจะจัดนิทรรศการจะเป็นช่วงเวลา
ที่นักท่องเที่ยวจากภูมิภาคต่าง ๆ รวมถึงจากจังหวัดเพชรบุรีจะได้เข้ามาเที่ยวชมอย่างหนาแน่น
สม่ำเสมอ

ภายในงานผู้วิจัยได้จัดเตรียมฉากทั้ง 3 ฉาก กิจกรรมเวิร์คช็อปสำหรับเด็กจากงานวิจัย
กิจกรรมเสวนาจากผู้เกี่ยวข้องอันประกอบไปด้วยวิทยากร 3 ท่าน ดังนี้

1. ดร. กรกต อารมย์ดี Creative Director Korakot International Ltd.Part “นักออกแบบ
งานหัตถกรรมดีไซน์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ระดับสากล จากเทคนิคการมัดผ้าและการผูกอวน
เป็นประติมากรรมวัสดุไม้ไผ่ประดับอาคารและงานเฟอร์นิเจอร์เทคนิคผูกมัด”

2. นางสาวจันทร์ทิมา สว่างใจ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพธิ์กรู (ผินผดุง) อำเภอบ้านลาด
จังหวัดเพชรบุรี “ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ (ค.ศ.3) ผู้บริหารรุ่นใหม่ นักพัฒนา รางวัลเกียรติบัตร
ผู้บริหารสถานศึกษาดีเด่น และรางวัลเกียรติบัตรครูชนคนคุณธรรม ประจำปี 2564 และผ่านการ
ประเมินเป็น ‘โรงเรียนแห่งความสุขระดับยอดเยี่ยม’ ”

3. คุณกัญวิรัช ภูธีรวงษ์กุล “ครอบครัว Activity Learning Family สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กด้วยความกลมกลืนทั้งในห้องเรียนและกิจกรรมนอกห้องเรียน โดยใช้หลักการลงมือปฏิบัติจริง สร้างแรงบันดาลใจสู่การค้นหา ทดลอง ค้นพบ ด้วยธรรมชาติของวัยแห่งการเรียนรู้ของเด็ก”

วิทยากรท่านที่ 1 ได้กล่าวถึงการนำประสบการณ์ แรงบันดาลใจจากวัยเด็กที่คุ้นเคยกับอาชีพประมง อันได้แก่เทคนิคการผูกอวน และของเล่นวัยเด็ก คือ วาว โดยนำทั้งสองอย่างนี้มาผสมผสานกันจนเกิดรูปทรงใหม่ ฟังก์ชันการใช้งานใหม่ เช่น กลายเป็นโคมไฟ แก้ว ี จนถึงสิ่งประดับอาคารขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นการนำไม้ไผ่ที่ทำการตัดงอ พับ โค้ง ผสานกับการใช้เชือกผูกด้วยเงื่อนที่แข็งแรงสวยงาม เป็นระเบียบ ซึ่งแรงบันดาลใจจากหัตถกรรมพื้นบ้านนี้ยังนำไปสู่การส่งเสริมคนในชุมชนอำเภอเขาชัยย้อย จังหวัดเพชรบุรีได้มีงานทำ สร้างรายได้จนต่อยอดไปเป็นรูปบริษัท ซึ่งผู้ที่เข้ามาทำงานต่างมีความถนัดในสาขาอาชีพเดิมของตน เช่น ชาวประมงที่ถนัดในการผูกอวน คนทำวาวที่ถนัดในการเลือกไม้ไผ่ จนถึงการเหลาเส้นไม้ไผ่ให้ได้ขนาดที่เท่ากันทั้งเส้น โดยรูปทรงที่เกิดขึ้นมีความสลับไหล ต่อเนื่อง อีสระ สามารถจินตนาการได้ถึงเปลือกหอย ไซดหิน สัตว์-พืชทะเล หรือรูปทรงเรขาคณิตที่แสดงถึงความแม่นยำในการคำนวณที่จะต้องให้เกิดความสัมพันธ์กันของมุมมองต่าง ๆ ที่เส้นไม้ได้เชื่อมประสานกัน



ภาพที่ 316 แสดงการเสวนาออนไลน์กับวิทยากรท่านที่ 1

ซึ่งทั้งหมดนี้ชี้ให้เห็นว่าในช่วงเวลาวัยเด็กที่ได้สัมผัสสิ่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย จากการใช้ใกล้ชิดกับธรรมชาติ การได้มองเห็นคนใกล้ตัวทำการประดิษฐ์และสร้างสรรค์อุปกรณ์ในการดำรงชีพ ได้สร้างแรงบันดาลใจและประสบการณ์ที่รอวันผลิบานเพื่อเป็นวัตถุดิบที่จะเป็นผลงานสร้างสรรค์อันยิ่งใหญ่ในวันหนึ่งเมื่อถึงเวลา ซึ่งแน่นอนว่าวันนั้นในอดีตคงไม่มีใครคาดคิดว่าอีกหลายสิบปีต่อมา สิ่งที่ธรรมดาสามัญในชีวิตประจำวันวันนั้นจะเป็นองค์ประกอบที่เชื่อมกันและกันและสร้างคุณค่าจากเดิมอย่างยิ่งยวด

วิทยากรท่านที่ 2 ได้กล่าวถึงแนวคิดในการบริหารโรงเรียนที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงในด้านต่าง ๆ เช่น การเกษตร ดนตรีไทย ศิลปะหัตถกรรม ซึ่งโรงเรียนแห่งนี้ตั้งอยู่ในอำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี เป็นอำเภอที่เน้นทางด้านเกษตร การเลี้ยงสัตว์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเลี้ยงวัว ในลักษณะอาชีพเสริมที่มีจำนวนวัวไม่มาก ไม่ได้ทำการเลี้ยงระบบฟาร์ม ทำให้มีช่วงเวลาหลังฤดูเก็บเกี่ยวให้ได้มีกิจกรรมเพื่อสร้างความสนุกสนานสามัคคีในชุมชน ได้แก่การเล่นวัวลาน แต่ในปัจจุบันเด็กหลายคนในพื้นที่ดังกล่าวไม่มีโอกาสได้ชมวัวลานทุกคน ด้วยเป็นการเล่นของผู้ใหญ่ การจัดจะจัดในช่วงเวลากลางคืนจนถึงเข้ามืดของอีกวัน เป็นการเล่นที่บางครั้งเกิดการขัดแย้งกันบ่อยครั้งระหว่างเจ้าของวัวแต่ละพื้นที่ที่นำวัวของตนมาแข่งขัน อีกทั้งการป้องกันอุบัติเหตุจากวัวหลุดเชือกซึ่งอาจครอบคลุมไม่ทั่วถึง อาจเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดด้านการรักษาความปลอดภัยขึ้นได้ตลอดเวลา จึงทำให้ผู้ประกอบการเกิดความเป็นห่วงลูกหลานหากจะพาไปชมการเล่นวัวลาน



ภาพที่ 317 แสดงการเสวนาออนไลน์กับวิทยากรท่านที่ 2

ในอีกด้านหนึ่งของอำเภอบ้านลาดนั้นเป็นแหล่งรวมช่างฝีมือ สกulptช่างชาวบ้าน นักประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่มีเวลารว่างจากงานทำไร่นาก็จะได้นำวัสดุรอบตัวมาสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ เช่น ใบตาล กะโหลกตาล ใบลาน ฯ แต่ไม่เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากนัก แต่ทางโรงเรียนได้นำบุคคลเหล่านี้มาทำกิจกรรมในลักษณะชุมชนสัมพันธ์ให้เด็กในโรงเรียนได้มองเห็นคุณค่าในสิ่งรอบตัวและเห็นคุณค่าของบุคคลที่จะเป็นต้นแบบให้ศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนาโรงเรียนของผู้อำนวยการที่เน้นให้ชุมชนรอบโรงเรียนได้มีส่วนร่วมกับโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอในทุกมิติ ด้วยบางคนเป็นศิษย์เก่า บางคนมีบุตรหลานที่กำลังศึกษาในโรงเรียน ด้วยเหตุนี้โรงเรียนจึงเป็นพื้นที่แห่งความสุข อยู่ในโรงเรียนมีความปลอดภัย สถานที่สะอาดสวยงาม รอบโรงเรียนเด็ก ๆ รู้จักผู้คนในชุมชน เกิดความภาคภูมิใจในวิถีชีวิตในชุมชนของตน อีกทั้งยังเกิดความเอื้อเฟื้อแบ่งปันกันไม่รู้จบจากกิจกรรมที่หลายฝ่ายได้มีส่วนร่วมเพื่อสร้างเยาวชนของตนให้เข้มแข็งในด้านต่าง ๆ อย่างหลากหลาย



ภาพที่ 318 แสดงการเสวนาออนไลน์กับวิทยากรท่านที่ 3

วิทยากรท่านที่ 3 ได้กล่าวถึงแนวคิดในการเลี้ยงลูกของตนที่อยู่ในวัยของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 2 คน (อนุบาล 3 เตรียมชั้น ป. 1 และ ประถม 3) ที่เน้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ทั้งด้านศิลปะ ดนตรี กีฬา และด้านเกษตร เน้นการลงมือปฏิบัติที่ต้องเข้าถึงกิจกรรมนั้นอย่างเข้มข้น เช่น การเรียนพิเศษด้านศิลปะทุกสัปดาห์ในช่วงวันหยุด การเรียนดนตรีหลังเลิกเรียน ด้านกีฬาที่ทำการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ เช่น การวิ่ง การปั่นจักรยาน การเล่นสเก็ตบอร์ด ซึ่งทั้งครอบครัวค่อนข้างจริงจังจนได้รับรางวัลในแต่ละประเภทกีฬา และด้านเกษตรที่เข้าถึงพื้นที่การปลูกข้าว แปลงผัก และฟาร์มเลี้ยงสัตว์ โดยลงมือดำนา เกี่ยวข้าว ปลูกผัก ให้อาหารสัตว์จนครบกระบวนการในพื้นที่ที่ทำการจัดสรรการเรียนรู้เชิงเกษตร

ซึ่งทั้งหมดทั้งมวลนั้นเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจ การได้เรียนรู้ด้วยการเข้าถึง การฝึกทักษะ การสร้างวินัยในตนเอง โดยไม่ลืมความสนุกสนานตามธรรมชาติของวัยที่ได้ปลดปล่อยพลังในตอนเล่นกีฬา กล้ามเนื้อมัดเล็ก มัดกลาง มัดใหญ่ได้ทำงานอย่างเต็มที่ ได้ฝึกสมาธิ ความอดทน การแบ่งปัน การเข้าใจธรรมชาติ ซึ่งทั้งหมดนั้นได้เกื้อหนุนและส่งเสริมซึ่งกันและกัน ส่งเสริมให้ผลการเรียนในโรงเรียน การเข้าสังคมกับเพื่อน ๆ ในโรงเรียนเป็นไปอย่างน่าพอใจ นอกเวลาเรียนของเด็กทั้งสองเป็นไปด้วยความร่าเริงแจ่มใส กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ ทั้งนี้ในแต่ละกิจกรรมที่ทางครอบครัวได้ให้ความสำคัญนั้นก็สอดแทรกการสอนด้านจริยธรรมด้านต่าง ๆ เช่น ความมีน้ำใจ ความอดทน ความสามัคคี ความมีวินัย ความขยัน ในส่วนของความประหยัดจะเน้นให้ใช้ของต่าง ๆ อย่างคุ้มค่าที่สุด อนึ่งครอบครัวของวิทยากรเพิ่งได้ทราบว่าในจังหวัดเพชรบุรีได้มีสถานที่จัดกิจกรรมและแสดงผลงานทางด้านศิลปวัฒนธรรมจากการจัดนิทรรศการครั้งนี้ และเพิ่งรู้จักพวงมโหตรและปูนปั้นเมืองเพชรจากกล่องกิจกรรมที่ส่งให้ทางครอบครัวจากผู้วิจัย

สรุป

จากข้อคิดเห็นของวิทยากรทั้ง 3 ท่าน ซึ่งต่างมีบุตรอยู่ในช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายและใกล้เคียง ต่างมองเห็นความสำคัญในการลงมือปฏิบัติจริง การได้ลงมือทำ การฝึกทักษะ การปลูกฝังสิ่งดีงามทางด้านคุณธรรมจริยธรรมอย่างสม่ำเสมอ ไม่ว่าจะสิ่งนั้นอาจเป็นสิ่งธรรมดาสามัญในชีวิตประจำวันของครอบครัว การมอบโอกาสในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ซึ่งทั้ง 3 ท่านเชื่อว่าในอนาคตของบุตรหลานของตนจะได้นำสิ่งที่ปลูกฝังเหล่านี้ต่อยอดตามปัจเจกของเด็กแต่ละคน

กล่าวถึงบรรยากาศการจัดนิทรรศการทั้ง 2 วัน พบว่ามีผู้ให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ด้วยกลุ่มบุคคลที่เข้ามาในสถานที่จัดงานนี้ต่างตั้งเป้าหมายการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมและทราบข่าวจากการประชาสัมพันธ์นิทรรศการ โดยในนิทรรศการนอกจากกิจกรรมการเสวนาที่มีในรูปแบบออนไลน์ด้วยแล้วยังได้จัดให้มีการเวิร์คช็อปกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยนำรูปแบบกิจกรรมจากงานวิจัยไปจัดแสดงให้เห็นถึงกระบวนการ วัตถุประสงค์ ผลสัมฤทธิ์ พบว่านอกจากเด็กแล้ว ในครอบครัวทั้งคุณพ่อ คุณแม่ คุณปู่คุณย่า คุณตาคุณยายต่างขอลงมือปฏิบัติพร้อมกันไปด้วย ผู้วิจัยได้มองเห็นสายสัมพันธ์ของครอบครัวที่ช่วยกันทำงานอย่างตั้งใจ มีการแบ่งปันอุปกรณ์เครื่องมือในการสร้างสรรค์ การอาสาช่วยตักน้ำ ผสมสี การเอาใจช่วยและให้กำลังใจซึ่งกันและกัน อีกทั้งผู้วิจัยพบว่าผู้ใหญ่เองนั้นเพิ่งได้รู้จักศิลปะในวัดใหญ่สุวรรณาราม และศิลปะประเพณีวัวลานจากกิจกรรมและสิ่งประดิษฐ์ในครั้งนี้ อันเป็นเสมือนการสร้างแรงจูงใจให้หลาย ๆ ครอบครัวได้เดินตามรอยเส้นทางการศึกษาอัตลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรีต่อไป

โดยในกิจกรรมครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวางแผนให้เด็กนักเรียนผู้ที่เคยได้เข้าร่วมกิจกรรมหรือการทดสอบมาแล้วเป็นผู้ช่วยตัวน้อยให้ได้มีโอกาสทำการถ่ายถอดทักษะประสบการณ์ให้กับน้อง ๆ นักเรียนที่เข้ามาชมนิทรรศการ โดยเริ่มตั้งแต่กระบวนการจัดเตรียมสถานที่ การจัดเตรียมอุปกรณ์ การทำเป็นตัวอย่าง การให้ความช่วยเหลือด้านต่าง ๆ การให้คำแนะนำและพูดคุยเพื่อสร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง ทั้งนี้เพื่อให้เด็กนักเรียนกลุ่มดังกล่าวได้มีความภาคภูมิใจ ได้มีกระบวนการทบทวนประสบการณ์และความจำของตน ได้กระทำการต่าง ๆ ซ้ำ ๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไปจนเกิดความชำนาญ ได้แสดงน้ำใจในการการแบ่งปันความรู้ เกิดความสามัคคีกับหมู่คณะและเข้าใจการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างผาสุก เข้าใจเรื่องของความสะอาดจากการจัดเตรียมสถานที่และเก็บกวาดอุปกรณ์ เข้าใจการมีวินัยในการรอคอยและการรักษาบรรยากาศการทำงานร่วมกัน ได้แสดงความขยันและเสียสละที่จะมาเป็นผู้ช่วยตัวน้อย ได้ใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างคุ้มค่าและเป็นประโยชน์อันเป็นจุดเริ่มต้นของความประหยัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งความซื่อสัตย์ที่เป็นสิ่งสำคัญในกิจกรรมนี้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย โดยผู้ช่วยตัวน้อยนี้ต้องรักษาเวลา แบ่งปันวัสดุอุปกรณ์ให้ผู้เข้าชมนิทรรศการอย่างทั่วถึงทุกคน รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองในช่วงเวลานั้น ๆ ได้

โดยพบว่าผู้ช่วยตัวน้อยนี้มีความกระตือรือร้นเป็นอย่างดี มีความภาคภูมิใจที่ได้ช่วยป้ายมินิ สตาฟ (Mini Staff) ซึ่งเป็นเครื่องแสดงบทบาทหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมาย โดยเริ่มต้นด้วยการสร้างสรรค์ชิ้นงานเพื่อเป็นตัวอย่างและแรงบันดาลใจให้เพื่อนที่เข้ามาใหม่ จากการสังเกตพบว่าผู้ช่วยตัวน้อยมีความกระตือรือร้นเป็นอย่างมาก ให้ความร่วมมือทุกอย่างเป็นอย่างดี มีความกล้าและมีความมั่นใจเป็นอย่างดี มีความภาคภูมิใจในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย แต่ทั้งนี้ในนิทรรศการที่จัดขึ้นมีผู้เข้าชมงานที่หลากหลายวัย โดยแต่ละครอบครัวที่เข้าชมนิทรรศการนอกจากจะให้บุตรหลานได้ทำการสร้างสรรค์ตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่ได้เตรียมการไว้แล้วยังพบว่าผู้ปกครองเองก็ขอเข้าร่วมกิจกรรมพร้อมบุตรหลานของตนด้วย โดยให้ความสนใจทั้งวัสดุ อุปกรณ์ วัตถุติดต่าง ๆ แม้แต่คนในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรีเองก็เพิ่งได้ลองสัมผัสเนื้อปูนปั้นเมืองเพชรบุรีในครั้งนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีผู้สนใจที่จะตามรอยเดินทางไปชมวัดใหญ่สุวรรณาราม ซึ่งนิทรรศการครั้งนี้ได้บ่มเพาะความสัมพันธ์ในครอบครัวในระหว่างกิจกรรมการสร้างสรรค์ที่มีทั้งรุ่นลูก รุ่นพ่อแม่ และรุ่นตายาย ทุกคนได้รับความสนุกและประทับใจ อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นความสนใจในศิลปวัฒนธรรมที่นำเสนอ



ภาพที่ 319 แสดงบรรยากาศการจัดนิทรรศการ



ภาพที่ 320 แสดงบรรยากาศการจัดนิทรรศการ



ภาพที่ 321 แสดงบรรยากาศกิจกรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 322 แสดงบรรยากาศกิจกรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 323 แสดงบรรยากาศกิจกรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 324 แสดงบรรยากาศกิจกรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 325 แสดงบรรยากาศพื้นที่จัดกิจกรรม



ภาพที่ 326 แสดงบรรยากาศกิจกรรมสร้างสรรค์

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ, ส. ส. (2545). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2559). **การออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ. (2544). **วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญาจังหวัดเพชรบุรี**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว. (พิมพ์เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 6 รอบ 5 ธันวาคม 2542).
- คณะกรรมการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ประจำจังหวัดเพชรบุรี. (2563). **วิวัฒนเกษียณ**. เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก https://www.mculture.go.th/phetchaburi/download/article/article_20201027110241.pdf
- จรรยา จัวนาน. (2533). **การพัฒนาเทคนิคการสอน**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ. (2553). “พ่อแม่ลูกปลุกรัก.” [รายการวิทยุ].
- เชวง เตชะโกษะ. (2554). **การปลูกฝัง คุณธรรม จริยธรรม ให้กับเยาวชน**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีประทุม.
- ซากุระ เมืองร้อน (นามแฝง). (2020). **วิชาจริยธรรมศึกษา วิชาที่เด็กญี่ปุ่นทุกคนต้องเรียนตั้งแต่เด็ก** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 19 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://anngle.org/th/j-lifestyle/moral-study.html>
- ฐานข้อมูลองค์ความรู้แม่น้ำเพชร. (2563). **การวิ่งวัวลาน**. เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://catlovecatza.wordpress.com/2013/09/21/%e0%b8%81%e0%b8%b2%e0%b8%a3%e0%b8%a7%e0%b8%b4%e0%b9%88%e0%b8%87%e0%b8%a7%e0%b8%b1%e0%b8%a7%e0%b8%a5%e0%b8%b2%e0%b8%99/>
- ดวงเดือน พันธมนาวิน. (2544). **ทฤษฎีต้นไม้จริยธรรม : การวิจัยและการพัฒนาบุคคล** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- คูให้รู้. (2560). “คู่มือเลี้ยงเด็กที่ต้องดู...โต๊ะโต๊ะจัง.” ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส. 22 มกราคม 2560.

- ประไพ ประดิษฐ์สุขถาวร. (2564). **พัฒนาการด้านสติปัญญา: วัยประถมต้น (Primary school children cognitive development)**. เข้าถึงเมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2564. เข้าถึงได้จาก https://mcpswis.mcp.ac.th/html_edu/cgi-bin/main_php/print_informed.php?id_count_inform=18312
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2561). **เลี้ยงลูกอย่างไรให้ได้ EF**. กรุงเทพฯ: แพรวเพื่อนเด็ก อมรินทร์ พริ้นติ้งแอนด์ พับลิชชิ่ง.
- พิจิตร นิมงาม. (2550). **การปั้นปูนต่า**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ดอกเบญจ.
- พิพิธภัณฑสถานศิลปะไทยร่วมสมัย. (2554). **หัวโขน สมบัติศิลป์ แผ่นดินไทย**. ม.ป.ท.
- ภัทรราตี มากมี. (2554). “การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.” **วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์น เอเชีย** 1, 1 (มกราคม-มิถุนายน): 7-14.
- มาเรียม นิลพันธ์. (2558). **วิธีวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 9)**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร นครปฐม.
- รายการดูให้รู้ Dohiru. (2557). “ฝึกเด็กสู่คนคุณภาพ.” ช่อง Thai PBS, เผยแพร่เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2557 [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=HMZvhFXo5cw&t=52s>
- รายการดูให้รู้ Dohiru. (2559). “ประถมสามคคี.” ช่อง Thai PBS, เผยแพร่เมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2559 [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=d5lO8-bZlOY>
- รายการดูให้รู้ Dohiru. (2563). “คู่มือเลี้ยงเด็กที่ต้องดู...ได้ะโต๊ะจั่ง.” ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส. 22 มกราคม 2560. เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://program.thaipbs.or.th/Dohiru/episodes/42978>
- ว.วชิรเมธี. (2558). “ความซื่อสัตย์.” [วีดิทัศน์]. กรุงเทพฯ: NBT Channel.
- วิจารณ์ พานิช. (2557). **สอนเด็กให้เป็นคนดี**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล กรุงเทพมหานคร.
- วีรยุทธ พลายนเล็ก. (2563). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด Active Learning เพื่อเสริมสร้างทักษะและกระบวนการและจิตคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา.” **ดัชนีนิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร**.
- เศรษฐมนันต์ กาญจนกุล. (2559). **วัดใหญ่สุวรรณาราม**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เศรษฐศิลป์.

สพลณภัทร์ ศรีแสนยงค์ และ นารีลักษณ์ ธีระวัฒน์ชะชาติ. (2015). “การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษาเรื่องพลเมืองดีโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง.” **วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยบูรพา** 10, 1: 35-45.

สมชาย รัตนทองคำ. (2556). “การสอนทางกายภาพบำบัด.” เอกสารประกอบการสอนมหาวิทยาลัยขอนแก่น, พิมพ์ครั้งที่ 3.

สิรินทร์ ลัดดาภิรมย์ บุญเชิดชู. (2557). “การสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ SSAPA เพื่อพัฒนาการกำกับตนเองของเด็กปฐมวัย.” **วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย** 6, 1 (มกราคม-มิถุนายน): 297-308.

สุทัศน์ อ่อนละมัย. (2564). **เพชรบุรีจัดอุปสมบทหมู่ แม่ผ้าไม้ ปลุกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่น**. เข้าถึงเมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2564. เข้าถึงได้จาก <https://workpointtoday.com/%E0%B9%80%E0%B8%9E%E0%B8%8A%E0%B8%A3%E0%B8%9A%E0%B8%B8%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%94%E0%B8>

เสาวภา พรจินดารักษ์, ผู้กำกับ. (2560). “สร้างวินัยเชิงบวก เลี้ยงลูกสู่ความสำเร็จ.” [วิดีโอ]. กรุงเทพมหานคร: Nutricia Shaping Destiny channel.

ภาษาต่างประเทศ

Castelli, D. M., Glowacki, E. M., Barcelona, J., Calvert, H. G., & Hwang. (2015). “Active Education: Growing Evidence on Physical Activity and Academic Performance.” **Active Living Research** (January): 3-4.

Dale, E. (1969). **Audio-Visual Methods in Teaching**. 3rd ed. New York: Rinehart & Winston.

Ritruethai, O., Santiwes, S., & Tongpong, N. (2017). “จิตวิทยา สี กับ ห้องเรียน BBL Psychology of Color: BBL Classrooms.” **Journal of Education Khon Kaen University** 40, 1: 1-14.

Sophia. (2021). **3 Kinds of Rajio Taiso to Try at Home - Japan's Radio Calisthenics Make for Fun Home Work outs**. Accessed August 12, 2021. Available from. <https://www.Japankuru.com/en/culture/e3083.html>



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

1. รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
2. หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย
3. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ และการออกแบบ

1. ศาสตราจารย์เข็มรัตน์ กองสุข ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. รองศาสตราจารย์ปกิต บุญสุทธิ อาจารย์ประจำคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงศ์ พรหมพงศธร อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรม

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สากล สุทธิมาลัย อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. ดร. กรกต อารมณดี Creative Director Korakot International Ltd.Part
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีชาวุฒิ อภิระดิง อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก

1. นายอารักษ์ พัฒนถาวร อดีตศึกษาธิการจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
2. นางสาวจันทิมา สว่างใจ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพธิ์กรู (ผืนผดุง) อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี
3. นางสาวนุจรีย์ เอี่ยมสะอาด ผู้อำนวยการกองการศึกษา องค์การบริหารตำบลห้วยยาง จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
4. นายประจักษ์ อเนกฤทธิ์มงคล ผู้อำนวยการโรงเรียนเศรษฐวิทย์หัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
5. นายธนธรม เวหาธรนาวิ ผู้อำนวยการกองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม องค์การบริหารส่วนตำบลหนองตาแต้ม อำเภอปราณบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์



ที่ อว 8610/ 5124

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

9 ธันวาคม 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน ศาสตราจารย์เกียรติคุณเข็มรัตน์ กองสุข
ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์
คณะกรรมการประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ด้วย นางสาวชญาณิศ ต้นเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำดุษฎีนิพนธ์ เรื่อง สุนทรโรบายผ่านสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธุ์ คุรุทะเลน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความเหมาะสมต่อไป หมายเลขโทรศัพท์นักศึกษาผู้ขอข้อมูล 086-165-9650

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร. 02-221-5874
โทรสาร. 02-225-4350

ที่ อว 8610/ 3647



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

14 กันยายน 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน รองศาสตราจารย์ปกิต บุญสุทธิ

ด้วย นางสาวชฎานิศ ต้นเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง สุนทรโรบายผ่านสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธุ์ คุรุทะเลน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความเหมาะสมต่อไป หมายเลขโทรศัพท์นักศึกษา 086-165-9650

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร. 02-105-4686

โทรสาร. 02-225-4350

ที่ อว 8610/ 3947



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

12 ตุลาคม 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงศ์ พรหมพงศธร

ด้วย นางสาวชฎานันต์ ตันเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง สุนทรียภาพผ่านสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธุ์ คุรุพะเสน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นั้น

ในกรณีนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความเหมาะสมต่อไป หมายเลขโทรศัพท์นักศึกษา 086-165-9650

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สนาพร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร. 02-105-4686
โทรสาร. 02-225-4350



ที่ อว 8610/ 3654

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

14 กันยายน 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์สากล สุทธิมาลัย

ด้วย นางสาวชญาณิศ ต้นเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำดุษฎีนิพนธ์ เรื่อง สุนทรโรบายผ่านสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธุ์ คุรุทะเลน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความเหมาะสมต่อไป หมายเลขโทรศัพท์นักศึกษา 086-165-9650

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร. 02-105-4686

โทรสาร. 02-225-4350

ที่ อว 8610/ 3816



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

1 ตุลาคม 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน ดร.กรกต อารมณดี
ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและศิลปวัฒนธรรม

ด้วย นางสาวชฎานิศ ดันเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำคชภูมินิพนธ์ เรื่อง สุนทรโรบายผ่าน สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธ์ คุรุทะเลน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความเหมาะสมต่อไป หมายเลข โทรศัพท์นักศึกษา 086-165-9650

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร. 02-105-4686
โทรสาร. 02-225-4350



ที่ อว 8610/ 3656

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

14 กันยายน 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชาวุฒิ อภิระติง
ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและศิลปวัฒนธรรม

ด้วย นางสาวชฎานิศ ต้นเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง สุนทรโรบายผ่าน สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธุ์ ครุฑะเสน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความเหมาะสมต่อไป หมายเลข โทรศัพท์นักศึกษา 086-165-9650

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)

คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร. 02-105-4686

โทรสาร. 02-225-4350

ที่ อว 8610/ 3956



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

14 ตุลาคม 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย
เขียน คุณอารักษ์ พัฒนถาวร

ด้วย นางสาวชญาณิศ ตันเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำศุภกวีนิพนธ์ เรื่อง สุนทรโรบายผ่านสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธุ์ คุุฑะเสน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความเหมาะสมต่อไป หมายเลข โทรศัพท์นักศึกษา 086-165-9650

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร. 02-105-4686
โทรสาร. 02-225-4350

ที่ อว 8610/ 3651



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

14 กันยายน 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน นางสาวจันทิมา สว่างใจ
ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพธิ์กรุ

ด้วย นางสาวชฎานิศ ดันเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำดุษฎีนิพนธ์ เรื่อง สุนทรโรบายผ่านสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธ์ คุชตะเสน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความเหมาะสมต่อไป หมายเลขโทรศัพท์นักศึกษา 086-165-9650

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร. 02-105-4686
โทรสาร. 02-225-4350



ที่ อว 8610/ 3648

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

14 กันยายน 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน นางสาวนุจรีย์ เอี่ยมสะอาด
ผู้อำนวยการกองการศึกษา

ด้วย นางสาวชญาณิศ ต้นเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง สุนทโรบายผ่าน สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธ์ คุรุฑะเสน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความเหมาะสมต่อไป หมายเลข โทรศัพท์นักศึกษา 086-165-9650

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร. 02-105-4686

โทรสาร. 02-225-4350



ที่ อว 8610/ 3649

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

14 กันยายน 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน นายประจักษ์ เอนกฤทธิ์มงคล
ผู้อำนวยการโรงเรียนเศรษฐวิทย์

ด้วย นางสาวชฎานิต ต้นเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง สุนทรียภาพผ่านสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธุ์ คุรุทะเลเสน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความเหมาะสมต่อไป หมายเลขโทรศัพท์นักศึกษา 086-165-9650

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร. 02-105-4686

โทรสาร. 02-225-4350

ที่ อว 8610/ 3815



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

1 ตุลาคม 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน นายธนธรณ์ เวหาธรนาวิ
ผู้อำนวยการกองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ด้วย นางสาวชฎานิศ ต้นเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง สุนทโรบายผ่านสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธ์ ครุฑทะเล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความเหมาะสมต่อไป หมายเลขโทรศัพท์นักศึกษา 086-165-9650

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร. 02-105-4686

โทรสาร. 02-225-4350



ที่ อว 8610/ 6032

คณะมนตรีคณบดี มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

23 ธันวาคม 2562

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่ข้อมูลเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนราชบพิธ

ด้วย นางสาวชฎานันต์ ดันเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความสนใจทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กและเยาวชน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ คุรุตะเสน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการ นั้น

ในกรณีนี้ คณะมนตรีคณบดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูล โดยวิธีการสังเกตการเรียนการสอน การทำกิจกรรมต่างๆและการใช้สื่อด้านคุณธรรมจริยธรรม นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 จากครูกันตพัฒน์ สุวรรณเรือง เพื่อรวบรวมข้อมูลในการนำไปใช้เป็นองค์ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ โดยเข้าร่วมสังเกตการณ์การเรียนการสอน ในวันที่ 10 มกราคม 2563 และวันศุกร์ที่ 17 มกราคม 2563 หมายเลขโทรศัพท์นักศึกษาผู้ขอข้อมูล 086-165-9650 ทั้งนี้ผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมนตรีคณบดี มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร. 02-221-5832
โทรสาร. 02-225-4350

กัมพูชา
1

24 ส.ค. 2562



ที่ อว 8610/ 6030

คณะมนตรีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

23 ธันวาคม 2562

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่ข้อมูลหนังสือทดลองเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำคุณูปนิพนธ์
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเศรษฐวิทย์ หัวหิน

ด้วย นางสาวชฎานิศ ดันเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมนตรีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความสนใจทำคุณูปนิพนธ์ เรื่อง การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กและเยาวชน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ คุชตะเสน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการ นั้น

ในการนี้ คณะมนตรีศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูล โดยวิธีการสังเกตการณ์การเรียนการสอน การทำกิจกรรมต่างๆและการใช้สื่อด้านคุณธรรมจริยธรรม นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 เพื่อรวบรวมข้อมูลในการนำไปใช้เป็นองค์ประกอบการทำคุณูปนิพนธ์ โดยเข้าร่วมสังเกตการณ์การเรียนการสอนในวันพุธที่ 22 - 23 มกราคม 2563 และทดลองใช้เครื่องมือวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างในวันพุธที่ 12 - 13 กุมภาพันธ์ 2563 หมายเลขโทรศัพท์นักศึกษาผู้ขอข้อมูล 086-165-9650 ทั้งนี้ผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมนตรีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.รณาทร์ เจียรกุล)
คณบดีคณะมนตรีศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมนตรีศิลป์
โทร. 02-221-5832
โทรสาร. 02-225-4350

2 1 2 2 2562



ที่ อว 8610/ 6031

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

23 ธันวาคม 2562

เรื่อง ขออนุเคราะห์ข้อมูลหนังสือทดลองเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำคุณวุฒิพนธ์
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดดอนเตาอิฐ

ด้วย นางสาวชญาณิศ ดันเทียน รหัสประจำตัว 61158901 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความสนใจทำคุณวุฒิพนธ์ เรื่อง การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กและเยาวชน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์พันธุ์ คุรุทะเลน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการ นั้น

ในกรณีนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูล โดยวิธีการสังเกตการณ์การเรียนการสอน การทำกิจกรรมต่างๆและการใช้สื่อด้านคุณธรรมจริยธรรม นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 เพื่อรวบรวมข้อมูลในการนำไปใช้เป็นองค์ประกอบการทำคุณวุฒิพนธ์ โดยเข้าร่วมสังเกตการณ์การเรียนการสอน ในวันพุธที่ 29 - 30 มกราคม 2563 และขอทดลองใช้เครื่องมือวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างในวันพุธที่ 26 - 27 กุมภาพันธ์ 2563 หมายเลขโทรศัพท์นักศึกษาผู้ขอข้อมูล 086-165-9650 ทั้งนี้ผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างสูงในทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์

โทร. 02-221-5832

โทรสาร. 02-225-4350

กนกศักดิ์ใจ

24 SA 2562

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีต่อสื่อการเรียนรู้เพื่อ

ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียน

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1 ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เข็มรัตน์ กองสุข

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีชาวุฒิ อภิระติง

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3 ครูกันตพัฒน์ สุวรรณเรือง (ครูวิทยฐานะชำนาญการ)

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่าความเที่ยงตรง
		ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	
1	การเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ	+1	+1	+1	1
2	ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	1
3	กิจกรรมการเรียนรู้จากสื่อมีความเหมาะสม	+1	+1	0	0.66
4	ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1
5	นักเรียนมีโอกาสแสดงความสามารถ และมีโอกาสแสดงออกในการเรียนรู้จากสื่อ	+1	+1	0	0.66
6	รูปแบบฉากและภาพประกอบช่วยให้น่าสนใจ	+1	+1	+1	1
7	สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ	+1	+1	0	0.66
8	นักเรียนได้เรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม จากประสบการณ์จริงจากการใช้สื่อ	+1	+1	+1	1
9	ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์	+1	+1	+1	1
10	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1

สรุป ค่าความเที่ยงตรงใช้ได้

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

"ก่อน" การใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียน

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1 ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เข็มรัตน์ กองสุข

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีชาวุฒิ อภิระติง

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3 ครูกันตพัฒน์ สุวรรณเรือง (ครูวิทยฐานะชำนาญการ)

ข้อ	ประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรม	ระดับความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่าความ เที่ยงตรง
		ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	
1	นักเรียนได้ฝึกสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะอยู่เสมอ เช่น การปั้น การวาด การระบายสี (ความขยัน)	+1	+1	0	0.66
2	นักเรียนอยากนำสิ่งของรอบตัวที่ไม่ใช้แล้วมาทำให้เกิด ประโยชน์ (ความประหยัด)	+1	+1	0	0.66
3	นักเรียนเห็นยางลบสีสวยของเพื่อนตกอยู่บนพื้น นักเรียนจึงนำไปให้เพื่อนผู้นั้น (ความซื่อสัตย์)	+1	+1	+1	1
4	นักเรียนมาเข้าแถวรับดินน้ำมันไปปั้นเล่น (ความมี วินัย)	+1	+1	0	0.66
5	นักเรียนเห็นเพื่อนนั่งวาดรูปอยู่ นักเรียนจึงหยุดวิ่งเล่น เสียงดังเพื่อไม่ให้รบกวนเพื่อน (ความสุภาพ)	+1	+1	+1	1
6	นักเรียนเห็นเศษกระดาษหล่นบนพื้นในห้องเรียน นักเรียนรีบเก็บไปทิ้งถึงขยะทันที (ความสะอาด)	+1	+1	0	0.66
7	นักเรียนเห็นเพื่อนในกลุ่มกำลังตกแต่งห้องเรียนด้วย กระดาษสี นักเรียนจึงรีบเข้าไปช่วยทันที (ความ สามัคคี)	+1	+1	+1	1
8	นักเรียนแบ่งขนมของตนให้เพื่อนที่ไม่มีขนม (ความมี น้ำใจ)	+1	+1	0	0.66

สรุป ค่าความเที่ยงตรงใช้ได้

ตัวอย่างแบบสอบถามประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรม (ก่อนการใช้สื่อ)

เรื่อง สุนทรียกิจกรรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นใน
จังหวัดเพชรบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกหย่อนลูกบอลลงในกล่องความคิดเห็นที่มีความหมาย ลูก โดยแต่ละกล่อง
ดังนี้






กล่องใบหน้ายิ้มสีเหลือง หมายถึง เห็นด้วย



กล่องใบหน้าเรียบเฉยสีเทา หมายถึง ไม่แน่ใจ



กล่องใบหน้าเศร้าสีส้ม หมายถึง ไม่เห็นด้วย

ข้อ	ประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรม	กล่องความคิดเห็น		
				
1	นักเรียนได้ฝึกสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะอยู่เสมอ เช่น การปั้น การวาด การระบายสี (ความขยัน)			
2	นักเรียนอยากนำสิ่งของรอบตัวที่ไม่ใช้แล้วมาทำให้เกิดประโยชน์ (ความประหยัด)			
3	นักเรียนเห็นยางลบสีสวยของเพื่อนตกอยู่บนพื้น นักเรียนจึงนำไปให้เพื่อนผู้นั้น (ความซื่อสัตย์)			
4	นักเรียนมาเข้าแถวรับดินน้ำมันไปปั้นเล่น (ความมีวินัย)			
5	นักเรียนเห็นเพื่อนนั่งวาดรูปอยู่ นักเรียนจึงหยุดวิ่งเล่นเสียงดัง เพื่อไม่ให้รบกวนเพื่อน (ความสุภาพ)			
6	นักเรียนเห็นเศษกระดาษหล่นบนพื้นในห้องเรียน นักเรียนรีบเก็บไปทิ้งถึงขยะทันที (ความสะอาด)			
7	นักเรียนเห็นเพื่อนในกลุ่มกำลังตกแต่งห้องเรียนด้วยกระดาษสี นักเรียนจึงรีบเข้าไปช่วยทันที (ความสามัคคี)			
8	นักเรียนแบ่งขนมของตนให้เพื่อนที่ไม่มีขนม (ความมีน้ำใจ)			

*หมายเหตุ แบบสอบถามนี้จะใช้การเลือกหยอดลูกบอลใส่กล่อง กล่องแทนความคิดเห็น ซึ่งจะเป็นกิจกรรมที่ทำพร้อมกันทั้งชั้นเรียน โดยจะไม่ระบุตัวตนผู้ให้ข้อมูล แต่จะบันทึกความถี่ของแต่ละข้อเท่านั้น

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

"หลัง" การใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียน

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1 ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เข็มรัตน์ กองสุข

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีชาวุฒิ อภิระติง

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3 ครูกันตพัฒน์ สุวรรณเรือง (ครูวิทยฐานะชำนาญการ)

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่าความเที่ยงตรง
		ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	
1	นักเรียนได้ฝึกสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะอยู่เสมอสม่ำเสมอ เช่น การปั้น การวาด การระบายสี (ความขยัน)	+1	+1	+1	1
2	นักเรียนนำของเหลือใช้ในบ้านมาทำสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ (ความประหยัด)	+1	+1	+1	1
3	นักเรียนกำลังเล่นเกมอย่างสนุกสนาน แต่เมื่อถึงเวลาจบเกมนักเรียนก็หยุดเล่นเพื่อให้เพื่อนคนต่อไปได้เล่นบ้าง (ความซื่อสัตย์)	+1	+1	+1	1
4	นักเรียนมาเข้าแถวเพื่อนำดอกไม้ที่นักเรียนวาดไปติดบนผนังที่เตรียมไว้ให้ (ความมีวินัย)	+1	+1	+1	1
5	นักเรียนกล่าวคำขอบคุณเมื่อเพื่อน ๆ ได้ช่วยเหลือนักเรียนประดิษฐ์สิ่งของ (ความสุภาพ)	+1	+1	+1	1
6	นักเรียนเห็นเศษปูนที่เหลือจากการปั้นหล่นบนพื้นจึงนำไปทิ้งใส่ถังขยะ (ความสะอาด)	+1	+1	+1	1
7	นักเรียนเห็นเพื่อนในกลุ่มกำลังตกแต่งต้นไม้ด้วยสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ นักเรียนจึงรีบเข้าไปช่วยทันที (ความสามัคคี)	+1	+1	+1	1
8	นักเรียนแบ่งอุปกรณ์ระบายสีของตนให้เพื่อนที่ไม่มีได้ระบายสีบ้าง (ความมีน้ำใจ)	+1	+1	+1	1

สรุป ค่าความเที่ยงตรงใช้ได้

ตัวอย่างแบบสอบถามประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรม (หลังการใช้สื่อ)

เรื่อง สนุกทริยกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกหย่อนลูกบอลลงในกล่องความคิดเห็น 1 ลูก โดยแต่ละกล่องมีความหมายดังนี้



กล่องใบหน้ายิ้มสีเหลือง หมายถึง เห็นด้วย



กล่องใบหน้าเรียบเฉยสีเทา หมายถึง ไม่แน่ใจ



กล่องใบหน้าเศร้าสีส้ม หมายถึง ไม่เห็นด้วย

ข้อ	ประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรม	ความคิดเห็น		
				
1	นักเรียนได้ฝึกสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะอยู่เสมอสม่ำเสมอ เช่น การปั้น การวาด การระบายสี (ความขยัน)			
2	นักเรียนนำของเหลือใช้ในบ้านมาทำสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ (ความประหยัด)			
3	นักเรียนกำลังเล่นเกมอย่างสนุกสนาน แต่เมื่อถึงเวลาจบเกม นักเรียนก็หยุดเล่นเพื่อให้เพื่อนคนต่อไปได้เล่นบ้าง (ความซื่อสัตย์)			
4	นักเรียนมาเข้าแถวเพื่อนำดอกไม้ที่นักเรียนวาดไปติดบนผนังที่เตรียมไว้ให้ (ความมีวินัย)			
5	นักเรียนกล่าวคำขอบคุณเมื่อเพื่อน ๆ ได้ช่วยเหลือนักเรียนประดิษฐ์สิ่งของ (ความสุภาพ)			
6	นักเรียนเห็นเศษปูนที่เหลือจากการปั้นหล่นบนพื้นจึงนำไปทิ้งใส่ถังขยะ (ความสะอาด)			
7	นักเรียนเห็นเพื่อนในกลุ่มกำลังตกแต่งต้นไม้ด้วยสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ นักเรียนจึงรีบเข้าไปช่วยทันที (ความสามัคคี)			
8	นักเรียนแบ่งอุปกรณ์ระบายสีของตนให้เพื่อนที่ไม่มีได้ระบายสีบ้าง (ความมีน้ำใจ)			

***หมายเหตุ** แบบสอบถามนี้จะใช้การเลือกหยอดลูกบอลใส่กล่อง 3 กล่องแทนความคิดเห็น ซึ่งจะเป็นกิจกรรมที่ทำพร้อมกันทั้งชั้นเรียน (10 คน) โดยจะไม่ระบุตัวตนผู้ให้ข้อมูล แต่จะบันทึกความถี่ของแต่ละข้อเท่านั้น

แบบสังเกตการให้ความร่วมมือในกิจกรรม

และผลสัมฤทธิ์ตามความคาดหวังทางคุณธรรมจริยธรรม ประการ 8

เรื่อง สุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นใน
จังหวัดเพชรบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

คำชี้แจง ผู้วิจัยบันทึกกิจกรรมจากการสังเกตลงในแบบบันทึกพฤติกรรม

วันที่.....เดือน.....ศพ.....ฉากที่.....กิจกรรม.....

สถานที่	เวลา	พฤติกรรม	จำนวน ครั้ง	หมายเหตุ
โรงเรียน ชั้น ป. จำนวน.....คน	เวลา)	1. ความขยัน ความตั้งใจทำงาน		
		2. ความประหยัด ความคิดในการ ประยุกต์สิ่งรอบตัวมาทำระ โยชน์		
		3. ความซื่อสัตย์ การรักษากฎกติกา รักษาเวลา		
		4. ความมีวินัย การมีมารยาท การเข้าคิว การรอคอย		
		5. ความสุภาพ อ่อนน้อมถ่อมตน ความเกรงใจผู้อื่น		
		6. ความสะอาด สดใสร่าเริง เก็บ กวาดพื้นที่และอุปกรณ์ทำงาน		
		7. ความสามัคคี การช่วยเหลือ ผู้อื่น รับฟังความเห็นผู้อื่น		
		8. ความมีน้ำใจ ความเห็นใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ผู้อื่น		

บันทึกการสังเกตเพิ่มเติม

.....

.....

แบบสัมภาษณ์คุณครูประจำชั้นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 – 1

โครงการวิจัยเรื่อง สุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 (The Aesthetic Activities to Promote Morality and Ethics through Arts, Culture and Local Traditions in Phetchaburi Province for Elementary School.)

ผู้สัมภาษณ์ นางสาวชญาณี ตันเทียน (หัวหน้าโครงการวิจัย)

โรงเรียน..... **วันที่**..... **เดือน**..... **พ**..... **ศ.**

เวลาที่สัมภาษณ์..... **สถานที่**.....

ประเด็นการสัมภาษณ์

1. โรงเรียนของท่านสนับสนุนกิจกรรม โครงการด้านคุณธรรมจริยธรรมอย่างเป็นรูปธรรมอย่างไรบ้าง บ่อยแค่ไหนต่อภาคการศึกษา

.....

2. โรงเรียนของท่านมีวิธีการสอดแทรกกิจกรรมที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมนอกเหนือจากในรายวิชาหรือโครงการหลักอะไรบ้าง อย่างไรบ้าง บ่อยแค่ไหนต่อภาคการศึกษา

.....

3. ในห้องเรียนของท่าน ท่านให้ความสำคัญกับคุณธรรมด้านใดมากที่สุด

1).....

2).....

3).....

4. ในห้องเรียนของท่าน ท่านคิดว่าคุณธรรม 8 ประการข้อใดมีความสำคัญมากที่สุด

1).....

2).....

3).....

5. จากรูปแบบกิจกรรมที่นักเรียนได้เข้าร่วมในครั้งนี้มีกิจกรรมใดบ้างที่สอดคล้องกับสิ่งที่ท่านใช้สอนในห้องเรียน

.....

.....

6. จากรูปแบบกิจกรรมที่นักเรียนได้เข้าร่วมในครั้งนี้มีกิจกรรมใดบ้างที่ท่านยังไม่เคยใช้ปฏิบัติในห้องเรียน

.....

.....

7. ในชั้นเรียนของท่านได้สอดแทรกเนื้อหาความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมด้านใดบ้าง อย่างไร

.....

.....

8. ท่านคิดว่ากิจกรรมรูปแบบใดในโครงการนี้บ้างที่นักเรียนในชั้นเรียนของท่านจะสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

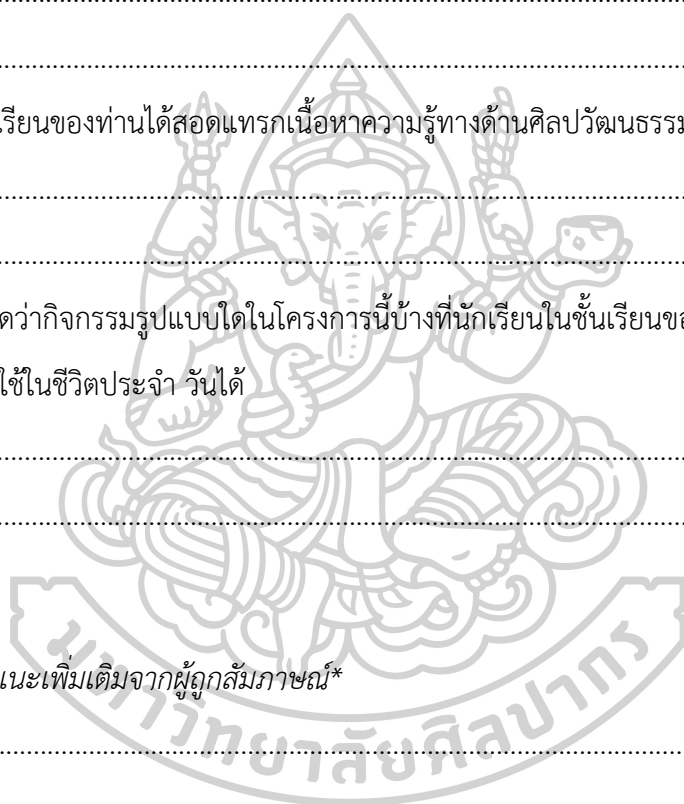
.....

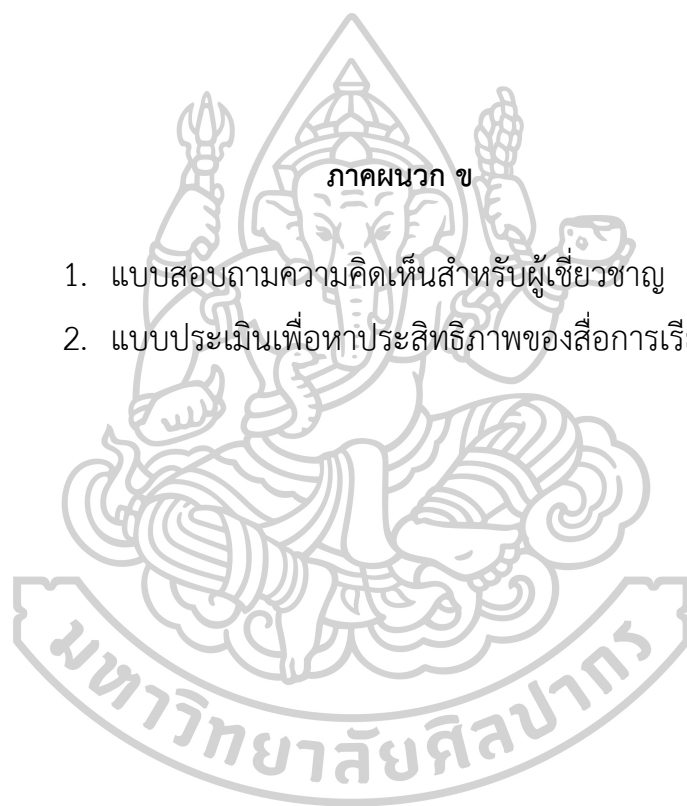
.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ถูกสัมภาษณ์*

.....

.....





ภาคผนวก ข

1. แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
2. แบบประเมินเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้

**แบบประเมินความพึงพอใจคู่มือการใช้สื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก
ชั้นประถมศึกษาตอนต้น**

เรื่อง สุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นใน
จังหวัดเพชรบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องบอกระดับเพียงช่องเดียว โดยมีระดับและความหมาย
ดังนี้

หมายถึง ระดับมากที่สุด 5

หมายถึง ระดับมาก 4

หมายถึง ระดับปานกลาง 3

หมายถึง ระดับน้อย 2

หมายถึง ระดับน้อยที่สุด 1

สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียน

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความน่าสนใจของสื่อการเรียนรู้					
2	ความเหมาะสมของเนื้อหาของสื่อต่อกลุ่มเป้าหมาย					
3	ความเหมาะสมของกิจกรรมภายในสื่อการเรียนรู้					
4	การอธิบายรายละเอียด ลำดับ ขั้นตอนต่าง ๆ					
5	ความแปลกใหม่ของสื่อและกิจกรรม					
6	ความหลากหลายของกิจกรรมภายในสื่อการเรียนรู้					
7	การนำศิลปวัฒนธรรมมาใช้ในกิจกรรม					
8	คู่มือภาพประกอบเข้าใจง่าย เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย					
9	คู่มือการใช้สื่อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
10	ประโยชน์ที่ได้จากสื่อการเรียนรู้					

ชื่อแนะนำ

เพิ่มเติม.....

ชื่อ - สกุล ผู้ประเมิน

.....(ภาษาไทย)

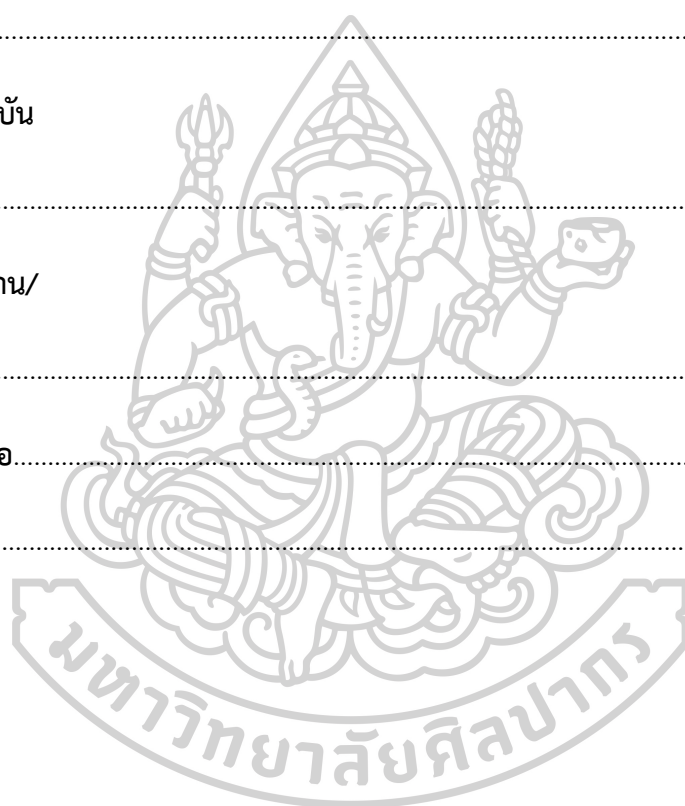
.....(ภาษาอังกฤษ)

ตำแหน่งปัจจุบัน

สังกัดหน่วยงาน/

โทรศัพท์มือถือ.....

อีเมล.....





ภาคผนวก ค

คู่มือการใช้สื่อ



http://online.anyflip.com/xutul/dfyu/mobile/index.html?fbclid=IwAR2vTMgUXy52tzuPCPwjgOW5ZltHYEA5YD_LD4rJjVnVHYACLM-NQNjKl5k



ตัวอย่างคู่มือการใช้สื่อ

ART FUN
สื่อสร้างสรรค์
ส่งเสริมคุณธรรม
จริยธรรม

การส่งเสริมคุณธรรมเชิงป้องกันด้วยกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมโรงเรียนและชุมชนจังหวัดเพชรบุรี
สำนักงานส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมจังหวัดเพชรบุรี

คำนำ

ผู้ถือฉบับนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ประกอบการับกิจกรรมการเรียนรู้อีกส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โดยแรงบันดาลใจจากศิลปกรรม งานศิลปวัฒนธรรม และวัฒนธรรมประเพณีที่อยู่คู่กับจังหวัดเพชรบุรี โดยจัดทำขึ้นจากการศึกษาวิจัยในระดับคุณครูชั้นศึกษาการสร้างสรรค์คุณธรรมจริยธรรมผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะ

ผู้ถือฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กวัยอนุบาลและผู้ปกครองสามารถใช้ประกอบการทำกิจกรรม โดยมีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย พร้อมภาพประกอบที่จะทำให้การใช้สื่อฉบับนี้เป็นรูปธรรมชัดเจน โดยผู้ถือฉบับนี้ได้ประกอบไปด้วยคำอธิบาย ขั้นตอนวิธีการต่างๆ ในการใช้สื่อฉบับนี้ได้จัดเตรียมไว้ให้เด็กๆ ได้เรียนรู้และสนุกไปพร้อมๆ กัน

โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ปัจจุบันที่นักเรียนอาจต้องทำการเรียนแบบออนไลน์อยู่ที่บ้าน การได้สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนคุณครู รวมไปถึงผู้ปกครองจากกิจกรรมที่อยู่บนแพลตฟอร์มเพื่อสร้างประสบการณ์และการได้เรียนรู้จากการได้ลงมือปฏิบัติจริงจากอุปกรณ์กิจกรรมที่ได้ทำการออกแบบไว้กับผู้ถือฉบับนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง โดยผู้วิจัยเชื่อว่าคุณครู ศึกษานิเทศก์ และคุณธรรมจริยธรรมจะสร้างความสนใจให้กับเด็กๆ เหล่านี้ได้เสมอต่อไป

กิจกรรมการเรียนรู้

เรียนรู้ภูมิปัญญาด้วยแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรม ประเพณี
สู่การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้
(ประติมากรรมสร้างสรรค์)

ความคาดหวังคุณธรรม ความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ ความสะอาด

โดยจากการเรียนรู้จากนี้ เป็นการแฝงคุณประโยชน์เพื่อให้เด็กได้แสดงถึงความมีน้ำใจ รู้จักแบ่งปันของเล่น เรียนรู้ร่วมกัน เพื่อจะสอนในเรื่องความซื่อสัตย์ต่อการปฏิบัติตามกฎระเบียบและกติกาส่วนรวม ทั้งความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น การเคารพกฎกติกา มีระเบียบวินัย การรู้จักรอ มีความสามัคคี รู้จักการทำงานเป็นทีม ไม่เอาเปรียบผู้อื่น โดยเมื่อนำของเล่นไปเล่น ต้องนำมาเก็บไว้ที่เดิม เพื่อให้ผู้อื่นจะได้เล่นต่อ ซึ่งสื่อการเรียนรู้ในฉากนี้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ในเรื่องของความมีน้ำใจ เด็กสามารถนำของเล่นบนชั้นไปเล่นได้ ซึ่งจะเป็นอย่างเล่นเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรี เป็นวัสดุพื้นถิ่น รวมถึงของเล่นที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นร่วมด้วย ทั้งนี้เพื่อเป็นต้นแบบที่แสดงถึงความซื่อสัตย์ในการนำวัสดุจากธรรมชาติมาผสมผสานร่วมกับวิถีชีวิตอันเรียบง่าย เช่น รูปปั้น ม้า วัว ควาย ซึ่งเด็กๆ สามารถสร้างสรรค์ของตนเองโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมและประเพณีในจังหวัดเพชรบุรี เช่น การแข่งวัวเทียมเกวียน การแข่งวัวลาน และประเพณีการบวชนาค โดยมีผ้าแห่งนาบวชที่ประดับตกแต่งสวยงามตามรูปแบบประเพณีของชาวเพชรบุรี เด็กๆ สามารถนำสิ่งของที่อยู่นั้นข้างที่ฝังลงไปสร้างสรรค์ตามจินตนาการโดยมีกติกา คือ ต้องนำวัสดุชิ้นมาวางทดแทนเพื่อฝึกความมีน้ำใจ รู้จักการแบ่งปัน การรู้คุณค่าของสิ่งของ ซึ่งจะนำความรู้มาสร้างสรรค์สิ่งของจากวัสดุที่คิดว่าไม่มีค่า ใช้งานไม่ได้ ให้นำกลับมาใช้ประโยชน์ได้อีกครั้ง

ประติมากรรม
สร้างสรรค์

1. ให้เด็กเลือกนำสิ่งของที่อยู่บนผนังไปสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ
2. สร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการของเด็กๆ
3. เมื่อเด็กสร้างสรรค์ผลงานเสร็จให้นำผลงานไปวางไว้ที่ชั้นวางตั้งเดิมเพื่อโชว์ผลงานเพื่อแบ่งปันให้ผู้อื่นได้เรียนรู้ต่อ
4. ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

จุดเด่น

- ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์ ความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความสุภาพ ความสะอาด
- ส่งเสริมทักษะทางความคิดและจินตนาการ รู้จักเลือกผลงานของตนเอง
- ส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและประเพณี
- ส่งเสริมทักษะ EF

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวชฎานิศ ต้นเทียน
วัน เดือน ปี เกิด	1 มิถุนายน 2522
สถานที่เกิด	จังหวัดลพบุรี
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2544 ปริญญาตรี สาขาเครื่องเคลือบดินเผา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หัวข้อศิลปนิพนธ์ "โอบอ้อม" (EMBRACE) พ.ศ. 2547 ปริญญาโท สาขาเครื่องเคลือบดินเผา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หัวข้อศิลปนิพนธ์ "เมล็ด" (SEEDS) พ.ศ. 2565 ปรัชญาดุสิตบัณฑิต สาขาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หัวข้อดุสิตนิพนธ์ "สุนทรียกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ด้วยศิลปวัฒนธรรมและประเพณีพื้นถิ่นในจังหวัดเพชรบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3" (The Aesthetic Activities to Promote Morality and Ethics through Arts, Culture and Local Traditions in Phetchaburi Province for Elementary School.)
ที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 11/37 หมู่ที่ 10 หมู่บ้านลาวัวลเล่เดอะวินเทจ ถนน หัวหิน-หนองพลับ ตำบลหินเหล็กไฟ อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 77110
ผลงานตีพิมพ์	ชฎานิศ ต้นเทียน. (2557) การพัฒนาประสิทธิภาพของวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ งานประติมากรรม (Efficiency Development of Materials for Sculpture Creative.) คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร : 77 หน้า, ปี พ.ศ. 2554 - 2557 มานพ เอี่ยมสะอาด, ชฎานิศ ต้นเทียน. (2558) การสร้างสรรค์ Characters และ พัฒนางค์ประกอบของวัสดุสำหรับใช้ในภาพยนตร์ Stop Motion Animation (Characters Design and Material Development for Character Models for Stop Motion Animation.) สำนักงานวิจัยแห่งชาติ : 265 หน้า, ปี พ.ศ. 2555 - 2558

