

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่แสดงความขัดแย้งระหว่างการทดสอบกับคุณค่าของชีวิต

วัชระ ถินถาวร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ


คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา


กรกฎาคม 2561

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์  
ของ วัชร ติณถาวร ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

  
..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(รองศาสตราจารย์ปิติวรรณ สมไทย)


  
..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
(ดร.สุภฤกษ์ คณิตวานันท์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

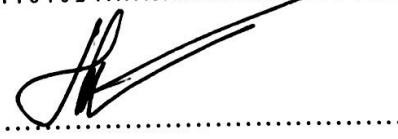
  
..... ประธาน  
(รองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ปิติวรรณ สมไทย)

  
..... กรรมการ  
(ดร.สุภฤกษ์ คณิตวานันท์)

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รุ่งฟ้า กิติญาณสันต์)

คณะศิลปกรรมศาสตร์อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพา

  
..... คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2561

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจากรองศาสตราจารย์  
ปิติวรรณ สมไทย อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยที่กรุณาให้คำปรึกษาตลอดจนปรับปรุงแก้ไข  
ข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง ผู้วิจัยตระหนักถึงความตั้งใจจริงและความทุ่มเทของ  
อาจารย์ และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์สุวิชาญ เกาทอง อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาจิตรกรรม คณะ  
ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ได้แนะนำคอยช่วยเหลืออยู่ภายนอก โดยได้รับอิทธิพลจาก  
ผลงานของอาจารย์สุวิชาญ เกาทอง พร้อมทั้งแนวคิดในการทำงานเพื่อนำมาปรับใช้ในวิจัยฉบับนี้

อนึ่ง ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะมีประโยชน์อยู่ไม่น้อย จึงขอส่งมอบส่วนทั้งหมดนี้  
ให้แก่เหล่าคณาจารย์ที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาจนทำให้ผลงานวิจัยเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง  
และขอมอบความกตัญญู กตเวทิตาคุณแต่บิดามารดาและผู้มีพระคุณทุกท่าน สำหรับข้อบกพร่องที่  
อาจเกิดขึ้นนั้น ผู้วิจัยขอน้อมรับผิดเพียงผู้เดียว และยินดีที่จะรับฟังคำแนะนำจากทุกท่านที่เข้ามา  
ศึกษา เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนางานวิจัยต่อไป

วัชระ ถินถาวร

56920650: สาขาวิชา: ทัศนศิลป์และการออกแบบ; ศป.ม. (ทัศนศิลป์และการออกแบบ)

คำสำคัญ: ความขัดแย้ง/ การสอบ/ คุณค่าของชีวิต

วัชระ ถินถาวร: การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่แสดงความขัดแย้งระหว่างการทดสอบกับคุณค่าของชีวิต (CREATIVE VISUAL ART THAT THE DISCREPANCY BETWEEN THE TEST WITH THE VALUE OF LIFE) คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: ปิฉวีวรรณ สมไทย, ศ.ม., 92 หน้า. ปี พ.ศ. 2561.

การสอบคือการวัดผลของการเรียนรู้ของการศึกษาในระดับต่าง ๆ โดยการสอบนั้นมีความสำคัญมากในการศึกษา แต่ในการเรียนรู้ของตัวนักเรียนนั้นก็ยังมีด้านความสามารถหลายอย่างที่ไม่สามารถวัดได้จากการทำข้อสอบ โดยเฉพาะการสอบ O-NET ที่ไม่สามารถวัดคุณภาพของตัวผู้เรียนได้อย่างแท้จริง เพราะการสอบที่เน้นการติวข้อสอบนั้นไม่สามารถวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คุณธรรม และคุณค่าชีวิตของผู้เรียนได้ การศึกษานั้นควรเป็นไปเพื่ออิสรภาพของชีวิต ไม่ใช่สิ่งที่ใช้วัดคุณค่าของชีวิต การสอบ O-NET เป็นเพียงการวัดความรู้จากเพียงแค่ 4 วิชา แต่กลับถูกนำมาใช้ในการประเมินตัดสินคุณค่า ของตัวนักเรียน ซึ่งตัวผู้เรียนนั้นมีความสามารถหรือความฉลาดบนความแตกต่างระหว่างบุคคล ความฉลาดนี้มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน ตามหลักทฤษฎีพหุปัญญา 8 ด้าน ซึ่งทั้ง 8 ด้านนี้ไม่สามารถวัดได้ด้วยการสอบทั้งหมด และคุณค่าของชีวิต มีหลายด้านที่ไม่สามารถวัดได้ด้วยการสอบ เช่น คุณลักษณะอันพึงประสงค์ คุณธรรม จริยธรรม เป็นต้น สิ่งเหล่านี้คือ คุณค่าของชีวิต การสอบจึงไม่สามารถนำมาใช้วัดความเป็นมนุษย์ ไม่สามารถใช้ในการตัดสินคุณค่าของชีวิต เกิดความขัดแย้งระหว่างการสอบกับคุณค่าของชีวิต เป็นผลให้เกิดการวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ แสดงความขัดแย้งระหว่างการสอบกับคุณค่าของชีวิต เพื่อแสดงให้เห็นถึงชีวิตที่ไร้วิญญาณในการศึกษา เรียนเพื่อเพียง แค่สอบ และนำเสนอความคิดออกมาในรูปแบบผลงานทัศนศิลป์ สะท้อนมุมมองให้ตระหนักถึงคุณค่า ของชีวิตที่แท้จริง

56920650: MAJOR: VISUAL ARTS AND DESIGN; M.F.A.(VISUAL ARTS AND DESIGN)

KEYWORDS: A CONFLICT/ EXAM/ THE VALUE OF LIFE

WATCHARA THINTHAWORN: CREATIVE VISUAL ART THAT THE DISCREPANCY BETWEEN THE TEST WITH THE VALUE OF LIFE. ADVISORY COMMITTEE: PITIWAT SOMTHAI, M.F.A., 92 P. 2018.

The test is a measure of the learning of various levels of education. The exam is very important in the study. However, the student's learning has many abilities, cannot be measure by the test. In particular, the O-NET is not able to measure the quality of the student in a truly way because of the exam that focuses on it. It is not possible to measure the desirable characteristics and the value of the student's lives. Student should go to freedom of life. It in not a measure of the value of life. The O-NET test is a measure of the knowledge from just 4 subjects, but it is taken to estimate. To judge the value of the student, the student has the ability or ingenuity on the difference between individuals. The ingenuity is contained in all humans, according to the 8-side theoretical theory, which is all 8 aspect of this. The entire exam cannot be measured. And the value of life there are several aspects that are not three vehicles measured by exam such as desirable, moral, ethical features. These are the value of life. The examination cannot be used to measure the human being. Cannot be used to judge the value of life. Result in a conflict. Between the examination and the value of life. Creative Research to create Visual arts shows a conflict between the exam and the value of life to show a boundless life in education. Lean to simply test. The concept of visual arts is to reflect the perspective of the true life.

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
สารบัญ .....	ฉ
สารบัญภาพ .....	ณ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
กรอบแนวคิด.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
ขั้นตอนการวิจัย.....	7
2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	6 9
ข้อมูลจากประสบการณ์ตรงจากผู้วิจัย.....	9
ความหมายของการเรียนรู้.....	11
ปรัชญาการศึกษาไทย.....	13
ทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences).....	14
ทฤษฎีพัฒนาการของอีริกสัน.....	17
บทบาทของโรงเรียน.....	21
ทฤษฎีศิลปะที่เกี่ยวข้อง.....	22
ข้อมูลที่สนับสนุนแนวความคิด.....	32
อิทธิพลที่ได้รับในการสร้างสรรค์.....	43
ผลงานสืบเนื่องก่อนการวิจัย.....	52

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 การดำเนินการวิจัย.....	59
วิธีดำเนินการวิจัย.....	60
ขั้นตอนดำเนินการวิจัยและออกแบบภาพร่าง.....	68
วัตถุประสงค์ผลงาน.....	68
วิธีการสร้างภาพร่าง.....	68
ลำดับขั้นตอนการจัดทำภาพร่าง.....	68
สรุปข้อมูลเพื่อเข้าสู่แบบร่าง.....	69
4 วิเคราะห์ผลงาน.....	76
ผลงานชิ้นที่ 1.....	76
ผลงานชิ้นที่ 2.....	78
ผลงานชิ้นที่ 3.....	81
ผลงานชิ้นที่ 4.....	84
5 สรุปผลของการวิจัย.....	88
สรุปผลการวิจัย.....	88
ปัญหาและอุปสรรคในการวิจัย.....	89
บรรณานุกรม .....	91
ประวัติย่อของผู้วิจัย .....	92

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1-3 ภาพผลงาน “Super Shadow” ศิลปิน Jason Ratliff.....	43
4-5 ภาพผลงาน “Super Shadow” ศิลปิน Jason Ratliff.....	44
6-7.ภาพผลงาน “Super Shadow” ศิลปิน Jason Ratliff.....	45
8 “การรอกอย” ศิลปิน สุวิชาญ เกาทอง.....	46
9 “ภิกษุสันดานกา” ศิลปิน อนุพงษ์ จันทร.....	49
10 ผลงาน การเจริญเติบโต.....	52
11-12ผลงานชุด การเจริญเติบโต.....	53
13-14 ผลงานชุด การเจริญเติบโต.....	54
15-16ผลงานชุด การเจริญเติบโต.....	55
17 “Untitled”.....	56
18-21 ผลงานจากฝีมือนักเรียน.....	58
22-25 คุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	60
26-33 คุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	61
34-40 คุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	62
41-44 ข้อมูล พหุปัญญา.....	63
45-52 ข้อมูล พหุปัญญา.....	64
53-57 ข้อมูล พหุปัญญา.....	65
58-61 ข้อมูล การสอบ.....	66
62-63ข้อมูล การสอบ.....	67
64-67ข้อมูล การสอบ O-NET.....	67
ภาพร่างชุดที่ 1(1).....	69
ภาพร่างชุดที่ 1(2-3).....	70
ภาพร่างชุดที่ 1(4-5).....	71
ภาพร่างชุดที่ 2(6-9).....	72
ภาพร่างชุดที่ 3(10-12).....	73
ภาพร่างชุดที่ 4(13-16).....	74
ภาพตัวอย่างวัสดุจริง (1-4).....	75
ภาพร่างชุดที่ 1(17-18).....	76



## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพร่างชุดที่ 2(19).....	79
ภาพร่างชุดที่ 3(20).....	80
ภาพร่างชุดที่ 3(21).....	81
ภาพร่างชุดที่ 4(22).....	84

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันการศึกษาระดับ สพฐ. (สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน) มีการพัฒนามากขึ้นในด้านกระบวนการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้ นักเรียนมีการพัฒนาได้ศักยภาพตรงตามวัตถุประสงค์ของชาติมากขึ้น รวมถึงในด้านการวัด และ ประเมินผลทางการศึกษา จัดให้มีการสอนเพื่อทำการวัดผลในระดับต่างๆ ได้แก่ ระดับประถมศึกษา (ป.6) รวมถึงมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.3) และมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) ผลที่ได้รับจากการศึกษานั้น ออกมาไปทิศทางตรงกันข้ามกับการพัฒนาตามหลักสูตรและมีแนวโน้ม จะตกต่ำลงเรื่อยๆ เช่น การ ทดสอบการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน ซึ่งมาจำคำว่า “Ordinary National Educational Test (O-NET)” ที่จัดสอบโดยสถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.)

การสอบ O-NET นี้จะใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของโรงเรียนในสังกัดต่างๆ ใช้เป็น มาตรฐานเดียวกันทั่วประเทศ ซึ่งจะใช้วัดความรู้ความคิของนักเรียนในระดับ ป.6, ม.3 และ ม.6 โดย ข้อสอบจะประกอบไปด้วยเนื้อหา 5 กลุ่มสาระ ข้อสอบ O-NET ถูกวิพากษ์วิจารณ์เสียหายมิให้เห็น ให้ ได้ยินทุกปี ซึ่งหลายคนอาจจะชื่นชม (ในความเห็นส่วนตัว คือ ครูไม่จำเป็นต้องสนใจคะแนน O-NET แต่จำเป็นต้องสนใจ เพราะเป็นนโยบายของผู้บริหาร)

การสอบโอเน็ต (O-NET) ตอบโจทย์การศึกษาได้แค่ไหน

- ข้อสอบเพียงไม่กี่ข้อครอบคลุมได้แค่ไหน
- คนที่สอบได้คะแนนน้อย ไม่ได้หมายความว่าเขาจะเป็นคนดีของสังคมไม่ได้
- คนที่ได้คะแนนมากอาจจะเป็นได้แค่ คนจน ข้าราชการชั้นผู้น้อย
- คนที่เรียนซ้ำชั้น อาจเป็นคนรวยต้นของประเทศไทย
- คนเรียนไม่เก่ง อาจนำผ้าป่าสามัคคีมาถวายวัดและโรงเรียนปีละหลายแสน
- และอื่นๆ อีกมากมาย

O-NET ทำร้ายการศึกษาไทย เพราะการนำคะแนน O-NET ของแต่ละโรงเรียนมาเปรียบเทียบกัน ทำให้ครูต้องหันไปสอนแบบสอนข้อสอบ เพราะต้องการคะแนนซึ่งทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาถูกมองแค่ว่าผลการเรียนรู้รายวิชา ส่วนคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (สำคัญที่สุด) กลับถูกละเลย กระบวนการสอนเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมกำลังจะสูญพันธุ์

ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ควรเป็นที่คุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วจึงตามด้วยผล การเรียนรู้ ด้านวิชาการ ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้น คนไทยต้องมีคุณภาพสูงสุดเท่ากัน ทุกคน ส่วนด้าน วิชาการควรมีคุณภาพลดหลั่นกันไปตามความสามารถและระดับสมอง จะเท่ากันทุกคนย่อมไม่ได้ เด็ก เกิดจากบิดามารดา ต่างสถานที่ มีพื้นฐานต่างกัน ความอัจฉริยะของคนต่างกัน รักชอบคนละด้าน มี มาตรฐานแตกต่างกัน นักเรียนจะฉลาดทุกอย่างย่อมเป็นเรื่องยาก ถึงแม้บางคนอาจทำได้ทุกอย่างแต่ สุดท้าย อาจเพียงแค่ “เก่งอย่างเบียด”

สิ่งที่ครูต้องสอนนักเรียนต้องเรียนรู้และปฏิบัติได้เท่ากันคือ คุณธรรม จริยธรรม จิตอาสา วินัยในตนเอง นิยัรักการอ่าน ขยัน ประหยัด อุดม ฯลฯ หรือที่เรียนว่า “คุณลักษณะอันพึงประสงค์” หากแต่สิ่งเหล่านี้ครูสอนอาจทำให้คะแนน O-NET ตกต่ำการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงเป็น รายบุคคล ผลของการประเมินอาจไม่ออกมาเป็นคะแนน แต่ประเมินเพื่อให้ทราบ จุดแข็งและจุดอ่อน ไม่ใช่เพียงแค่ต้องการว่าใครเก่งกว่าใคร โดยดูคะแนนแล้วเปรียบเทียบ

([www.gotoknow.org/posts/480118](http://www.gotoknow.org/posts/480118)) (เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 14 ตุลาคม 2560)

“เด็กที่ไม่เก่งคณิตศาสตร์ อาจจะมีความสามารถในการใช้ภาษาได้ดี  
เด็กที่ไม่เก่งทั้งคณิตศาสตร์และภาษา อาจเป็นเลิศทางศิลปะ  
เด็กที่ไอคิวปกติ อาจเป็นอัจฉริยะทางการกีฬา  
เด็กที่ไอคิวต่ำกว่าปกติ อาจเป็นอัจฉริยะทางดนตรี  
เด็กที่ไอคิวสูง อาจเก่งหลายเรื่อง แต่ไม่รู้ว่าตนเอง โดดเด่นเรื่องใด  
เด็กที่ไม่เก่งคณิตศาสตร์ ภาษา ดนตรี กีฬาและศิลปะ ก็สามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข มีเพื่อนฝูงได้มากมายเช่นกัน”

(อ้างอิงจาก ; ทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences นพ.ทวีศักดิ์ ลีริรัตนเรขา จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น)([www.happyhomeclinic.com/academy/a01-multiple%20intelligences.pdf](http://www.happyhomeclinic.com/academy/a01-multiple%20intelligences.pdf)) (เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2560)

การที่จะบอกว่า เด็กคนหนึ่งฉลาด หรือมีความสามารถมากน้อยเพียงใด ถ้าเรานำสติปัญญา หรือ ไอคิวที่ใช้กันในปัจจุบันมาเป็นมาตรวัดก็อาจได้ผลเพียงเสี้ยวเดียวเพราะวัดได้เพียงเรื่อง ภาษา ตรรกศาสตร์ คณิตศาสตร์ และมิติสัมพันธ์บางส่วนเท่านั้น ยังมีความสามารถอีกหลายด้านที่แบบทดสอบในปัจจุบันไม่สามารถวัดได้ครอบคลุมถึง เช่น เรื่องของความสามารถทางดนตรี ความสามารถทางกีฬา ความสามารถทางศิลปะ เป็นต้น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเกี่ยวกับอัจฉริยภาพตามหลักทฤษฎีปัญญา การวัดและประเมินผล การเรียนรู้ ซึ่งการวัดและประเมินผลไม่สอดคล้องกับการพัฒนาการเรียนการสอน แสดงให้เห็นถึง “ความขัดแย้ง” ของการวัดและประเมินผลคุณค่าในตัวนักเรียนในปัจจุบัน โดยใช้หลักอัจฉริยภาพตามหลักทฤษฎีปัญญา ซึ่งการวัดด้วยการสอบ O-NET โดยการใช้คะแนนมาตัดสินคุณภาพของนักเรียน วัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่แท้จริงไม่ได้ เพราะอัจฉริยภาพบางอย่าง ไม่สามารถวัดเป็นตัวคะแนนได้ จึงนำความรู้สึกรู้สึกของความขัดแย้งของคะแนนกับกิจกรรมที่เกิด การเรียนอย่างแท้จริงมาสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ เพื่อเสนอแนวคิดให้เกิดความตระหนัก ในคุณค่าของเยาวชนในอีกมุมหนึ่ง นำเสนอในมุมมองการเรียนที่แท้จริง ที่เกิดขึ้นใน โรงเรียนปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็ก ครู และการสอน ความขัดแย้งระหว่างพัฒนาการมนุษย์ หลักการอัจฉริยภาพตามหลักทฤษฎีปัญญา

การสอบ O-NET ขัดหลักการพัฒนาการของมนุษย์ เป็นความผิดพลาดของระบบ ซึ่งมีต่อการพัฒนาการคุณธรรม จริยธรรม ขึ้นพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ หากยังใช้การสอบ O-NET เพื่อเป็นตัวชี้สมรรถภาพของโรงเรียน ครู นักเรียน จะมีผลต่ออนาคตของชาติ นั่นคือวัดตัวเยาวชน ซึ่งต่อไปจะขาดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มี 8 ประการ ดังนี้ รักษา ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ ไม่สามารถวัดได้ด้วยการสอบ O-NET

O-NET เป็นการสอบที่ไร้ความหมาย แต่โรงเรียน ครู และนักเรียน กลับต้องมารับภาระการสอบ O-NET ที่ไม่มีผลต่อการใช้ชีวิต กลับทำให้นักเรียนต้องทิ้งการพัฒนาการในด้านต่างๆ เพื่อไปเตรียมตัวสอบ O-NET การสอบ O-NET เข้ามาทำลายสถาบันการศึกษา ทำลายความเป็นอัจฉริยภาพตามหลักทฤษฎีปัญญา การวัดคุณภาพการศึกษา ควรวัดจากคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และการพัฒนาการครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงสามารถทำงานได้ มีความเป็นมนุษย์อย่างสมบูรณ์พร้อม สามารถแสดงอัจฉริยภาพบนความแตกต่างระหว่างบุคคลได้อย่างเหมาะสม

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

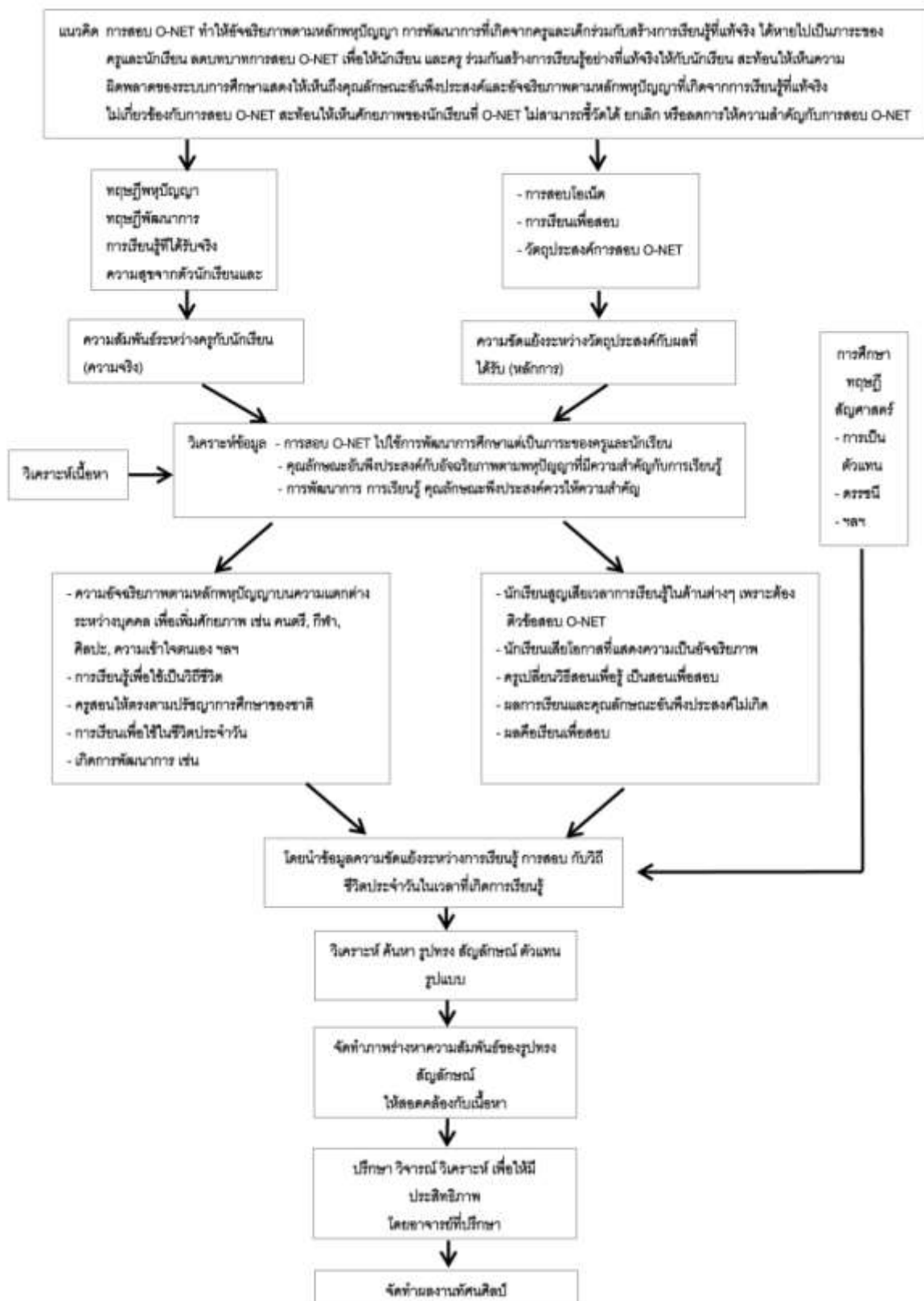
1. เพื่อศึกษาความขัดแย้งระหว่างการวัดผลและประเมินผล คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครู ความขัดแย้งระหว่างการวัดผลกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์
2. เพื่อค้นหาวิธีการแสดงความรู้สึก และความหมายแฝงต่าง โดยยึดหลักทฤษฎี พหุปัญญาที่ใช้ในการสร้างสรรค์
3. เพื่อรวบรวมประสบการณ์ต่างๆ ข้อมูลต่างๆ มาวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

## 1.3 กรอบแนวคิด

การสอบ O-NET คือ การวัดผลการศึกษาในระดับชาติเพื่อพัฒนาชาติ แต่ในความเป็นจริง การสอบ O-NET ก็กลายเป็นภาระของนักเรียนและครู ขัดขวางการพัฒนาของมนุษย์ตามช่วงวัย ขัดขวางการพัฒนาการเรียนรู้ที่แท้จริง โดยเมื่อถึงการสอบ O-NET นักเรียน และครูต้องเปลี่ยนการเรียนรู้พัฒนาความฉลาดตามหลักพหุปัญญาหายไปโดยสิ้นเชิง เปลี่ยนกลายเป็นเรียนแบบเพื่อทำข้อสอบวัดกันที่ตัวคะแนน O-NET เพียงอย่างเดียว โดยคะแนนนั้นแท้จริงแล้ว ไม่สามารถวัดผล เป็นเพียงสิ่งที่สร้างเพื่อพัฒนา แต่กลับกลายเป็นภาระที่หนักอึ้ง

การเรียนรู้ที่แท้จริงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นวิถีชีวิตของนักเรียนซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เป็นไปตามหลักพัฒนาการมนุษย์ และค้นหาความเป็นอัจฉริยภาพตามหลักพหุปัญญา บนความแตกต่างระหว่างบุคคล แต่สิ่งที่จะควรจะได้รับเหล่านี้ สูญเสียไปกับการเตรียมตัวสอบ O-NET

การสอบ O-NET ที่ถูกจัดตั้งขึ้น คือ ความผิดพลาดของระบบการศึกษาไทยเพราะในทางปฏิบัติมันไม่สามารถสร้างบุคลากรให้เป็นไปตามปรัชญาการศึกษาของไทยได้ และภาระต่างจึงไปตกที่นักเรียนและครู



## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับข้อมูล ค้นหารูปแบบ สัญลักษณ์ในแนวทางที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อนำไปใช้พัฒนา รูปแบบ เทคนิค วิธีการในการสร้างผลงานทัศนศิลป์ ให้มีประสิทธิภาพ โดยสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกผ่านทางผลงานทัศนศิลป์
2. ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะ การศึกษา คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่วัดผลจากการทำคะแนน ความสัมพันธ์ระหว่างการวัดผลกับคุณลักษณะตามพัฒนา ในช่วงวัยอย่างแท้จริง
3. ได้เผยแพร่ทัศนคติ ความคิดเห็นของผู้วิจัย เพื่อให้เกิดความตระหนักเกี่ยวกับการพัฒนาการของเด็กนักเรียนตามหลักทฤษฎีปัญหา เพื่อให้เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งเป็นพื้นฐานของชีวิตมากกว่าการเรียนรู้เพื่อสอบ
4. ได้รับผลงานที่เป็นฐานข้อมูลให้กับผู้ที่มีความสนใจเกี่ยวกับศิลปะสะท้อนมุมมองของการศึกษาว่าการสอบไม่แสดงถึงความฉลาดและความแตกต่างระหว่างบุคคล

## 1.5 ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ ชูช การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างผลงานศิลปะ แสดงความขัดแย้งระหว่างการทดสอบกับคุณค่าของชีวิต ในครั้งนี้มีประสิทธิภาพ และตรงตามประเด็นการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตเนื้อหาของ การวิจัยไว้ ดังนี้

### 1.5.1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษา ค้นคว้า รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลประเมินผลในรูปแบบของการสอบ O-NET คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เป็นพื้นฐานการพัฒนาการของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย ความอัจฉริยภาพตามหลักทฤษฎีปัญหา จิตวิทยาการเรียนรู้ การพัฒนาการ ความคิดเห็น ประสบการณ์ตรงและทางอ้อม โดยวิเคราะห์หาความขัดแย้งระหว่างการสอบ O-NET ผลกระทบในด้านต่างๆที่มีผลต่อครูและนักเรียน การสอบ O-NET (ทำให้วิถีชีวิตของ การเรียนรู้ที่แท้จริงหายไป) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เป็นพื้นฐานของวิถีชีวิตที่แท้จริงหายไป ความเป็นอัจฉริยภาพตามหลักทฤษฎีปัญหาทั้ง 8 ด้าน บนความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อสนับสนุนให้แสดงคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และความอัจฉริยภาพในตัวนักเรียน การเรียนรู้ที่ร่วมกันระหว่างนักเรียนและครู ที่เป็นอีกด้านหนึ่งที่สำคัญมากกว่าการสอบ O-NET และการสอบ O-NET ไม่มีความจำเป็นกับวิถีชีวิตของนักเรียนและครู รวมถึงการไม่มีผลกับปรัชญาการศึกษาไทย โดยค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เช่น

เว็บไซต์ นิตยสาร บทความ ทฤษฎีพหุปัญญา ความฉลาดทั้ง 9 ด้าน เพื่อให้ผลงาน ชัด ความขัดแย้ง ระหว่างการเรียนรู้กับการสอบ มีประสิทธิภาพ สะท้อนความคิดเห็นของผู้วิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 1.5.2. ขอบเขตด้านรูปแบบ

ศึกษา ค้นคว้า รวบรวม และวิเคราะห์แปรผลข้อมูล เพื่อค้นหารูปแบบในลักษณะ สัญลักษณ์ ตัวแทน หรือตรรกะ เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกอย่างเป็นเหตุผล โดยใช้หลักการ องค์ประกอบศิลป์ (Composition) ผสานกับทฤษฎีทางศิลปะ ลัทธิศิลปะต่างๆ เพื่อให้ผลงานเกิดคุณค่า สื่อสารความคิดเห็นส่วนตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 1.5.3. ขอบเขตด้านเทคนิค วิธีการ

ศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับทัศนศิลป์ 2 มิติ และวิธีการทางทัศนศิลป์ในด้าน ต่างๆ เช่น การวาดเส้น การปะติด ประติการนูนต่ำ นูนสูง ลอยตัว หรือสื่อผสม เพื่อให้ผลงานแสดง ความคิด อารมณ์ความรู้สึกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 1.6 ขั้นตอนการวิจัย

ผลงาน ชัด การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่แสดงความขัดแย้งระหว่างการทดสอบ กับ คุณค่าของชีวิต ถือเป็นเครื่องมือสำคัญ แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการสอบ O-NET คะแนนสอบ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ พหุปัญญา ที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้วิจัย โดยผลงานชุดนี้ ผู้วิจัยสร้างสรรค์จาก ประสบการณ์ตรง ทางอ้อม ความคิดเห็นส่วนตัว ข้อมูลที่ได้รับ โดยมีขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการทดสอบ O-NET จากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น จากบทความ วิชาการต่างๆ ประสบการณ์ การสัมภาษณ์ เป็นต้น
2. ศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับครูและนักเรียนจากประสบการณ์ตรง ทางอ้อม ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการเรียนรู้ ทฤษฎีพหุปัญญา ลักษณะอันพึงประสงค์จากหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
3. ศึกษา ค้นคว้า กระบวนการสร้างสรรค์ จากทฤษฎีศิลปะในยุคต่างๆ และทฤษฎี สัญลักษณ์ ทฤษฎีองค์ประกอบศิลปะ วิธีการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น อธิบายให้ชัดว่าจาก ข้อมูลไปสู่กระบวนการทางศิลปะ อย่างเช่น เทคนิคและวิธีการ มีขั้นตอนอย่างไร เป็นต้น
4. วิเคราะห์ข้อมูล หาความเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ ความขัดแย้งของการสอบ O-NET กับวัตถุประสงค์ การสอบ O-NET กับทฤษฎีการเรียนรู้ต่างๆ รวมถึงการวิเคราะห์ร่วมกับประสบการณ์จริง ผนวกเข้ากับความคิดเห็นส่วนตัวของผู้วิจัยเพื่อค้นหาแนวคิดใหม่



5. ค้นหารูปทรง รูปแบบ การใช้สัญลักษณ์ ด้วยทฤษฎีทางศิลปะ ทฤษฎีสัญศาสตร์ ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้สัมพันธ์กับแนวความคิด อารมณ์ ความรู้สึก

6. จัดทำภาพร่างของผลงาน เพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อวิเคราะห์ วิจารณ์ ปรับปรุง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพตรงตามวัตถุประสงค์และสามารถสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก ถ่ายทอดลงสู่ผลงาน

7. จัดทำผลงานทัศนศิลป์ ด้วยวิธีการทางทัศนศิลป์ในด้านต่างๆ เช่น การวาดเส้น ศิลปะสื่อผสม ศิลปะจัดวาง การวาดภาพระบายสี

8. วิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์

9. สรุปผล

## บทที่ 2

### ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เพราะการเรียนรู้ช่วยพัฒนาศักยภาพของความเป็นมนุษย์ให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้ การเรียนรู้สามารถเกิดได้จากหลายอย่างที่อยู่ในชีวิตประจำวัน จากประสบการณ์ทางตรง ทางอ้อม โรงเรียนเป็นสถานที่ที่มีการเรียนรู้เกิดขึ้นมากมายเป็นสถานที่จัดให้เกิดประสบการณ์แก่นักเรียน โดยครูเป็นผู้จัดสถานการณ์จำลองเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ เช่น ด้านวิชาการ ด้านกิจกรรม เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ต้องการเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะสามารถพึ่งพาตนเองได้ โรงเรียนจึงต้องมีการวัดและประเมินผล โดยครู เพื่อทดสอบถึงความสำเร็จในการเรียนรู้และพัฒนา โดยการวัดและประเมินผลมีหลายรูปแบบ

#### 2.1 ข้อมูลจากประสบการณ์ตรงจากผู้วิจัย

เนื่องจากผู้วิจัย ทำงานประกอบอาชีพเป็นครู เป็นผู้ฝึกสอนกีฬา ทำกิจกรรม ภาระงานต่าง ๆ ให้กับโรงเรียนมาเป็นระยะเวลา 9 ปี จึงมีประสบการณ์ที่ร่วมกับเด็กอย่างมากมาย รวมถึงได้เห็นความสามารถที่ซ่อนอยู่ในตัวนักเรียน ในบางครั้งนักเรียนอาจทำการสอบได้คะแนนไม่ดีเท่าที่ควร แต่ในทางกลับกัน นักเรียนสามารถที่จะปฏิบัติงานตามหน้าที่รับผิดชอบตามสภาพจริง มีความสามารถแตกต่างกันออกไปตามความถนัดและความแตกต่างระหว่างบุคคล

โรงเรียนเป็นสถานที่จัดประสบการณ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น ความรู้ด้านวิชาการ ด้านคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้นั้นไปใช้ในการดำรงชีวิตพึ่งพาตนเองได้ช่วงสร้างสรรค์ สังคม มีจิตสาธารณะนี้คือคุณค่าของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ตามหลักปรัชญาการศึกษาไทย ตามแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพล อดุลยเดช โรงเรียนมีการจัดสอบเพื่อวัดผลและประเมินผล สภาพของผู้เรียนอยู่เป็นประจำ และต่อเนื่อง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการเป็นการวัดตามสภาพจริงโดยไม่ต้องมีการติวข้อสอบ เพื่อให้ได้ผลการประเมินที่แท้จริงใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้

การสอบ O-NET เป็นการวัดและประเมินผลด้านต่าง ๆ ครั้งแรกเพื่อเริ่มจัดตั้งการสอบ โดยให้เหตุผลว่าเป็นการสอบเพื่อทำการวิจัย ไม่นำคะแนนเข้ามารวมในการตัดสินการจบการศึกษาไทย โดยสอบในกลุ่มวิชาทั้ง 8 สาระ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ สังคมศึกษา สุขศึกษา และพลศึกษา ศิลปะ การงานและเทคโนโลยี ซึ่งมีความล้มเหลวเป็นอย่างมาก มาจากสาเหตุว่า ศิลปะ สุขศึกษา และพลศึกษา การงานและเทคโนโลยีไม่สามารถวัดได้ด้วยการสอบ จึงลดวิชาลงเหลือ

3 กลุ่มสาระวิชา ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสังคมศึกษา ปรากฏว่า ล้มเหลว ไม่สามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้

การสอบ O-NET ไม่สามารถนำมาวัดคุณภาพการศึกษา หรือการเรียนรู้ได้ เพราะการเรียนมีหลายด้าน คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ซึ่งไม่สามารถวัดผลและประเมินสิ่งที่เป็นนามธรรมนั้นได้ แต่ผลของการสอบ O-NET ที่เป่าคะแนนกลับถูกนำมาใช้ในการตัดสินผลการศึกษาของนักเรียน ซึ่งตัวข้อสอบ O-NET เองก็มีความผิดพลาดให้เห็นได้ตามหน้าหนังสือพิมพ์ ซึ่งมีการรับผิดชอบจากหน่วยงานแบบไม่จริง ไม่คำนึงถึงผลกระทบที่มีเป็นวงกว้างในวงการศึกษา จนสังคมแห่ง การเรียนรู้ในปัจจุบันเปลี่ยนจากการเรียนเพื่อรู้แล้วทำงานได้ ฟุ้งพาดตนเองได้ กลายเป็นเรียนเพื่อสอบเป็นภาระอันหนักอึ้งของโรงเรียน ครู และนักเรียน ซึ่งไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ใดๆ

ผลเสียของการสอบ O-NET ก่อให้เกิดผลเสียในหลายระดับดังนี้

1. ในระดับโรงเรียนต้องปรับนโยบายการศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับการตรวจประเมินคุณภาพประกันภายนอกของสถานศึกษา ซึ่งอยู่ในมาตรฐานที่มี เมื่อถึงช่วงเวลานักเรียนทุกคนต้องติวข้อสอบ ทั้งการเรียนรู้ที่แท้จริงเพื่อให้โรงเรียนได้รับการตรวจผ่านการประเมินเป็นสาเหตุให้นักเรียนทั้งการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ แล้วกลายเป็นการใช้แค่เพียงคะแนน O-NET ที่ตกทั้งประเทศวัดคุณภาพของโรงเรียน

2. ในระดับครูผู้สอนต้องทำตามนโยบายของ โรงเรียนเปลี่ยนวิธีการสอนจากการเรียนรู้ที่แท้ให้เกิดทักษะประสบการณ์ เปลี่ยนเป็นการเรียนแบบเพื่อทำคะแนน O-NET ซึ่งครูรู้เป็นอย่างดีว่าคะแนนสอบ O-NET ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ใดกับตัวนักเรียน

3. ในระดับตัวผู้เรียน ตัวผู้เรียนต้องสูญเสียเวลาแห่งการเรียนรู้ที่แท้จริง สูญเสียเวลาของการค้นพบความถนัด ความเป็นอัจฉริยภาพในด้านต่าง ๆ ไป รวมถึงปัญหายังตกกับตัวนักเรียน เพราะเด็กนักเรียนที่ยากจนจะได้ผลคะแนน O-NET ไม่ดีเพราะผู้ปกครองนั้นไม่มีเงินส่งเข้าเรียนพิเศษทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ทำให้มีผลกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่จะสูญเสียไป เช่น ความพอเพียง ประหยัด นักเรียนต้องเข้ารับการติวข้อสอบจนเวลาในการใช้เพื่อจิตสาธารณะหายไป ซึ่งนักเรียนนั้นควรมีการพัฒนาในหลายด้าน พัฒนาความเป็นอัจฉริยะในด้านต่าง ๆ ตามหลักทฤษฎีปัญญานักเรียนสูญเสียพัฒนาการในด้านสังคมไปในบางช่วง

สิ่งที่ควรส่งเสริมให้ทำอย่างแท้จริง คือ อัจฉริยภาพตามหลักทฤษฎีปัญญา คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ 8 ประการ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ การสอบ O-NET วัดผลไม่ได้ แต่กลับนำมาใช้ตัดสินผล การเรียนรู้ในระดับช่วงชั้น ดังนั้นการสอบ O-NET ไม่ช่วยพัฒนาแล้วกลับกลายเป็นตัวทำลายอนาคตของชาติ เป็นความขัดแย้งของระบบการศึกษาไทยโดยสิ้นเชิง

ผู้วิจัยพบว่า การสอบ O-NET ทำให้นักเรียนขาดพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ลดทอนความเป็นอัจฉริยภาพบนความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำลายวงจรการศึกษา ในระดับขั้นพื้นฐาน (ป.6, ม.3, และม.6) เป็นภาระอันหนักของโรงเรียน ครูและเด็ก

มีผลทำให้นักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน สูญเสียโอกาสในการค้นหาศักยภาพ ในตนเองเพราะต้องสูญเสียเวลาการเตรียมสอบ O-NET ที่ก่อประโยชน์ใด

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ควรลดตัดทอน หรือลดการให้ความสำคัญกับการสอบ O-NET แต่ควรให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่แท้จริงจากการลงมือปฏิบัติจริง ให้เป็นทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้เกิดวิถีชีวิตแห่งการเรียนรู้ที่ถูกต้อง ได้รับการพัฒนาการในด้าน วิชา สังคม สติปัญญา ที่อยู่บนความแตกต่างระหว่างบุคคล

## 2.2 ความหมายของการเรียนรู้

“การเรียนรู้หมายถึงกระบวนการของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เป็นผลมาจากการจัดสถานการณ์หรือประสบการณ์ และเมื่อได้รับการฝึกฝนและฝึกหัดจนเกิดความชำนาญแล้วจะส่งผลทำให้เกิดเป็นพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรขึ้น ทั้งนี้พฤติกรรมเหล่านั้นต้องไม่เกิดจากสัญชาตญาณ วุฒิภาวะ โรคภัยไข้เจ็บ หรือเป็นผลมาจากการใช้ยาทั้งหลาย

### 2.2.1 สิ่งสำคัญที่เกี่ยวกับการเรียนรู้

มีสิ่งสำคัญที่ควรพิจารณาเกี่ยวกับการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. การเรียนรู้ เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมค่อนข้างถาวร
2. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดจากสาเหตุอื่น นอกเหนือจากการได้รับประสบการณ์ ได้แก่ พฤติกรรมที่เกิดจากวุฒิภาวะ (maturation) เช่น การเปลี่ยนจากนั่ง คลาน ยืน และเดิน ถึงแม้ว่าจะเป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะถาวรก็ตามแต่ไม่จัดว่าเป็นการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังรวมถึงพฤติกรรมที่เกิดจากความพิการความเคยชิน รวมทั้งพฤติกรรมที่เกิดจากปฏิกิริยาสะท้อน (reflex action) อีกด้วย
3. พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงเพียงชั่วคราว เนื่องจากร่างกายเกิดความเหน็ดเหนื่อย เมื่อยล้า ความเจ็บป่วย หรือได้รับการกระตุ้นจากฤทธิ์ของยา สิ่งเสพติด แอลกอฮอล์ รวมทั้งสารเคมีบางประเภท พฤติกรรมทั้งหลายเหล่านี้ไม่จัดว่าเป็นการเรียนรู้

4. พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ สามารถสังเกตเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดังกล่าวได้ กล่าวคือ จากทำไม่ได้มาเป็นทำได้ หรือทำได้ดีขึ้นเรื่อย ๆ เช่น เปลี่ยนจากใช้คอมพิวเตอร์ไม่เป็น มาเป็นใช้งานได้ หรือใช้งานคล่อง และชำนาญขึ้นเรื่อย ๆ เป็นต้น
5. การเรียนรู้ เป็นกระบวนการของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งนักจิตวิทยาเชื่อว่าก่อนจะเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ใด ๆ ขึ้นได้ นั้น จะต้องผ่านกระบวนการของการเรียนรู้ที่ครบถ้วน ทุกขั้นตอนเสียก่อน
6. พฤติกรรมที่เกิดจากวุฒิภาวะ (maturation) จะไม่จัดว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้แต่พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ก็จำเป็นต้องอาศัยวุฒิภาวะเป็นพื้นฐาน เช่น การที่เด็กจะเกิดการเรียนรู้ในการเขียนหนังสือ ได้นั้น เด็กจำเป็นต้องมีวุฒิภาวะทางร่างกายและสติปัญญาในระดับที่เหมาะสมเสียก่อนเป็นอันดับแรก
7. แต่ละคนจะมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนตัวของแต่ละบุคคล รวมทั้งประสบการณ์ที่แต่ละบุคคล ได้รับประกอบด้วย
8. การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วและบังเกิดผลดีได้ ถ้าสิ่งที่จะเรียนรู้มีความหมายและสำคัญต่อบุคคล รวมทั้งบุคคลนั้นมีเป้าหมายและมีความต้องการที่จะเรียนรู้ในสิ่งนั้น
9. การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ทั้งด้านบวกและด้านลบ ไม่จำเป็นต้องเป็นไปในทิศทางที่ดีเสมอไป
10. การเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากการได้รับประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งเป็นไปโดยความตั้งใจและเหตุบังเอิญก็ตาม (ผศ. เดิมศักดิ์ คทวนิช, 2546, หน้า 168)

การเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร (Long-Lasting Changes) อันเป็นผลมาจากสภาพแวดล้อมกระบวนการนี้อาจจัดได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการปรับตัว (Adaptation) เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ในสังคม กล่าวคือ ภายใต้เงื่อนไขที่มีการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมเก่าถูกกำจัดออกไป และเกิดมีพฤติกรรมใหม่ขึ้นมา

อย่างไรก็ตาม นักจิตวิทยาให้ข้อสังเกตว่า การเรียนรู้อาจไม่ได้แสดงให้เห็นชัดเจนว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอก (Molar Behavior) หากแต่ได้มีการเปลี่ยนแปลงภายใน ได้แก่ ระบบประสาท ตลอดจนการทำงานของสมอง อันเป็น Molecular Behavior และเมื่อสถานการณ์มีความเหมาะสมพฤติกรรมนั้นจึงจะแสดงออกมาในรูปแบบของการกระทำ (Performance) เช่น การ

เรียนเต็มรับ ผู้เรียนจะแสดงผลการเรียนรู้ เมื่อมีสถานที่และดนตรีประกอบ เป็นต้น บางครั้งการ แสดงออกดังกล่าวอาจขึ้นอยู่กับแรงจูงใจ เช่น หนูที่มีความหิวเป็นแรงขับและมีอาหารเป็นแรงจูงใจ จะเรียนรู้ทางววน (Maze) ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นก่อนที่จะมีการกระทำ (สุวิ ศิวะแพทย์, /2549, หน้า 154)

## 2.3 ปรัชญาการศึกษาไทย

### 2.3.1 ปรัชญาการศึกษาไทยตามแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช

#### คุณลักษณะ

ประเทศไทย เช่นเดียวกับประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก ที่ต้องเผชิญกับภาวะวิกฤตด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และสิ่งแวดล้อม ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แม้จะนำความเจริญมาสู่ประเทศ แต่ก็นำผลข้างเคียงทางลบจำนวนมาก มาสู่โลก ประเทศไทยก็ได้รับผลเช่นเดียวกัน เช่น การเกิดภัยแล้ง การขาดฝนในการทำเกษตรกรรม และการกินอยู่ การเกิดวิกฤตทางเศรษฐกิจที่ทำให้กิจการบริษัทร้านค้าต่าง ๆ ต้องล้มละลาย อันเป็นผลเนื่องมาจากการลงทุนในสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดรายได้ รวมทั้งการเกิดปัญหาสังคมต่าง ๆ เช่น ปัญหา ยาเสพติด ปัญหาค่านิยมฟุ้งเฟ้อ และปัญหาการว่างงาน เป็นต้น ประเทศไทยต้องเผชิญกับปัญหานั้นนานัปการ แต่เรื่องด้วยพระอัจฉริยภาพและพระบารมีของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ประเทศไทยจึงผ่านวิกฤตต่าง ๆ มาได้ โครงการในพระราชดำรินี้ในด้านต่าง ๆ จำนวนมาก ได้ยังประโยชน์ให้แก่ประชาชนทุกหมู่เหล่า นับเป็นโชคอันมหาศาลของประชาชนคนไทย โดยทั่วกัน สำหรับทางด้านการศึกษาและการพัฒนาคนนั้น พระองค์ทรงพระราชทานแนวพระราชดำริต่าง ๆ ผ่านทางกระแสพระราชดำรัสเนื่องในวโรกาสต่าง ๆ ในหนังสือ “จอมปราชญ์ นักการศึกษา” เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ ได้วิเคราะห์กระแสพระราชดำรัสต่าง ๆ ซึ่งช่วยทำให้เห็นปรัชญาสาระสำคัญของแนวพระราชดำรินี้ด้านปรัชญาการศึกษา การจัดการศึกษา และการพัฒนาอันเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาประเทศ สาระสำคัญของแนวราชดำรินี้ดังกล่าว สรุปได้ดังนี้ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2524: 18-48)

#### ความหมายของการศึกษา

จากกระแสพระราชดำรัสและพระราชกรณียกิจต่าง ๆ การศึกษาเป็นเสมือนเครื่องมือ ในการพัฒนามนุษย์ในทุก ๆ ด้านทั้งทางร่างกายและจิตใจ และสติปัญญา เพื่อช่วยให้เป็นพลเมืองดี มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพ สามารถใช้ความรู้และสติปัญญาของตนให้เป็นประโยชน์ต่อ การ

พัฒนาประเทศ การศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพราะเป็นสิ่งจำเป็นต่อการปฏิบัติงานและพัฒนางาน

### จุดมุ่งหมายของการศึกษา

การศึกษาต้องมุ่งพัฒนาและเพิ่มพูนองค์ความรู้ใหม่ พัฒนาศักยภาพของผู้เรียนมุ่งสร้างปัญญาและคุณลักษณะของชีวิต เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีพเพื่อตนเองพึ่งพาตนเองได้ สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ และมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ประโยชน์เพื่อสังคมส่วนรวม

### แนวทางการจัดการศึกษา

เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของการศึกษา การจัดการศึกษาจึงควรมุ่งให้การศึกษาด้านวิชาการ โดยการต่อยอดความรู้ควบคู่ไปกับการฝึกฝนขัดเกลาทางความคิด ความประพฤติกุศลและคุณธรรม โดยให้ความเข้าใจในหลักเหตุผล มีความซื่อสัตย์สุจริต รู้จักรับผิดชอบและตัดสินใจทางที่ถูกต้องเป็นธรรม และควรมีการเรียนรู้ทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติควบคู่กันไป โดยเน้นการเรียนรู้แบบสหวิทยาการและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสมกับบริบทของสังคมไทย

จากข้อสรุปข้างต้น จะเห็นได้ว่า พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงเห็นว่าการศึกษา เป็นเครื่องมือสำหรับพัฒนาชีวิตของแต่ละบุคคลและพัฒนาประเทศชาติโดยส่วนรวม การศึกษาเป็นสิ่งที่ จะช่วยให้ชีวิตของแต่ละคนเจริญก้าวหน้าขึ้นไปเรื่อย ๆ ดังนั้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ประชาชนจะต้อง ได้รับอย่างทั่วถึงกันทุกคน และใช้เป็นเครื่องมือในการดำเนินชีวิตไปอย่างต่อเนื่อง ตลอดชีวิต

## 2.4 ทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences)

ผู้บุกเบิกทฤษฎีนี้คือ การ์ดเนอร์ (Gardner) จากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด (Harvard University) ในปี ค.ศ.1983 เขาได้เขียนหนังสือชื่อ “Frames of Mind: The Theory of Multiple intelligences” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง แนวคิดของเขาก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดเกี่ยวกับ “เชาวน์ปัญญา” เป็นอย่างมาก และกลายเป็นทฤษฎีที่กำลังมีอิทธิพลอย่างกว้างขวางต่อการจัดการศึกษาและการเรียนการสอน ในปัจจุบัน

แนวคิดเกี่ยวกับเชาวน์ปัญญา (Intelligence) ที่มีมาแต่ดั้งเดิมนั้น จำกัดอยู่ที่ความสามารถทางด้านภาษาความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ และการคิดเชิงตรรกะหรือเชิงเหตุผลเป็นหลัก การวัดเชาวน์ปัญญาของผู้เรียนจะวัดจากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบทางสติปัญญา ซึ่งประกอบด้วยการทดสอบความสามารถทั้ง ๒ ด้านดังกล่าว คะแนนจากการวัดเชาวน์ปัญญา จะเป็นตัวกำหนดเชาวน์ปัญญาของบุคคลนั้นไปตลอด เพราะมีความเชื่อว่า องค์ประกอบของเชาวน์ปัญญา จะไม่เปลี่ยนแปลงไปตามวัยหรือประสบการณ์มากนัก แต่เป็นคุณลักษณะที่ติดตัวมาแต่กำเนิด

การ์ดเนอร์ (Gardner, 1983) ให้นิยามคำว่า “เชาวน์ปัญญา” (intelligence) ไว้ว่า หมายถึงความสามารถในการแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ หรือการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ ซึ่งจะมีความสัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรมในแต่ละแห่ง รวมทั้งความสามารถในการตั้งปัญหาเพื่อหาคำตอบและเพิ่มพูนความรู้การ์ดเนอร์มีความเชื่อพื้นฐานที่สำคัญ 2 ประการ คือ

1. เชาวน์ปัญญาของบุคคลมิได้มีเพียงความสามารถทางภาษาและทางคณิตศาสตร์เท่านั้น แต่มีอยู่อย่างหลากหลายถึง 8 ประเภทด้วยกัน ซึ่งเขาบอกว่า ความจริงอาจจะมีมากกว่านี้ คนแต่ละคนจะมีความสามารถเฉพาะด้านที่แตกต่างไปจากคนอื่น และมีความสามารถในด้านต่าง ๆ ไม่เท่ากัน ความสามารถที่ผสมผสานกันออกมาทำให้บุคคลแต่ละคนมีแบบแผนซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน

2. เชาวน์ปัญญาของแต่ละบุคคลจะไม่อยู่คงที่อยู่ที่ระดับที่คนมีตอนเกิด แต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ หากได้รับการส่งเสริมที่เหมาะสม

ในความคิดของการ์ดเนอร์ เชาวน์ปัญญาของบุคคลประกอบด้วยความสามารถ 3 ประการคือ

(1) ความสามารถในการแก้ปัญหาในสภาพการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นไปตามธรรมชาติและตามบริบททางวัฒนธรรมของบุคคลนั้น

(2) ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีประสิทธิภาพและสัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรม

(3) ความสามารถในการแสวงหาหรือตั้งปัญหาเพื่อหาคำตอบและเพิ่มพูนความรู้

เชาวน์ปัญญา 8 ด้าน ตามแนวคิดของการ์ดเนอร์ มีดังนี้

### 1. เชาวน์ปัญญาด้านภาษา (linguistic intelligence)

เชาวน์ปัญญาด้านนี้ถูกควบคุมโดยสมองส่วนที่เรียกว่า “broca’s area” สถิติปัญญาด้านนี้แสดงออกทางความสามารถในการอ่าน การเขียน การพูดอภิปราย การสื่อสารกับผู้อื่น การใช้คำศัพท์ การแสดงออกของความคิด การประพันธ์ การแต่งเรื่อง การเล่าเรื่อง เป็นต้น

### 2. เชาวน์ปัญญาด้านคณิตศาสตร์หรือการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (logical mathematical intelligence)

ผู้ที่มีอัจฉริยภาพด้านการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ มักจะคิดโดยใช้สัญลักษณ์ มีระบบระเบียบในการคิด ชอบคิดวิเคราะห์ แยกแยะสิ่งต่าง ๆ ให้เห็นชัดเจน ชอบคิดและทำอะไรตามเหตุผล เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ง่ายชอบและทำคณิตศาสตร์ได้ดี

### 3. สถิติปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (spatial intelligence)



เขาวนปัญญาด้านนี้ถูกควบคุมโดยสมองซีกขวา แลแสดงออกทางความสามารถด้านศิลปะ การวาดภาพ การสร้างภาพ การคิดเป็นภาพ การเห็นรายละเอียด การใช้สีการสร้างสรรค์งานต่าง ๆ และมักจะเป็นผู้มองเห็นวิธีแก้ปัญหาในมโนภาพ

#### 4. เขาวนปัญญาด้านดนตรี (musical intelligence)

เขาวนปัญญาด้านนี้ถูกควบคุมโดยสมองซีกขวา แต่ยังไม่สามารถระบุตำแหน่งที่แน่นอนได้ บุคคลที่มีสติปัญญาทางด้านนี้ จะแสดงออกทางความสามารถในด้านจังหวะ การร้องเพลง การฟังเพลงและดนตรี การแต่งเพลง การเต้น และมีความไวต่อการรับรู้เสียงและจังหวะต่างๆ

#### 5. เขาวนปัญญาด้านการเคลื่อนไหวร่างกายและกล้ามเนื้อ (bodily-kinesthetic intelligence)

เขาวนปัญญาด้านนี้ถูกควบคุมโดยสมองส่วนที่เรียกว่าคอร์เท็กซ์ โดยด้านซ้ายควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายซีกขวา และด้านขวาควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายซีกซ้าย สติปัญญาทางด้านนี้สังเกตได้จากความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น ในการเล่นกีฬา และเกมต่างๆ การใช้ภาษาท่าทาง การแสดง การเต้นรำ ฯลฯ

#### 6. เขาวนปัญญาด้านการสัมพันธ์กับผู้อื่น (interpersonal intelligence)

เขาวนปัญญาด้านนี้ ถูกควบคุมโดยสมองส่วนหน้า ความสามารถที่แสดงออกทางด้านนี้ เห็นได้จากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การทำงานกับผู้อื่น การเข้าใจและเคารพผู้อื่น การแก้ปัญหา ความขัดแย้ง และการจัดระเบียบ ผู้มีความสามารถทางด้านนี้ มักเป็นผู้มีความไวต่อความรู้สึกและความต้องการของผู้อื่น มีความเป็นมิตร ชอบช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้อื่น

#### 7. เขาวนปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (intrapersonal intelligence)

บุคคลที่มีความสามารถในการเข้าใจตนเอง มักเป็นคนที่ชอบคิด พิจารณาไตร่ตรอง มองตนเอง และทำความเข้าใจถึงความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเอง มักเป็นคนที่มั่นคงในความคิด ความเชื่อต่าง ๆ จะทำอะไรมักต้องการเวลาในการคิดไตร่ตรอง และชอบที่จะคิดคนเดียว ชอบความเงียบสงบ สติปัญญาทางด้านนี้มักเกิดร่วมกับสติปัญญาด้านอื่น มีลักษณะเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างเขาวนปัญญา อย่างน้อย 2 ด้านขึ้นไป

## 8. เชาวน์ปัญญาด้านความเข้าใจธรรมชาติ (naturalist intelligence)

เชาวน์ปัญญาด้านนี้ เป็นความสามารถในการสังเกตสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ การจำแนก แยกแยะ จัดหมวดหมู่ สิ่งต่าง ๆ รอบตัว บุคคลที่มีความสามารถทางนี้ มักเป็นผู้รักธรรมชาติ เข้าใจ ธรรมชาติ ตระหนักในความสำคัญของสิ่งแวดล้อมรอบตัว และมักจะชอบและสนใจสัตว์ ชอบเลี้ยง สัตว์เลี้ยง เป็นต้น

เนื่องจากเชาวน์ปัญญาแต่ละด้านถูกควบคุมโดยสมองส่วนต่าง ๆ กัน ดังนั้น หากสมอง ส่วนใดถูกทำลาย ความสามารถในด้านที่สมองส่วนนั้นควบคุมก็จะได้รับความกระทบกระเทือน หรือเสียไปด้วย สำหรับสมองส่วนที่ไม่ถูกทำลาย ความสามารถในส่วนที่สมองนั้นควบคุมก็จะยังเป็นปกติ อย่างไรก็ตามเชาวน์ปัญญาแต่ละด้านไม่ได้ทำงานแยกจากกันแต่ก็จะทำงาน ในลักษณะ ผสมผสานกันไปแล้วแต่กิจกรรมที่ทำอยู่ว่าต้องการสติปัญญาส่วนใดบ้าง การ์ดเนอร์เชื่อว่า ในการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง แม้จะดูเหมือนว่าใช้เชาวน์ปัญญาด้านหนึ่งด้านใดอย่างชัดเจน แต่แท้จริง แล้วต้องอาศัยเชาวน์ปัญญาหลาย ๆ ด้านผสมผสานกัน เช่น นักดนตรีที่ประสบความสำเร็จ แม้จะดู เหมือนว่าต้องอาศัยเชาวน์ปัญญาด้านดนตรี แต่จริงๆ แล้วการประสบความสำเร็จยังอาจต้องอาศัย เชาวน์ปัญญาด้านการสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้านภาษา และด้านการเข้าใจตนเองด้วย

เนื่องจากเชาวน์ปัญญาทุกด้านเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดทางกรรมพันธุ์ เชาวน์ปัญญา แต่ละด้านจึงแสดงออกในระดับพื้นฐานเหมือน ๆ กันทุกแห่งโดยเป็นอิสระจากอิทธิพลทาง การศึกษาและวัฒนธรรม ซึ่งความสามารถนี้จะแสดงอย่างเด่นชัดในช่วงปีแรกของชีวิต และต่อ ๆ มาจะค่อย ๆ พัฒนาโดยการสัมพันธ์กับระบบสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น แสดงออกทาง เสียงเพลง การวาดภาพ ข้อเขียน เรื่องราว เป็นต้น ต่อไปการพัฒนาจะค่อย ๆ เพิ่มระดับความ ซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ และในช่วงวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ จะแสดงออกผ่านทางกิจกรรมและการประกอบ อาชีพต่าง ๆ (ทิสนา แคมมณี, 2552, หน้า 85-89)

## 2.5 ทฤษฎีพัฒนาการของอีริกสัน

ทฤษฎีพัฒนาการของอีริกสัน(Erikson's Theory of Development)ผู้ก่อตั้งทฤษฎีนี้คือ อีริก อีริกสัน (Erik Erikson) เกิดที่ประเทศเยอรมัน แต่มีบิดามารดาเป็นชาวเดนมาร์ค ได้เริ่มค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับ พัฒนาการทางบุคลิกภาพตั้งแต่ปี ค.ศ.1927 ตำแหน่งการทำงานครั้งสุดท้ายของอีริกสัน คือ ศาสตราจารย์สอนวิชาพัฒนาการของมนุษย์ที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด อีริกสันเชื่อในแนวความคิด บางอย่างของ فروยด์ เกี่ยวกับพัฒนาการทางบุคลิกภาพ ฉะนั้นเราอาจเรียกทฤษฎีของเขาได้อีกอย่าง

หนึ่งว่า ฟรอยด์ยุคใหม่ (Neo Freudian) ซึ่งจะได้กล่าวถึงแนวคิดพื้นฐานในทฤษฎีของอีริกสัน และขั้นพัฒนาการตามแนวคิดของ อีริกสัน 8 ขั้น ดังนี้

**คุณค่าพื้นฐานของมนุษย์** อีริกสันเน้นว่ามนุษย์มีคุณค่าตรงที่มีความสร้างสรรค์ และการปรับตัว มีวิถีทางชีวิตของตนเอง และมีอุดมการณ์ มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ที่จะปรับปรุงความเป็นอยู่ให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ

**เหตุของพฤติกรรม** อีริกสันรับแนวความคิดในเรื่องสาเหตุของพฤติกรรมมาจากแนวความคิดทางจิตวิเคราะห์ เขาเชื่อว่า แรงขับทางเพศเป็นพลัง ผลักดันให้เกิดพฤติกรรมทุกอย่าง พลังงานหรือแรงขับนี้มีมาตั้งแต่เกิด อีริกสันและฟรอยด์ เรียกว่า “Libido” ได้แก่ แรงขับที่ต้องการมีชีวิตอยู่ และแรงขับความก้าวร้าว นอกจากนี้ อีริกสันยังกล่าวว่ามีตน 3 ลักษณะเหมือนฟรอยด์ คือ

1.2.1 **ตนเบื้องต้น (id)** คือคนที่ประกอบด้วยแรงขับพื้นฐานทั้ง 2 คือ แรงขับที่ต้องการมีชีวิตอยู่ และแรงขับก้าวร้าว

1.2.2 **ตนปัจจุบัน (ego)** เป็นคนที่คอยประนีประนอมระหว่าง ความต้องการของ ตนเบื้องต้น (id) และตนในคุณธรรม (supergo) เป็นสิ่งที่มนุษย์พัฒนาจากประสบการณ์ส่วนตัวรวม กับความคิด ค่านิยม ทศนคติ ที่ได้รับจากสังคมที่มีอิทธิพล ต่อตน

**สิ่งแวดล้อมทางสังคม และวัฒนธรรมที่เหมาะสม** อีริกสันเชื่อว่าการพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคล จะได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสม แต่จะอยู่ในรูปแบบใดขึ้นอยู่กับโอกาสที่เด็กจะได้รับอิทธิพลมา กล่าวคือ สังคมมีสถาบันต่าง ๆ ที่จะช่วยอบรม ก่อผลึกบุคลิก เช่น โรงเรียนหรือแม้แต่สถาบันครอบครัว เช่น พ่อแม่อบรมสั่งสอนบุตร สิ่งพ่อแม่สอนนั้นก็ได้อมาจากวัฒนธรรมของสังคมอีกทีหนึ่ง

จากแนวความคิดพื้นฐานของทฤษฎีพัฒนาบุคลิกภาพของอีริกสันที่กล่าวมาสรุปได้ว่า อีริกสันให้ความสำคัญกับตนในปัจจุบัน (ego) มากกว่าตนเบื้องต้น (id) นอกจากนี้อีริกสันยังมีความเห็นว่าความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว และความสัมพันธ์ของบุคคลในสังคม ตลอดจนสังคมและวัฒนธรรมเป็นปัจจัยสำคัญส่งผลกระทบต่อพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคล

## 1. ขั้นพัฒนาการตามแนวคิดของอีริกสัน 8 ขั้น

ในแต่ละขั้นของพัฒนาการจะมีข้อวิกฤตประจำขั้นที่บุคคลต้องเผชิญ ซึ่งถ้าบุคคลสามารถแก้ปัญหาได้สำเร็จในแต่ละขั้น ก็จะเกิดความรู้สึกที่ดีและถือว่าเกิดพัฒนาการที่ดีในขั้นนั้น ๆ ก่อนที่จะก้าวขึ้นสู่พัฒนาการขั้นต่อไป แต่ถ้าแก้ปัญหาไม่ได้ก็จะเกิดความรู้สึกที่ไม่ดี ขั้นพัฒนาการตามแนวคิดของอีริกสันมีดังนี้

**2.1 ขั้นที่ 1 ขั้นความรู้สึกไว้วางใจกับความรู้สึกไม่ไว้วางใจ (trust vs mistrust)** ขั้นนี้จะอยู่ในวัยทารกแรกเกิดจนถึง ๑ ขวบ เป็นระยะที่เด็กจะเกิดความรู้สึกไว้วางใจหรือไม่ไว้วางใจ ถ้าเด็ก

ได้รับการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานทางกายและทางจิตใจ ได้แก่ การป้อนนม อาหาร การสัมผัส การอุ้มชู การนอน การทำความสะอาดร่างกาย การดูแลให้ความสบาย ความปลอดภัย การได้รับความรัก ความเอาใจใส่อย่างอบอุ่น ก็จะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกไว้วางใจต่อบุคคลอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อม แต่ถ้าเด็ก ได้รับการตอบสนองทางร่างกายและจิตใจมากเกินไป จะกลายเป็นคนเชื่อถือไว้วางใจคนง่ายเกินไป ส่วนทารกที่มักไม่ได้รับการตอบสนองทางกายหรือขาดความรักความอบอุ่น จะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกไม่ไว้วางใจผู้อื่น อีริกสันเชื่อว่าพัฒนาการที่ควรเป็น ได้แก่ ความสมดุลระหว่างความรู้สึกไว้วางใจกับความรู้สึกไม่ไว้วางใจ เพราะความพอดีของคุณสมบัติ 2 ประการนี้ ทำให้เด็กมีความรู้สึกที่โล่งและมีที่หวังและมีความหวัง ซึ่งจะเป็นพลังผลักดันให้มนุษย์ต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆ ต่อไป (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2547, หน้า 49)

## 2.2 ขั้นที่ 2 ขั้นความรู้สึกเป็นตัวของตัวเองกับความรู้สึกละอายใจไม่แน่ใจ

**ตนเอง (autonomy vs shame and doubt)** ช่วงนี้อยู่ในวัยเด็กเล็กอายุ 2-3ปี เด็กจะเริ่มรู้จักควบคุมตนเองในการใช้กล้ามเนื้อและประสาทสัมผัส เช่น จะเดินเองได้ พูดได้ หยิบจับสิ่งของได้ ในขั้นนี้หากผู้ใหญ่ปล่อยให้เขาได้ทำอะไรที่เขาต้องการทำและไม่เกิดอันตราย จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาความเป็นตัวของตัวเอง แต่ถ้าเด็กถูกควบคุมมากเกินไป จะเกิดความรู้สึกละอาย สงสัย และไม่แน่ใจในตนเอง และจะพัฒนาเป็นผู้ใหญ่ที่ชอบทำอะไรปิดบัง ไม่เปิดเผย ชอบพูดปิด ในทางตรงกันข้าม ถ้าเด็กมีความเป็นตัวของตัวเองมากเกินไป อาจเป็นคนเข้าสังคมยาก ดังนั้นความพอดีระหว่างความเป็นตัวของตัวเองกับความละอายใจ ไม่แน่ใจ จะทำให้เด็กพัฒนานิสัยเป็นคนรู้จักควบคุมตนเอง มีความเป็นตัวของตัวเองตามความเหมาะสม สามารถตัดสินใจว่าสิ่งใดถูก สิ่งใดผิด

ในขั้นนี้ ผู้ใหญ่จึงควรช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ว่าอะไรทำได้ อะไรที่ยังทำไม่ได้ และไม่ควรปล่อยให้เด็กทำได้ทุกอย่างที่อยากทำ ขณะเดียวกันก็ไม่ควรเข้มงวดต่อการกระทำของเด็กมากเกินไป

## 2.3 ขั้นที่ 3 ขั้นความคิดริเริ่มกับความรู้สึกผิด (Initiative vs guilt)

เป็นระยะวัยเด็กตอนต้น คืออายุประมาณ 3-5 ปี ในวัยนี้เด็กสามารถทำสิ่งต่าง ได้ด้วยตัวเองมากขึ้น เรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้กว้างขวางขึ้น รู้จักใช้ความคิดฝัน และมีจินตนาการมากขึ้น เด็กวัยนี้จึงซุกซนและชอบทำอะไรแปลก ๆ หากเด็กได้รับการส่งเสริมให้ได้ทดลองทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง จะช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แต่ถ้าเด็กถูกสกัดกั้นความคิดฝันหรือห้ามไม่ให้เล่น หรือห้ามไม่ให้ทำอะไรมากเกินไป เด็กจะเกิดความรู้สึกผิดและไม่กล้าทำสิ่งต่าง ๆ

อีริกสัน เชื่อว่า ความพอดีระหว่างความคิดริเริ่มและความรู้สึกผิด จะทำให้เด็กเป็นคนมีความคิดริเริ่ม กล้าเผชิญความจริง และรู้จักหาวิธีแก้ปัญหาในชีวิตได้อย่างเหมาะสม

**2.4 ขั้นที่ 4** **ขั้นขยันหมั่นเพียรกับความรู้สึกด้อย** (Industry vs Inferiority) อยู่ในช่วงอายุ 6-12 ปี เด็กจะอยู่ในโรงเรียนระดับประถมศึกษา เริ่มเรียนรู้โลกมากขึ้น ช่วงนี้เป็นเวลาที่ผู้ใหญ่จะฝึกฝนกิจกรรมประเภททักษะต่าง ๆ ให้แก่เด็กได้อย่างดี เช่น การกีฬา ดนตรี ความเป็นระเบียบ การรักษาความสะอาด ทำให้โตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีทักษะและลักษณะนิสัยเหล่านี้ติดตัวไป แต่ถ้าไม่มีผู้ใหญ่คอยฝึกฝนและให้กำลังใจหรือตั้งความคาดหวังสูงเกินไป เด็กจะรู้สึกว่าตนเองไม่มีความสามารถและเกิดปมด้อยไปตลอดชีวิต

ความพอดีระหว่างความขยันหมั่นเพียรกับความรู้สึกด้อยจะพัฒนาไปสู่ความมีสมรรถภาพที่แท้จริง คือ ไม่หลงตนเองและไม่รู้สึกว่าตนต่ำด้อย ไม่มีค่า ไม่มีความสามารถ

**2.5 ขั้นที่ 5** **ขั้นเข้าใจในเอกลักษณ์แห่งตนและการสับสนในเอกลักษณ์และบทบาทแห่งตน** (identity vs identity Confusion) เป็นขั้นที่อยู่ในช่วงของวัยรุ่นอายุประมาณ 12-19 ปี เป็นระยะที่บุคคลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากภายในทุกด้าน วัยนี้เด็กจะพยายามทำตัวเป็นอิสระจากผู้ใหญ่ ไม่คล้อยตามผู้ใหญ่เหมือนในวัยเด็กที่ผ่านมา เพราะเขาต้องการทดลองสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองเพื่อค้นพบและประเมินตนเอง แต่อย่างไรก็ตามเด็กวัยรุ่นก็ไม่สามารถรู้จักตนเองได้หมดทุกแง่ทุกมุม ถ้าเด็กวัยรุ่นคนใดคิดว่ารู้จักตนเองหมดทุกแง่ทุกมุมแสดงว่า วัยรุ่นผู้นั้นหลงตัวเอง แต่ถ้าเด็กวัยรุ่นไม่เข้าใจในตนเองเลย แสดงว่าวัยรุ่นผู้นั้นยังสับสนในเอกลักษณ์ของตน

ดังนั้น พัฒนาการที่พึงประสงค์ คือ ความสมดุลระหว่างการรู้จักเอกลักษณ์ของตนเองอย่างดีกับความสับสนในเอกลักษณ์และบทบาทแห่งตน เพราะยังไม่พบตนเองด้วยดีทุกแง่ทุกมุม (ศรีเรือน แก้วกังวาล, ๒๕๔๗, หน้า ๕๒)

**2.6 ขั้นที่ 6** **ขั้นความรู้สึกใกล้ชิดผูกพันกับความรู้สึกโดดเดี่ยวอ้างว้าง** (Intimacy vs isolation) ขั้นนี้อยู่ในช่วงวัยผู้ใหญ่ตอนต้นอายุประมาณ 20-39 ปี บุคคลจะแสวงหามิตรภาพอันสนิทสนม แสวงหาคู่ครอง พร้อมทั้งจะร่วมชีวิตเป็นครอบครัวสำหรับผู้ที่ไม่มีคู่ครองสามารถใกล้ชิดผูกพันกับบุคคลอื่น ๆ ในฐานะเพื่อนสนิท รับประทานอาหารสุขซึ่งกันและกันช่วยเหลือเกื้อกูลกันได้ ถ้าผู้ใหญ่คนใดไม่สามารถสร้างความรู้สึกสนิทสนมจริงจังกับผู้หนึ่งผู้ใด จะมีความรู้สึกอ้างว้างเดียวดาย

อิริคสัน เชื่อว่า ความสมดุลระหว่างความสนิทสนมรักใคร่ผูกพันกับความรู้สึกโดดเดี่ยวจะพัฒนาคุณสมบัตินี้เป็นผู้มีไมตรีและมีความรักให้บุคคลอื่นได้ ซึ่งเป็นความรักแบบผู้ใหญ่ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2547, หน้า 54)

**2.7 ขั้นที่ 7** **ขั้นความรู้สึกอยากให้ความเกื้อกูลชนรุ่นหลังกับความรู้สึกคิดถึงแต่ตนเอง** (Generativity vs Stagnation) อยู่ในช่วงของวัยผู้ใหญ่ตอนกลาง อายุประมาณ 40-59 ปี วัยนี้ผู้ที่พัฒนามาในทิศทางบวก จะประสบความสำเร็จในชีวิต จะมีความรับผิดชอบที่จะอบรมเลี้ยงดู

ช่วยเหลือ เกื้อกูลบุตรหลานให้ประสบความสำเร็จในชีวิต ส่วนผู้ใหญ่ที่พัฒนามาในทิศทางลบไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต จะกลายเป็นผู้ที่คิดถึงแต่ตนเอง ขาดความไว้วางใจผู้อื่น รู้สึกว่าตนไม่มีความสามารถ มีปมด้อย ไม่สามารถให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลชนรุ่นหลังได้ ไม่มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ทำให้กลายเป็นคนเฉื่อยชาขาดความกระตือรือร้น

ความสมดุลระหว่างการบำรุงส่งเสริมผู้อื่นและการคิดถึงแต่ตนเอง ทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ เป็นมนุษย์มีค่าและสามารถที่จะอนุเคราะห์บุคคลอื่น ๆ ได้เป็นคนวัยกลางคนที่มีความสุข

## 2.8 ชั้นที่ 8 ชั้นความรู้สึกพอใจในชีวิตกับความรู้สึกไม่พึงพอใจในชีวิต

(integrity vs despair) อยู่ในช่วงวัยชรา อายุประมาณ 60 ปีขึ้นไป บุคคลวัยนี้ได้ผ่านประสบการณ์มากมายหากการพัฒนาในขั้นที่ผ่านมาสามารถพัฒนาในทิศทางบวก เขาก็จะประสบความสำเร็จในวัยนี้ คือมีความสุขในชีวิตที่เหลืออยู่ และรู้สึกพึงพอใจในชีวิตที่ผ่านมา มีการเตรียมความพร้อมที่จะเผชิญกับความตาย ส่วนผู้ที่มีการพัฒนามาในทิศทางลบในขั้นที่ผ่านมา เมื่อถึงวัยนี้จะรู้สึกไม่พึงพอใจในชีวิตของตน ท้อแท้ เบื่อหน่ายในชีวิต

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าวัยรุ่นซึ่งอยู่ในขั้นการพัฒนาของอีริกสัน ชั้นที่ 5 คือ ขั้นเข้าใจในเอกลักษณ์แห่งตน และการสับสนในเอกลักษณ์บทบาทแห่งตน ผู้ใหญ่จึงควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ทดลองทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อเป็นการหาประสบการณ์ให้กับตนเอง จะทำให้วัยรุ่นเข้าใจตนเอง ไม่มีปัญหาปรับตัวได้สำเร็จและเลือกแนวทางชีวิตของตนได้ ดังนั้นหน้าที่บทบาทของ พ่อแม่ที่มีต่อเด็กในช่วงวัยรุ่น จึงควรเป็นท่าทีที่แสดงความเป็นเพื่อนร่วมทุกข์ร่วมสุข และเข้าใจความต้องการของวัยรุ่นมากกว่าบทบาทที่เป็นผู้อบรมสั่งสอนค่านิยมและเจตคติต่าง ๆ (ผศ.วิภาภรณ์ บุญยงค์, จิตวิทยาวัยรุ่น คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์, สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา 2549( หน้า 26-30)

## 2.6 บทบาทของโรงเรียน

โรงเรียนเป็นสถาบันทางสังคมที่มีบทบาทสำคัญต่อวัยรุ่นรองจากบ้าน ทำหน้าที่ให้การศึกษอบรมและพัฒนาสมาชิกในสังคมให้เป็นผู้มีความรู้ ความฉลาด รวมทั้งมีคุณธรรมและจริยธรรม เป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งบุคคลสำคัญของโรงเรียนที่มีบทบาทสำคัญที่สุดต่อนักเรียนวัยรุ่นก็คือ “ครู” การเรียนของนักเรียนจะประสบความสำเร็จและมีคุณภาพให้ นั้น ครูจะต้องมีคุณลักษณะของครูที่ดี และมีบทบาทในการช่วยเหลือวัยรุ่นในด้านต่าง ๆ (ผศ.วิภาภรณ์ บุญยงค์, จิตวิทยาวัยรุ่น คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์, สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา 2549(หน้า 117)

## 2.7 ทฤษฎีศิลปะที่เกี่ยวข้อง

### ศาสตร์ของสัญญาณ (Science of Signs)

#### 2.7.1 การจำแนกประเภทของเครื่องมือสื่อสารของมนุษย์

มนุษย์ไม่ได้สื่อสารโดยใช้ภาษาอย่างเดียว ความพิเศษของมนุษย์ คือ ความสามารถที่จะใช้สิ่งต่าง ๆ มาสื่อสารความหมายแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลายมาก มนุษย์สามารถใช้คำพูดเป็นเครื่องมือสื่อสาร ใช้ลักษณะสีหน้าสื่ออารมณ์ความรู้สึก ใช้ท่วงท่าอง ท่าที่ร่างกายเป็นเครื่องมือสื่อสาร ใช้การ โคนผมเกล้าผมเกล้าผมย เป็นเครื่องมือสื่อสาร ใช้ควันไฟ แสง สี ภาพวัตถุตั้งแต่ใหญ่ไปเล็ก (หอคอยไอเฟล พีระมิด เข็มกลัด) ง่าย ๆ ไปจนถึงซับซ้อน เป็นเครื่องมือสื่อสาร ใช้เรื่องเล่า นิทาน คำาน เป็นเครื่องมือสื่อสารคดิธรรม คดิสอนใจ (เป็นความหมายซ้อนไปจากความหมายของเรื่องเล่าเพิ่ม ไปอีกชั้นหนึ่ง)

นอกจากจะมีเครื่องมือสื่อสารที่สลับซับซ้อนหลากหลายแล้ว สิ่งที่ถูกสื่อสารออกไปก็ยังมีหลายมิติด้วยนับตั้งแต่การสื่อสารความหมายเพื่อความรับรู้โดยตรง ไปจนถึงการสื่อสารความสุนทรีย์ ความงาม ความเศร้าโศก ความเกลียดชัง ความวิตกกังวล การส่งสัญญาณเตือนภัย สัญญาณบ่งชี้สิ่งที่จะเกิดขึ้น บ่งชี้บางอย่างที่เพิ่งเกิดขึ้นหรือผ่านไป สื่อสารความคิดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นนามธรรมอย่างยิ่ง สื่อสารความรู้ทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ที่น่าอัศจรรย์ใจที่สุด เป็นต้น

เนื่องจากเครื่องมือสื่อสารมีหลากหลาย การจำแนกเครื่องมือสื่อสารดังกล่าวเป็นชนิดต่าง ๆ จึงทำได้ลำบาก เพราะมักจะมี ความเหลื่อมล้ำซ้อนกัน บางคนจึงแบ่งเป็นชนิด (type) ของเครื่องมือ (Pierce.1931, Eco. 1976) บางคนแบ่งเป็นหน้าที่หรือวิธีหน้าที่ (mode) ของการสื่อสาร (Hawkes, 1977, Chandler, 2004) อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารแม้จะเป็นสิ่งเดียวกัน ตัวเดียวกัน แต่ก็อาจทำหน้าที่ต่าง ๆ กันไป เช่น จุด (.) อาจแทนจุดสตอป รหัสมอร์ส เป็นเครื่องมือทางคณิตศาสตร์ การแบ่งเป็นชนิดหรือหน้าที่ถึงอย่างไรมักจะเหลื่อมซ้อนกันอยู่ดี ในที่นี้เราจะแบ่งชนิดหรือวิธีหน้าที่ (mode) กว้าง ๆ ดังนี้คือ

1. วิธีหน้าที่แบบเสมือน (Iconic Mode) มีเครื่องมือสื่อสารที่อาศัยความเหมือน ความคล้ายคลึงกับสิ่งที่ถูกสื่อสาร เช่น รูปปั้น ภาพเหมือน รูปแกะสลัก เช่น อนุสาวรีย์ พระพุทธรูป พระ

เยซู พระเครื่อง ภาพถ่าย ภาพเขียน ลายเส้นการ์ตูน หน้าปัดรถยนต์ แต่เครื่องมือสื่อสารประเภทนี้ไม่จำกัดเฉพาะที่เป็นรูปวัตถุ อาจเป็นดนตรีหรือ sound effect ในภาพยนตร์ ละครวิทยุ เพลง ท่าทางที่เลียนแบบ เช่น การแสดงอาการเลียนแบบ รสชาติ หรือกลิ่น ก็ทำหน้าที่นี้ได้แบบเสมือน (iconic) Pierce มองว่า ไดอะแกรม (diagram) ก็ทำหน้าที่เสมือนได้ เช่น แผนภาพของบริเวณอาคาร แผนที่ของเมือง เป็นต้น

เครื่องมือที่ทำหน้าที่สื่อสารแบบเสมือนไม่จำเป็นต้องเหมือนจริงทั้งหมด เช่น เราทราบดีว่าภาพเหมือน (portrait) ไม่เคยมีภาพใดที่เหมือนจริงทั้งหมดทุกแง่ทุกมุม เช่น สะท้อนได้เฉพาะบางมุม ขนาดไม่เท่ากัน วัสดุต่าง ๆ กันไป แต่เราก็ออมรับว่ามันทำหน้าที่ (effect) แบบเหมือนจริง (Pierce, 1931-58: 2.92) บางคนชี้ให้เห็นว่าการที่เรายอมรับ icon เพราะเรารู้ความเชื่อมโยงมาก่อนแล้ว (Cook, 1992: 70) เช่น เรารู้ว่าภาพที่คล้ายไดอะแกรมหน้าห้องน้ำเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย เพราะเรารู้มาก่อนแล้ว เครื่องมือที่จะเป็น icon ที่แท้จริงจะต้องเป็นที่รับรู้ได้กับทุกคนที่แม้จะไม่เคยมีความรับรู้ใด ๆ มาก่อนเลย ดังนั้น จึงมีสื่อค่อนข้างมากที่เป็น icon แท้ ๆ แต่ส่วนใหญ่จะมีมิติของข้อตกลง การยอมรับร่วมกันผสมผสานอยู่ด้วย Grayson (1998: 36-41) ชี้ว่าสัญญาณที่เป็น icon มักให้ความรู้สึกว่ามันใกล้ชิดกับความจริงหรือความเป็นธรรมชาติมากกว่าสัญญาณแบบอื่น ๆ มันทำให้เรามองข้ามความเป็นสื่อของมันไปได้ John Lyons (1977: 105) ชี้ว่าบางครั้งการทำงานเป็น icon ขึ้นอยู่กับประเภทของสื่อกลาง (medium) ที่ใช้ด้วย เช่น คำว่า เมี้ยว โส่ง ๆ เป็นการสื่อสารแบบเสมือนโดยอาศัยสื่อกลางแบบเสียง แต่ถ้าเป็นตัวเขียนจะไม่มีลักษณะเสมือนแต่อย่างใด ตรงกันข้าม ถ้าเป็นอักษรจีนหรือ Hieroglyphic ของอียิปต์ จะมีลักษณะเสมือนโดยลักษณะเส้นขีดเขียนของมัน แต่เสียงไม่จำเป็นต้องเสมือนด้วย

2. วิธีหน้าที่แบบดัชนี (indexical mode) หมายถึง เครื่องมือสื่อสารที่ทำหน้าที่ “บ่งชี้” สิ่งหรือปรากฏการณ์บางอย่าง เช่น เข็มนาฬิกาเป็นดัชนีบ่งชี้เวลา เงามืดก็บ่งชี้เวลา ดัชนีตลาดหุ้นบ่งชี้ราคาหุ้นของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์และบ่งชี้ถึงภาวะเศรษฐกิจโดยรวม ก้อนเมฆขีดเฉียง ๆ ดวงอาทิตย์ ในการพยากรณ์อากาศเป็นดัชนีบ่งชี้สภาพอากาศในช่วงที่บ่งถึง Pierce มองว่าดัชนีต่างไปจาก icon ตรงที่ดัชนีเป็นเครื่องบ่งชี้ “สิ่งที่มียู่” เป็นความสัมพันธ์ที่เป็นจริง (genuine relations) ระหว่างดัชนีกับวัตถุที่มันบ่งชี้ โดยไม่ขึ้นอยู่กับ “การตีความ” (1931-58: 298) และวัตถุ



หรือสิ่งดังกล่าวก็มีอยู่จริง (ดัชนีจึงต่างจาก icon ตรงที่ icon อาจจะอ้างถึงสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงก็ได้ เช่น ภาพเหมือนของมังกร มนุษย์ต่างดาว) ความสัมพันธ์ระหว่างดัชนีกับสิ่งที่มันบ่งชี้ไม่จำเป็นต้องอาศัยความเหมือนแต่อาจอาศัยความเกี่ยวเนื่อง (contiguity) บางอย่าง Pierce บอกกับเราว่า “อะไรก็ได้ที่ตรงความสนใจหรือทำให้เราเพ่งความสนใจก็ล้วนเป็นดัชนีทั้งสิ้น” (อ้างแล้ว, 2.285 และ 3.434) ซึ่งถ้าเป็นเช่นนั้นดัชนีก็จะมีลักษณะกว้างขวางมาก เช่น ใบไม้ไหว อาจบ่งชี้ว่าเพิ่งมีนกบินมาเกาะกิ่งไม้ มีลมกรรโชกมา ฯลฯ อย่างไรก็ตามดัชนีบางอย่างน่าจะต้องการตีความหรือความรู้ความเข้าใจเฉพาะ เช่น การเดินของชีพจร ความดัน อุณหภูมิร่างกาย ก็เป็นดัชนีที่บ่งชี้อาการไข้หรือโรคภัยไข้เจ็บหลาย ๆ อย่างที่ต้องอาศัยการตีความของแพทย์

**3. วิธีหน้าที่แบบเครื่องหมายหรือป้าย (signic mode) sign** ในที่นี้ไม่นับรวม sign ในตัวภาษา ซึ่งเป็นถ้อยคำ คำศัพท์ต่าง ๆ sign ในที่นี้ทำหน้าที่เป็นเครื่องบ่งบอก เครื่องหมาย หรือป้าย เช่น ป้ายหรือโลโก้ของสินค้าชนิดต่าง ๆ หรือร้านค้าทั้งร้าน บริษัทมีชื่อเสียงต่าง ๆ มีเมฆตั้งเค้าทะมึนเป็นเครื่องบ่งบอกว่าฝนจะตก มีรอยเท้าบนทางเดินใหม่ ๆ แสดงว่าเพิ่งมีคนหรือสัตว์เดินผ่านไป มีควันไฟแสดงว่ามีกองไฟหรือไฟกำลังไหม้ เป็นต้น และยังมีเครื่องหมายลูกเสือ เนตรนารี เครื่องหมายเดินรถทางเดียว เลี้ยวซ้าย เลี้ยวขวา กลับรถ เครื่องหมายห้ามจอดรถ จอดรถได้ เครื่องหมายวัตถุอันตรายแบบต่าง ๆ เครื่องหมายระมัดระวัง เครื่องหมายแผนกสินค้า ชั้นขายสินค้า ตามห้างสรรพสินค้า เครื่องหมายห้ามสูบบุหรี่ เครื่องหมายหรือป้ายบริษัท IBM Apple McDonald KFC 7-Eleven เครื่องหมายยศ ตำแหน่งของข้าราชการพลเรือน ทหาร ตำรวจ สายสะพาย ครุยศาล ฯลฯ เครื่องมือสื่อสารที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องหมายและป้ายนี้เกือบทั้งหมดเป็นข้อตกลงของสังคม หรือองค์กร หน่วยงาน หรือกลุ่มบุคคล เพื่อความสะดวกในการทำงานทำหน้าที่ของตน และค่อย ๆ เป็นที่รับรู้ ยอมรับกันกว้างขวางไปเรื่อย ๆ แต่บางเรื่องก็อาจเป็นเรื่องเฉพาะสำหรับผู้ใช้ในกลุ่มคน เช่น เครื่องหมายในคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต

**4. วิธีหน้าที่แบบสัญญาณและรหัส (Signal และ Code)** มีการสื่อสารแบบหนึ่งซึ่งมีมาตั้งแต่ยุคโบราณ นั่นคือการสื่อสารแบบสัญญาณ ซึ่งเป็นการบ่งบอกสิ่งที่จะเกิดหรือข้อมูล เพื่อให้คนเคลื่อนตัวหรือเกิดความเข้าใจ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นไปตามข้อตกลงที่มีมาก่อนหรือเข้าใจกันอยู่แล้ว หรือบางครั้งจะต้องมีรหัส (code) กำกับ จึงจะเป็นที่เข้าใจกัน เช่น สัญญาณควันไฟของอินเดียแดง สัญญาณไฟจราจร สัญญาณไฟเดินเรือ ไฟประกาศการ หลุดรถไฟ เรือ สัญญาณสำหรับเครื่องบิน

สัญญาณนกหวีดสำหรับการจราจร สัญญาณธงสำหรับกีฬา การแข่งรถ ฯลฯ ทั้งหมดต้องมีรหัสกำกับจึงจะเป็นที่เข้าใจของผู้รับสัญญาณ เช่น ไฟสีเขียว แดง เหลือง หมายถึง ไปได้ หยุด เตรียมตัว ยกธง หมายถึงมีการทำผิดกติกาในการแข่งขันกีฬา ต้องหยุดการแข่งขันชั่วคราว เสียงนกหวีด หมายถึงดำเนินการแข่งขันต่อไปได้ นอกจากนั้นยังมีสัญญาณที่มีรหัสอย่างเป็นทางการเป็นระบบมาก เช่น รหัสโทรเลข รหัสมอร์ส รหัสลับสำหรับกิจการทหาร หรือกิจการพาณิชย์หรือการเงินทั่วไป ซึ่งปัจจุบันมีศาสตร์พิเศษสำหรับสร้างรหัสและถอดรหัสที่เรียกว่า Cryptology เกิดขึ้นด้วย โดยในอดีตมักใช้รหัสที่เป็นภาพ ตัวอักษร และตัวเลข แต่ปัจจุบันมักใช้ระบบตัวเลขที่เรียกว่า prime number เป็นหลัก บาร์โค้ดเป็นรหัสของสินค้า หมายเลขหนังสือเป็นรหัสของห้องสมุด ฯลฯ

5. วิถีหน้าที่แบบสัญญาณ (sign) และสัญลักษณ์ (symbol) ทั้งสัญญาณ สัญลักษณ์ คือ เครื่องมือสื่อสารที่มักใช้สื่อความหมายที่ปกติมักไม่เกี่ยวเนื่องกับตัวมันเองเลย เช่น สีดำ เป็นสัญลักษณ์ของการไว้ทุกข์ โดยที่ตัวมันเองไม่มีจุดใดที่เชื่อมโยงถึงภาวะความทุกข์หรือความเศร้าโศกเลย สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ เป็นตัวอย่างของเครื่องมือสื่อสารที่ตัวมันเองเป็นข้อตกลงของมนุษย์ (convention) ล้วน ๆ เช่น  $+$   $-$   $\times$   $\div$   $\frac{dx}{dy}$  บ่งถึงปฏิบัติการทางคณิตศาสตร์บางอย่างที่เป็นข้อตกลงล้วน ๆ จนกระทั่งเราอาจจะใช้สัญลักษณ์หนึ่งไปแทนอีกอย่างหนึ่ง เช่น เอา  $\div$  ไปแทน  $\times$  ก็ได้ ถ้าทุกคนตกลงใจร่วมกันว่าจะให้เป็นเช่นนั้น สัญญาณของภาษาซึ่งก็คือถ้อยคำประโยคก็มีลักษณะเป็นข้อตกลงร่วมกันของสังคมล้วน ๆ Pierce มองว่าสัญลักษณ์เป็นข้อตกลงของคน ด้วยเหตุนี้เขาจึงรวมสัญญาณทางภาษา (linguistic sign) เป็นส่วนหนึ่งของสัญลักษณ์ด้วย แต่โซซูร์ไม่ยอมใช้คำสัญลักษณ์ เพราะเขามองว่าสัญลักษณ์ไม่มีลักษณะเป็นข้อตกลงแท้ ๆ แบบสัญญาณทางภาษา แต่ก็มีลักษณะเกี่ยวเนื่องกับสิ่งที่มันอ้างอิงอยู่บ้าง เช่น ตราชั่ง หมายถึงความยุติธรรม เพราะมันมีลักษณะสมดุลเท่าเทียมกันสองข้าง จึงเหมาะจะใช้แทนความยุติธรรม ดอกกุหลาบอาจจะเหมาะใช้แทนความรัก เพราะมันมีความสวยงาม มีความหอม สีแดงเหมาะแทนสงคราม ความกล้าหาญ เพราะมันเป็นสีแดงกับเลือด ธงแดง ไฟแดง จึงหมายถึงการเตรียมพร้อม ระวังตัว อันตราย สีขาวเหมาะเป็นสัญลักษณ์ของศาสนา ความบริสุทธิ์ ความเป็นกลางสันติภาพ ดอกเข็ม หญ้าแพรก ในพิธีไหว้ครูใช้แทนสติปัญญา ฯลฯ โดยทั่วไปในทางมานุษยวิทยามักจะแบ่งว่า สัญญาณ (sign) หมายถึงเครื่องมือสื่อสารผ่านภาษา ที่มีจุดมุ่งหมายสื่อเนื้อหาการรับรู้โดยตรงแต่สัญลักษณ์หมายถึงเครื่องมือสื่อสารผ่านภาษาที่สร้างความรับรู้บางอย่าง และรวมถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความเชื่อด้วย (ธีรยุทธ บุญมี, การปฏิวัติศาสตร์ของ โซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์ พิมพ์ครั้งที่ 1 สำนักพิมพ์วิภาษา 2551.(หน้า 54-60)

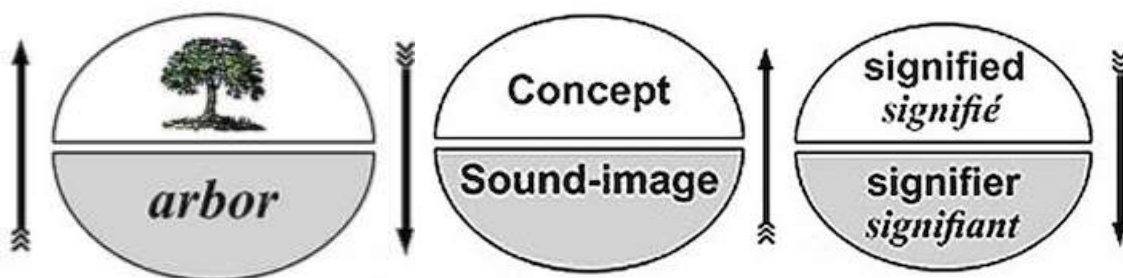
## 2.7.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับสัญณะของโซซูร์

เฟอร์ดินาน เดอ โซซูร์ นักภาษาศาสตร์ ชาวสวิส เป็นผู้ปฏิวัติความคิดทางภาษาศาสตร์ ส่งซึ่งผลสะท้อนให้เกิดการปฏิวัติในด้านต่าง ๆ อย่างกว้างขวางดังได้กล่าวมาแล้ว จึงถือเป็นนักคิดที่ทรงอิทธิพลที่สำคัญที่สุดคนหนึ่งของ โลกปัจจุบัน โซซูร์เริ่มต้นเป็นนักภาษาศาสตร์ในแนวประวัติศาสตร์จัดเป็นพวก comparative-grammarians เป็นโชคดีของโลกที่ในปี 1906 ศาสตราจารย์คนหนึ่งเกษียณตัวเอง มหาวิทยาลัยเจนีวาจึงให้เขาสอน course ทั่วไปเกี่ยวกับภาษาตั้งแต่ปี 1904-1911 ปี 1912 เขาล้มป่วยและตายในปี 1913 ในช่วงต่อมาเพื่อร่วมงานเห็นความสำคัญงานของโซซูร์ จึงรวบรวมสมุดโน้ตของโซซูร์และคำบรรยายที่ลูกศิษย์จดเอาไว้มาจัดพิมพ์เป็นหนังสือ Course in General Linguistics เป็นหนังสือที่ปฏิวัติวงการภาษาศาสตร์ครั้งใหญ่

โซซูร์เป็นผู้ปฏิวัติวงการภาษาศาสตร์ โดยประเด็นสำคัญที่เขาเสนอก็คือให้ภาษาศาสตร์เลิกสนใจสิ่งที่ไม่ใช่ภาษาศาสตร์ นั่นก็คือ โลกภายนอก เพราะ โดยปกติแล้วภาษาศาสตร์เป็นการศึกษา 3 สิ่งที่ถูกมองว่าเชื่อมโยงกัน นั่นคือความคิด ภาษา (คำพูดหรือภาษาเขียน) และโลกภายนอก (referent) หัวใจสำคัญในความคิดของโซซูร์คือ ภาษาเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกันเพียงสองสิ่ง คือความคิดและเสียง ทั้งสองส่วนนี้ประกอบเป็นสัญณะ โดยที่สัญณะเองนั้นอ้างอิงถึงโลกข้างนอกอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ใด ๆ เลย เป็นไปตามลักษณะยถากรรมหรือตามอำเภอใจ (arbitrariness) เช่น คนไทยใช้คำ กิน คนจีน เจี้ยะ อังกฤษ eat ไม่เคยตรงกันเลยในแต่ละภาษาและถ้าสังคมตกลงจะเปลี่ยนคำเรียกสิ่งต่าง ๆ เช่น เอาคำ จรี้อออก ไปแทนคำ โลกาภิวัดนั้ก็ทำได้ นอกจากนี้โซซูร์ ยังบอกว่าความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับความคิดก็เป็นไปตามลักษณะยถากรรมเช่นกัน ลักษณะยถากรรมและตัดขาดภาษาออกจากโลกภายนอกนี้ ส่งผลให้มุมมองพื่อต่อปรัชญา ความรู้ โลกความจริง เปลี่ยนไปอย่างมหาศาล

**การแบ่งสัญณะเป็นสองส่วน คือตัวหมาย (signifier) และความคิดที่ถูกหมาย (signified)**

การจำแนกนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญมากของโซซูร์ โซซูร์บอกว่าเมื่อมีการใช้สัญณะตัวใดตัวหนึ่ง มันจะกระตุ้นสองสิ่งที่ล้วนเป็นสิ่งทางจิตวิทยา (psychological entities) ซึ่งไม่มีตัวตนให้เกิดขึ้นในจิตใจหรือสมองของเรา สองสิ่งนี้ก็คือความคิด (concept) กับเสียง-ภาพ (sound-image) ดังรูป



ทั้งสองสิ่งนี้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน ดำรงอยู่ด้วยกันคล้าย ๆ สองด้านของเหรียญหรือบางครั้ง โขจรุ์เปรียบเทียบกับ การตัดกระดาษไม่ว่าจะเป็นรูปร่างอะไรก็ล้วนมี 2 ด้าน คือ ด้านหน้า และ ด้านหลังเสมอ โขจรุ์ใช้ศัพท์ที่ตอนหลังเป็นที่ยอมรับกันแพร่หลายกว้างขวางคือ ตัวหมาย (signifier) แทนเสียง-ภาพ และสิ่งที่ถูกหมาย (signified) แทนความคิด (concept) ดังนั้น ในสัญณะหนึ่งจึงแยกเป็นสองส่วนเสมอ นี่เป็นวิธีการที่ชาญฉลาดของ โขจรุ์ที่หลีกเลี่ยงการถกเถียงในวงการภาษาศาสตร์ที่มีมาช้านานตลอดเวลว่า สิ่งใดมาก่อนระหว่างความคิดกับ (ภาษา) โดยทำให้สองส่วนนี้เป็นสิ่งเดียวกัน เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน

1. **Signifier** หรือภาษาไทยใช้สิ่งหมายหรือ ตัวหมาย คำนี้มาจากคำว่า sign ผสมกับคำละติน facere ซึ่งเป็นรากของคำว่า feasible, feat, fact, faculty, amplify รวมทั้งเป็นรากศัพท์ของกลุ่มคำ thesis หมายถึงสร้าง ทำให้เกิด หรือการสังเคราะห์ทำให้เกิด เช่นคำ synthesis ตรงกับคำสันสกฤตว่า **สนธิ** ซึ่งหมายถึงทำให้เกิดนั่นเอง คำ sign และ facere สองคำนี้รวมกันจึงหมายถึงตัวทำให้เกิดความหมาย

2. **Signified** คือ **ความคิดที่ถูกหมาย** อันได้แก่ ความคิดซึ่งเกิดขึ้นประกอบดับตัวหมายนั้น ๆ เช่น ความคิด ม้า น้ำ นก เกิดขึ้นเมื่อมีตัวหมาย ม้า น้ำ นก ปรากฏขึ้น หรืออาจจะเกิดความคิดก่อนแล้วค่อยเกิด signifier ขึ้น ดังแผนภาพข้างต้นก็ได้

การทำความเข้าใจตัวหมาย ตามค่านิยมของ โขจรุ์มีความสำคัญมาก และเป็นจุดที่นักศึกษาและแม้กระทั่งผู้แต่งหนังสือทั้งต่างประเทศและไทย ก็เข้าใจผิด พลาดอยู่บ่อยครั้ง ตามความหมายของ โขจรุ์ ตัวหมายนี้ไม่ใช่เสียงที่เราเปล่งออกมาเพื่อจะพูดถึงคำศัพท์หนึ่ง เช่นเสียง /ก/ /น/ ซึ่งจะทำให้ตัวหมายกลายเป็นวัตถุรูปธรรม คือเป็นเสียงที่บันทึกได้ เอาไปวิเคราะห์ความถี่ได้ ตัวหมายของ โขจรุ์ไม่เป็นวัตถุรูปธรรม แต่เป็นร่องรอยประทับ (imprint) ของเสียงและภาพในสมองของเรา

โซซูร์กล่าวว่า ถ้าจะบอกตัวหมายเป็นสิ่ง (entity) มันก็เป็นสิ่งทางจิตวิทยา (psychological entity) ไม่ใช่สิ่งทางกายภาพ (physical entity)

โซซูร์จะย้ำในหลาย ๆ ที่ว่า sound-image ที่เขาหมายถึงนั้นไม่ใช่เสียงจริง ๆ ไม่ใช่หน่วยเสียง (phoneme) ที่มีลักษณะทางกายภาพ แต่เป็น “รอยประทับ (psychological imprint) ของเสียง เป็นความประทับใจซึ่งกระทำต่อผัสสะของเรา” (Saussure, 1981: 66)

มนุษย์เราใช้อายตนะสัมผัสทางภาพและเสียงซึ่งประทับอยู่ในใจของเราทั้งสองอย่างมาสร้างเป็น ตัวหมาย แต่ก็เป็นไปได้ว่าคนที่เห็นหน้าคนที่เป็นหนวกใบ้มาแต่กำเนิดอาจจะใช้แต่อายตนะสัมผัสทางภาพเฉย ๆ ในการสร้างตัวหมายหรือสัญลักษณ์บางตัว เช่น หนาว ร้อน ความรัก ก็ไม่มีภาพปรากฏให้เห็น แต่ก็เป็นไปได้ว่าเมื่อเรานึกถึงคำเหล่านี้เราอาจนึกถึงภาพที่แม้จะเลือนของประสบการณ์ที่เรามีต่อความคิดนั้น ๆ ก็ได้

ดังที่กล่าวแล้วว่าโซซูร์เสนอว่า การจะเกิดสัญลักษณ์ของระบบภาษาขึ้นมาได้นั้นต้องอาศัย ทั้งสองส่วน คือตัวหมายและความคิดที่ถูกหมายมาประกอบกันในสมองหรือในจิตใจของเรา จึงมักเกิดเป็นสัญลักษณ์ขึ้น เราไม่สามารถแยกความคิดออกไปจากรอยประทับของภาพ-เสียงได้เลย สัญลักษณ์จึงประกอบด้วยสองส่วน (แต่มีองค์ประกอบได้ 3 อย่าง คือ รอยของภาพ-เสียง-ความคิด) คล้าย 2 ด้านของเหรียญ หรือ 2 ด้านของแผ่นกระดาษ เมื่อเรานึกถึงคำว่า ม้า ก็มักจะเกิดเสียงของคำว่าม้า ภาพความคิดของตัวม้าเกิดขึ้นพร้อม ๆ กันเสมอ จะไม่มีความคิดของม้า แมว หมา แมลงวันเกิดขึ้นก่อน แล้วค่อยเกิดเสียงตามมา เหมือนอย่างที่นักภาษาศาสตร์ในอดีตเคยเข้าใจผิด ๆ กันมาเลย

เนื่องจากตัวหมายเป็นสิ่งทางจิตวิทยาเช่นเดียวกับความคิด สัญลักษณ์จึงเป็นสิ่งทางจิตวิทยา ไม่ใช่สิ่งทางกายภาพ มันไม่มีเนื้อหา ไม่มีตัวตน ไม่เป็นวัตถุ นี่เป็นจุดสำคัญยิ่งเบื้องต้นที่สุดของวิชาสัญศาสตร์ และนี่เป็นเหตุผลว่าระบบภาษาของโซซูร์กับการพูดจึงเป็นคนละเรื่องกัน เพราะระบบภาษาไม่ต้องการเสียงจริง ๆ เลยก็ได้ ดังที่เราสามารถพูดกับตัวเราเอง คิดถึงเรื่องราวต่าง ๆ โดยไม่ต้องออกเสียงหรือขีดเขียนภาพ คำพูดใด ๆ ออกมาเลย โซซูร์จึงไม่เน้นการศึกษาการพูดซึ่งมีลักษณะเป็นบุคคล แต่เน้นการศึกษาภาษาซึ่งมีลักษณะเป็นสิ่งที่ร่วมกันที่แน่นอนชัดเจน ของสังคม

ด้วยเหตุนี้โซซูร์จึงถือว่าระบบภาษาซึ่งเป็นองค์รวมของสัญลักษณ์จะเป็นรูปนัย (form) ซึ่งเป็นทางออก ไม่ใช่เนื้อหาซึ่งเป็นวัตถุมีตัวตน การศึกษาภาษา (langue) จึงเป็นสิ่งที่กระทำในระดับนามธรรมหรือรูปนัยเท่านั้น การศึกษาเรื่องเสียงจริง ๆ อาจเป็นเรื่องของสัตศาสตร์หรือ

ศาสตร์อื่น ๆ สัญญะของโซซูร์จะมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันในลักษณะที่เป็นความสัมพันธ์นามธรรม (abstract relationship) ซึ่งทำให้เกิดระบบภาษาขึ้น

นักวิชาการรัสเซีย เช่น L.V. Sarba, N.E. Jakobov, R. Jakobson, N.S. Trubezkoy ก็ย้ำหน่วยย่อยที่สุดของเสียง (phoneme) “ไม่ใช่เสียงทางกายภาพแต่เป็น sound-image” (Trubezkoy, 1939, 1949 *Principles de phonologic* อ้างใน Kristeva, 1989: 225) และขยายความให้ชัดเจนขึ้นด้วยว่า Phonetics คือการศึกษาศาสตร์และเสียงกายภาพหรือของ parole ส่วน Phonology ก็คือศาสตร์ของเสียง ซึ่งเป็น sound-image หรือเสียงในระบบของภาษา (langue) ดังนั้นถ้าจะกล่าวว่าสัญญะของโซซูร์ก็คือคำหรือเสียงในใจก็คงไม่ผิดเกินไปเท่าใดนัก

สำหรับโซซูร์แล้วการศึกษาสัญญะในระดับที่เป็นวัตถุ เช่น รหัสสมอร์ส รหัสมือ การเขียน การใช้เสียงจริง ๆ สื่อสาร เป็นเรื่องที่มีความสำคัญรองลงไปจากการศึกษาเชิงนามธรรมที่กล่าวมาแล้วข้างต้น แนวคิดของโซซูร์นำทางไปสู่การปฏิวัติความคิดครั้งใหญ่ไปสู่แนวคิดหลังสมัยใหม่ อย่างไรก็ตาม มีผู้โต้แย้งโซซูร์ในหลาย ๆ ประเด็น เช่น Louis Hjelmslev แบ่งองค์ประกอบย่อยของสัญญะเป็น “เครื่องแสดงออก” (expression) และ “เนื้อหา” ซึ่งก็เท่ากับย้อนไปสู่แนวคิดว่าสัญญะมีลักษณะเป็นเนื้อหา เป็นตัวตน ไม่ใช่เป็นนามธรรม นักภาษาศาสตร์แนวมาร์กซิสต์หลายคน เช่น Voloshinov ก็คัดค้านว่าแนวคิดว่าสัญญะเป็นรูปนัยที่เป็นนามธรรม เขามองว่าสัญญะต้องมีเนื้อหาทางวัตถุมารองรับ ไม่ว่าจะเป็นเสียง มวลสาร สี การเคลื่อนไหวของร่างกาย (1973: 10-11) สำหรับ Voloshinov สัญญะทุกอย่างต้องมี “ความเป็นสิ่งทางวัตถุที่สำคัญมาก” [concrete material reality (เพ็งอ้าง: 65] และถือเป็นสิ่งสำคัญมาก คำวิจารณ์อีกส่วนหนึ่งมองว่า สื่อ (medium) ซึ่งล้วนมีลักษณะทางกายภาพ เช่น เป็นสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ ที่จะทำหน้าที่พาสัญญะไป ก็มีความสำคัญอย่างยิ่ง โดย Marshal McLuhan นักสื่อสารมวลชนชาวแคนาดา เป็นคนแรกที่ย้ำความของจุดนี้ โดยแยกแยะว่า “สื่อเย็น” (cold media) เช่น โทรทัศน์ จะให้ความหมายที่ต่างไปจาก “สื่อร้อน” (hot media) Eco ก็เชื่อว่าตัวสื่อไม่ได้มีบทบาทที่เป็นกลาง แต่เต็มไปด้วยความหมายเชิงวัฒนธรรม (1967:267) ตัวอย่าง เช่นการจะบอกเลิกรักกับคนรักหรือขอหย่าขาดจากคู่แต่งงาน โดยผ่านโทรสาร ย่อมความหมายต่างไปจากการพูดกันซึ่งหน้าอย่างยิ่ง นอกจากนี้มนุษย์ยังมีการสื่อสารที่ใช้หลายสัญญะ ซึ่งต่างกับกฎเกณฑ์หรือรหัสต่าง ๆ กัน มาผสมผสานเข้าด้วยกัน (Hodge and Tripp, 1986: 17) เช่น ภาพยนตร์ใช้ทั้งภาพ เสียง การเคลื่อนไหว ดังนั้นแนวคิดแบบโซซูร์จึงอาจจะแคบเกินไปในการทำความเข้าใจระบบสื่อสารบางอย่าง

แควดวงจิตวิทยาและจิตวิเคราะห์ ก็เป็นอีกศาสตร์หนึ่งซึ่งนำเอาภาษาศาสตร์และความคิดของโซซูร์ไปใช้ค่อนข้างมาก แต่ในลักษณะที่ต่างกันไป ในขณะที่โซซูร์มองว่า ความสัมพันธ์

ระหว่างตัวหมายกับความคิดที่ถูกหมายผูกติดกันแน่นแยกกันไม่ออกคล้าย 2 ด้านของเหรียญ หรือ รูปกระดาษที่ถูกตัดออกย่อมมี 2 ด้านเสมอ ในงานเขียน The Interpretation of Dreams ฟรอยด์ มองว่ามีกระบวนการแปรเปลี่ยนหรือซ่อนเร้นทางจิตได้สำนึกที่ความหมายหนึ่งแฝงเข้ามาโดยผ่านอีก ความหมายหนึ่ง เช่น กระบวนการเลื่อนที่ (displacement) คือการที่ความต้องการลึก ๆ เช่น ความต้องการทางเพศ ถูกเปลี่ยนไปสู่ความหมายอื่นโดยผ่านสัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์อื่น เช่น การไขกุญแจ ประตู หมายถึงการร่วมเพศอีกกระบวนการหนึ่ง คือการที่ความหมายหรือความต้องการหลาย ๆ อย่าง ถูกควบรวม (condensation) เข้ามาอยู่ที่ตัวหมายตัวเดียวหรือสัญลักษณ์ตัวเดียว เป็นต้น

Jaques Lacan (1901-1981) เป็นอีกผู้หนึ่งที่ได้นำเอาทฤษฎีเกี่ยวกับสัญลักษณ์ของ โชซูร์ ไปใช้อย่างชัดเจน เพราะขณะที่ฟรอยด์มองว่าจิตได้สำนึกมีลักษณะเป็นเหมือนแหล่งที่อยู่ของความปรารถนาการปิดกั้น กัดคั่นต่าง ๆ ที่มีตัวตน (substantial) ลากองมองว่าจิตได้สำนึกเองก็มีโครงสร้างที่เป็นรูปนัยแบบภาษา ลากองต่างไปจากโชซูร์ตรงที่เขาเน้นความสำคัญของตัวหมาย เขาจึงมักเขียนสัญลักษณ์ในรูปของ  $\frac{S}{s}$  ตัวใหญ่คือ Signifier อยู่ข้างบน s ตัวเล็ก ซึ่งหมายถึงความหมาย ลากองมองว่าตัวหมายมีอัตวิจิฉัน (autonomy) ของตัวมันเอง โดยไม่ขึ้นอยู่กับความหมาย แต่มันสามารถเลือกจับคู่กับความหมายต่าง ๆ ไปได้เรื่อย ๆ ความสามารถเช่นนี้แหละที่ทำให้เกิดตัวตนของมนุษย์ขึ้นมา (อ้างใน Sarup, 1993: 9-13) ลากองเป็นนักคิดสำคัญที่เชื่อมโยงภาษาศาสตร์เข้ากับร่างกาย ความปรารถนาและตัวตน อันเป็นการเปิดทางให้เกิดปรัชญาหลังสมัยใหม่ขึ้น

### ความเป็นยถากรรม (arbitrariness) ของสัญลักษณ์

ถ้าเราสังเกตดูจะค้นพบได้ไม่ยากว่า ศัพท์ที่มาใช้เรียกวัตถุต่าง ๆ ทั้งรูปพรรณนามธรรมของแต่ละภาษาเกือบไม่มีคำใดที่ซ้ำกันเลย จะมีบ้างเอิญก็เพียงบ้างเล็กน้อย หรือจะมีคำศัพท์บางคำที่พ้องกัน เนื่องจากได้รับแรงจูงใจจากเสียงธรรมชาติ (motivation, motivated sign) อาทิ เสียงแมวร้อง แมว! Meow! เสียงระเบิด ตุ้ม! Boom! เสียงปืน ปัง! Bang! เป็นต้น คำเหล่านี้มีไม่มากและ ในแต่ละภาษาก็ยังคลาดเคลื่อนกันไปเล็กน้อยด้วยซ้ำ

โชซูร์บอกเราว่ามนุษย์กลุ่มต่าง ๆ เลือกใช้คำมาแทนสิ่งต่าง ๆ ในโลกภายนอกอย่าง สะเปะสะปะ ไม่มีกฎเกณฑ์ใด ๆ เลย เช่น ไทยใช้คำ ม้า อังกฤษใช้ horse จีนใช้ ม้า ไทยใช้ หม่า ฝรั่งเศสใช้ chien เยอรมัน hund จีน เก้า ไทย กิน อังกฤษ eat จีน เจี้ย คนมั่งใช้ น่อ คนไทยใช้ นำนามหนาว อังกฤษใช้ water name cold ฯลฯ เราจึงพบปรากฏการณ์ว่า มนุษย์เลือกใช้เสียงอย่าง สะเปะสะปะมากในการมาแทนที่ (ความคิดของ) สิ่งของข้างนอก ไม่มีความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ใด ๆ ระหว่างกันเลย

แต่สิ่งที่ได้กล่าวไว้แล้วว่าภาษาศาสตร์ไม่ใช่การตั้งชื่อ ดังนั้นจึงต้องเข้าใจชัดเจนว่าภาษาไม่ได้เป็นการโยงความสัมพันธ์ระหว่างคำกับวัตถุ แต่ภาษาโดยเฉพาะสัญญาณที่เป็นหน่วยพื้นฐานของระบบภาษา เป็นความสัมพันธ์เชิงนามธรรมล้วน ๆ ระหว่างรอยประทับของภาพ-เสียงกับความคิดของตัววัตถุข้างนอก โชซูร์ชี้ให้เห็นว่า ไม่เพียงแต่เสียงเท่านั้นที่สะเปะสะปะไม่มีกฎเกณฑ์ แม้แต่ความคิดของสิ่งต่าง ๆ มนุษย์ก็มีแนวโน้มที่จะเอามองวัตถุปรากฏการณ์อย่างต่าง ๆ กันไป ปรากฏการณ์ชุดที่หนึ่งเป็นปรากฏการณ์นามธรรมชาติ อาทิ ความรัก ความเกลียด ความอิจฉา พยาบาท ความยุติธรรม สิทธิ เสรีภาพ เหตุผล จิตใจ เราแน่ใจได้หรือว่าความคิดเหล่านี้ของแต่ละวัฒนธรรมเหมือนกัน เป็นสิ่งเดียวกัน? ปรากฏการณ์ชุดที่สองอาจเป็นวัตถุรูปธรรม เช่นในภาษาไทยอาจแบ่งแหล่งน้ำธรรมชาติเป็นน้ำซึม น้ำซับ ห้วย หนอง คลอง บึง แคว หนองน้ำ ใต้น้ำ ซึ่งในภาษาอังกฤษอาจจะจัดแบ่งประเภทต่างกันไป เช่น ไม่มีคำสำหรับน้ำซึม น้ำซับ ห้วยหนอง แต่มีคำสำหรับลำธารมากกว่า เราใช้ความคิด upstream downstream (บนลำธาร ใต้ลำธาร) ด้วยคำศัพท์ หนองน้ำ ใต้น้ำ ดังที่กล่าวไว้แล้วว่าภาษาโดยทั่วไปอาจแบ่งเป็น 2 class ใหญ่คือ ประธาน และคำขยาย (subject predicate) แต่ภาษาอินเดียบางกลุ่มใช้คำว่าคำเดียวมาแทนทั้งประธาน กริยา หรือคำขยาย เช่น toraga ในภาษาอปาเซ เป็นคำเดียวที่ใช้หมายความถึง “น้ำสีขาวไหลลงไปข้างล่าง” เป็นต้น ในอินเดียแดงผ่านยุคก็ยังไม่แบ่งประโยคเป็นประธาน-กริยา

โชซูร์เปรียบเทียบว่าการเกิดสัญญาณในภาษาหนึ่ง ๆ นั้น เสมือนเป็นการเอาสอง “กระแสดูชา” ของสองสิ่งคือ ภาพ-เสียงและความคิดมาเรียงติดกัน ภาพ-เสียงหนึ่งจะเข้าสู่คู่ตัวกับความคิดหนึ่ง จนเกิดเป็นสัญญาณ (sign) ได้ โดยที่การจับคู่ดังกล่าวของแต่ละภาษาไม่มีกฎเกณฑ์ใด ๆ และจะต่างกันไปอย่างสิ้นเชิง ดังในภาพ a b c d ก ข ค ง เป็นกระแสดูชาของเสียง A B C D ก ข ค ง เป็นกระแสดูชาของความคิดในต่างภาษากัน การจัดคู่ระหว่าง 2 กระแสดูชานี้จะต่างกรรมต่างวาระอย่างสิ้นเชิง

จากคำอธิบายดังกล่าวทำให้เราเริ่มจับเค้าความสำคัญของการปฏิบัติความคิดในทางภาษาศาสตร์ของโชซูร์ได้ กล่าวคือจากภาพเดิมที่เราคิดว่าภาษากับความจริงมีส่วนสัมพันธ์กันใกล้ชิด เพราะภาษาเป็นเครื่องมือที่ทำให้เราคิดถึงโลกข้างนอกได้ และเราก็เข้าใจตลอดมา จากความคุ้นเคยของเราว่า ความคิดเราเป็นภาพสะท้อนของโลกข้างนอก ภาษา ความคิดเราจึงสอดคล้องใกล้ชิดกับความจริงข้างนอกอย่างยิ่ง แต่โชซูร์ทำให้เรามองว่าระบบภาษากับโลกข้างนอกไม่มีจุดสัมผัสกันเลย ภาษากลับโลกภายนอกเป็นคนละโลกหรือคนละระบบ ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกันเลย ภาษาเป็นจินตนาการหรือเป็นการสร้างสรรค์ล้วน ๆ ของมนุษย์ เราเพียงแต่หวังว่าระบบภาษาที่



เราสร้างขึ้นนี้ เราจะนำมาใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการอธิบายโลกหรือการเปลี่ยนแปลงโลก เพื่อการดำรงชีวิตอยู่ของเราได้ดีเท่านั้น แต่ความสัมพันธ์ของมันกับโลกภายนอกไม่ได้เป็นเรื่องของตรรกะเหตุผล ความจริงใด ๆ เลย การปฏิวัตินี้เป็นการพลิกใ้ความคิด ความรู้ของมนุษย์มีลักษณะห่างจากวัตถุนิยมหรือสัจนิยมไปเป็น “จิตนิยม” อย่างเต็มตัว ซึ่งเป็นเหตุผลให้นักคิดนักปรัชญารุ่นหลักมองความรู้มนุษย์ด้วยความสงสัย ไม่มั่นใจ และตั้งคำถามว่า ถ้ามันสัมพันธ์กับโลกความจริงน้อยมาก มันสัมพันธ์กับอะไรมากกว่า อำนาจทางสังคมของมนุษย์? ความต้องการ กิเลสตัณหา ของมนุษย์ (ธีรยุทธ บุญมี, 2551)

## 2.8 ข้อมูลที่สนับสนุนแนวความคิด

**200** ที่อยู่ในห้องคลังข้อสอบที่ สทศ.ก็พบว่าข้อสอบทั้ง 2 ชุดถูกต้องไม่มีปัญหา ดังนั้น คนจึงได้ให้ทั้ง สทศ.ให้คะแนน O-Net วิทย์ฟรี 24 คะแนน

แถลงขอโทษจัดสอบ O-Net ผิดพลาด แถลงการณ์ว่าคอมพิวเตอร์รวนทำข้อสอบวิทย์สลับชุด ยกฟรี 24 คะแนน ให้เด็กกว่า 4 แสนคน พร้อมตั้ง กก.หาคนผิด ย้ำคนไม่ดีไม่เอาไว้ ขณะที่ประธานบอร์ด สทศ.สั่ง ผอ.สทศ.เขียนรายงานแจ้งข้อผิดพลาด ก่อนนัดถกด่วนกลางเดือนนี้ ด้านเด็กเตรียมอุดมฯ บุคห้องประชุมร่วมฟังแถลง ระบุข้อสอบไร้คุณภาพจี้ยกเลิกคะแนน O-Net 20% ไปคิดจบช่วงสั้น

11 ก.พ.56 เมื่อเวลาประมาณ 13.30 น.ที่สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) รศ.ดร.สัมพันธ์ พันธุ์พฤกษ์ ผู้อำนวยการ สทศ.แถลงข่าวชี้แจงกรณีปัญหาข้อสอบแบบทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ชั้น ม.6 จัดสอบระหว่างวันที่ 9-10 ก.พ. โดยพบปัญหาในวิชาวิทยาศาสตร์ ชุดที่ 200 เกิดปัญหา และมีนักเรียนได้โพสต์ผ่านเว็บไซต์ระบุปัญหาว่าข้อสอบชุดดังกล่าวมีข้อซ้ำเยอะ เลขข้อขาดหาย และเรียงลำดับข้อไม่ถูก โดยมีมากกว่า 30 ข้อรวมแล้วกว่า 40 คะแนน ว่า ตนได้รับรายงานตั้งแต่เวลาประมาณ 12.00 น.ของวันที่ 10 ก.พ.ที่ผ่านมา ว่า พบปัญหาข้อสอบวิชาวิทยาศาสตร์ ชุดที่ 200 ในศูนย์สอบ 7 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยนเรศวร (มน.), มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (มอ.), มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ (มวล.), มหาวิทยาลัยขอนแก่น (มข.), มหาวิทยาลัยศิลปากร (มศก.) วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (มช.) และมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราวุฒวิทยาลัย (มจร.) ดังนั้น ตนและคณะทำงานจึงได้ตรวจสอบข้อสอบวิชา

ดังกล่าวชุดที่ 100 และ 7 ศูนย์สอบ ส่งแฟกซ์ข้อสอบชุดที่ 200 ที่มีปัญหามาตรวจสอบอีกครั้ง และพบว่าข้อสอบชุด 200 นี้เกิดความผิดพลาดจริง จึงได้ตั้งคณะกรรมการตรวจสอบกรณีที่เกิดขึ้น

รศ.ดร.สัมพันธ์ กล่าวอีกว่า จากการตรวจสอบเบื้องต้น พบว่า ข้อสอบวิชาวิทยาศาสตร์ ในชุดที่ 100 มีผู้มีสิทธิ์สอบประมาณ 200,000 คน และชุดที่ 200 มีผู้มีสิทธิ์สอบประมาณ 200,000 คน ซึ่งข้อสอบชุดที่ 100 ถูกต้องไม่มีปัญหา แต่ในชุดที่ 200 พบว่ามีปัญหาประมาณ 80,000 ฉบับ โดยปัญหาที่พบ คือ มีโจทย์ที่ซ้ำกัน 16 ข้อ ในจำนวนนี้มีหมายเลขข้อซ้ำกัน 9 ข้อ ทำให้เด็กไม่สามารถฝนกระดาษคำตอบได้ส่งผลให้คะแนนหายไป 9 คะแนน นอกจากนี้ ยังพบว่า โจทย์หายไปอีก 13 ข้อ แบ่งเป็นข้อละ 1 คะแนน 11 ข้อ และข้อละ 2 คะแนน 2 ข้อ รวม 15 คะแนน โดยเมื่อรวมคะแนนจากทั้ง 2 ส่วนคะแนนเด็กจะหายไปทั้งสิ้น 24 คะแนน เพราะฉะนั้น เพื่อประโยชน์ของเด็กผู้เข้าสอบทุกคน สทศ.จึงให้คะแนนฟรี 24 คะแนนกับเด็กที่สอบเข้าสอบวิชาวิทยาศาสตร์ทั้งหมด ประมาณ 400,000 คน

“ขอโทษที่การจัดสอบมีปัญหา ผมรู้สึกเสียใจทั้งที่ได้พยายามดำเนินการ และตรวจสอบให้ดีที่สุดแล้ว แต่กลับเกิดปัญหา ซึ่งขณะนี้ได้ตั้งคณะกรรมการตรวจสอบข้อเท็จจริง เพื่อตรวจสอบว่าความผิดพลาดที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากเหตุสุดวิสัย ความประมาทเลินเล่อ หรือเป็นที่ระบบการผลิต ซึ่งหากพบว่าเกิดจากความประมาทเลินเล่อผมก็จะต้องปลดหรือเปลี่ยน เพราะคนไม่ดีผมไม่เอาไว้แน่นอน และหลังจากนี้ ผมในฐานะ ผอ.สทศ.ก็มีหน้าที่ที่จะทำให้เกิดความมั่นใจ และเรียกความเชื่อมั่นกลับคืนมา ซึ่งทั้งหมดก็คงจะต้องพิสูจน์กันด้วยผลงานข้างหน้าในอนาคต และครั้งนี้ถือเป็นบทเรียนที่จะต้องมีการตรวจสอบให้มากยิ่งขึ้นกว่าเดิม” ผอ.สทศ.กล่าว

ด้าน นายพัฒนา ชนากร หัวหน้างานพัฒนาและบริหารการทดสอบอาชีวศึกษาและสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษานอกอรัทธาศัย ในฐานะกรรมการบริหาร การสอบ O-Net กล่าวว่า จากการตรวจสอบเบื้องต้น พบว่า ปัญหาที่เกิดขึ้น เพราะระบบการดึงข้อมูลในการพิมพ์ข้อสอบเกิดรวน ซึ่งในช่วงท้ายของการพิมพ์ข้อสอบชุด 200 ระบบกลับไปดึงข้อมูลการพิมพ์ข้อสอบชุด 100 มาแทนที่ จึงทำให้ข้อสอบทั้ง 2 ชุดสลับกันไปสลับกันมา อย่างไรก็ตาม ในการควบคุมการผลิตข้อสอบนั้น ได้กำหนดระบบการป้องกันไม่ให้อ่านตรวจสอบเนื้อหาได้ เพื่อ

รักษาความลับของข้อสอบ แต่จะตรวจได้เพียงเลขหน้าของกระดาษข้อสอบเท่านั้น และจากการตรวจสอบเลขหน้ากระดาษก็พบว่าถูกต้อง จึงถือเป็นเหตุสุดวิสัย ทำให้เกิดข้อผิดพลาดขึ้น

ขณะที่ ศ.ดร.สมหวัง พิธิยานุวัฒน์ ประธานคณะกรรมการบริหาร สทศ. กล่าวว่า ตนได้มอบหมายให้ รศ.ดร.สัมพันธ์ ทำรายงานเป็นลายลักษณ์อักษรชี้แจงเรื่องดังกล่าว และตนจะเรียกประชุมบอร์ด สทศ.เร็วขึ้น จากเดิมประมาณช่วงปลายเดือนมาเป็นกลางเดือน ก.พ.นี้ เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา ส่วนจะตั้งคณะกรรมการขึ้นมาตรวจสอบ ผอ.สมศ. หรือไม่นั้น คงต้องดูรายละเอียดคำชี้แจงของผอ.ก่อน เพราะการทำงานของผอ.สทศ.ในช่วง 2 ปีที่ผ่านมาถือว่าได้ดำเนินการตามระเบียบที่ได้กำหนดไว้ อย่างไรก็ตาม เรื่องนี้ ตนจะเร่งแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อความเป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

ด้าน น.ส.เหมือนระวี ธาณีโต นักเรียนระดับชั้น ม.6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา กล่าวว่า ตนและเพื่อน มีความไม่มั่นใจในการจัดสอบโอเน็ต โดยปีนี้เป็นปีแรกที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ใช้คะแนนโอเน็ต 20% ถ่วงน้ำหนักกับคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย (จีพีเอ) ซึ่งเท่ากับว่าจะไม่มีนักเรียนคนใดในประเทศไทยที่ได้เกรดเฉลี่ย 4.00 ทั้งนี้ ตนเข้าใจว่า การนำโอเน็ตมาถ่วงน้ำหนักจะทำให้เกิดความเป็นธรรม และจีพีเอมีมาตรฐาน แต่อยากให้เข้าใจว่ายังมีเด็กอีกกลุ่มหนึ่งที่ต้องการไปเรียนในต่างประเทศและการจะเข้าเรียนมหาวิทยาลัยได้ ในต่างประเทศได้ จะต้องใช้เกรดเฉลี่ยที่สูง ซึ่งตนเห็นว่าไม่เป็นธรรม หากจะนำคะแนนโอเน็ตที่ไม่ได้มาตรฐานมาถ่วงจีพีเอ อยากให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทบทวนเรื่องนี้ด้วย เพราะเท่าที่ดูข้อสอบโอเน็ตมีความผิดพลาดทุกปี

นายองศา จรรยาประเสริฐ นักเรียนชั้น ม.6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา กล่าวว่า การที่ สทศ. ให้ฟรีคะแนนวิทยาศาสตร์ โอเน็ต 24 คะแนน นั้นไม่ใช่วิธีการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง เพราะจะทำให้ไม่สามารถวัดมาตรฐานของเด็กได้ และไม่เป็นธรรมแก่เด็ก เนื่องจากบางคนตั้งใจอ่านหนังสือ แต่บางคนกลับมองว่าวิชานี้ยากแล้วไม่ได้อ่าน กลับได้คะแนนฟรีเท่ากัน ดังนั้น ควรจะมีการวางระบบให้รัดกุมและรอบคอบมากกว่านี้ ไม่ใช่พอเกิดปัญหาที่ขอโทษและโทษว่าเกิดจากระบบรวน นอกจากนี้ อยากเรียกร้องให้ยกเลิกการนำคะแนนโอเน็ต 20% มาถ่วงคะแนนจีพีเอ เพราะคะแนนโอเน็ตไม่ได้มาตรฐานก็ไม่ควรเอามาวัด

น.ส.ชนพร ศิริโยธิพันธุ์ นักเรียนชั้น ม.6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา กล่าวว่า ตนได้ข้อสอบชุดที่ 200 ตอนที่พบว่าข้อสอบมีปัญหาที่พยายามอ่านทำความเข้าใจและคิดว่าควรจะทำอย่างไร แต่ก็ฝนคำตอบในกระดาษเต็มทุกข้อ แม้จะว่า สทศ.จะมีมติให้ฟรี 24 คะแนน มองในมุมของการสอบก็รู้สึกดีใจ เพราะคะแนนมีผลต่อการกำหนดอนาคตของตัวเอง แต่ถ้ามองถึงความตั้งใจของเพื่อน ๆ คนอื่นที่เขาตั้งใจมาสอบ และไม่พบปัญหาเหมือนคนอื่น ๆ วิธีนี้ก็อาจจะไม่ได้บอกว่าเป็นความยุติธรรม อย่างไรก็ตาม ที่สำคัญที่สุดคือ ไม่ควรเกิดปัญหาในลักษณะนี้อีก เพราะการสอบนี้เป็นการสอบระดับชาติควรจะต้องทำให้เกิดเป็นมาตรฐาน

“สมมติว่า เพื่อนที่สอบโอเน็ตปี 2555 จะไปชีวเข้ามหาวิทยาลัยใหม่ในปี 2557 แต่เราได้คะแนนฟรีมา 24 คะแนนในขณะที่คนที่สอบเข้ามหาวิทยาลัยตามปกติที่สอบโอเน็ต ในปี 2556 เขาอาจจะไม่ได้เจอความผิดพลาดและไม่ได้คะแนนฟรี เขาก็อาจจะรู้สึกว่าเขาไม่ได้ความยุติธรรม ดังนั้น อยากให้ สทศ.วางระบบการสอบให้รัดกุมได้มาตรฐานไม่เกิดปัญหา” น.ส.ชนพร กล่าว

เข้าถึงข้อมูลวันที่ 25 ธันวาคม 2560 จาก <https://mgronline.com/local/detail/9560000017680>

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Desired Characteristics)

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Desired Characteristics) หมายถึง ลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน อันเป็นคุณลักษณะที่สังคมต้องการในด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึก สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งในฐานะพลเมืองและพลโลก ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ 8 ประการ คือ รักษาชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ

ดังนั้น กระทรวงศึกษาธิการจึงมีนโยบายปฏิรูปการศึกษา โดยยึดคุณธรรมนำความรู้ มุ่งมั่นขยายโอกาสทางการศึกษาให้เยาวชนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างกว้างขวางและทั่วถึง โดยคำนึงถึงการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรม จิตใจ และปัญญา นอกเหนือจากการยกระดับคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา นอกจากนี้ยังได้ส่งเสริมและสร้างความตระหนักให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกในคุณค่าปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ความสามานฉันท์ สันติวิธี และวิถีประชาธิปไตย

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์มีประโยชน์ต่อเด็กอย่างไร ?

เด็กที่มีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ จะเป็นเด็กที่แสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดีของชาติ มีความสามัคคี ประองคอง ภูมิใจ เชิดชูความเป็นไทย ปฏิบัติตนตามหลักศาสนาที่ตนนับถือและแสดงความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์

เด็กที่มีความซื่อสัตย์สุจริต จะเป็นเด็กที่ประพฤติตรงตามความเป็นจริง ทั้งทางกาย วาจา ใจ และยึดหลักความจริง ความถูกต้องในการดำเนินชีวิต มีความละเอียด และเกรงกลัวต่อการกระทำผิด

เด็กที่มีวินัย จะเป็นผู้ที่ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคมเป็นปกติวิสัย ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น

เด็กที่เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ จะเป็นเด็กที่มีความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอ ด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด เผยแพร่ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

เด็กที่มีความเป็นอยู่อย่างพอเพียง จะดำเนินชีวิตอย่างประมาณตน มีเหตุผล รอบคอบ ระมัดระวัง อยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความรับผิดชอบ ไม่เบียดเบียนผู้อื่น เห็นคุณค่าของทรัพยากรต่าง ๆ มีการวางแผนป้องกันความเสี่ยง และพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

เด็กที่มุ่งมั่นในการทำงาน จะมีความตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ด้วยความเพียรพยายาม พุ่มพุงกำลังกาย กำลังใจในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนด ด้วยความรับผิดชอบ และมีความภาคภูมิใจในผลงาน

เด็กที่รักความเป็นไทย จะมีความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่า ชื่นชม มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบทอด เผยแพร่ภูมิปัญญาไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรมไทย มีความกตัญญู กตเวทิต์ ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารอย่างถูกต้องเหมาะสม

เด็กที่มีจิตสาธารณะ จะเป็นผู้ให้และช่วยเหลือผู้อื่น แบ่งปันความสุขส่วนตน เพื่อทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เข้าใจ เห็นใจผู้ที่มีความเดือดร้อน อาสาช่วยเหลือสังคม อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ด้วยร่างกาย สติปัญญา ลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหา หรือร่วมสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามให้เกิดในชุมชน โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน

## ครูจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ลูกที่โรงเรียนอย่างไร ?

การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ประการ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ครูผู้สอนจะเริ่มจากการศึกษานิยาม วิเคราะห์ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้ของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ประการ รวมทั้งศึกษาข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียนแต่ละวัย แต่ละบุคคล และนำมากำหนดแนวทางการพัฒนาที่เหมาะสมสอดคล้องในแต่ละคุณลักษณะแล้วนำคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ที่วิเคราะห์ไว้ ไปบูรณาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โครงการต่าง ๆ และกิจวัตรประจำวันของผู้เรียน ดังนี้

บูรณาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระ โดยเน้นที่จุดหมายว่าต้องการให้เด็กเป็นคนที่มีคุณภาพอย่างไร และจัดทำเนื้อหาสาระให้สนองจุดหมายนั้น เช่น คุณลักษณะข้อนี้จะต้องให้เด็กู้เข้าใจ คุณลักษณะข้อนี้จะต้องให้เด็กทำให้ได้ ซึ่งครูจะตั้งคำถามชวนให้เด็ก ๆ ช่วยกันคิด กำหนดภาระงานจากสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ให้เด็กร่วมกันค้นหาคำตอบเป็นกลุ่ม แล้วลงมือทำงานจนสำเร็จ มีการนำเสนอความคิดเห็น และสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน จะทำให้เด็กมองเห็นความจริง ซาบซึ้งในคุณค่า พร้อมทั้งมีจิตสำนึกต่อส่วนรวม เกิดความปรารถนาจะร่วมแก้ปัญหา และสร้างสรรค์พัฒนาสังคมต่อไป

จัดในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้วยการให้เด็กทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ในโรงเรียน เช่น การปลูกผัก การทำอาหาร การทำงานศิลปะ การแสดงบทบาทสมมติ ฯลฯ กิจกรรมเหล่านี้จะส่งเสริมให้เด็กรู้จักวางแผน แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ สามารถประเมินผล การปฏิบัติงานของตนเองและนำไปปรับปรุง พร้อมทั้งนำเสนอผลงานต่อผู้อื่น ซึ่งจะทำให้เด็กรู้ความต้องการ รู้จุดเด่น-จุดด้อยของตนเอง สามารถค้นหาข้อมูลจากแหล่งใกล้ตัวและเลือกใช้ข้อมูลให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ช่วยให้คิดตัดสินใจแก้ไขปัญหาง่าย ๆ ของตนเองได้ แสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม ที่สำคัญสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

จัดโครงการเพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน เกี่ยวกับวันสำคัญทางศาสนา พระมหากษัตริย์ ให้เด็กได้มีส่วนร่วม ส่งเสริมให้เด็ก ๆ ทำงานเป็นกลุ่ม มีการแต่งตั้งคณะทำงาน ประชุมนักเรียน เพื่อเขียน โครงการ และดำเนินกิจกรรมตามที่วางแผนไว้ พร้อมทั้งรายงานผลการปฏิบัติงานให้ผู้อื่นทราบ

ปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยสอดแทรกในกิจวัตรประจำวัน เพราะการศึกษาอยู่ในกิจกรรมทุกอย่างของชีวิต เพื่อให้ชีวิตมีความเป็นอยู่ด้วยดี ครูจะต้องสร้างระบบวิถีชีวิตที่ดีงาม ทำชีวิตให้เป็นการศึกษา เริ่มจากการเป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน ตั้งแต่กิจกรรมหน้าแถวตอนเช้า การเคารพธงชาติ ร้องเพลงชาติ การสวดมนต์เจริญสติ การเรียน การให้ความร่วมมือในกิจกรรมต่าง ๆ การปฏิบัติตามข้อตกลง ระเบียบข้อบังคับของโรงเรียน การดูแลรักษาสุขภาพร่างกายของตนเอง

การรักษาความสะอาด การจัดกระเป๋า การจัดเก็บของใช้ การทำความสะอาดจานชาม การเล่นเกมมี  
กติกา ไปจนถึงการเป็นผู้ให้บริการผู้ใหญ่ การทักทายสวัสดิ์ การทำความสะอาดผู้ใหญ่

เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2560 จาก [www.taamkru.com/th/คุณลักษณะอันพึงประสงค์/](http://www.taamkru.com/th/คุณลักษณะอันพึงประสงค์/))

### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (Competencies of learners)

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (Competencies of learners) หมายถึง คุณลักษณะที่เด็กทุกคนมี  
และใช้ได้อย่างเหมาะสม เพื่อผลักดันให้ผลการปฏิบัติงานบรรลุตาม เป้าหมาย ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้  
ได้แก่ ความรู้ ทักษะ บุคลิกภาพ แรงจูงใจทางสังคมลักษณะนิสัยส่วนตัว ตลอดจนรูปแบบความคิด  
และวิธีการคิด ความรู้สึกและการกระทำ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น  
พื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพใน  
การศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่  
ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถ  
ในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้สมรรถนะ  
สำคัญ 5 ประการของผู้เรียน เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่  
ดี และมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก ดังนี้

**1. ความสามารถในการสื่อสาร** เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการ  
ใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยน  
ข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการ  
เจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร ด้วย  
หลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึง  
ผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

**2. ความสามารถในการคิด** เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิด  
อย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้  
หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

**3. ความสามารถในการแก้ปัญหา** เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่  
เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสม บนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจ  
ความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้  
มาใช้ในการป้องกันแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่  
เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

**4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต** เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหา และความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

**5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี** เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

**สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนมีประโยชน์ต่อเด็กอย่างไร?**

เด็กไม่ใช่ผู้ใหญ่ตัวเล็ก ๆ แต่เด็กคือเด็กที่มีความรู้สึก ความคิดเห็นของตนเอง ซึ่งจะถูกหรือผิดขึ้นอยู่กับผู้ใหญ่ที่จะช่วยนำพาเข้าสู่เส้นทางที่ถูกที่ควร มีโอกาสและเข้าถึงโอกาสที่จะได้รับความรักและการปกป้องดูแล เด็กจึงจะเจริญเติบโต เป็นเด็กแข็งแรง เก่ง ดี มีสุขอย่างสมควร เพราะการดำเนินชีวิตของเด็กหมายถึง เรื่องของชีวิตที่เป็นอยู่ทั้งหมด ซึ่งอยู่ในระบบความสัมพันธ์ของสิ่งทั้งหลายในธรรมชาติหรือโลก ในระบบความสัมพันธ์นี้ สิ่งทั้งหลายเป็นเหตุปัจจัยส่งผลกระทบต่อ กัน เมื่อระบบสัมพันธ์นี้ดำเนินไป ถ้าองค์ประกอบบางอย่างมีพฤติกรรมหรือความเป็น ไปที่ไม่ดี ก็ จะเกิดผลเสียต่อระบบทั้งหมด เพราะใน โลกหรือธรรมชาติที่เป็นระบบความสัมพันธ์ ซึ่งทุกอย่าง เป็นหน่วยย่อยสัมพันธ์กันนี้ มนุษย์เป็นองค์ประกอบพิเศษ ที่สามารถฝึกฝน เรียนรู้ และพัฒนาได้ ถ้ามนุษย์ได้พัฒนาตนเองให้มีคุณสมบัติที่ดีแล้ว ก็จะประเสริฐ เป็นปัจจัยที่ดีในระบบบองคร่วม ซึ่งจะ ช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ในระบบให้ดีขึ้น

การพัฒนาสมรรถนะของเด็กซึ่งเป็นองค์รวมอยู่ในตัว และการทำงานของชีวิต คือ การดำเนินชีวิต ก็เป็นองค์รวม การพัฒนาสมรรถนะโดยใช้ ภาวนา 4 จะเกิดประโยชน์ต่อเด็ก ดังนี้

**1. การพัฒนาด้านการสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางวัตถุ** เรียกว่า ภาวนา หมายถึง การสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางวัตถุ เครื่องใช้ไม่สอย เทคโนโลยี อาหารการกิน สิ่งบริโภค สิ่งที่พบเห็น ได้ยิน ได้ฟัง คือ ประสบการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดผลดี เช่น กินอาหาร พัฒนาร่างกายให้แข็งแรง เจริญเติบโต มีสุขภาพดี ใช้เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ฟังวิทยุ ดูทีวี จะทำให้เด็กสามารถ **เลือกและใช้เทคโนโลยี** เพื่อการพัฒนาตัวเองได้อย่างถูกต้อง

**2. การพัฒนาด้านการสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางสังคมกับเพื่อนมนุษย์** เรียกว่า ศิลภาวนา หมายถึง การอยู่ร่วมกัน ตั้งแต่ในครอบครัว ให้เป็นความสัมพันธ์ที่ดี ช่วยเหลือเกื้อกูล ไม่เบียดเบียน ไม่ก่อความเดือดร้อน ไม่ทำร้าย ไม่ละเมิด แต่มีความสามารถใน **การใช้ทักษะชีวิต** ทำให้เด็ก



สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่น ได้ดี มีความสัมพันธ์ที่ดีงาม เกื้อกูล และ สื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมี  
**ประสิทธิภาพ** อันเป็นการสร้างประโยชน์ในการพัฒนาตนเองและสังคม

**3. การพัฒนาด้านจิตใจ** เรียกว่า **จิตภาวนา** หมายถึง สภาพจิตใจ ทั้งความรู้สึก/อารมณ์  
 ความสุข ความทุกข์ ความเข้มแข็ง เรื่องของคุณธรรม ความดี เรื่องของสมรรถภาพจิตใจ ความ  
 เข้มแข็ง หมั่นเพียร อดทน ความมีสติ สมาธิ ฯลฯ และด้านความสุข ความสดชื่น เบิกบาน ทุกอย่าง  
 อยู่ในจิตใจ นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ที่ทำให้เด็กเกิด **ความสามารถในการคิด** เพื่อตัดสินใจใน  
 เรื่องเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

**4. การพัฒนาด้านความรู้ ความเข้าใจ** เรียกว่า **ปัญญาภาวนา** หมายถึง ความรู้ความเข้าใจที่  
 เน้นการรู้ตรงตามเป็นจริง หรือรู้ตามที่มันเป็น การรู้จักคิด ความมีเหตุผล การรู้จักแสวงหาความรู้  
 และการแสดงความคิดเห็น ที่จะนำเด็กไปสู่ **ความสามารถในการแก้ปัญหา** และอุปสรรคต่าง ๆ ที่  
 เผชิญได้ โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ ทำให้เกิดการ  
 ตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

ที่ว่าเป็นองค์รวม นั่นคือ ในขณะที่เรามีความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ทั้งหลาย ไม่ว่าจะ  
 สัมพันธ์ด้วยกาย วาจา หรือด้วยอินทรีย์ ตา หู จมูก ลิ้น ก็ตาม จิตใจของเราก็มีความสัมพันธ์ด้วย เรา  
 มีความรู้สึกอย่างไรต่อสิ่งที่เรากำลังเกี่ยวข้องอยู่ และในด้านปัญญาเราก็มีความรู้ เข้าใจ  
 ความคิด แนวคิด ความเชื่อ หรือค่านิยมต่อสิ่งนั้นอย่างใดอย่างหนึ่งด้วย ทุกด้านทำงานไปด้วยกัน มี  
 อิทธิพลต่อกัน แม้ว่าเราจะไม่รู้ตัว

ดังนั้น การจะพัฒนาผู้เรียนให้เป็นทั้งคนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดี และมีขีดความสามารถในการ  
 แข่งขันในเวทีระดับโลก จึงต้องพัฒนาให้เด็กมี**ความสามารถในการสื่อสาร** รับ-ส่งสาร ใช้ภาษา  
 ถ่ายทอด ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ มี**ความสามารถในการคิด** สามารถคิด  
 วิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดเป็นระบบ เพื่อสร้างองค์  
 ความรู้ หรือเพื่อตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม มี**ความสามารถในการแก้ปัญหา** บนพื้นฐานของหลัก  
 เหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ มี**ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต** โดยนำกระบวนการ  
 ต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวัน สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ทำงานและอยู่ร่วมกัน  
 ในสังคมได้อย่างเหมาะสม สามารถปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง และรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรม  
 ไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น นอกจากนี้ยัง**มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี**  
 เพื่อพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์  
 ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรมเข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2560 จาก

[www.taamkru.com/th/สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน/](http://www.taamkru.com/th/สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน/))

การวัดและประเมินในปัจจุบันมีมากมายแต่การวัดผลในระดับประเทศของกระทรวงศึกษาธิการจัดให้มีองค์ริสระเข้ามาทำหน้าที่วัดผล คือ การสอบ O-NET (Ordinary-National Education Test) ซึ่งมีผลต่อตัวนักเรียนมาก แต่ในความเป็นจริงไม่มีผลใด ๆ และกลายเป็นภาระของโรงเรียน ครู และเด็กที่ต้องแบกรับ โดยการสอบ O-NET นั้นมีผลทำให้กระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดการผิดพลาดในการพัฒนาการหลายด้าน วิถีชีวิต อัจฉริยภาพหายไป เพราะต้องเปลี่ยนการเรียนเพื่อใช้ในชีวิตประจำวันเป็นเรียนเพื่อใช้สอบ ผู้วิจัยมีความสนใจในประเด็นนี้จึงได้ทำการศึกษา ข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นดังกล่าว ดังต่อไปนี้

#### ตารางสรุปคำสำคัญของข้อมูล

การเรียนรู้	คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจากสภาพแวดล้อม กระบวนการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปรับตัว
ปรัชญาการศึกษาไทย	การศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ชีวิตเข้าถึงอิสรภาพ การศึกษาต้องพัฒนาและเพิ่มพูนองค์ความรู้ใหม่ พัฒนาศักยภาพของผู้เรียนมุ่งสู่ปัญญาและคุณลักษณะของชีวิต ดำรงชีพ และมีส่วนสร้างสรรค์ประโยชน์เพื่อสังคมส่วนรวม
ทฤษฎีหุปัญญา	เขาปัญญาไม่ใช่แค่เพียงภาษาและคณิตศาสตร์ แต่มีอยู่ถึง 8 ด้าน ซึ่งแต่ละคนจะมีความสามารถแตกต่างกันไปจากคนอื่น และมีความสามารถในด้านต่าง ๆ แตกต่างกัน มีความสามารถผสมผสานกันออกมาทำให้บุคคลแต่ละคนมีแบบแผนซึ่งเป็นเอกลักษณ์ เฉพาะตน
วัยรุ่น วัยรุ่น (ต่อ)	เด็กที่มีอายุช่วง 13-20 ปี ซึ่งวัยนี้มีความสนใจมีลักษณะเฉพาะ มีการเปลี่ยนแปลงมากโดยเฉพาะ 13-15 ปี
ทฤษฎีพัฒนาการ	พัฒนาการสังคม และจริยธรรมเป็นไปตามช่วงอายุต่าง ๆ มีการสวมบทบาททางสังคม เพื่อให้เกิดความเข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่น
การส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของวัยรุ่น	ควรเปิดโอกาสให้ได้ทำกิจกรรมเพื่อให้เห็นพบความถนัด สนับสนุนให้พัฒนาการคิดการตัดสินใจจะช่วยให้มีวินัยในตนเอง ควรเปิดโอกาสให้ค้นหาอาชีพที่ถนัด ให้กำลัง

	จากเมื่อแสดงลักษณะอันพึงประสงค์ ควรขอรับการ กระทำบางอย่างของวัยรุ่นบ้าง แนวทางในการพัฒนาวัยรุ่นในด้านต่างๆ
การสอบ O-NET	การทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ เป็นการทดสอบเพื่อ ความรู้และความคิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มัธยมศึกษาปีที่ 3 และมัธยมศึกษาปีที่ 6 ประเมินตาม มาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน และเข้ามามีผลต่อการตัดสินผลการเรียนรู้ในช่วง ชั้น รวมถึงผลการตรวจประเมิน โรงเรียน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ คือ คุณภาพผู้เรียน ด้าน คุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม กำหนดขึ้นตามยุคสมัยของ สังคมในปัจจุบัน เพื่อให้เกิดในตัวผู้เรียน ได้แก่ 1.รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ 2. ซื่อสัตย์ สุจริต 3. มีวินัย 4. ใฝ่เรียนรู้ 5. อยู่อย่างพอเพียง 6. มุ่งมั่นในการทำงาน 7. รักความเป็นไทย 8. มีจิตสาธารณะ
บทบาทหน้าที่ของโรงเรียน	ทำหน้าที่ให้การศึกษ อบรม และพัฒนาสมาชิกในสังคม ให้เป็นผู้มีความรู้ คุณธรรม จริยธรรมเป็นที่ยอมรับของ สังคม ครู มีบทบาทในการพัฒนาและช่วยเหลือในด้าน ต่าง ๆ ให้กับผู้เรียน

ตารางที่ 1 แสดงคำสำคัญของข้อมูล

## 2.9 อิทธิพลที่ได้รับในการสร้างสรรค์

### อิทธิพลจากศิลปินในต่างประเทศ



ภาพที่ 2-3 ภาพผลงาน “Super Shadow” ศิลปิน Jason Ratliff

#### **Super shadow**

A friend of mine started a project that revolved around what adults wanted to be when they were kids. From ninja astronauts to water park owner, there were some pretty fantastic answers. To be honest, I can't remember anything before artist. Which brings me to today.

Along with my wife and two cats, I'm a resident of Indianapolis, Indiana where I work (Art Director) and live (Artist). Designing by day. Makin' art by night.

My background is crowded with fine art and design, so my artwork is a happy marriage between the two. From piece to piece, the work might stray further to one side or the other, but never too far.

I hope you like what you see while you're visiting. Maybe share something with a friend to help spread my work around. Maybe hang something of mine on your wall. There is honestly nothing more flattering.

- Jason <https://www.jason-ratliff.com/about/> เข้าถึงเมื่อ 12 ต.ค.2560 23:12 น.



ภาพที่ 4-5 ภาพผลงาน “Super Shadow” ศิลปิน Jason Ratliff



ภาพที่ 6-7 ภาพผลงาน “Super Shadow” ศิลปิน Jason Ratliff



ภาพที่ 8 “การรอกอย” ศิลปิน สุวิชาญ เกาทอง

**ผลงานชื่อ** “การรอกอย”

**ศิลปิน** สุวิชาญ เกาทอง

**เทคนิค** ผสม

**ขนาด** 180 x 330 ซม.

**ปี** 2523

**รางวัล** ชนะเลิศการประกวดศิลปกรรมร่วมสมัย (มอบให้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ)

ผู้เขียนสนใจในกลุ่มภาพรูปธรรม (Figurative) ซึ่งมีอยู่เป็นจำนวนมาก มีลักษณะที่แตกต่างกัน แสดงให้เห็นความสามารถด้านเทคนิคที่อยู่ในระดับสูงของศิลปิน ศิลปินมุ่งแสดงออกซึ่งความเป็นจริง (Reality) ด้วยเทคนิคที่สามารถแสดงถึงความชำนาญ ใช้สีละเอียดราวกับว่าศิลปินต้องการแอบซ่อนบุคลิกของตนไว้ข้างหลังภาพด้วยเทคนิคเหล่านี้ นอกจากนี้ภาพบางภาพก็ทำได้ดี แต่ขาดชีวิตจิตใจ ทำให้กลายเป็นเพียงเรื่องเล่าเกร็ดข่อย (Anecdote) เท่านั้น ดังเช่น ภาพ “ชีวิต 1” ของ กุเบศร์ โหยประดิษฐ์ ที่น่าสนใจคือเทคนิคของ สุวิชาญ เกาทอง ในภาพชื่อ “การรอกอย” และของ รุ่งศักดิ์ พงษ์โสภณะ ชื่อภาพ “ผิดของวัดตุ” ศิลปินทั้งสองที่เลือกแนวทางในแบบที่เรียกว่า “ความ

เหมือนจริง ยิ่งกว่าจริง” (Super realism หรือ Hyper realism) ซึ่งเริ่มในอเมริกาประมาณปี พ.ศ. 2513 (ค.ศ.1970) สุวิชาญ ได้รวบรวมเอาวิธีของจิตรกรรม (Painting) และภาพถ่าย (Photography) มาใช้ด้วยกัน ทำให้เกิดผลงานจิตรกรรมที่เรียกว่า “ภาพเหมือนจากภาพถ่าย” (Photorealism) เข้าถึงเมื่อ 23 ธันวาคม 2560 จาก <http://www.artbangkok.com/?p=6067>

### ด้านเทคนิค

ผลงานชื่อ “การรอกอย” เป็นการใช้นิเทศผสม (Mix media) เป็นการวาดเส้นลงบนผ้าใบ มีขนาด 180 x 330 ซม.

### ด้านรูปแบบ

เป็นรูปคนแก่ที่อยู่รวมกัน อยู่ในบริเวณเดียวกัน เป็นรูปคนแก่ 6 คน มีบุคลิกแตกต่างกันออกไป รวมถึงเสื้อผ้าที่สวมชุดแตกต่างกันออกไป แต่ทุกคนยืนอยู่ในท่ายืนตรง มีหันด้านข้างและด้านหลัง ในภาพไม่มีใครหันด้านหน้าให้กับผู้ดู ลักษณะของผลงานเป็นสีขาว-ดำ ใช้รูปแบบในกลุ่มภาพรูปธรรม (Figurative) โดยพื้นหลังเน้นสีขาวมีเงาของแต่ละบุคคลทอดตกลงบนพื้น

### ด้านองค์ประกอบศิลปะ

การจัดวางองค์ประกอบ โดยใช้รูปแบบของคนแก่ ทั้งผู้หญิงและผู้ชายที่อยู่ลักษณะยืนซึ่งแสดงให้เห็นถึงเส้นตรงในแนวดิ่ง แสดงถึงความมั่นคงหนักแน่น โดยจัดให้ยื่นหันหน้าไปในทิศทางต่าง ๆ ซึ่งไม่มีการจัดวางหันหน้าเข้าหาผู้ชม ด้านตรงอย่างเต็มหน้า เพื่อลดเนื้อหาในส่วนของรูปทรงเพื่อให้รูปทรงทำงานร่วมกับพื้นหลัง (Space) โดยไม่รู้สึกรัดแสบกับพื้นหลัง ใช้พื้นหลังเป็นตัวควบคุมหน้าเนื้อหาของผลงาน การหันหน้าตรงเป็นการเพิ่มเนื้อหาให้กับรูปทรงมากเกินไป ทำให้รูปทรงเกิดความรู้สึกแยกจากที่ว่างพื้นหลังขาดความเป็นเอกภาพ จึงสร้างเอกภาพจากการปรับให้รูปทรงให้ทิศทางของสายตาไปในด้านต่าง ๆ แต่ไม่หันด้านหน้าในหน้าตรง เพื่อให้เกิดเอกภาพระหว่างรูปทรงกับพื้นหลัง

ผลงาน “การรอกอย” เน้นวิธีการสร้างจากภาพถ่ายเหมือนจริง แต่ใช้วิธีการสร้างบรรยากาศให้นามธรรม เป็นเพียงความรู้สึก จึงลดการใช้สีเพราะการใช้สีมากเกินไป หรือความเข้มของสีมากเกินไปจะทำให้ผลงานกลายเป็นรูปธรรมเกินไป รูปทรงจะแสดงผลมากเกินไปทำให้ขาดเอกภาพ แต่หากใช้การวาดเส้นเหลือเพียงน้ำหนักรูปขาว-ดำ เพื่อเกิดเอกภาพกับพื้นหลังสีขาว ทำให้งานเกิดเอกภาพและพื้นหลังทำงานมากขึ้น

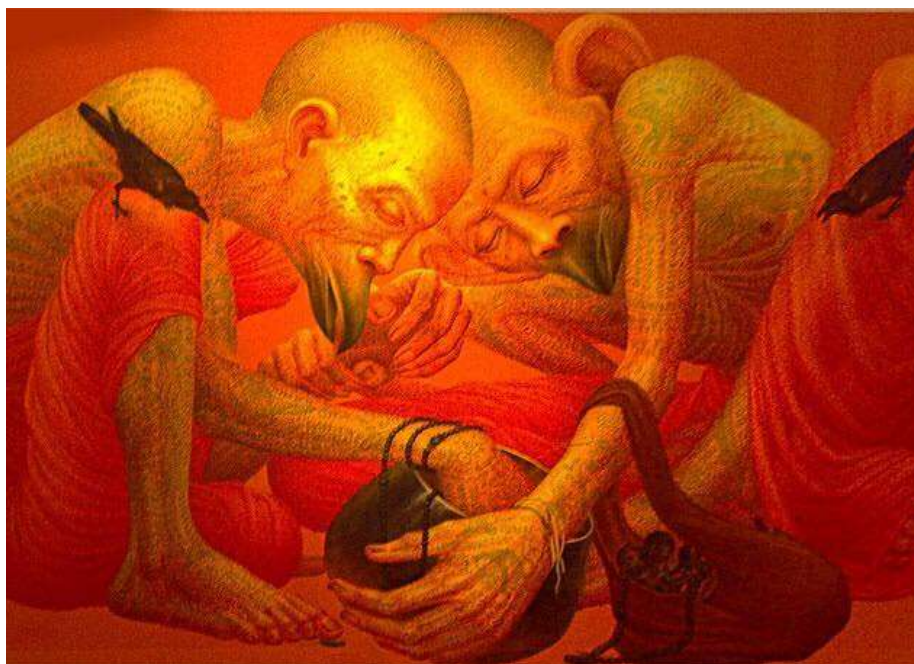


### สรุปการวิเคราะห์

- การใช้รูปทรงที่อยู่ในลักษณะยื่นทำให้รู้สึกหนักแน่นมั่นคง
- การกำหนดให้แสงสว่างลงจากด้านบนทำให้น้ำหนักมีความเข้มในด้านล่าง เพื่อความหนักแน่นให้กับรูปทรง
- การปรับรูปทรงให้หันไปทิศทางต่าง ๆ โดยไม่หันด้านหน้าตรง เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพกับพื้นที่ พร้อมทั้งช่วยลดรายละเอียดให้กับรูปทรง จึงทำให้พื้นหลังทำงานร่วมกับเนื้อหามากขึ้น
- การปรับจากสีให้เป็นขาว-ดำ เพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวรูปทรงนั้นเป็นเพียงแค่รูปร่างจากภายใน เป็นภาพที่เกิดจากความรู้สึกของศิลปิน เป็นความรู้สึกที่ผสมผสานกับความเสมือนจริง

### อิทธิพลที่ได้รับจากผลงาน “การรอคอย”

- ด้านการจัดองค์ประกอบ การจัดรูปทรงให้อยู่ในทำขึ้น
  - การจัดทิศทางการหันหน้าของรูปทรง
  - การสร้างภาพเสมือนจริงในพื้นที่ว่าง เนื้อหาที่อยู่ในพื้นที่ว่าง
  - การใช้พื้นที่ว่างในการควบคุมรูปทรง โดยการเน้นเนื้อหาในพื้นที่ว่างด้านหลังหรือรวมอยู่กับตัวผลงาน
  - ด้านเทคนิควิธีการ การใช้การวาดเส้น ด้วยหมึก ดินสอ หรือการระบายสีในลักษณะบาง เพื่อให้มองเห็นพื้นหลัง
- วิธีการสร้างงานจึงมีความน่าสนใจ จึงนำเอาวิธีการวางองค์ประกอบการสร้างภาพเสมือนจริงในอุดมคติมาใช้ในผลงานศิลปินป็นนธ์ของผู้วิจัย



ภาพที่ 9 “ภิกษุสันดานกา” ศิลปิน อนุพงษ์ จันทร

### ชื่อผลงาน “ภิกษุสันดานกา”

ศิลปินได้นำเสนอผลงานโดยอาศัยข้อมูลจากพระไตรปิฎก และเป็นแนวความคิดต่อยอดจากผลงานที่เคยสร้างสรรค์มา ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงด้านไม่ดีของคนที่เข้ามาหากินกับพระพุทธศาสนาเท่านั้น ไม่ได้มีจุดประสงค์ที่จะทำให้ลายศาสนา แต่มองไปถึงปัญหาของสังคมในปัจจุบัน ต้องการสื่อสารว่า มีคนกลุ่มหนึ่งที่อาศัยศาสนาเป็นเครื่องหาผลประโยชน์ โดยชื่องานนั้นไม่ได้ตั้งขึ้นเอง แต่เอามาจากพระไตรปิฎก ที่พระพุทธเจ้ากล่าวถึง ภิกษุลามกประเภทหนึ่ง ที่ไม่ควรค่าแก่การกราบไหว้

### ด้านเทคนิค

ใช้เทคนิคสีอะคริลิกลงบนวัสดุจริงคือผ้าเหลือง

### ด้านรูปแบบ

ใช้การปรับเปลี่ยนลักษณะของภิกษุในศาสนาพุทธใช้รูปลักษณะของเปรตอยู่ในลักษณะกำลังหาของกินในบาตรและมีนกมารร่วมเกาะกินรอกเศษอาหาร

### วิเคราะห์ด้านองค์ประกอบศิลปะ

ศิลปินใช้วิธีเปลี่ยนแปลงรูปแบบจากภิกษุเสมือนจริงเป็นภิกษุผู้มีลักษณะใกล้เคียงกับเปรต เปลี่ยนให้มีปากเป็นนก อยู่ในอาการกำลังกินของที่อยู่ในบาตร โดยบาตรนั้นถือว่าเป็นอัฐบริวารของภิกษุทุกรูปที่มีความสำคัญในการเลี้ยงชีพ โดยการขอ

ศิลปินใช้วัสดุจริงคือผ้าเหลืองที่มีความเชื่อมโยงกับภิกษุโดยตรง เพื่อให้เห็นความชัดเจนมากขึ้น โดยในรูปทรงของตัวเนื้อหามีการใส่ลายคล้ายลายสักยันต์ แสดงออกถึงความเชื่อเรื่องคาถาอาคม ซึ่งขัดแย้งกับศาสนาพุทธโดยสิ้นเชิง

### อิทธิพลที่ได้รับจากผลงาน “ภิกษุสันดานกา”

การใช้วัสดุจริงเพื่อให้เห็นถึงตัวบุคคล ใช้วัสดุเป็นตัวอธิบายเนื้อหาร่วมกับรูปทรงที่อยู่ด้านหน้าใช้วิธีการนำเสนอมุมมองที่มีอยู่ในปัจจุบันเพื่อให้เกิดความตระหนักถึงสภาพสังคมในปัจจุบัน โดยใช้ความรุนแรง โดยนำวัสดุจริงคือผ้าเหลือง ใช้สัญลักษณ์ที่รุนแรง เช่น บาตร ยาม เป็นต้น จึงมีความสนใจนำวัสดุจริงที่ใช้มาร่วมกับผลงานในศิลปินพันธ์ของผู้วิจัย รวมถึงวิธีการปรับเปลี่ยนรูปทรงให้อยู่ในลักษณะสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ตามหลักการของพระไตรปิฎก

### ตารางสรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การเรียนรู้	การนำเสนอมุมมองของการเรียนรู้ที่แท้จริงให้เกิดการพัฒนาการ กระบวนการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปรับตัว ปรับพฤติกรรม การกระทำที่แสดงออกมานำสู่ตัวรู้แบบผลงาน
ทฤษฎีปัญหา	เป็นแกนหลักสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยจากพฤติกรรมที่สังเกตจากสภาพจริงของโรงเรียน ในการเรียนการสอน วิธีชีวิตผู้เรียน และใช้ในการสร้างรูปทรง
ทฤษฎีพัฒนาการ	ประยุกต์ใช้ข้อมูลด้านพัฒนาการสังคม จริยธรรม พฤติกรรมอันพึงประสงค์ในกิจกรรมในช่วงวัยรุ่นมาสร้างสรรค์เป็นรูปแบบผลงาน

การสอบ O-NET	เป็นข้อมูลขัดแย้งกับความคิดเห็นของผู้วิจัยเป็นความผิดพลาดของระบบ ผู้วิจัยนำมามีส่วนร่วมในผลงานในรูปแบบของความขัดแย้งกับรูปทรง
คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ทั้ง 8 ด้าน ผู้วิจัยนำเสนอโดยใช้รูปทรง รูปแบบของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยการนำรูปทรงจากข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์มาใช้ในการสร้างสรรค์โดยวางองค์ประกอบ ให้เกิดความขัดแย้งกับการสอบ O-NET

ตารางที่ 2 แสดงข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

## 2.10 ผลงานสืบเนื่องก่อนการวิจัย



ภาพที่ 10 ผลงาน การเจริญเติบโต

ชื่อผลงาน	การเจริญเติบโต
ขนาด	300 × 300 ซม.
เทคนิค	สื่อผสม – ศิลปะจัดวาง ทัศนศิลป์
สถานที่	มหาวิทยาลัยบูรพา คณะศิลปกรรมศาสตร์

### แรงบันดาลใจ

เนื่องจากผู้วิจัย ได้ทำงานเป็นครูมา 10 ปี จึงมีการมองเห็นการพัฒนาการของนักเรียนในวัยต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลจนถึงมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.3) ซึ่งนักเรียนในช่วงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีการพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา รวมทั้งความคิด เริ่มค้นหาความเป็นตัวตน รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองมากขึ้น โดยมี “ครู” เป็นผู้คอยควบคุมให้การพัฒนานั้นเป็นไปอย่างปกติ และช่วยค้นหาศักยภาพในตัวเองให้มากที่สุด เท่าที่ครูแต่ละคนมีความสามารถ

แต่ในทางกลับกันครูบางคนและนักเรียนบางกลุ่มเกิดการต่อต้านการทางด้านความคิด โดยครูเป็นผู้เริ่มเข้าไปจัดการกับชีวิตนักเรียนที่มากเกิดไป จัดตั้งระเบียบที่ดูแล้วมากเกินไปจนเป็นอุปสรรค ต่อการเรียนรู้โดยครูไม่ยืนอยู่ในจุดที่เพียงแค่อยให้ เป็นไปตามธรรมชาติ แต่ครูจะเข้าไป

ตัดแต่งธรรมชาติของมนุษย์ ตัดแต่งพัฒนาการที่ควรอยู่บนความแตกต่างของบุคคล จึงอาจเป็นผลทำให้การเรียนรู้เกิดปัญหาในระยะยาวได้

### แนวความคิด

นักเรียนในแต่ละคนมีความแตกต่างระหว่างบุคคลซึ่งมีความสนใจแตกต่างกัน ซึ่งครูควรเป็นแค่ผู้ดูแลให้นักเรียนเหล่านั้นเจริญเติบโตในทางที่ถูกต้อง ให้เกิดความเป็นธรรมชาติมีการพัฒนาการในห้องเรียนได้อย่างเหมาะสม ไม่เป็นอุปสรรคในการพัฒนาการของเด็ก ผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่เผยแพร่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคนที่มีความแตกต่างกัน เมื่ออยู่ในห้องเรียน ในสถานที่เรียน มีธรรมชาติของวัยรุ่น อารมณ์ สังคม ที่เด็กนักเรียนควรจะมีตามวัยเป็นไปอย่างเหมาะสม

### วิเคราะห์ผลงาน

#### ด้านเทคนิค

ใช้การหล่อเรซินเป็นวิธีการปั้นหล่อ โดยการปั้นแบบด้วยดินน้ำมัน ทำแม่พิมพ์และหล่อเป็นเรซินใส เพื่อใส่หลอดไฟ (LED) ทำให้สามารถมองเห็นแสงไฟได้ชัดเจน ใช้การถ่ายวิดีโอที่ศรัณมาจากบรรยากาศในห้องเรียน ภายในโรงเรียน กับเด็กนักเรียนที่ผู้ทำวิจัยใช้ทำการเรียนการสอนในคาบเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกับผลงาน โดยนักเรียนได้ทำต้นไม้ของแต่ละบุคคลขึ้นมาเอง ในแบบที่สามารถจินตนาการหรือตามความคิดของตนเองมาประกอบในผลงาน



ภาพที่ 11



ภาพที่ 12

#### ด้านรูปแบบ

ใช้รูปทรงของสมอง ก้อนสมอง มาแทนสิ่งที่ทุกคนมี หรือในเด็กนักเรียนมีสมองเหมือนกันทุกคน แต่เปลี่ยนสีของไฟให้แตกต่างกันออกไป ตามพื้นที่การจัดวางและนำผลงานโดย

ใช้รูปทรงของ “ต้นไม้” ที่นักเรียนได้ทำขึ้นมาติดด้านบนสมอง จัควางรูปทรงของก้อนสมองให้เหมือนการนั่งภายในห้องเรียน มีการฉายวิดีโอทัศน์ที่ถ่ายทำมาตามธรรมชาติ ฉายลงไปทีกระดานดำ หรือบริเวณด้านบนหน้าของห้องเรียน

### ด้านองค์ประกอบ

จัควางให้เหมือนบรรยากาศห้องเรียน เลือกสถานที่ติดตั้งผลงานเป็นห้องเรียนของอาคาร ภาพพิมพ์ หรือสถานที่ที่มีลักษณะคล้ายห้องเรียน เพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมมากขึ้น

ใช้วัสดุเรซินหล่อเป็นรูปทรงสมอง เพื่อแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่นักเรียนทุกคนมีเท่ากัน เหมือนกัน โดยบางก้อนสมองอาจไม่สมบูรณ์ แต่คือแทนความสามารถของแต่ละคน

ต้นไม้ที่ใช้ติดด้านบนคือสัญลักษณ์แสดงพัฒนาการทางความคิดของแต่ละคน โดยใช้ นักเรียนขึ้นและออกแบบเอง เพื่อให้เด็กนักเรียนนั้นมีส่วนร่วมกับการผลงาน พร้อมฉายวิดีโอทัศน์ของ นักเรียนขณะอยู่ในห้องเรียน เพื่อให้เห็นถึงธรรมชาติของเด็กนักเรียนอย่างแท้จริง

การใช้ไฟ LED ที่มีสีส้มแตกต่างกันไป แสดงถึงคลื่นความถี่ในสมองที่มีความแตกต่างกัน ในการรับรู้ข้อมูล และการเรียนรู้ภายในห้องเรียน เพื่อให้เห็นความแตกต่างของความคิดมีความแตกต่างระหว่างบุคคล

สาเหตุที่ครูไม่ทำต้นไม้เองเพราะครูทำก้อนสมองคือสิ่งที่เป็นความรู้ในฐานข้อมูล สมอง นั้นคือเท่ากันทุกคนภายในห้องเรียน แต่ต้นไม้ที่นักเรียนทำเอง นั่นคือ การพัฒนาการของแต่ละคนที่ไม่เท่ากัน โดยมาจากสมองคือฐานข้อมูลเดียวกัน



ภาพที่ 13-14 ผลงานชุด การเจริญเติบโต



ภาพที่ 15-16 ผลงานชุด การเจริญเติบโต







ภาพที่ 17 “Untitled”

ชื่อผลงาน “Untitled” (พ.ศ.2558)  
 ขนาด 150 × 120 ซม.  
 เทคนิค สีอะครีลิค  
 สถานที่ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
 งานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา Visual Arts Project

#### แรงบันดาลใจ

สืบเนื่องจากผลงาน “การเจริญเติบโต” จึงได้มีความสนใจศึกษาเกี่ยวกับชีวิตนักเรียน พัฒนาการที่ต่อเนื่องจนสู่วัยรุ่น ซึ่งวัยรุ่นมีความต่อต้านทางความคิด จากครูหรือผู้ใหญ่ บางคนค่อนข้างรุนแรงจนคิดว่าเด็กคนนั้นหรือนักเรียนบางกลุ่มมีความก้าวร้าวกับครู เช่น เกิดการโต้เถียง การแสดงออกทางสีหน้าถึงอารมณ์ไม่พอใจ การใช้คำพูดไม่ไพเราะ ถ้าหากลองมองลึกลงไปเด็กวัยรุ่นกลุ่มนี้มีปัญหาบางอย่างภายในใจ แต่ในทางกลับกันเด็กกลุ่มนี้มีสิ่งที่ดี คือสามารถทำกิจกรรมช่วยเหลือสังคมได้เป็นอย่างดี แชนป์ ช่วยครูทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในโรงเรียน ขอมเสียดสละเวลาพักผ่อนตัวเองมาช่วยสาธารณะประโยชน์

## แนวความคิด

นักเรียนที่มีความก้าวร้าวในทั่วไป เป็นผลมาจากแรงผลักดันภายในจากจิตใต้สำนึก จากปัญหาในชีวิต เช่น พ่อแม่เลิกกัน ยากจน อยู่ในสังคมที่ไม่มี เป็นต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจสิ่งที่คุณส่วนใหญ่ตีความเฉพาะหน้า จนลืมมองการกระทำที่ผิดของเด็กกลุ่มนี้ แล้วนำความคิดของผู้ใหญ่ไปตัดสิน เด็กทะเลาะวิวาทกลายเป็นเรื่องเลวร้าย แต่กลับไม่ช่วยกันหาทางแก้ ผู้วิจัยนำเสนอทางแก้คือการเพิ่มบทบาทในสังคมสร้างควมมีคุณค่าให้ชีวิตของเขา แล้วเขาจะดีขึ้น

## วิเคราะห์ผลงาน

### ด้านรูปแบบ

รูปแบบนำรักจากข้อมูลในขณะที่เด็กนักเรียนนั้นทำงานตามสภาพจริง ที่เป็นงานทำเพื่อสาธารณะหรือของโรงเรียน เช่น การถนอมขนชำระ, การจัดทำป้ายกีฬา, การช่วยงานกิจกรรมของครูด้านต่าง ๆ และให้นักเรียนเขียนคำ หรือข้อความที่ระบายความรู้สึกพร้อมภาพวาดของตนเอง ที่มีอยู่ในจิตใจเข้ามามีส่วนกับผลงาน โดยใส่อยู่ในลักษณะของพื้นหลัง

### ด้านเทคนิคและวิธีการ

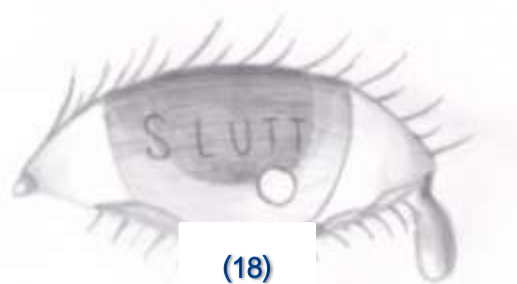
- ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากนักเรียนที่กำลังทำงานในสภาพจริง เพื่อใช้ในการหารูปทรง ใช้รูปทรงจากนักเรียน
- ให้นักเรียนมีส่วนร่วมโดยการวาดภาพใส่กระดาษพร้อมภาพวาดของตัวเอง มาใช้ประกอบในผลงาน โดยครูผู้สอนแจกเพียงแค่กระดาษ และให้นักเรียนคิด คำ ข้อความ พร้อมทั้งรูปภาพด้วยตนเอง ครูผู้สอนไม่มีส่วนร่วม เพียงแค่อยากระบายความรู้สึกอย่างไรก็สามารถทำได้ทั้งหมด

### ด้านองค์ประกอบ

จัดให้ผลงานของนักเรียนที่เป็นข้อความ รูปภาพลงในพื้นที่ว่างและในลักษณะค่อนข้างเบาบาง โดยใช้วิธีการขยายผลงาน วาดลงบนพื้นหลัง เพื่อแสดงถึงคำถาม ความคิดของนักเรียนที่เกิดขึ้น โดยคำถามกับครูโดยไม่มีคำตอบ ให้เกิดความรู้สึกขัดแย้ง วนเวียน อยู่กับรูปทรงที่อยู่ด้านหน้าเป็นรูปทรงของนักเรียนที่กำลังทำงานกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อต้องการสื่อให้เห็นว่า เด็กที่ก้าวร้าวทางความคิด แต่มีชีวิตจิตใจ มีความคิด ต้องการพัฒนาการในชีวิต กำลังค้นหาตัวเอง ให้เห็นคุณค่าทำให้ความคิดค่อนข้างเลือนรางลงไป โดยการจัดองค์ประกอบ จัดให้รูปทรงไม่เข้าปะทะสายตาของผู้ชมโดยตรง ใช้มุมต่าง ๆ ที่เลี้ยวสายตา

### ข้อเสนอแนะทางปรับปรุง

1. ความลดค่าของสีในตัวรูปทรง เพื่อให้เกิดเอกภาพมากขึ้น
2. ไม่ควรเน้นน้ำหนักความเข้มบนรูปทรงมากเกินไป เพราะมีผลต่อความผิดทางกายวิภาค
3. ควรมีผลงานของนักเรียนประกอบมากขึ้น



(18)



(19)

ขอ ดึงเส้นดำ ออกบ้าง  
สีจะเห็น โดดเด่น โดดเด่น



(20)



(21)

ภาพที่ 18-21 ผลงานจากฝีมือนักเรียน

## บทที่ 3

### การดำเนินการวิจัย

เป้าหมายของการวิจัย ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการสอบ การวัดผลประเมิน กับทฤษฎีปัญหา ให้เป็นไปตามลักษณะอันพึงประสงค์ ตามปรัชญาการศึกษาไทย ให้เกิดความตระหนักถึงการพัฒนารูปแบบการพัฒนาการของสติปัญญาในช่วงวัยรุ่นตอนต้นจนถึงวัยเด็ก สະทື່ອນให้เห็นความสามารถในตัวนักเรียนแสดงคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งมีความสำคัญ เป็นพื้นฐานในการใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข การเรียนเพื่อให้เกิดการพัฒนาการค้นพบเขาว่าปัญหา หรือความฉลาดในตนเอง บนความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์เป็น พื้นฐาน

ผู้วิจัยใช้การวาดเส้น ระบายสี และการประดิษฐ์เป็นวิธีการหลักในการสร้างสรรค์ผลงานให้ ออกมาในรูปแบบทัศนศิลป์ 2 มิติ โดยวิธีการสร้างรูปทรง จากรูปถ่าย รูปข้อมูล สร้างสรรค์ องค์ประกอบตามอุดมคติเป็นการประยุกต์รูปทรง (รูปธรรม) กับ พื้นหลัง (นามธรรม) เพื่อให้เกิด เนื้อหาเกิดความเป็นเอกภาพ พร้อมทั้งแสดงออกถึงความจริงกับความรูสึกที่มีลักษณะขัดแย้งโดยใช้ วัสดุจริง มารวมกับผลงาน ให้เห็นถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์และความสามารถทางเขาว่าปัญญา ตามหลักทฤษฎีปัญหาที่ใช้วิธีการสอบวัดผลไม่ได้ โดยใช้ข้อมูลจากเอกสาร ประสพการณ์ตรง และ ทางอ้อม การสัมภาษณ์ในพื้นที่จริง รูปถ่าย โดยมีวิธีการวิจัยดังนี้

#### 3.1 วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากประสพการณ์ตรง ในสถานศึกษากับอาชีพครู ซึ่งมีความ ผูกพันกับตัวนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จึงเริ่มมองเห็นความขัดแย้ง ความผิดพลาดของ ระบบการศึกษาโดยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ไม่สามารถวัดได้จากการสอบ O-NET แต่ระบบ การศึกษากลับให้ความสำคัญกับการสอบ O-NET มากเกินไป ในทางกลับกันการสอบ O-NET ไม่สามารถวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และความฉลาดตามหลักทฤษฎีปัญหาทั้ง 8 ด้าน และ ไม่มีความสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาของไทย ที่มีจุดมุ่งหมายให้เรียนเพื่อใช้ในชีวิตได้ ไม่ใช่เรียนเพื่อท่องจำแล้วนำไปใช้สอบ

ผู้วิจัยจึงศึกษาค้นคว้า ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา บทความ เพื่อสนับสนุนประสพการณ์ตรง ถึงปัญหาในการสอบ O-NET ประโยชน์และปัญหาผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการสอบ O-NET ซึ่งในทางที่ถูกต้องควรวัดผลควรวัดตามสภาพจริงจากสิ่งที่เรียนรู้ แต่ O-NET กับนำเวลาการเรียนรู้

ที่แท้จริงไปใช้ในการเรียน เพื่อแค่ทำข้อสอบ การพัฒนาการทางสติปัญญาตามความสนใจของกลุ่มวัยรุ่น-วัยเด็กหายไป จึงกลายเป็นตัวขัดขวางการเรียนรู้ การพัฒนาทางสติปัญญา จึงได้เริ่มทำข้อมูลความคิดที่ได้รับมาดำเนินการสร้างในลำดับต่อไปนี้

### 3.2 ขั้นตอนดำเนินการวิจัยและออกแบบภาพร่าง

#### 3.2.1 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับ

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

##### 3.2.1.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เกิดขึ้นจากการเรียน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญเพราะเป็นพื้นฐานของการใช้ชีวิต โดยผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากเอกสารและข้อมูลจากสถานที่จริง ประสบการณ์ตรง จากภายในโรงเรียน โดยผู้วิจัยได้ทำอาชีพ “ครู” มาเป็นระยะเวลา 10 ปี จึงมีความสนใจและให้ความสำคัญในด้านนี้มาก จึงได้นำมาเป็นข้อมูลและนำเสนอในรูปแบบภาพร่าง โดยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มี 8 ข้อ



ภาพที่ 22-25 คุณลักษณะอันพึงประสงค์





ภาพที่ 26-33 คุณลักษณะอันพึงประสงค์



ภาพที่ 34-40 คุณลักษณะอันพึงประสงค์



### 3.2.1.2 ทฤษฎีพหุปัญญา การพัฒนาสติปัญญาของนักเรียน

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การเรียนรู้ที่ดีต้องมีการเปลี่ยนพฤติกรรมเกิดขึ้นอย่างค่อนข้างถาวร โดยวัยนักเรียนตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยรุ่นตอนต้นนั้น มีความสนใจมีแตกต่างตามช่วงวัย จนมองว่าการวัดผลที่แท้จริงควรดูจากพฤติกรรมมากกว่าเอกสาร หรือการวัดผลจากการสอบ O-NET เซาว์ปัญญาหรือความฉลาดทางพหุปัญญา เป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมให้เป็นรูปธรรมไม่ใช่เพียงแค่การเรียนการสอนเพิ่มเติม แต่ควรให้ความสำคัญอย่างมาก โดยทฤษฎีพหุปัญญานั้นมี 8 ด้าน ดังนี้

1. เซาว์ปัญญาด้านภาษา
2. เซาว์ปัญญาด้านคณิตศาสตร์หรือการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ
3. สติปัญญาด้านมิติสัมพันธ์
4. เซาว์ปัญญาด้านดนตรี
5. เซาว์ปัญญาด้านการเคลื่อนไหวและกล้ามเนื้อ
6. เซาว์ปัญญาด้านการสัมพันธ์กับผู้อื่น
7. เซาว์ปัญญาด้านเข้าใจตนเอง
8. เซาว์ปัญญาด้านเข้าใจธรรมชาติ



ภาพที่ 41-44 ข้อมูล พหุปัญญา





ภาพที่ 45-52 ข้อมูล พหุปัญญา



ภาพที่ 53-57 ข้อมูล พหุปัญญา

ซึ่งเราวัดปัญญาทั้ง 8 ด้าน ตามหลักพหุปัญญานี้ ควรให้ความสำคัญมากกว่าการสอบ O-NET เพราะเราวัดปัญญาทั้ง 8 ด้าน จะพัฒนาสติปัญญาตามสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นไปตามช่วงวัยต่างๆ ของนักเรียน

### 3. 2.1.3 ความสนใจของผู้เรียน

ผู้วิจัยให้ความสำคัญ การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพนั้น ควรเน้นที่นักเรียนเป็นศูนย์กลาง ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปฏิบัติ เพื่อค้นหาศักยภาพในตนเอง ควรให้ความสำคัญ



### 3. 2.1.4 การวัดผลและประเมินผล การสอน O-NET

การวัดผลประเมินควรวัดตามสภาพจริง และควรให้ความสำคัญกับการปฏิบัติ เช่น คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ไม่สามารถวัดด้วยการสอบข้อสอบ ผลที่ได้รับไม่สามารถใช้งานได้จริง แต่ระบบการศึกษากลับทำให้การสอบ O-NET มีความสำคัญมากขึ้น โดยเป็นความผิดพลาดอย่างชัดเจน รวมถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการสอบ O-NET มีให้เห็นทั่วไปแต่ระบบการศึกษาไทยกับใช้ขนาดของประเทศมาเกี่ยวกับการสอบที่ได้คะแนนเป็นเพียงตัวเลขที่ไม่สามารถวัดผลใดๆ ได้จริง สิ่งที่ต้องส่งเสริมอย่างแท้จริงกลับหายไป โดยเฉพาะนักเรียนในช่วงประถมศึกษาปีที่ 6 มัธยมศึกษาปีที่ 3 และมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ต้องรับปัญหาของระบบการศึกษา

ทฤษฎีปัญหาคือการช่วยให้ค้นพบตัวตน ความสามารถในตนเองตามหลักการพัฒนา ซึ่งควรทำให้ชัดเจน และส่งเสริมอย่างต่อเนื่องและให้การสอบ O-NET ไปเป็นส่วนประกอบด้านหลัง



ภาพที่ 58-61 ข้อมูล การสอบ



ภาพที่ 62-63 ข้อมูล การสอบ



ภาพที่ 64-67 ข้อมูล การสอบ O-NET

### 3.3 วัสดุสร้างสรรค์ผลงาน

3.3.1 กระดาษข้อสอบ ซึ่งเป็นวัสดุจริงนำเข้ามาประกอบกับผลงาน เพื่อให้เกิดความหมายตรง โดยตามหลักทฤษฎีสัญศาสตร์แทรกลงในพื้นหลังของผลงาน โดยการเลือกกระดาษคำตอบที่มีลักษณะสีค่อนข้างโปร่งบาง เพื่อให้การวาดเส้นนั้นไม่ใช้น้ำหนักมาก โดยมีความหมายคือตัวแทนของการสอบ คำตอบของชีวิตที่มีรูปแบบแน่นอนและตายตัวโดยในความเป็นจริงแล้วรูปแบบของชีวิตนั้นไม่มีคำตอบที่แน่นอนและตายตัว คำตอบของชีวิตขึ้นอยู่กับความแตกต่างระหว่างบุคคล แต่ละบุคคลสามารถเลือกเอง จึงมีความสนใจใช้วัสดุจริงที่เป็นกระดาษคำตอบเข้ามาเพื่อให้เกิดความขัดแย้งกับรูปทรงของเด็กนักเรียน

3.3.2 กระดาษสาญี่ปุ่น ใช้ปูพื้นทับบนกระดาษคำตอบ เพื่อให้เกิดความเรียบและชิ้นส่วนของกระดาษคำตอบเรียบเป็นเนื้อเดียว

3.3.3 ดินสอ ความเข้มระดับ HB – 3B เป็นดินสอที่มีน้ำหนักความเข้มระดับสูงเพื่อควบคุมน้ำหนักของรูปทรงได้ง่าย และเน้นเทคนิควาดเส้น

3.3.4 กระดาษปอนด์ เป็นกระดาษที่มีความหนาใช้ปูบนไม้อัด เพื่อให้เหมาะสมกับเทคนิควาดเส้น ควบคุมแก้ไขได้สะดวก

### 3.4 วิธีการสร้างภาพร่าง

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากกิจกรรมต่างๆ ของนักเรียน หรือวิถีชีวิตที่เกิดขึ้นภายในโรงเรียนทั้งด้านความขัดแย้งและความสัมพันธ์ ภาพข้อมูลต่างๆ ที่ได้รวบรวมไว้เป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ นำภาพข้อมูลต่างๆ มาคัดแยกออกโดยเน้นเลือกในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์และความสามารถที่เกี่ยวข้องกับปัญหา โดยนำเฉพาะส่วนของรูปทรงที่เป็นตัวแทนหรือเลือกภาพเด็กนักเรียนในกิจกรรมต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในรูปแบบตัวแทนของนักเรียน เช่น กิจกรรมการบวชภาคฤดูร้อน โดยใช้พื้นหลังที่วัสดุจริงเพื่อเปรียบคือธรรมชาติ เพื่อชี้ให้เห็นถึงการสอบที่วนเวียนอยู่รอบตัวของผู้เรียน

### 3.5 ลำดับขั้นตอนการจัดทำภาพร่าง

3.5.1 รวบรวมข้อมูลจากภาพถ่ายจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และภาพจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีปัญหา

3.5.2 คัดเลือกภาพข้อมูล โดยเลือกจากภาพที่มีความน่าสนใจ โดยเน้นการเลือกจากภาพที่มีรูปทรงในทำยีน นิ่ง หรือภาพที่ทำให้เกิดความรู้สึกมั่นคง

3.5.3 คัดเลือกวัสดุเพื่อจัดทำพื้นหลัง โดยใช้กระดาษคำตอบจากวัสดุจริง โดยคัดเลือกจาก 4 รูปแบบ โดยกระดาษคำตอบมีหลายชนิดทั้งแบบอัตนัยและปรนัยโดยเน้นเลือกกระดาษคำตอบที่เป็นประเภทปรนัย (ชนิดกากบาท) โดยเน้นรูปทรงที่มีการใช้งานแล้ว สีอ่อน

3.5.4 นำรูปทรงของตัวนักเรียนที่มีลักษณะเป็นตัวแทน (ทฤษฎีสัญศาสตร์ บทที่ 2) วางลงบนพื้นหลังที่เป็นวัสดุจริง (ครรชน) แสดงการสอบที่ยังคงอยู่ในบรรยากาศของนักเรียนและการเรียน

3.5.5 เลือกวิธีการวาดเส้นเพื่อสามารถสื่อสารอารมณ์ โดยใช้วิธีการวาดเส้นในการวาดเส้น จะมีการผสมผสานระหว่างวัตถุหรือสิ่งที่เลือกสรรจากธรรมชาติเข้ากับการตอบสนองทางกายวัตถุ + การตอบสนองทางกายและจิต = การวาดเส้น (ชลุค นิมเสมอ, 2553)

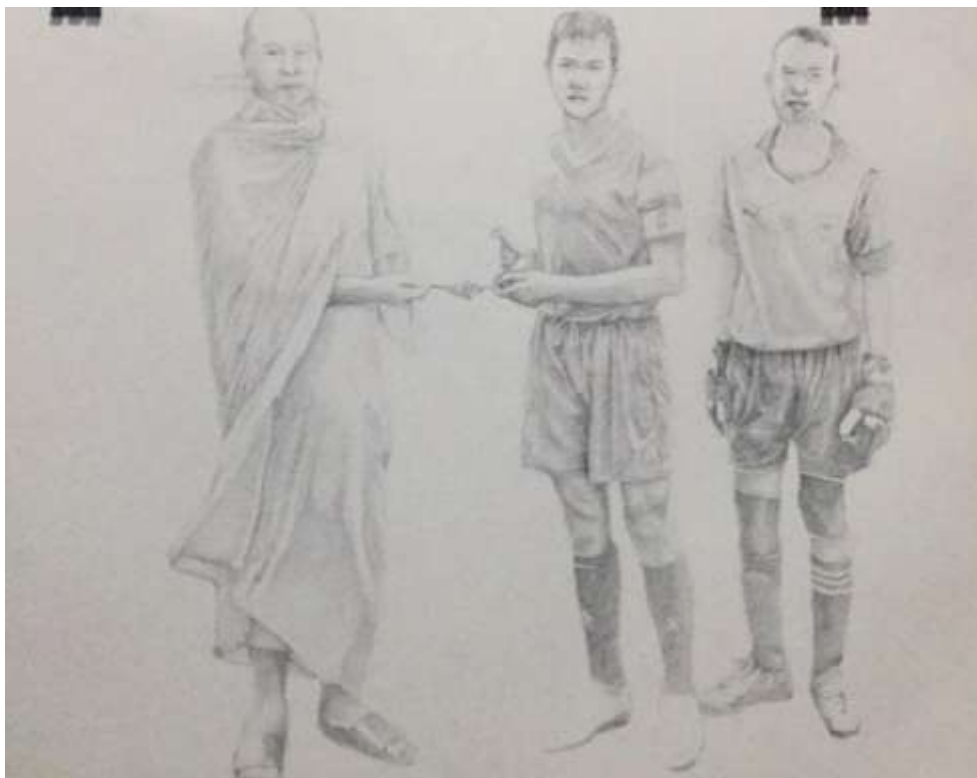
### 3.6 สรุปข้อมูลเพื่อเข้าสู่แบบร่าง

#### 3.6.1 สรุปข้อมูลที่ได้รับเพื่อเข้าสู่แบบร่างชุดที่ 1

การสอบ O-NET นั้นไม่ควรให้ความสำคัญ ควรให้ความสำคัญกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และความฉลาดตามหลักทฤษฎี ให้ตระหนักถึงความสำคัญของความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้วิจัยจึงนำเสนอในด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยการนำรูปแบบที่ได้รับอิทธิพลจาก อาจารย์สุวิชาญ เกาทอง มาเป็นแนวทางในการจัดองค์ประกอบ โดยจัดให้รูปทรงเป็นแบบลักษณะเสมือนจริงลงบนพื้นหลังที่รับอิทธิพลจาก อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์ ในการใช้วัสดุจริงมาเป็นพื้นหลัง โดยจัดรูปทรงของตัวนักเรียนในรูปแบบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง เขาวิปัญญตามหลักทฤษฎีทฤษฎี โดยพื้นหลังใช้วัสดุจริง คือ กระดาษข้อสอบ จากการสอบจริง เพื่อแสดงให้เห็นถึงคะแนนและวิชาที่ทำการสอบ ให้เกิดความขัดแย้งกับรูปทรงที่ไม่สามารถวัดได้จากการสอบ จึงนำเสนอภาพร่างดังต่อไปนี้

ภาพร่างชุดที่ 1(1)





ภาพร่างชุดที่ 1(2-3)





ภาพร่างชุดที่ 1(4-5)

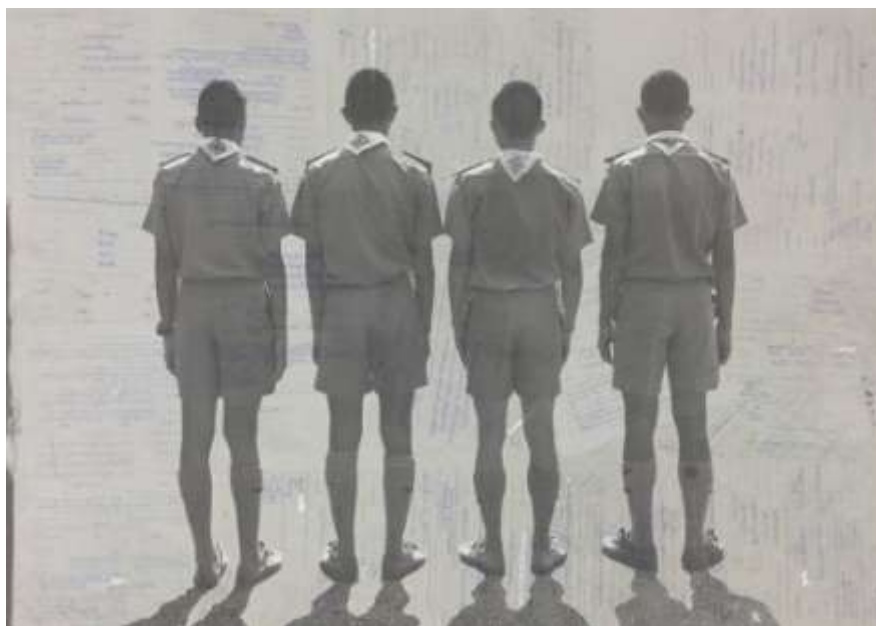
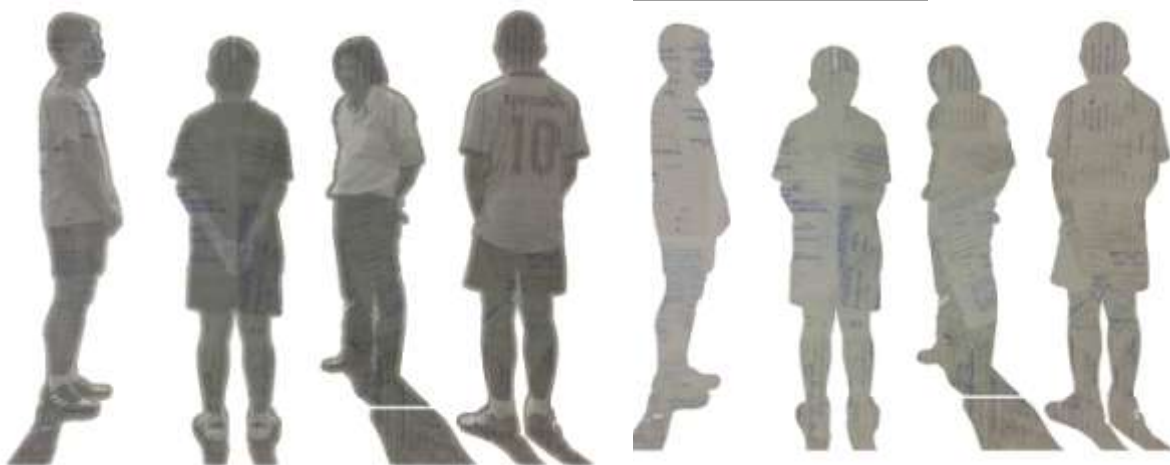
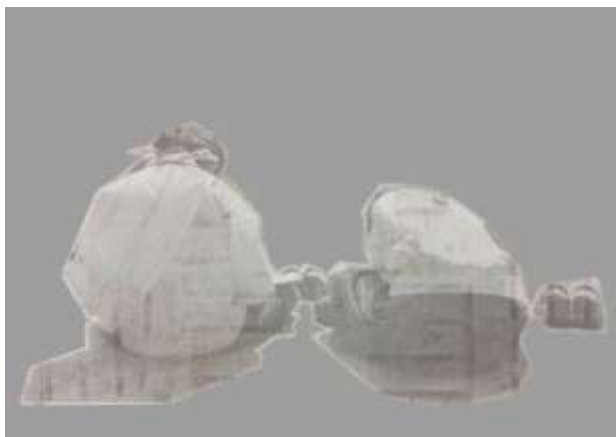




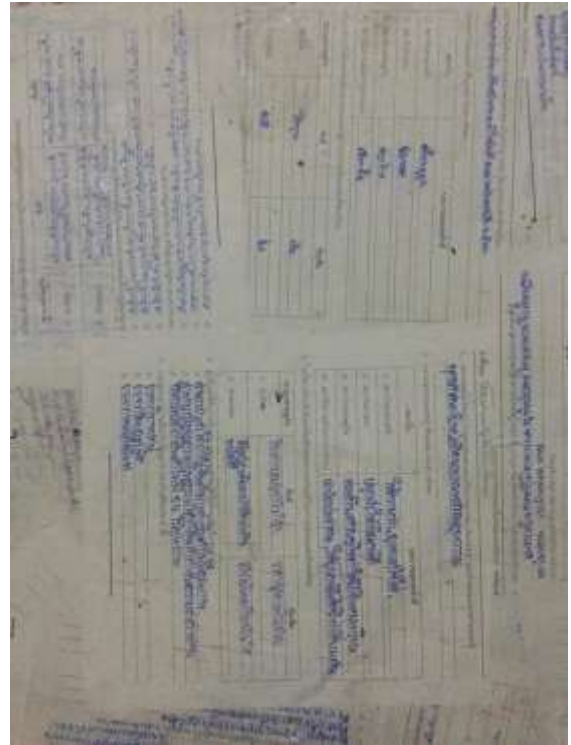
ภาพร่างชุดที่ 2(6-9)



ภาพร่างชุดที่ 3(10-12)



ภาพร่างชุดที่ 4(13-16)



ภาพตัวอย่างวัสดุจริง 1-4

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ผลงาน

จากการข้อมูลต่างๆที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สำคัญ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่า ให้เห็นจากกิจกรรมที่นักเรียนได้ปฏิบัติจริง และไม่สามารถวัดได้ด้วยการสอบ โดยเก็บข้อมูลจากคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์และนำมาเปลี่ยนแปลง จัดองค์ประกอบศิลป์ใหม่ โดยการเปลี่ยนแปลงนำเฉพาะเพียงรูปทรงของตัวนักเรียนบนพื้นกระดาษ โดยใช้วัสดุจริง คือ กระดาษคำตอบ หรือตัวข้อสอบของจริงมีส่วนร่วมในผลงาน โดยนำมาเป็นลิ่งประกอบต่างๆ เช่น ภายในเสื้อผ้า เงาเป็นต้น เพื่อให้เกิดความเชื่อมโยง กับรูปทรงที่อยู่ในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดความรู้สึกเกี่ยวเนื่องกับตัวข้อสอบ เพื่อให้เห็นถึงการศึกษาที่ไร้วิญญาณเรียนเพื่อสอบ ขัดแย้งกับควมมีคุณค่าของชีวิตที่แท้จริง

จากภาพร่างสู่ผลงาน โดยได้รับอิทธิพลและแนวความคิดมาจาก อาจารย์สุวิชาญ เกาทอง เน้นเนื้อหาในรูปทรง ใช้วิธีการหันรูปทรงเพื่อเชื่อมโยงกับพื้นหลัง

#### ผลงานชิ้นที่ 1

แรงบันดาลใจเป็นการนำรูปทรงของนักเรียนที่นำเข้ามารับประทานที่โรงเรียน เป็นความ เป็นอยู่อย่างพอเพียง เป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลาง พ.ศ.2551 เป็นสิ่งที่ไม่สามารถวัดได้ด้วยการสอบ



ภาพร่างชุดที่ 1(17-18)

ขนาด 180 × 120 cm.

ด้านเทคนิค วาดเส้น สื่อผสมบนกระดาษปอนด์ไม่อัด

ด้านรูปแบบ ใช้รูปแบบจากรูปทรงของนักเรียนทำให้โดยเน้นนักเรียนที่ใส่ชุดนักเรียน ยืนในลักษณะท่ายืน เพื่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคง โดยใช้โครงสร้างที่เป็นเส้นตั้งเพียงรูปเดียว และใช้กระดาษคำตอบที่เป็นวัสดุจริง เพื่อให้แสดงผลถึงเนื้อหาของผลงานเพื่อให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างตัวรูปทรงกับวัสดุจริง โดยอาศัยรูปร่างเป็นโครงสร้างให้วัสดุจริงสามารถแทรกเข้าไปอยู่ในตัวผลงานได้

ด้านวิธีการ ใช้เทคนิคการวาดเส้นไม่ใช้สี เพื่อสะท้อนให้เห็นความรู้สึกเพียงด้านเดียวจึงไม่ใช้สี การใช้สีน้อยหรือไม่ใช้สี เพื่อให้เห็นถึงความรู้สึกที่ไร้ชีวิต แต่ยังคงรู้สึกถึงความมีชีวิตโดยการใช้น้ำหนักอ่อนแก่ เพื่อสร้างแสงเงาให้กับรูปทรง การเลือกใช้วัสดุจริงโดยการตัดส่วนที่เป็นชื่อออกใช้เฉพาะ โครงสร้างที่เป็นรูปตารางของกระดาษคำตอบที่เป็นวัสดุจริง เลือกใช้ดินสอในระดับความเข้ม HB, B, 2B, 3B, 4B เท่านั้น เพื่อให้เก็นน้ำหนักเทา เพื่อให้ควบคุมบรรยากาศของภาพ ไม่ให้เกิดความขัดแย้งระหว่างพื้นหลังที่เป็นกระดาษสีขาวกับน้ำหนักความเข้มอ่อนของดินสอดำมากเกินไป

ด้านองค์ประกอบศิลป์ จัดวางรูปทรงโดยให้หันหลังให้กับผู้ดูผลงาน เพื่อลดความชัดเจนของใบหน้าลงไป ทิศทางการหันของรูปทรงนำสายตาเข้าไปสู่พื้นหลังที่มีเส้นที่เชื่อมจากผู้ชมผลงาน โดยใช้เส้นที่เกิดจากเงาของรูปทรง เพื่อเชื่อให้เกิดระยะพื้นที่ว่างภายในผลงาน ผลงานชิ้นที่ 1 เลือกรูปทรงของนักเรียนในลักษณะท่ายืน เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่มั่นคง โดยจัดรูปทรงให้อยู่ในลักษณะย้อนแสง เพื่อให้เกิดน้ำหนักความเข้มขึ้น เพื่อให้เกิดความรู้สึกหนักและเหนียว โดยมีวัสดุจริง คือ ข้อสอบที่แทรกอยู่ในรูปทรงของเงาของรูปทรง เพื่อให้ตัวข้อสอบหรือวัสดุจริงได้แสดงผลให้ความรู้สึกของการติดตามอยู่ตลอด ติดตามในการใช้ชีวิต มีการแทรกสัญลักษณ์ คือ การถือปืนโต เพื่อแสดงผลถึงการกระทำในชีวิตประจำวัน

ด้านเนื้อหา เพื่อสื่อความหมายของการศึกษาในรูปแบบปัจจุบันที่เน้นการสอบเป็นตัวชี้วัด กลายเป็นสิ่งที่ติดตามตัวนักเรียนรวมถึงมีผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันจนการศึกษาขาดจิตวิญญาณแห่งการเรียนรู้ที่แท้จริง ในการศึกษาไม่ได้ให้ความสำคัญกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งการศึกษากวายเป็นไปเพื่อความเป็นอิสระทางความคิด ในทางกลับกันการศึกษากลายเป็นเรื่องครอบงำจิตใจจนเด็กขาดจิตวิญญาณแห่งการเรียนรู้อย่างแท้จริง

### สรุปวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

การเลือกใช้รูปแบบเป็นการใช้รูปทรงของตัวนักเรียนที่มีความรู้จักภายในโรงเรียน อยู่ในทำขึ้นตรงอย่างสงบนิ่ง เป็นรูปทรงของเด็กนักเรียน มีลักษณะยื่นตรงหัวป็นโต เพื่อเป็นสัญลักษณ์ให้เห็นถึงการห่ออาหารมารับประทานที่โรงเรียน เพื่อนำเสนอเรื่องราวของความพอเพียง ซึ่งยื่นอยู่ท่าตรงให้เกิดความรู้สึกของความมั่นคงสงบนิ่ง โดยมีเงาตกกระทบบนพื้น เงาตกกระทบบนพื้นเป็นการใช้วัสดุจริง คือ ข้อสอบหรือกระดาษคำตอบซึ่งเป็นวัสดุจริงที่ใช้ในการสอบจริง โดยตัดรายชื่อของนักเรียนมาสร้างเป็นเงาตกกระทบบนพื้น เพื่อแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ติดตามตัวเด็กไปทุกที่ ผลงานชิ้นที่ 1 นี้ ไม่มีการใช้สี ใช้เพียงเทคนิควาดเส้นโดยใช้ดินสอความเข้มระดับ B – 4B จึงไม่มีจุดเน้นมีดสนิท เพื่อสร้างบรรยากาศความคลุมเครือ หรือเน้นคุมบรรยากาศด้วยน้ำหนักสีขาวและสีเทา เพื่อให้เกิดความรู้สึกนุ่มนวล ลดความขัดแย้งของน้ำหนักเข้มและอ่อน โดยเพื่อให้สื่อความหมายถึงการยื่นอย่างเหมือนชีวิต โดยมีเงาของข้อสอบติดตามตัวของนักเรียนไปในทุกที่แม้เวลารับประทานอาหาร โดยการสร้างผลงานได้รับอิทธิพลจาก อ.สุวิชาญ เกาทอง โดยวาดลงบนพื้นหลังสีขาวเพื่อลดเรื่องราวในพื้นที่เป็นยืมแสงเข้ามาสลายตัวรูปทรง เพื่อให้เนื้อหาชัดเจนมากยิ่งขึ้นเน้นไปที่รูปทรงเพียงอย่างเดียว มีการเปลี่ยนแปลงรูปทรงโดยจัดองค์ประกอบให้ตัวนักเรียนหันหลังให้กับผู้ผลงานเพื่อให้ผู้ผลงานได้คิดถึงเรื่องราวที่อยู่ภายในพื้นขาวด้านหลัง ลดความเป็นเรื่องราวของใบหน้า

โดยการที่เลือกให้รูปทรงเป็นตัวเด็กนักเรียนมีจุดหมาย มุ่งหมายเพื่อเป็นเหมือนตัวแทนตามทฤษฎีสัญศาสตร์ แสดงถึงความมีตัวตนของนักเรียนความเป็นชีวิตในเครื่องแบบนักเรียน (Uniform) เป็นพรรณชีให้เห็นถึงระเบียบที่เกิดจากเครื่องแบบนักเรียน ซึ่งความมีระเบียบที่มากเกินไปซึ่งความเป็นระเบียบหรือกฎเกณฑ์จากเครื่องแต่งกายที่มากเกินไปย่อมกลายเป็นอุปสรรคในการคิดสร้างสรรค์หรือการเรียนรู้ และมีการแทรกเรื่องราวที่เกี่ยวกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยใช้สัญลักษณ์ คือ ปิ่นโต ซึ่งมีขนาดใบที่เล็ก โดยได้มีการจัดองค์ประกอบเพื่อให้เห็นถึงปิ่นโต เพื่อสื่อความหมายเป็นพรรณชีให้เห็นถึงการบริโภคอย่างพอเพียง ซึ่งเป็นไปตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ควรเป็นคุณธรรมประจำตัว เพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของการใช้ชีวิต โดยผลงานชิ้นนี้เน้นไปใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายให้เห็นถึงความพอเพียง ด้วยรูปทรงในทำขึ้น คือความมั่นคงในการใช้ชีวิต ซึ่งหมายถึงคุณค่าของชีวิตที่แท้จริง

จากการวิเคราะห์ข้างต้น ตัวกระดาษข้อสอบหรือวัสดุจริงยังไม่แสดงผลต่อความรู้สึกเท่าที่ควร ควรปรับเปลี่ยนการวางกระดาษคำตอบและเปลี่ยนลักษณะของรูปทรง เรื่องราวในรูปทรงให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น



## ผลงานชิ้นที่ 2

จากผลงานชิ้นที่ 1 ควรเพิ่มความน่าสนใจในตัวรูปทรงโดยการปรับท่าทางของรูปทรงให้มีความเกี่ยวข้องการเรียนรู้แบบพหุปัญญามากขึ้น โดยใช้รูปทรงของเด็กนักเรียนที่นั่งทำงานจริงมาเป็นต้นแบบเพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และนำวัสดุจริงเข้ามามีส่วนร่วมกับรูปทรงมากยิ่งขึ้น โดยใช้แทรกเข้าไปภายในรูปทรงและวัสดุจริงนี้ จัดทำขึ้นโดยให้นักเรียนเขียนแรงบันดาลใจหรือองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับชีวิตลงบนกระดาษ และนำข้อความเหล่านี้มาใส่เป็นพื้นหลังและแทรกลงไปในการรูปทรงเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและมีเนื้อหาที่ชัดเจนขึ้น



ภาพร่างชุดที่ 2(19)

ขนาด 120 × 140 cm.

เทคนิค วาดเส้นบนกระดาษ โดยใช้วัสดุจริงติดบนไม้อัดทั้งแผ่น และใช้กระดาษสาญี่ปุ่นติดทับเพื่อให้เรียบเป็นเนื้อเดียวกัน ใช้สีขาวช่วยในการควบคุมพื้นหลัง

ด้านรูปแบบ มีการปรับเปลี่ยนพัฒนามากจากชิ้นที่ 1 โดยใช้รูปทรงจากการปฏิบัติงานจริงเก็บข้อมูลจากขณะที่เด็กนักเรียนกำลังปฏิบัติงาน โดยเลือกใช้รูปทรงในท่าหนึ่งเพื่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคง โดยในผลงานชิ้นที่ 2 นี้ มีการแทรกวัสดุจริงที่ได้รับจากการเขียนแรงบันดาลใจ ทำข้อมูลจากการเขียนแรงบันดาลใจของนักเรียนมาทำเป็นพื้นหลัง โดยอาศัยรูปทรงของตัวนักเรียนเป็นพื้นที่ทำให้



วัสดุจริงสามารถแทรกเข้าไปให้เกิดเนื้อหามากขึ้นแต่ยังคงวางรูปทรงในทิศทางเดิม โดยอยู่ในลักษณะย้อนแสงและหันหลังให้กลับผู้ดูผลงานเพื่อยังคงใช้ความรู้สึกเดิม เพื่อเชื่อมโยงกับพื้นหลังด้านวิธีการ ในผลงานชิ้นที่ 2 นี้มีการเพิ่มวัสดุจริงลงไปในพื้นที่ โดยการใช้พื้นเฟรมทั้งหมดตัดด้วยกระดาษผลงานจริงของเด็กนักเรียนที่เขียนข้อความเกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการศึกษา และใช้กระดาษญี่ปุ่นติดทับบนวัสดุจริงอีก 2 ชั้น เพื่อให้เกิดความเรียบและใช้วิธีวาด โดยเทคนิควาดเส้น เพื่อวาดรูปใช้สีขาวในการปกปิดพื้นหลังให้เหลือเฉพาะกระดาษวัสดุจริงเห็นแทรกอยู่ภายในรูปทรง เพื่อให้แสดงผลของความเชื่อมโยงระหว่างวัสดุจริงกับรูปทรง เกิดเนื้อหาภายในรูปทรงเพิ่มมากขึ้น

ด้านองค์ประกอบศิลป์ ในผลงานชิ้นที่ 2 มีการเปลี่ยนรูปร่างของรูปทรง โดยให้รูปทรงอยู่ในท่าทางแสดงถึงการปฏิบัติงานจริง แต่ยังคงยึดรูปแบบการหันทิศทางของรูปทรง เพื่อลดแรงปะทะระหว่างภาพผลงานกับผู้ดูผลงาน เน้นน้ำหนักความเข้มให้มากขึ้น ใช้วิธีการเพื่อนำหนักแสงเงาให้แสงเงาเข้มขึ้น เพื่อให้รูปทรงเกิดความหนัก มีเงาตกกระทบลงบนพื้นเพื่อเชื่อมระหว่างรูปทรงกับพื้นหลังภายในผลงาน

ด้านเนื้อหา ยังคงใช้เนื้อหาเรื่องราวเช่นเดิมกับชิ้นที่ 1 แต่เพิ่มน้ำหนักและรูปทรง เพื่อให้เกิดความหนักแน่นมั่นคงขึ้น แทรกข้อความที่ได้จากวัสดุจริงให้มีเนื้อหาผู้ดูผลงานมองเห็นความคิดของนักเรียนมากขึ้น และให้ผู้ดูผลงานเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างวัสดุจริงกับรูปทรงมากขึ้น

อุปสรรคผลงานชิ้นที่ 2 ยังมีรูปทรง สี จากวัสดุจริงที่แสดงผลออกมามากเกินไป ควรลดสีของวัสดุจริงหรือเลือกวัสดุจริงให้เหมาะสมกับตัวผลงาน

### สรุปวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2

จากการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1 มีการปรับเปลี่ยนรูปทรงโดยใช้รูปทรงจากสถานการณ์จริงเป็นรูปทรงของเด็กนักเรียนที่กำลังวาดภาพ โดยมีเงาตกกระทบลงบนพื้น ใช้วิธีการหันรูปทรงในทิศทางเดินโดยหันหลังให้กับผู้ดูผลงาน มีการแทรกข้อความจากวัสดุจริงให้แทรกเข้าไปในรูปทรงทำให้รูปทรงมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ในส่วนเงามีข้อความทำให้ผู้ดูผลงานติดตามอ่านข้อความจากความคิดของนักเรียน ซึ่งเป็นความคิดเห็นจริงจากตัวนักเรียนหลายคน เพื่อสะท้อนให้เห็นสภาพชีวิตการเรียนรู้อยู่ภายในโรงเรียนมากขึ้น แต่รูปทรงนั้นเป็นท่างิ่งจึงให้โครงสร้างของรูปทรงกลับดูลดความน่าสนใจลงไป และอาจมีบางจุดซึ่งการระบายสีของนักเรียนเป็นจุดเด่นบนผลงาน แสดงผลมากเกินไปจนทำให้รูปทรงของตัวนักเรียนแสดงผลได้ลดลง แก้ไขโดยการเพิ่มน้ำหนักความเข้มในของตัวรูปทรงมากขึ้น จากการวิเคราะห์รูปทรงของตัวนักเรียนมีน้อยเกินไปจึงทำให้เกิดเรื่องราวขึ้นน้อย ควรเพิ่มรูปทรงใช้วิธีการเพิ่มรูปทรงให้มากขึ้น เพื่อให้เกิดเรื่องราวความขัดแย้งที่น่าสนใจมากขึ้น และทำให้วัสดุจริงสามารถแสดงผลได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น การใช้วัสดุจริงเป็นการนำความคิดความรู้สึกของตัวนักเรียนจริงเข้ามามีส่วนร่วมกับการแสดงผลงาน

เนื้อหาในชั้นผลงานชิ้นนี้มีการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบโดยการเปลี่ยนจากรูปทรงในทำขึ้นให้กลับมามีอยู่ในทำนอง โดยผลงานชิ้นนี้ยังคงแทรกใช้สัญลักษณ์ในรูปแบบชุดนักเรียน เพื่อยังคงใช้ชุดนักเรียนให้เป็นสัญลักษณ์ เพื่อเป็นตัวแทนของนักเรียนในชุดเครื่องแบบ แต่ใช้วิธีการแทรกเรื่องราวของข้อสอบโดยซึ่งตัวข้อสอบคือวัสดุจริง โดยการแทรกเข้าไปในตัวสัญลักษณ์ เพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงกับชุดนักเรียน เพื่อให้แสดงถึงการครอบงำทางภายนอกและภายใน โดยใช้สัญลักษณ์ที่แสดงออกมาภายนอกคือ ชุดนักเรียนที่แสดงให้เห็นถึงกฎเกณฑ์ แต่ภายในชุดนักเรียน คือ กระดาษข้อสอบ คือสัญลักษณ์ที่มาจากความรู้สึกในทางของความเป็นธรรมชาติแสดงถึงความคลุมเครือและครอบงำ โดยการใช้สัญลักษณ์ 2 แบบ เพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันของสัญลักษณ์ทั้งสองผนวกเข้าด้วยกันเพื่อเสริมความรู้สึกให้ชัดเจนขึ้น และแทรกอยู่บนตัวรูปทรงที่เป็นเด็กนักเรียนกำลังนั่งทำงานอยู่บนพื้นขาว ซึ่งการใช้พื้นขาวนั้นเป็นตัวช่วยสลายรูปทรงจากภายนอก เพื่อให้เกิดความรู้สึกร้อน โดยคัดเลือกภาพข้อมูลมาจากภาพขณะที่นักเรียนกำลังเรียนจริง เพื่อแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจ หรือความมุ่งมั่นในการทำงาน การใช้พื้นขาวเป็นการลดรายละเอียดที่อยู่ในพื้นหลัง เพื่อให้ผู้ชมงานสามารถจินตนาการต่อจากตัวรูปทรง โดยการจัดภาพหันทิศทางของรูปทรงให้หันหาพื้นหลังสีขาวเพื่อให้รูปทรงสามารถทำงานร่วมพื้นหลังได้มากขึ้น จึงทำการปิดรูปทรงจากภาพถ่ายปกติ ปรับองค์ประกอบใหม่เพราะตามการรับรู้ หากรูปทรงหันมาเห็นหน้าจะทำให้เกิดการแยกออกระหว่างพื้นหลังกับรูปทรง โดยเนื้อหาส่วนใหญ่อยู่ภายในรูปทรงทั้งหมด และปรับให้สามารถทำงานกับพื้นหลังได้มากขึ้น

### ผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานชิ้นที่ 3 ได้มีการปรับแก้จากผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 โดยนำวิธีการสร้างผลงานมาใช้เพื่อปรับให้เกิดสัญลักษณ์มากขึ้น



ภาพร่างชุดที่ 3(20)



ภาพร่างชุดที่ 3(21)

ขนาด 110 × 240 cm.

เทคนิค วาดเส้น สื่อผสม

ด้านรูปแบบ จากผลงานชิ้นที่ 2 วัสดุจริงมีการแสดงผลมากเกินไปควบคุมได้ไม่ดี จึงมีการเปลี่ยนแปลงวัสดุจริงมาในรูปแบบเดียวกับผลงานชิ้นที่ 1 เพื่อให้มีสีของวัสดุจริงลดลง ใช้รูปทรงกลับมาอยู่ในท่าอื่น หันรูปทรงให้อยู่ในลักษณะย้อนแสงและเพิ่มจำนวนของรูปทรงให้เกิดการซ้ำ โดยการสร้างจังหวะมีพื้นหลังเป็นกระดาษข้อสอบวัสดุจริงให้เกิดการซ้อนทับกับรูปทรง ให้เกิดความขัดแย้งระหว่างด้านหน้าและพื้นหลัง

ด้านวิธีการ มีการเพิ่มเติมการปะติดของวัสดุจริงมากขึ้น เพื่อให้เกิดการซ้ำเน้นโครงสร้างรูปทรงซ้ำ

ด้านองค์ประกอบศิลป์ มีใช้การซ้ำของรูปทรงในท่าอื่นเพื่อให้เกิดความรู้สึกแน่นย้ำมากขึ้น หันรูปทรงและวัสดุจริง แต่ยังคงใช้ทิศทางการหันของรูปทรงให้อยู่ในลักษณะเดิมเหมือนชิ้นที่ 1 และชิ้นที่ 2 ใช้พื้นหลักเป็นสีขาวจากตัวกระดาษเพื่อลดเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องในผลงาน โดยเน้นไปที่วัสดุจริงในพื้นที่ และใช้วัสดุจริงสร้างเป็นรูปทรงเพื่อให้แสดงผลต่อความรู้สึกมากขึ้น มีการสร้างความน่าสนใจในการใช้หลักของการซ้ำของรูปทรง โดยการเพิ่มจำนวนรูปทรงของตัวนักเรียนและใช้การสร้างสัญลักษณ์ด้วยวิธีการใช้ชื่อนักเรียนคือ สัญลักษณ์ของความมีกฎเกณฑ์ ระเบียบของชุดนักเรียน ที่มีกฎเกณฑ์เป็นอุปสรรคต่อความคิด การเรียนรู้ หากระเบียบที่มากเกินไปจะเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ แต่ยังคงใช้พื้นหลังเพื่อให้เกิดพื้นที่ว่าง แต่มีการปรับเปลี่ยนรูปทรงให้มีความเชื่อมโยงกับผู้ผลงานมากขึ้น โดยการซ้ำในลักษณะนี้เป็นการซ้ำแบบลักษณะผ่อนคลาย เพื่อให้เกิดพื้นที่ของจังหวะระหว่างรูปทรง ให้มีมิติหรือเกิดระยะขึ้นในพื้นที่ว่างด้านหลัง มีการเพิ่มวัสดุจริง โดยการซ้ำของวัสดุจริงทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงความรู้สึกของงานให้เกิดความรู้สึก อึดอัด

หนักแน่น ถ่วงดุลกันกับรูปทรงเป็นการซ้ำในลักษณะของความรุนแรง ทำให้วัสดุจริงแสดงผลให้เกิดความอึดอัดมากขึ้น เกิดความรู้สึกคับแคบหนักถ่วงรูปทรง เป็นเงาคอยยึดเกาะรูปทรงไม่ให้เกิดความเบา

ด้านเนื้อหา การซ้ำของรูปทรงในผลงานชิ้นนี้เป็นผลทำให้เกิดความอึดอัดหนักในลักษณะของความถ่วงรูปทรงเกาะติดรูปทรง ไม่ให้เกิดความอิสระคอยเป็นลักษณะของเงาตามตัว การมีเงาติดเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการมีตัวตน มีบทบาทร่วมกับมีน้ำหนักเข้มมาก การซ้ำของตัววัสดุจริงและมีน้ำหนักเข้มกว่าตัวรูปทรงทำให้ตัวรูปทรงนั้นมีลักษณะเหมือนกำลังถูกบีบอัดให้แน่น เป็นการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายให้เห็นถึงการคับแคบ ถูกบีบอัด บังคับ โดยการสอบ

ปัญหาและอุปสรรคชิ้นที่ 3 การติดกระดาษบนไม้้อัดขนาดใหญ่อาจมีการควบคุมพื้นที่อากาศค่อนข้างยาก

### สรุปวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 3

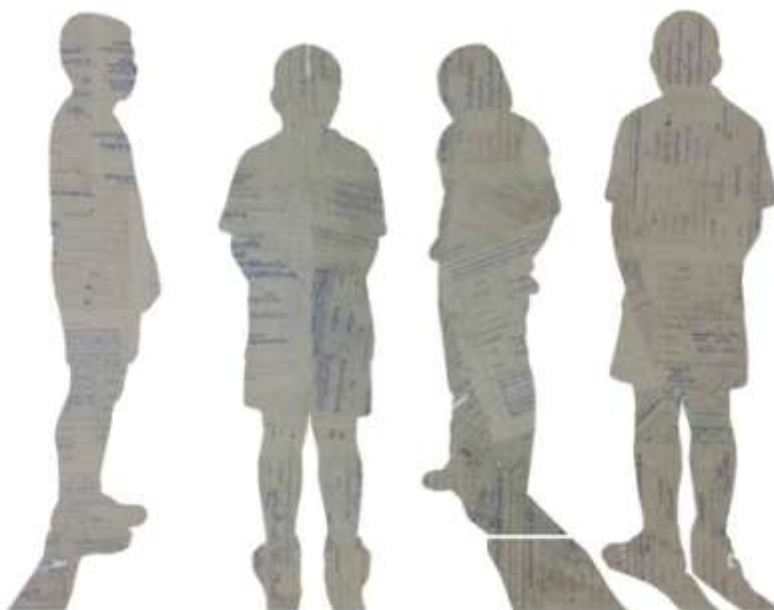
ผลงานชิ้นที่ 3 ได้นำวิธีการจากผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 โดยได้นำการวางองค์ประกอบจากผลงานชิ้นที่ 1 คือ การคิดภาพร่างจากทำยีน และการหันทิศทางของรูปทรง เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพระหว่างตัวรูปทรงและพื้นหลัง โดยการหันรูปทรง มีทิศทางหันเข้าหาพื้นหลัง เพื่อลดรายละเอียดในรูปทรง คือ ความชัดเจนของใบหน้า และหันทิศทางของสายตาให้เข้าสู่พื้นหลังสีขาว ด้านหลังเพื่อให้ผู้ดูผลงานเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงเกิดจินตนาการในพื้นที่ที่มีลักษณะสีขาว โดยเส้นแกนของรูปทรงนั้นอยู่ในแนวตั้ง หรือเส้นตั้งเพื่อเกิดความรู้สึกมั่นคงในความมุ่งมั่น เพื่อเชื่อมโยงและผลักดันขาวให้เกิดมิติหรือระยะ มีความลึกในผลงานเกิดขึ้น และนำวิธีการจากชิ้นที่ 2 มาใช้คือการนำวัสดุจริงมาสร้างเป็นรูปทรง แต่ยังคงลักษณะของรูปทรงไว้โดยใช้รูปทรงที่มีลักษณะเป็นตัวแทนมีข้อสอบเป็นครรชนีแทรกเข้าไปในตัวรูปทรงเพื่อให้สัญลักษณ์ทั้งสองมีการแสดงผลร่วมกันมากขึ้น โดยวิธีการเด่นของผลงานชิ้นที่ 2 คือ การนำวัสดุจริงมาสร้างเป็นรูปทรง แต่ยังคงอาศัยรูปทรงเดิมเป็นที่ให้ตัววัสดุจริงมีพื้นที่ในการแสดงผล และผลงานทั้งชิ้นที่ 1 และ 2 ยังคงมีการใช้พื้นหลังเป็นสีขาวเหมือนเดิม เพื่อให้ผู้ดูผลงานเกิดความคิดที่อยู่ภายในพื้นหลังที่มีลักษณะเป็นสีขาว

ดังนั้นในผลงานชิ้นที่ 3 จึงนำจุดเด่นของทั้ง 2 ชิ้นข้างต้นมาพัฒนา โดยการเลือกใช้รูปทรงที่อยู่ในทำยีน ซึ่งรูปทรงนี้มีเส้นแกนเป็นเส้นตั้งในแนวตั้ง และใช้รูปทรงทำยีนซ้ำเพื่อสร้างจังหวะความน่าสนใจ โดยรูปทรงที่ซ้ำกันนั้นมีเส้นแกนของรูปทรงเพื่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคง แต่เนื่องด้วยการซ้ำจึงทำให้สัญลักษณ์บนตัวรูปทรงต้องเกิดการซ้ำตาม ตัวแกน และครรชนี (ตัววัสดุจริง) จึงตอบโจทย์ทำให้ผลงานมีความรู้สึกถึงความอึดอัด โดยชุดนักเรียนยังคงใช้เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความอึดอัดกฎเกณฑ์ และใช้วิธีการสร้างรูปทรงจากวัสดุจริงให้มีลักษณะเป็นเหมือนเงาติดตามตัวรูปทรงแต่นำน้ำหนักความเข้มของตัววัสดุจริงมีความชัดเจนมากกว่า เพื่อให้เกิดการแสดงเนื้อหาที่

เกี่ยวกับความหนักถ่วง และติดตามเกาะรูปทรงที่เป็นตัวแทนของนักเรียนซึ่งน้ำหนักความเข้มของตัววัสดุจริงอยู่ซ้อนด้านหลังตัวรูปนักเรียน ให้มีลักษณะเหมือนเกิดการเกาะติดตามกลายเป็นตัวที่ทำให้ขาดจากความเป็นอิสระ การเรียนรู้ และคุณค่าของชีวิต การจัดวางองค์ประกอบที่เกิดความเข้มนอ่อน ทำให้เกิดจังหวะระหว่างรูปทรง โดยให้รูปทรงที่เกิดจากวัสดุจริงมีความเข้มนมากขึ้นเพื่อให้เกิดความชัดเจน การเพิ่มความเข้มนเป็นผลให้เกิดความรู้สึกที่บอบบาง หนัก มีความเป็นมิติรูปร่างมากขึ้น จึงให้ผลงานชิ้นที่ 3 แสดงผลให้เกิดความรู้สึกคับแคบ อึดอัด ขาดความเป็นอิสระ ตัวรูปทรงของนักเรียนจึงเกิดความรู้สึกขาดความเป็นอิสระต่างจากชิ้นที่ 1 และ 2 ที่ยังคงมีความเป็นอิสระ ซึ่งการซ้ำในชิ้นที่ 3 นี้เป็นการซ้ำที่ทำให้เกิดความรุนแรงในความรู้สึก ให้เนื้อหาที่การสออบ คือ การถ่วง ความเป็นอิสระและวัสดุจริงนั้นทำให้รูปทรงเกิดความหยุดนิ่งไม่มีความรู้สึกเคลื่อนไหว เพราะรูปทรงจากวัสดุจริงไปลดปริมาณของพื้นที่ว่างด้านหลัง และใช้วิธีการลดความขัดแย้งโดยปรับทิศ การหันของรูปทรงให้เกิดการเชื่อมกับผู้ดูผลงานในบางรูปทรง เพื่อลดความรู้สึกอึดอัดลง ไป ดังนั้น ผลงานชิ้นที่ 3 มีลักษณะการใช้รูปทรงจากการวาดเส้นร่วมกับการสร้างรูปทรงที่ใช้วัสดุจริง เพื่อสร้างให้เกิดการขัดแย้งกันอย่างรุนแรง

#### ผลงานชิ้นที่ 4

ในผลงานชิ้นนี้ได้้นำวิธีการสร้างผลงานและจุดเด่นของผลงานชิ้นที่ 1 ชิ้นที่ 2 และชิ้นที่ 3 มาเพื่อสร้างผลงานในชิ้นที่ 4 โดยในผลงานชิ้นที่ 1 ได้นำรูปทรงของการยืนซึ่งมีแกนเป็นแนวตั้ง หรือเส้นตั้ง เพื่อให้เกิดความมั่นคง ใช้วิธีการสร้างรูปทรงด้วยวัสดุจริงจากชิ้นที่ 2 และผลงานชิ้นที่ 3 โดยเฉพาะเน้นเรื่องการซ้ำด้วยเส้นตั้งซึ่งเป็นเส้นแกนของรูปทรงเพิ่มพื้นที่ ส่วนที่เป็นพื้นหลังให้เพิ่มมากขึ้นตามลักษณะในชิ้นที่ 1



ภาพร่างชุดที่ 4(22)

ขนาด 200 × 240 cm.

เทคนิค วาดเส้น สื่อผสม

ด้านรูปแบบ มีการเปลี่ยนรูปทรงจากการวาดเสมือนจริง ให้การเป็นการสร้างรูปทรงโดยใช้ลักษณะของวัสดุจริงที่พัฒนามาจากผลงานชิ้นที่ 2 และ 3 โดยวิธีการกลับค่าจากวัสดุจริงที่เป็นเพียงองค์ประกอบรองให้กลายเป็นตัวรูปทรงหลัก โดยอาศัยร่างของนักเรียนและครูที่อยู่ในท่าทางสงบนิ่ง และลดตัวสัญลักษณ์ที่เป็นธรรมชาติเกี่ยวกับกฎระเบียบให้ลดลง และเน้นตัวข้อสอบวัสดุจริงให้มีความเป็นธรรมชาติชี้วัดถึงการสอบที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ด้านวิธีการ มีการใช้วัสดุจริงเข้ามาโดยใช้วิธีการสร้างรูปทรงด้วยวัสดุจริงเน้นการปะติด ควบคุมพื้นหลังของรูปทรง โดยใช้สีขาวระบายทับพื้นหลังเพื่อให้เกิดรูปทรง ไม่ใช่สีดำจากดินสอ ใช้น้ำหนักจากตัววัสดุจริงโดยการคัดเลือกสีของกระดาษข้อสอบ พร้อมกับเนื้อหาของกระดาษข้อสอบ การจัดเรียงของกระดาษข้อสอบให้เกิดน้ำหนักที่แตกต่างกันเพื่อสร้างมิติ และใช้ดินสอดำสร้างเงาตกกระทบบนพื้นเพื่อให้เกิดระยะในพื้นที่ขาว สร้างมิติให้ผลงานมีความน่าสนใจมากขึ้น

ด้านองค์ประกอบศิลป์ ในการจัดองค์ประกอบเลือกใช้วิธีการจัดองค์ประกอบที่เริ่มจากผลงานชิ้นที่ 1 โดยใช้เส้นแกนที่เป็นเส้นตั้ง เพื่อเน้นรู้สึกถึงความรู้สึกที่นิ่งมากขึ้น เพื่อลดความรู้สึกเคลื่อนไหวของรูปที่อยู่ภายในพื้นที่ว่าง ใช้วิธีการสร้างน้ำหนักเข้มส่วนล่างที่สร้างเป็นเงาตกกระทบเพื่อยึดให้รูปทรงไว้ไม่ให้เกิดความรู้สึกลอย และเงาภายในงานที่มีน้ำหนักเข้มเป็นตัวแสดงผลให้พื้นที่ว่างเกิดมิติ ความลึกทำให้เกิดระยะภายในผลงานตามหลักองค์ประกอบมีการเลือกสีของกระดาษคำตอบเป็น 2 สี คือสีเข้มและสีอ่อน เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างของรูปทรง โดยรูปทรงทางขวามีลักษณะหันหน้าเข้าหาส่วนกลาง และรูปทรงซ้ายสุดให้หันหน้าเข้าหาส่วนกลางภาพ เพื่อให้เกิดความรู้สึกขึ้นนำเข้าหามิติในพื้นที่ว่างด้านหลังสีของกระดาษคำตอบที่เป็นวัสดุจริง ใช้แสดงผลรูปแบบในเชิงสัญลักษณ์เป็นธรรมชาติให้เห็นถึงคำตอบในชีวิตที่มีความแตกต่างกัน มีทั้งแบบเลือกตอบและตอบด้วยตนเอง ซึ่งเป็นธรรมชาติให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในการหาคำตอบของชีวิตหรือค้นหาคุณค่าของชีวิตที่แท้จริง

ด้านเนื้อหา ผลงานชิ้นนี้รวบรวมวิถึคิดจากผลงานชิ้นที่ 1 2 และ 3 ตามลำดับ โดยทางด้านเนื้อหาให้เห็นถึงความหมายของชีวิตที่สามารถเลือกคำตอบของตนเองได้ จะเป็นการตอบแบบปรนัยคือ การเลือกตอบหรือ การตอบแบบอัตนัย คือ การตอบด้วยตนเอง ซึ่งคำตอบในชีวิตของคนคนหนึ่งสามารถหาทางออกได้หลายทางขึ้นอยู่กับความแตกต่างระหว่างบุคคล แต่ละบุคคลมีหนทางในการเลือกตอบคำตอบของชีวิตไม่ว่าจะเลือกแบบใดก็ตาม แต่คำตอบของชีวิตนั่นคือ คุณค่าที่แท้จริงของชีวิตเป็นการค้นพบชีวิตในชีวิต ไม่ใช่เพียงที่ต้องตอบตามข้อสอบเพียงอย่างเดียว นักเรียนมีความสามารถที่แตกต่างบนความสามารถทางพหุปัญญา ซึ่งในผลงานชิ้นนี้มีการแสดงถึงพหุปัญญาโดยรูปทรงนักเรียนไม่มีชุด

นักเรียนแต่อยู่ในชุดกีฬา แต่ก็ยังมีการสอบโดยใช้ตัวข้อสอบมาเป็นตัววัดความสามารถ ซึ่งในความเป็นจริงไม่เพียงพอ คนทุกคนสามารถเลือกชีวิต เลือกตายในแบบของตนเองได้และคำตอบนั้นคือ “คุณค่าของชีวิต”

#### **สรุปวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 4**

ผลงานชิ้นที่ 4 ได้มีการรวบรวมวิธีการรูปแบบและเนื้อหาทั้งหมดมารวมและให้ทำการวิเคราะห์ผลงานก่อนหน้าจนได้รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้วิธีการสร้างงานชิ้น โดยจากผลงานชิ้นที่ 1 ได้นำมาประยุกต์ในผลงานชิ้นนี้ คือการจัดรูปแบบของรูปทรงในทำเย็บซึ่งมีเส้นแกนเป็นเส้นตั้งเพื่อเพิ่มความรู้สึกมั่นคงมีการหันทิศทางของรูปทรง โดยหันหน้าเข้าหาพื้นหลังเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงของรูปทรงและพื้นหลังให้มีการแสดงผลร่วมกัน โดยการลดรายละเอียดของใบหน้าเพื่อลดความสนใจในใบหน้าลงให้เกิดความสนใจที่ตัวสัญลักษณ์ นั่นคือเนื้อหาของรูปทรง ได้แก่ ชุดนักเรียนที่เป็นตัวแทนของความเป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาซึ่งมีความพัฒนาทางความคิด มีความคิดต่อต้านในตัวนักเรียนวันนี้ โดยแทรกสัญลักษณ์ที่เป็นดรชนิษฐ์ให้เห็นถึงความพอเพียงคือ ปิ่นโตในมือ และมีสัญลักษณ์ของการสอบแทรกในเงา เริ่มพัฒนามาสู่ชิ้นที่ 2 โดยการเปลี่ยนแปลงรูปทรงในทำเย็บ แต่คัดเลือกรูปทรงในขณะทำงานอย่างจริงจัง โดยใช้พื้นหลังสีขาวมีการแทรกตัวสัญลักษณ์ของการสอบ คือ กระดาษข้อสอบลงไปในรูปแบบเพื่อชี้ให้เห็นถึงการสอบมีการแทรกอยู่ภายในทุกกิจกรรมเป็นตัวครอบคลุมชีวิตของนักเรียน โดยใช้วิธีการใช้วัสดุจริงสร้างรูปทรงแต่ยังคงให้น้ำหนักความเข้มของดินสอเพื่อช่วยให้เกิดรูปทรงในลักษณะเสมือนจริง ยังคงใช้วิธีการสร้างสัญลักษณ์ด้วยวิธีเดิมเพื่อพัฒนามาสู่ผลงานชิ้นที่ 3 จึงเพิ่มการซ้ำรูปทรงที่มีเส้นแกนเป็นเส้นตั้ง และเพิ่มวัสดุจริงเพื่อให้อัตลักษณ์มีการแสดงผลมากขึ้น จึงทำให้ผลงานชิ้นที่ 3 มีการใช้น้ำหนักมากเกิดความขัดแย้งระหว่างตัวรูปทรงหลักกับรูปทรงจากวัสดุจริง แต่ช่วยให้เกิดความรู้สึกคับแคบ อึดอัดมากขึ้น และทำให้ตัวสัญลักษณ์แสดงผลมากกว่ารูปทรงหลักที่เป็นตัวแทนนักเรียนแต่ทำให้เห็นเรื่องการสอบที่ทำให้เกิดความอึดอัด การถ่วงนักเรียน การติดตาม การเกาะติด การควบคุมชัดเจนมากขึ้น

ดังนั้น จากการพัฒนาผลงานข้างต้นมาสู่ชิ้นที่ 4 จึงมีการปรับเปลี่ยนจากการสร้างรูปทรงด้วยการใช้การวาดเส้น ใช้น้ำหนักความเข้มสร้างรูป จึงเปลี่ยนวิธีให้เกิดการกลับค่า โดยใช้กระดาษวัสดุจริงเป็นตัวสร้างรูปโดยใช้สีขาวเป็นตัวควบคุมให้เกิดรูปทรง และมีการคัดเลือกสีของกระดาษคำตอบเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยเนื้อหาในกระดาษคำตอบเป็นสัญลักษณ์ใหม่ คือ การตอบแบบเลือกตอบ (ปรนัย) และการตอบด้วยตนเอง (อัตนัย) ซึ่งในวิถีชีวิตจริงมนุษย์ทุกคนสามารถเลือกตอบคำตอบของชีวิตได้ตามความถนัดของแต่ละบุคคล ซึ่งตัว

กระดาศำตอบทั้งสองชนิดเป็นสัญญาณที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และคำตอบที่เกิดขึ้นนั้น ที่ตอบออกมาจริงๆ จากกิจกรรมต่างๆ นั้น คือ คุณค่าของชีวิต ซึ่งคุณค่าของชีวิตที่แท้จริงนั้นขัดกับความรู้ในการใช้คำตอบเพียงแค่นบนกระดาศำตอบ ในชีวิตจริงมีคุณค่ามากกว่า เพียงแค่กระดาศำตอบ กระดาศำตอบในผลงานนั้นไม่สามารถชี้วัดกับตัวรูปทรง ซึ่งในรูปทรงนั้น คือ การซ่อมกีฬาซึ่งพาให้ค้นพบศักยภาพอีกทางหนึ่ง ตามหลักทฤษฎีปัญหา แต่หากถูกกระดาศำตอบยัดไว้ให้เกิดการหยุดนิ่งของชีวิตและพัฒนาการที่แท้จริง จึงใช้รูปทรงที่ทำให้เกิดความหยุดนิ่งโดยเพิ่มน้ำหนักความเข้มเป็นเงาเพื่อยัดให้รูปทรงนี้เกิดความมีมิติมากขึ้น

ดังนั้น ผลงานชิ้นที่ 4 จึงเป็นผลงานที่สามารถทำให้เกิดความคิดที่น่าสนใจสามารถสะท้อนความคิดของผู้วิจัยได้มากขึ้น และผลงานชิ้นที่ 4 เป็นผลงานที่สามารถพัฒนางานที่น่าสนใจได้มากขึ้น



## บทที่ 5

### สรุปผลของการวิจัย

เมื่อผู้วิจัยทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างการสอบกับคุณค่าของชีวิตเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เพื่อแสดงความรู้สึกและหลักการในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่มีรูปแบบชัดเจน จนเกิดรูปแบบที่น่าสนใจ สามารถพัฒนาได้ จึงได้ดำเนินการสร้างผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ชุด “ความขัดแย้งระหว่างการสอบกับคุณค่าของชีวิต” ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสภาพการศึกษาที่อยู่ในสภาพแวดล้อมของชีวิตประจำวัน เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ตรงจากตัวผู้วิจัยเอง ซึ่งก่อให้เกิดความรู้ต่อวิถีชีวิตนี้จึงทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้และอื่นๆ อีก

### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิธีการและหลักสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์กับความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา และจากประสบการณ์ตรงจากผู้วิจัย รวมถึงประสบการณ์ทางอ้อมจากผู้อื่น ตลอดจนทัศนคติส่วนตัว บทความ ข่าวต่างๆ ในปัจจุบัน จึงทำให้ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ชุด “ความขัดแย้งระหว่างการสอบกับคุณค่าของชีวิต” ที่บรรยายสื่อความหมาย เกี่ยวข้องกับการศึกษาความอิสระภาพ ทฤษฎีพหุปัญญา โดยใช้การแสดงออก โดยใช้ทฤษฎีศิลปะ เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน มีการตีความตามหลักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ ผู้วิจัยเกิดความรู้สึกขัดแย้งอย่างรุนแรงได้ แนวคิดในการสร้างจาก

1. ประสบการณ์ตรงของข้าพเจ้าที่ได้ปฏิบัติหน้าที่ครูเป็นระยะเวลา 9 ปี จนข้าพเจ้าเกิดทัศนคติความคิดเห็นที่มองเห็นการเกิดความขัดแย้งระหว่างการเรียนที่แท้จริงกับการสอบ ซึ่งการสอบไม่สามารถใช้ในการตัดสินคุณค่าของความเป็นคนที่สมบูรณ์ สิ่งที่ดีควรนำมาใช้ในการตัดสินควรเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คุณธรรม จริยธรรม ซึ่งสามส่วนนี้ ควรเป็นคุณค่าของชีวิตที่แท้จริง

2. ทฤษฎีพหุปัญญา ซึ่งทฤษฎีพหุปัญญา คือ ความสามารถ ความฉลาด หรือความถนัดซึ่งตั้งอยู่บนความแตกต่างระหว่างบุคคลมนุษย์ทุกคนมีความแตกต่างระหว่างบุคคลมีคุณค่าในตนเองมีความรู้ความสามารถที่แตกต่างกัน เพื่อนำไปสู่อิสระของชีวิตที่แท้จริง

3. การสอบที่ถูกนำมาวัดผลและนำมาตัดสินคุณค่าความเป็นชีวิตของมนุษย์ โดยการสอบที่แท้จริงควรเป็นคุณค่าที่ไม่ใช่เพียงแค่คำตอบบนกระดาษคำตอบที่ทำให้เด็กนักเรียนขาดอิสระภาพในการใช้ชีวิตขัดแย้งต่อจินตนาการของเด็กนักเรียนกลายเป็นเพียงนักเรียนที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อมา

สอบแข่งขันมากกว่าการค้นหาคำความหมายของชีวิต เพื่อความเป็นอิสระภาพและได้ค้นหาคำตอบของชีวิตที่ต้องการอย่างแท้จริง นั่นคือ คุณค่าของชีวิต

การสร้างสรรคผลงานศิลปะชุดนี้ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคการวาดเส้นต่อเนื่องผสม โดยมีการใช้วัสดุจริงนั่นคือ การใช้กระดาษคำตอบที่ใช้อย่างจริง และมีการคัดเลือกวัสดุซึ่งกระดาษคำตอบนี้มีหลายหน้า มีหลายสีสัน มีหลายรูปแบบผู้วิจัยได้ใช้กระดาษคำตอบที่มีความเคยชินรวมถึงการสร้างกระดาษคำตอบขึ้นเองในผลงานชิ้นที่ 2 ซึ่งมีความคิดเห็นของนักเรียนจริง นักเรียนได้มีส่วนร่วมกับผลงานครั้งนี้ เช่น กระดาษคำตอบ กระดาษเขียนแรงบันดาลใจ ข้อสอบแบบอัตนัย ซึ่งได้ใช้วิธีการตัดทอนรายชื่อของนักเรียนออก เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรคผลงานศิลปะ ด้วยความรู้สึกกดดัน กับความขัดแย้งของระบบการศึกษา รวมถึงโครงสร้างของการศึกษาไทย และได้ใช้ความคิดเชิงตรรกะมีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ในการสร้างผลงานมากขึ้นจนได้ผลงานชุด “ความขัดแย้งระหว่างการสอบและคุณค่าของชีวิต”

ผลงานชุดนี้ได้มีการพัฒนากระบวนการคิดอย่างต่อเนื่องโดยเริ่มตั้งแต่การคัดเลือกภาพร่าง โดยใช้ภาพข้อมูลจากภาคสนาม แปรผล แต่ละกิจกรรมของนักเรียนรวมถึงความสอดคล้องของปรัชญาการศึกษากับการสอบ O-NET โดยผลงานชุดนี้ประกอบด้วยงานทั้งหมด 4 ชิ้น โดยชิ้นที่ 1 เป็นการคัดเลือกสร้างองค์ประกอบโดยได้รับรูปแบบจากอาจารย์ศุวิชาญ เกาทอง และนำมาปรับรูปแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหา โดยใช้วัสดุจริงเพื่อสร้างสรรคผลงานให้เกิดประสิทธิภาพเพื่อพัฒนางานเข้าสู่ผลงานชิ้นที่ 2 โดยยังใช้แนวคิดเดิม มีการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบศิลป์และเปลี่ยนสัญลักษณ์งานโดยยึดหลักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ โดยใช้วัสดุจริงเป็นตัวสัญลักษณ์กับรูปทรงให้เกิดความเป็นเอกภาพเพื่อพัฒนามาสู่ผลงานชิ้นที่ 3 โดยได้เพิ่มการซ้ำเพื่อให้เกิดความชัดเจนของตัววัสดุจริง รวมถึงการสื่อความหมายในเชิงตัวแทน ดรชณี สัญลักษณ์ตามหลักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ เพื่อพัฒนาไปสู่ผลงานชิ้นที่ 4 ซึ่งเน้นตัวสัญลักษณ์ คือ วัสดุจริงที่ใช้กระดาษคำตอบได้รวบรวมวิธีการจากผลงานชิ้นที่ 1 – 3 มาประยุกต์ใช้ในผลงานชิ้นที่ 4 คือการใช้วัสดุจริงเพื่อสร้างรูปทรงโดยการกลับค่าของความรู้สึกจากน้ำหนักเป็นสิ่งสร้างรูปใช้พื้นหลังเป็นตัวกำหนด รูปควบคุม รูปทรงด้วยสีขาว จึงทำให้ผลงานชิ้นที่ 4 เป็นผลงานที่สามารถนำมาพัฒนาต่อไปได้ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและให้บุคคลที่มีความสนใจในแนวคิด เทคนิค วิธีการ ของผู้วิจัยนำไปประยุกต์ หรือพัฒนาต่อไป

### ปัญหาและอุปสรรคในการวิจัย

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีความมากจนเกินความจำเป็นทำให้แนวคิดการสร้างสรรคเกิดความผิดพลาดหรืออาจไม่ตรงกับความคิดของผู้วิจัยต้องการตัดทอนข้อมูลบางส่วนเพื่อให้สามารถสรุปแนวความคิดได้ชัดเจนมากขึ้น

2. การสร้างสรรค์ผลงานต้องมีการเลือกวัสดุหรือมีจัดการกับวัสดุให้เหมาะสมโดยต้องมีการเลือกรูปแบบ สี ขนาด ฯลฯ ให้สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนขึ้น และในบางครั้งวัสดุจริงอาจไม่เพียงพอในการสร้างสรรค์ผลงาน

3. การควบคุมวัสดุจริงให้ได้รูปทรงตามที่ต้องการคิดมีกระบวนการที่ซับซ้อนและใช้เวลาในการสร้างสรรค์มากทำให้สิ้นเปลืองเวลาในการควบคุมวัสดุ

ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้อาจมีมากกว่าผู้วิจัยได้บรรยายไว้ แต่ผู้วิจัยได้แก้ไขข้อบกพร่องเบื้องต้น เพื่อให้ผลงานมีประสิทธิภาพสูงที่สุด

#### **แนวทางแก้ไขและข้อเสนอแนะ**

1. ควรตัดข้อมูลที่ไม่จำเป็นออก เพื่อให้ค้นพบแนวความคิดให้เร็วขึ้น ควรเลือกปัญหาหรือแรงบันดาลใจให้ชัดเจนก่อนเก็บข้อมูลในการศึกษาเพื่อสร้างผลงาน

2. การควบคุมวัสดุค่อนข้างยาก แก้ไขโดยต้องทำวัสดุจริงด้วยตนเอง เช่น ออกแบบข้อสอบเองเพื่อให้สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนขึ้นมีการจำแนกวัสดุ เพื่อให้เกิดความเหมาะสม เลือกสิ่งที่ต้องการสื่อความหมาย ผลงานจะมีการแสดงผลชัดเจนขึ้น

3. การสร้างรูปแบบของงานควรมีความซับซ้อนมากขึ้นในการสร้างผลงานที่มีลักษณะปล่อยพื้นที่ว่างควรมีวิธีการจัดการเช่น การจัดรูปทรงให้เหมาะสมในพื้นที่เพื่อสื่อความหมายได้กระชับและชัดเจนขึ้น

## บรรณานุกรม

- ชลुक นิ่มเสมอ. (2553). *การวาดเส้นสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- ทิสนา แคมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ/ทิสนา แคมมณี*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ซีรยุทธ บุญมี. (2551). *การปฏิบัติสัตยศาสตร์ของไซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์*. กรุงเทพฯ: บริษัทเคล็คไทย.
- เต็มศักดิ์ คทวณิช. (2546). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- สุวรี ศิวแพทย์. (2549). *จิตวิทยาทั่วไป*, กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วิภาภรณ์ บุญยงค์. (2549). *จิตวิทยาวัยรุ่น, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์*.  
<http://www.artbangkok.com/?p=6067>  
<https://mgronline.com/local/detail/9560000017680>  
<https://www.jason-ratliff.com/about/>  
[www.taamkru.com/th/คุณลักษณะอันพึงประสงค์/](http://www.taamkru.com/th/คุณลักษณะอันพึงประสงค์/)  
[www.taamkru.com/th/สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน/](http://www.taamkru.com/th/สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน/)