การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4

เจษฎากร ตันตราจิณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
พ.ศ.2562

The Development of Creative Thinking of Visual Arts through Experiential Learning for Prathomsuksa 4 Students

Jadsadakorn Tuntrajin

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Curriculum and Instruction

Department Of Curriculum and Instruction

College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University

2019

ใบรับรองวิทยานิพนธ์

วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชา ทัศนศิลป์ โดยใช้การเรียนรู้แบบประสบการณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เสนอโดย นายเจษฎากร ตันตราจิณ

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.พจมาลย์ สกลเกียรติ

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ)

.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(อาจารย์ ดร.พจมาลย์ สกลเกียรติ)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอม)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภารัตน์ แสงจันทร์)

วิทยาลัยครุศาสตร์รับรองแล้ว

..... คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์

(อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล)

วันที่ 25 เดือน ปฏิทายน พ.ศ. 2562

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4
ชื่อผู้เขียน	เจษฎากร ตันตราจิณ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. พจมาลย์ สกลเกียรติ
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ ในงานทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 ชั่วโมง จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ 2) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน พบว่านักเรียนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 100

2) นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.27, S.D. = 0.80)

คำสำคัญ : การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์, การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์, ทัศนศิลป์

Thesis Title	The development of Creative Thinking of Visual Arts Through experiential Learning for Prathomsuksa 4 students
Author	Jedsadakorn Tantrajin
Thesis Advisor	Dr. Pojamal Sakolkeart
Department	Curriculum and Instruction
Academic year:	2018

ABSTRACT

Research study on creative development in visual arts subject by using experiential learning for Pimary students or Prathom Suksa Year 4 students, the research objective 1) to develop creative thinking in visual arts works Primary students, Prathomsuksa 4 by using experiential learning actives. 2) to study satisfaction on learning in visual arts works of Primary student, Prathom suksa 4 by using experiential learning actives. The researcher collected data from the sample group, namely, Primary students 4/1 students total 34 persons, by selecting purposive sampling. The research instruments were 1) learning management plan for visual arts subject by using experiential learning for Primary students in grade 4, for 15 hours, 2 credits 2) creative evaluation form 3) learning satisfaction test for visual arts subject by using experiential learning management The statistics used in the analysis were percentage, mean and standard deviation.

The research found that

1) Score / percentage of creativity ability, primary students 4/1 for 34 persons, found that the students who have the ability to think creatively with a score lower than 80 percent are 34 people and representing 100 percent

2) Students are satisfied with learning experience management in visual arts subject. Overall satisfaction was at a high level (Mean = 4.27, S.D. = 0.80).

Keywords: creative development, experiential learning management, visual arts

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเป็นเพราะได้รับความกรุณา ให้ความช่วยเหลือ ชี้แนะ และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งจาก อาจารย์ ดร.พจมาลย์ สกลเกียรติ ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำปรึกษาตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องของงานวิจัย ตลอดให้ความช่วยเหลือในการดำเนินการวิจัยมาตั้งแต่ต้นจนสำเร็จ ทำให้งานวิจัยมีคุณค่า ผู้วิจัยขอขอบคุณด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอมที่ให้แรงบันดาลใจ จุดประกายทางความคิด ชี้แนะแนวทางอันเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอม อาจารย์ปรวรรณ ดวงรัตน์ และ คุณครูณปกรณ์ มีเหล็ก ที่ให้คำแนะนำ และตรวจสอบเครื่องมือในการค้นคว้าครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ โรงเรียนการเคหะท่าทรายที่อนุญาตให้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยจนทำให้งานวิจัยเสร็จสิ้น

เจษฎากร ตันตราจิณ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ฆ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญตาราง	ซ
สารบัญภาพ	ฌ
บทที่	
1. บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.3 สมมุติฐานของการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย	5
1.5 นิยามศัพท์	6
1.6 ประโยชน์ ที่คาดว่าจะได้รับ	8
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
2.1 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	10
2.2 หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย	12
2.3 ทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ ศิลปะ และทัศนศิลป์	18
2.4 แนวคิด ทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์	32
2.5 การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์	47
2.6 ความพึงพอใจในการเรียนรู้	58
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	63
2.8 กรอบแนวคิดการวิจัย	67
3. ระเบียบวิธีวิจัย	68
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	68
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	68
3.3 การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	69
3.4 การดำเนินการวิจัย	74

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	74
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	75
4. ผลการศึกษา	76
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	76
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์	76
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์	87
5. สรุป อภิปราย ข้อค้นพบ และข้อเสนอแนะ	90
5.1 สรุปผลการวิจัย	92
5.2 อภิปรายผล	93
5.3 ข้อค้นพบจากงานวิจัย	95
5.4 ข้อเสนอแนะ	95
บรรณานุกรม	97
ภาคผนวก	106
ก ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ	107
ข แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	109
ค แบบประเมินผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์	138
ง แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์	141
จ ตารางการแสดงการหาค่า IOC ของเครื่องมือ	144
ฉ ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน	149
ประวัติผู้เขียน	159

สารบัญตาราง

ตารางที่ **หน้า**

2.1 เวลาเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 16

2.2 มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น 16

2.3 แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ 46

3.1 เกณฑ์การประเมินการคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ โดยรูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ยึดหลักเกณฑ์การประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ ตามทฤษฎี แนวคิดของ กิลฟอร์ด (Guilfod, 1956,p.145) 71

4.1 ผลคะแนน/ร้อยละของความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิดริเริ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน 77

4.2 แสดงคะแนน/ร้อยละของความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิดคล่องแคล่ว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน 79

4.3 ผลคะแนน/ร้อยละของความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิดยืดหยุ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน 81

4.4 ผลคะแนน/ร้อยละของความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน 83

4.5 ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน โดยกำหนดประเด็นการวัด 4 ด้าน 85

4.6 แสดงระดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน 87

สารบัญภาพ

ภาพที่ **หน้า**

2.1 แสดงวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ Dewey (1983) 48

2.2 แสดงวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ Kolb (1984) 50

2.3 แสดงวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ Mark Tittly (1994) 55

2.4 แสดงวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ Ester Goh (1998) 56

2.5 กรอบแนวคิดของการวิจัย 67

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมไทยในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่า การศึกษา คือ เครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคนและสังคม ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการศึกษาจะพัฒนาคนให้มีคุณลักษณะตามที่สังคมต้องการ เพื่อให้คนเป็นปัจจัยในการพัฒนาสังคมต่อไป ดังนั้นการศึกษาจึงต้องแสดงบทบาทให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโดยรวม ปัจจุบันสังคมโลก และสังคมไทย กำลังก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 อันเป็นยุคที่มีความสลับซับซ้อนและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้การศึกษาของไทยถึงเวลาปรับเปลี่ยนอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้การศึกษาสามารถสร้างผลผลิตได้สอดคล้องกับความต้องการและบริบทของสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อดุลย์ วังศรีคูณ (2557, น.17) ได้กล่าวถึงถึงความหมายของสภาพของสังคมในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งการสังเคราะห์ผลผลิตซึ่งหมายถึง คุณลักษณะของผู้ที่สำเร็จการศึกษา ตลอดจนแนวทางในการพัฒนาให้ผลผลิตเป็นไปตามที่ต้องการ โดยผ่านการศึกษาในระบบเป็นหลัก ซึ่งแนวคิดจากนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึง ความสำคัญของทักษะในศตวรรษที่ 21 ไว้ดังนี้

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอธิป จิตฤกษ์ (2554) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไว้ว่าทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จะช่วยเตรียมความพร้อมให้ นักเรียนรู้จักคิด เรียนรู้ทำงาน แก้ปัญหา สื่อสารและร่วมมือทำงานได้อย่างมีประสิทธิผลไปตลอดชีวิต ซึ่งมีเหตุผลอยู่สามประการด้วยกันคือ ประการแรก ทักษะเหล่านี้ไม่ได้ถูกบรรจุในหลักสูตรหรือถูกประเมินเลย บางคนอาจจะเกิดทักษะนี้โดยบังเอิญจากชีวิตประจำวันหรือ ประสบการณ์ในการทำงาน ประการที่สองทักษะเหล่านี้มีความสำคัญต่อนักเรียนทุกคน องค์กร มีการปรับโครงสร้างการบริหารให้เป็นแนวราบ เพิ่มการใช้เทคโนโลยี สร้างระบบงานที่ยืดหยุ่น และกระจายความรับผิดชอบให้พนักงานระดับปฏิบัติการมากขึ้น ประการที่สาม สำหรับผู้ที่เริ่มทำงานใหม่ๆก็ถูกคาดหวังว่าจะสามารถใช้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อธิบายทักษะหลายอย่างที่เป็นของใหม่ ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว ความเป็นผู้นำและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม

นอกจากนี้ สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์ และคณะ (2556) ยังได้นำเสนอเรื่องวรรณกรรมด้านการศึกษาร่วมสมัยชี้ไปในทิศทางเดียวกันว่า ทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการเป็นพลเมือง และการทำงานในศตวรรษที่ 21 นั้นค่อนข้างแตกต่างจากศตวรรษที่ 20 บางทักษะแม้จะมีลักษณะถาวร กล่าวคือ มีความสำคัญมาในทุกยุคทุกสมัย ไม่ใช่เฉพาะในศตวรรษที่ 21นั้นก็คือ ทักษะ 4C ได้แก่ 1) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) 2) การสื่อสาร (Communication) 3) การทำงานเป็นทีม (Collaboration) และ4) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)

ดังนั้นจะพบว่าทักษะในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน ในฐานะการเป็นพลเมืองของโลก ที่มีการดำรงชีวิตท่ามกลางโลกที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งคนไทยยังติดกับดัก และ วังวนของการเป็นผู้ใช้ ผู้บริโภค และผู้ซื้อ ขาดการประมาณตนในการใช้ให้เหมาะสมพอเพียงต่อเนื้องาน ตกเป็นทาสทางความคิด ไม่สามารถเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ที่สามารถพัฒนาต่อยอดการใช้งาน และก้าวไม่ผ่านไปสู่การเป็นผู้คิดนวัตกรรมสร้างและผลิตภัณฑ์ นำไปใช้เพื่อดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีคุณภาพอย่างเหมาะสม (ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2549)

ความคิดสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญต่อชีวิตคนในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างมาก ด้วยความเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวนั้น ล้วนเกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของคน ซึ่งนอกจากจะทำให้โลกมีสิ่งใหม่เกิดขึ้นแล้วยังช่วยให้คนมีวิธีคิดแก้ปัญหาต่างๆ ได้ ถ้าคนได้ฝึกการคิด และคิดได้อย่างสร้างสรรค์มาแล้ว ปัญหาทุกอย่างย่อมมีทางแก้ไข เช่น การแข่งขันทางธุรกิจด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ หากปราศจากความคิดสร้างสรรค์แล้ว แรงจูงใจในการซื้อสินค้าก็น้อยลงไปด้วยในขณะที่คู่แข่งของเราพัฒนาตนเองดีขึ้นอยู่ตลอดเวลา ผลิตภัณฑ์ของเราก็อาจล้าสมัยไปแล้วก็ได้ในโลกปัจจุบันความคิดสร้างสรรค์ ไม่ได้เป็นแค่เพียงสิ่งที่ดีที่เรามีอยู่ในตัว แต่เป็นปัจจัยของความอยู่รอดเลยทีเดียว (คณะกรรมการวิชาการคิดสร้างสรรค์เพื่อการจัดการคุณค่า ศูนย์วิชาบูรณาการ หมวดวิชาศึกษาทั่วไปมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์)

กลุ่มการเรียนรู้วิชาศิลปะ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนมีมุมมองที่สร้างสรรค์ เกิดจินตนาการ มีความรักทางศิลปะ สนใจสิ่งต่างๆรอบตัว มองโลกในแง่ดี กล้าแสดงออกถึงความเป็นตัวตน มีความเป็นเอกลักษณ์ พัฒนากระบวนการเรียนทางศิลปะมีส่วนในการเพิ่มประสบการณ์ให้ผู้เรียนและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเสรีทางความคิด การคิดสร้างสรรค์ จินตนาการตามความสนใจและความถนัดตามธรรมชาติของเด็กแต่ละคน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ดังที่ โกวิท วงศ์สุรวัฒน์ (2543) ได้กล่าวไว้ว่า จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ (Albert Einstein) “Imagination is more important than knowledge for knowledge is limited to all we now know and understand, while imagination embraces the entire world, and all there ever will be to know and understand.” "จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ เนื่องจากความรู้นั้นจำกัดอยู่แค่ที่เรารู้และเข้าใจทั้งหมดเท่านั้น ในขณะที่จินตนาการรวมเอาโลกกับความรู้และความเข้าใจที่จะต้องรู้ทั้งหมดทั้งโลกไว้ด้วยกัน

การจัดกระบวนการเรียนรู้ของวิชาศิลปะ มีรูปแบบของกิจกรรมอยู่หลากหลายรูปแบบ ซึ่งเน้นการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนใช้กระบวนการการคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ฝึกให้ผู้เรียนเป็นเด็กช่างคิด ช่างทำ จินตนาการ สร้างสรรค์ ทดลอง ลงมือปฏิบัติ และสามารถต่อยอดความคิดทางศิลปะได้ในอนาคต

การเรียนรู้โดยลงมือกระทำมาจากปรัชญาหรือความเชื่อของปรัชญาพิพัฒนาการนิยม (Progressivism)หรือบางท่านเรียกปรัชญาการศึกษานี้ว่า ปรัชญาพิพัฒนาการ ปรัชญานี้มีต้นกำเนิดมาจากปรัชญาแม่บท คือ ปรัชญาปฏิบัตินิยม ปรัชญาปฏิบัตินิยมให้ความสนใจอย่างมากต่อ “การปฏิบัติหรือ การลงมือกระทำ” เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ เด็กได้รับอิสระริเริ่มความคิด และลงมือทำตามความคิด ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์และใช้กระบวนการแก้ปัญหาด้วยตนเองคือ การให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญที่จะสืบค้นหาความรู้ นักการศึกษาที่มีชื่อเสียงที่มีความเชื่อปรัชญาการศึกษานี้คือ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey, 1897) เป็นผู้นำนักปราชญ์ซึ่งเชื่อว่ามนุษย์จะต้องปรับตัวเพื่อให้ชีวิตอยู่รอด จึงมีวลีที่แพร่หลายและนำมาใช้ในการจัดการศึกษาคือ “Learning by doing” “หรือการเรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง” แนวคิดของจอห์น ดิวอี้ คือ แนวคิดเรื่องการปรับตัว จอห์น ดิวอี้ ให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมเป็นเรื่องสำคัญและจะต้องนำไปใช้เป็นแนวคิดของการจัดการศึกษาหรือเป็นแก่นแห่งการศึกษา มนุษย์ต้องเผชิญกับปัญหา จึงต้องฝึกให้มนุษย์แก้ปัญหาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการกระทำ ฝึกปฏิบัติ ฝึกคิด ฝึกลงมือทำ ฝึกทักษะกระบวนการต่างๆ (บุปผา เรืองรอง, 2556)

การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์เป็นการเรียนรู้อย่างมีความหมายสำหรับผู้เรียน ปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนความคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ (Conception of Learning) โดยเปลี่ยนแนวพฤติกรรมนิยม (Behaviorist) ซึ่งมีการยึดครูเป็นศูนย์กลาง และนักเรียนไม่มีส่วนร่วม (Passive Receivers) ในการเรียนมาเป็นการเน้นด้านการคิด (Cognitive) มนุษยนิยม (Humanistic) สังคม (Social) และรูปแบบการเรียนแบบที่เรียกว่า Constructivist Learning Models นอกจากนี้ยังพบว่าสังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีความจำเป็น ที่ต้องเพิ่มในเรื่องความยืดหยุ่นและศักยภาพในการผสมผสานความรู้เดิมกับประสบการณ์ ในรูปแบบที่ใหม่และแตกต่างกันออกไป

นักการศึกษาจึงสนใจที่จะจัดการศึกษาเพื่อเน้นไปยังประเด็นที่วาผู้เรียนเมื่อเรียนแล้วได้รู้อะไร และสามารถทำอะไรได้บ้าง ดังนั้น การออกแบบการเรียนรู้จึงต้องเน้นการวัดความสามารถภาคปฏิบัติของการเรียน และใช้เทคนิคการเรียนแบบประสบการณ์ (Experiential Techniques) ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะใหม่ๆ ให้แก่ผู้เรียน เช่น ทักษะความสามารถในการทำงานเป็นทีม เป็นต้น หลักการการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ประสบการณ์เป็นแหล่งที่มาของการเรียนรู้และเป็นพื้นฐานสำคัญของการเกิดความคิด ความรู้ และการกระทำต่างๆ การเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจที่ชัดเจนและมีความหมายต่อตน เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ที่เริ่มจากประสบการณ์ที่เป็น รูปธรรมเห็นได้ชัดเจน จึงสามารถนำไปสู่การเรียนรู้เชิงนามธรรมอันจะส่งผลต่อการคิด การปฏิบัติหรือการกระทำใหม่ๆต่อไป การที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงและค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะช่วยให้การเรียนรู้นั้นมีความหมายต่อตนเอง และจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกผูกพัน ความต้องการและความรับผิดชอบที่จะเรียนรู้ต่อไป (สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรณ์, 2544, น.41)

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยคาดว่าจะพัฒนาความสามารถในความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้วิจัยต้องการที่จะพัฒนากิจกรรมทางทัศนศิลป์ให้กับผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ เช่น การวาดภาพ การระบายสี เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งในการฝึกพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความรู้ความเข้าใจในการปฏิบัติงานทัศนศิลป์ ซึ่งสามารถขึ้นได้ตามลำดับ

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4 ที่มีต่อการเรียนรู้ ในวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์

1.3 สมมุติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนมีความสามารถการคิดสร้างสรรค์ ในวิชาทัศนศิลป์ จากกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์มีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ ในวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์อยู่ในระดับมาก

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนการเคหะท่าทราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 4 ห้อง จำนวน 120 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนการเคหะท่าทราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 34 คน ได้มาจากการเลือกแบบการเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น คือ

1) การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

2.2 ตัวแปรตาม คือ

1) ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ในวิชาทัศนศิลป์

2) ความพึงพอใจของผู้เรียน ต่อการเรียนรู้แบบประสบการณ์

3. เนื้อหา

เนื้อหาตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

3.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนศิลป์น่ารู้

3.1.1 ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์

3.1.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์

3.1.3 การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

3.1.4 การรู้คุณค่าของทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์

3.2 หน่วยที่ 2 ศิลปินน้อยท่าทราย

3.2.1 วัสดุอุปกรณ์การระบายสีโปสเตอร์

3. 2.2 เทคนิคการระบายสีโปสเตอร์

3.2.3 สีกับการสร้างสรรค์ (วรรณะของสี)

3.2.4 การสร้างสรรค์ผงานามจินตนาการ

3.2.5 การรู้คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์

4. ระยะเวลาดำเนินการวิจัย

ระยะในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

1.5 นิยามศัพท์

การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ โดยผู้สอนเป็นผู้แนะแนวทางการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติการที่เรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรงจากการเผชิญสถานการณ์จริงและการแก้ปัญหา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการกระทำจนเกิดการเรียนรู้จาก การพูด การฟัง การอ่าน การเขียน และการปฏิบัติงานทัศนศิลป์ และนำความรู้นั้นมาสร้างสรรค์ออกมาเป็นชิ้นงานทัศนศิลป์ด้วยตนเอง ผ่านการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์วิชาทัศนศิลป์ ตามทฤษฎีของ โคร์บ (Kolb, 1984) ได้เสนอรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ว่ามีกระบวนการเรียนรู้เป็นวงจรแหล่งการเรียนรู้จำนวน 4 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. ประสบการณ์เรียนรู้ (Learning Experience) เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติงานทัศนศิลป์ของผู้เรียน ซึ่งเป็นองค์ความรู้ด้านทัศนศิลป์จากประสบการณ์ในอดีต ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาตั้งแต่แรก ก่อนผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ เป็นอิทธิพลที่มีค่าทางประสบการณ์ ที่อาจจะมีผลกระทบต่อการเรียนรู้ต่อไป

2. การสังเกตและการไตร่ตรอง (Observe and Reflect) การเรียนรู้ที่ดีที่สุดโดยการให้ผู้เรียนได้สังเกตจากการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน และการสาธิตการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้จากผู้สอน และให้ผู้เรียนมีการไตร่ตรองประสบการณ์ที่ได้รับ เพื่อนำมาใช้ในการพิจารณาว่าสิ่งใดเป็นประโยชน์ หรือไม่เป็นประโยชน์ในการเรียนรู้

3. การพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด (Generalize and Conceptualize) เป็นการรวบรวมองค์ความรู้ด้านทัศนศิลป์ เพื่อสร้างแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดอื่นๆ ที่ได้จากประสบการณ์ในอดีตและความรู้ที่ได้จากการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน หรือได้จากการสังเกตการสาธิตการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้จากผู้สอน แล้วนำมาประยุกต์ในการกำหนดเป็นกรอบแนวคิดความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

4. การตรวจสอบและการบูรณาการ (Experiment and Integrate) เป็นการฝึกปฏิบัติงานทัศนศิลป์ โดยนำองค์ความรู้ที่ผู้เรียนมี นำมาทดลอง ฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการลองผิดลองถูก คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา ร่วมกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์ นำมาประยุกต์ใช้ในสร้างสรรค์ออกมาเป็นชิ้นงานทัศนศิลป์ จากกรอบแนวคิดความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

งานทัศนศิลป์ หมายถึง วิชาความรู้ทางด้านศิลปะ ที่ประกอบไปด้วยทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง โดยการถ่ายทอดในรูปแบบและวิธีการที่ต่างกันออกไปตามแต่ละบุคคล ทำให้เกิดเป็นผลงานทางศิลปะ

ทัศนธาตุ หมายถึง องค์ประกอบทางศิลปะ ที่สามารถนำมามาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดร่วมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามหลักองค์ปรกอบศิลป์ เพื่อให้เกิดผลงานที่มี ความเหมาะสมส่วนจะเกิดความงดงาม ในการสื่อถึงเรื่องราว หรือวัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบของเรา

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดของแต่ละบุคคลที่สามารถปรับเปลี่ยนความคิดที่มีอยู่เดิม สู่ความคิดที่แปลกใหม่ โดยวัดจากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ กิลฟอร์ด (Guilfod, 1956) นำไปสู่การคิด และเกิดแนวทางการแก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งเป็นผลจากการทำงานของสมอง ในส่วนที่เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกหรือสมองซีกขวา ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้จากการไม่ยึดติดกับกรอบความคิดเดิม กฎเกณฑ์เดิม ความคิดสร้างสรรค์คิดได้หลายแง่มุม คิดได้มากที่สุดเท่าที่จะคิดได้ ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นการมองปัญหาในแนวกว้าง โดยพิจารณาความคิดสร้างขั้น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. คิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง เป็นกระบวนการคิด ที่สามารถนำความคิดมาดัดแปลงให้เกิดความแตกความคิดจากเดิมไปสู่ความคิดแปลกใหม่ ที่ไม่ซ้ำของเดิมหรืออาจเกิดจากกการคิดจากเดิมที่มีอยู่แล้วให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็น

2. คิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำจัด ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน

3. คิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท

4. คิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความเหมาะสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ความคิดละเอียดลออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่

ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกชื่นชอบ สนใจ กระตือรือร้นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ ประกอบไปด้วยประเด็นการประเมิน 3 ด้าน คือ 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านการประเมินผล 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งประเมินโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

1.6 ประโยชน์ ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนศิลปะอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ เพื่อให้ผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ต่อไป

2. การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ไปใช้หรือนำไปประยุกต์ใช้ เพื่อพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ได้

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เพื่อให้วิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2.1.1 ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะ

2.1.2 การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2.1.3 คุณภาพผู้เรียน

2.2 หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

2.2.1 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

2.2.2 วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

2.2.3 หลักการของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

2.2.4 สมรรถนะของผู้เรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

2.2.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

2.2.6 สาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

2.2.7 มาตรฐานการเรียนรู้สาระศิลปะ วิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

2.2.8 จุดหมายของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

2.2.9 ขอบข่ายเนื้อหาสาระทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

2.3 ทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ ศิลปะ และทัศนศิลป์

2.3.1 ทัศนธาตุ

2.3.2 องค์ประกอบศิลป์

2.3.3 ศิลปะ

2.3.4 ทัศนศิลป์

2.4 แนวคิด ทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์

2.4.1 ความหมายความคิดสร้างสรรค์

2.4.2 ทฤษฎีแนวคิดของความคิดสร้างสรรค์

2.4.3 ลักษณะของกระบวนการคิดสร้างสรรค์
2.4.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
2.4.5 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
2.4.6 คุณลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
2.4.7 การวัดความคิดสร้างสรรค์
2.5 การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์
2.5.1 ความหมายการเรียนรู้แบบประสบการณ์
2.5.2 รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์
2.5.3 แนวทางการเรียนรู้แบบแบบประสบการณ์
2.5.4 หลักการของทฤษฎีการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์
2.5.5 รูปแบบการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์
2.5.6 ลักษณะการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์
2.6 ความพึงพอใจในการเรียนรู้
2.7.1 ความหมายของความพึงพอใจ
2.7.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2.8 กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐาน ในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ รู้และเข้าใจการใช้ทัศนธาตุ รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี แสงเงา มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุอุปกรณ์ ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถใช้หลักการจัดขนาด สัดส่วน ความสมดุล น้ำหนัก แสงเงา ในการสร้างผลงานทัศนศิลป์ เช่น งานจิตรกรรม งานประติมากรรม งานศิลปะภาพพิมพ์ เพื่อถ่ายทอดทักษะ ความรู้ ความคิด และจินตนาการ แสดงออกมาเกิดเป็นเรื่องราวในผลงานทัศนศิลป์ และสามารถรู้วิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น ตลอดจน รู้และเข้าใจคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตของคนในสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นจากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จินตนาการ สติปัญญา อารมณ์ สังคม และเข้าใจคุณค่าของงานทัศนศิลป์

2.1.1 การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

มีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนา และให้โอกาสสำหรับผู้เรียนศิลปะให้มีทักษะ ความรู้ความเข้าใจ ในการสร้างงานทัศนศิลป์ ซึ่งได้แสดงอกกทางศิลปะในแขนงที่หลากหลาย ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ

1. ทัศนศิลป์

มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ดนตรี

มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรี แสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเค11 ราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึกทางดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าดนตรีที่เป็น มรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ร้องเพลง และเล่นดนตรีในรูปแบบ ต่างๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงดนตรี แสดงความรู้สึกที่มีต่อดนตรีในเชิงสุนทรียะ เข้าใจ ความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับประเพณีวัฒนธรรม และเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์

3. นาฏศิลป์

มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดก ทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

2.1.3 คุณภาพผู้เรียน

รู้และเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรง และจำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ มีทักษะพื้นฐานการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงานวาดภาพระบายสี

โดย ใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นผิว ภาพปะติด และงานปั้น งานโครงสร้างเคลื่อนไหวอย่างง่าย ๆ ถ่ายทอด ความคิด ความรู้สึกจากเรื่องราว เหตุการณ์ ชีวิตจริง สร้างงานทัศนศิลป์ตามที่ตนชื่นชอบ สามารถแสดง เหตุผลและวิธีการในการปรับปรุงงานของตนเอง

รู้และเข้าใจความสำคัญของงานทัศนศิลป์ในชีวิตประจำวัน ที่มาของงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น ตลอดจนการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างงานทัศนศิลป์

รู้และเข้าใจคุณสมบัติ ความหมาย ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ ให้สอดคล้องกับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

สร้างสรรค์ชิ้นงานทัศนศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ สามารถแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึกและความหมาย ที่มี ออกมาแสดง สื่อสาร ให้ผู้ชมได้รับรู้ทัศนศิลป์

รู้และเข้าใจงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ชื่นชอบและภาคภูมิใจ ในทัศนศิลป์พื้นบ้าน สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่พบเห็นในประเพณี และวัฒนธรรมกับการดำรงชีวิตของคนไทย บอกลักษณะเด่นและเอกลักษณ์ของทัศนศิลป์ไทยตลอดจนความสำคัญ และประโยชน์ของทัศนศิลป์พื้นบ้านต่อการดำเนินชีวิตของคนในท้องถิ่นของไทยได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่างๆ ได้แก่ ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ อันเป็นประโยชน์ในชีวิตและสามารถนำไป ประกอบอาชีพได้

2.2 หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระวิชาศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2560

2.2.1 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

เอกสารหลักสูตรสถานศึกษานี้ จัดทำเพื่อสำหรับท้องถิ่น และสถานศึกษานำไปเป็นกรอบ และทิศทางในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนานักเรียน และเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับดำรงชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลง แสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

2.2.2 วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

คุณธรรมนำปัญญา พัฒนาความคิด ใช้ชีวิตแบบพอเพียง เคียงคู่เทคโนโลยี ทันสมัย ใส่ใจสิ่งแวดล้อม พร้อมประสานชุมชน สร้างคนดีสู่สังคม

2.2.3 หลักการของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

เพื่อให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามนโยบายการจัดการศึกษาของประเทศจึงกำหนดหลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานไว้ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติมีจุดมุ่งหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ทักษะเจตคติและคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่ความเป็นสากล

2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ

3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

4. เป็นหลักสูตรที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นได้ทั้งด้านสาระเวลาและการจัดการเรียนรู้

5. เป็นหลักสูตรการศึกษาในระบบนอกระบบตามอัธยาศัยครอบครุมทุกกลุ่มเป้าหมายสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

6. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.2.4 สมรรถนะของผู้เรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

โรงเรียนการเคหะท่าทรายมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสารเป็นความสามารถในการรับสารและส่งสารมีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ให้เกิดความสามัคคีในสังคมการเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้องตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารมีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดรอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณาญาณ และการคิดอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสาระสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผลคุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มา

ใช้ในการป้องกันและแก้ไขและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบ ที่เกิดขึ้นต่อตนเองและสังคม

4. ความสามารถในการทักษะการใช้ชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานหรือการกระทำที่ไม่ก่อให้เกิดความเดือดร้อนแก่ตนเองและผู้อื่น การอยู่ร่วมกันในสังคม มีความสามัคคีด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหา และความขัดแย้งต่างๆอย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีด้านต่างๆเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้การสื่อสารการทำงานการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสมและคุณธรรมจริยธรรม

2.2.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

โรงเรียนการเคหะท่าทรายมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลกดังนี้

1. รักชาติศาสน์กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

2.2.6 สาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชาทัศนศิลป์

1. ความรู้ ขอบข่าย สัญลักษณ์ แนวคิดทางศิลปะ

1.2 การสร้างสรรค์ และการแสดงออก

1.3 การวิเคราะห์ วิจารณ์งานศิลปะ และสุนทรียภาพ

1.4 การประยุกต์ใช้ความรู้ทางศิลปะ

1.5 ศิลปะกับวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ไทยและสากล ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

2.2.7 มาตรฐานการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

มาตรฐาน ศ1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์งานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ1.2 เข้าใจความสำคัญระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

2.2.8 จุดหมายของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดจุดมุ่งหมาย เพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1. มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตัวเอง มีวินัย และปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือหรือยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้อันเป็นสากล และมีความสามารถในการสื่อสารการคิดการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกาย และสุขภาพจิต มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึก ในความเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์ และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์ ให้สร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

2.2.9 ขอบข่ายเนื้อหาสาระทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย ดังตารางที่ 2.1-2.2

ตารางที่ 2.1 เวลาเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

เนื้อหา	อัตราเวลาเรียน (ชั่วโมง)
หน่วยที่ 1 ทัศนศิลป์น่ารู้	6
1.1 ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์	1
1.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์	2
1.3 การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์	4
1.4 การรู้คุณค่าของทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์	1
หน่วยที่ 2 ศิลปินน้อยท่าทราย	6
2.1 วัสดุอุปกรณ์การระบายสีโปสเตอร์	1
2.2 เทคนิคการระบายสีโปสเตอร์	1
2.3 สีกับการสร้างสรรค์ (วรรณะของสี)	1
2.4 การสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ	4
2.5 การรู้คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์	1

ตารางที่ 2.2 มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 1 - 2 สาระทัศนศิลป์		
มาตรฐาน	ป.1-3	ป.4-6
สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างาน ทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน		1.สื่อความคิด จินตนาการ ความรู้สึก ความประทับใจ ด้วยวิธีการต่างๆ อย่างมั่นใจ 2.สำรวจ ทดลอง สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์คิดริเริ่มสร้างสรรค์ใช้ทัศนธาตุ โดยใช้เทคนิควิธีการใหม่ๆ ในการสร้างงานทัศนศิลป์ตามความสนใจ 3.เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมทัศนศิลป์ได้อย่าง

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 1 - 2 สาระทัศนศิลป์		
มาตรฐาน	ป.1-3	ป.4-6
	ปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ 4. แสดงออกถึงความรู้สึกในการรับรู้ความงาม 5.แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ผลงานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่น 6.นำความรู้และวิธีการทางการทัศนศิลป์ไปใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ และชีวิตประจำวัน	เหมาะสม ปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ 4.แสดงออกถึงความรู้สึกในการรับรู้ความงามด้วยวิธีการต่างๆตามความ สนใจ 5.แสดงความคิดเห็นอธิบายความหมายของงานทัศนศิลป์ ทัศนธาตุและความงามของศิลปะ 6.นำความรู้และวิธีการทางทัศนศิลป์ไปใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ และชีวิตประจำวัน

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นจากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชาทัศนศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นการจัดการเรียนรู้ในเรื่องของ องค์ประกอบศิลป์ ซึ่งเป็นการมุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้องค์ความรู้ในเรื่องทัศนศิลป์ นำมาคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใช้จินตนาการ สุนทรียภาพ ความมีคุณค่า สามารถนำไปพัฒนาตนเองในด้านทักษะปฏิบัติงานชิ้นงานทัศนศิลป์ ทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่น เปิดโอกาสแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์อย่างอิสระ และเห็นคุณค่าชิ้นงานทัศนศิลป์

2.3 ทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ ศิลปะ และวิชาทัศนศิลป์

2.3.1 ทัศนธาตุ (Visual Elements)

2.3.1.1 ความหมายของทัศนธาตุ

ชลูด นิ่มเสมอ (2538, น.5-8) ได้กล่าวถึงความหมายของทัศนธาตุ หมายถึง การมองเห็นหรือส่วนประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น ซึ่งเราสามารถนำส่วนประกอบแต่ละอย่ามาสร้างเป็นงานศิลปะได้ในหลายรูปแบบ ซึ่งก็จะให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป ซึ่งมีส่วนประกอบ ดังนี้

1. จุด (Dot) หมายถึง รอยหรือแต้มที่มีลักษณะกลม ๆ ปรากฏที่พื้นผิว ซึ่งเกิดจากการจิ้ม กด กระแทก ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน และวัสดุปลายแหลมทุกชนิด

จุด เป็นต้นกำเนิดของเส้น รูปร่าง รูปทรง แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ เช่น นำจุดมาวางเรียงต่อกันจะเกิดเป็นเส้น และการนำจุดมาวางให้เหมาะสม ก็จะเกิดเป็นรูปร่าง รูปทรง และลักษณะผิวได้

2. เส้น (Line) เป็นสิ่งที่มีผลต่อการรับรู้ เพราะทำให้เกิดความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจของมนุษย์ เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของศิลปะทุกแขนง ใช้ร่างภาพเพื่อถ่ายทอดสิ่งที่เห็นและสิ่งที่คิดจินตนาการให้ปรากฏเป็นรูปภาพ

เส้น (Line) หมายถึง การนำจุดหลาย ๆ จุดมาเรียงต่อกันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง เป็นทางยาว หรือสิ่งที่เกิดจากการขูด ขีด
เขียน ลาก ให้เกิดเป็นริ้วรอย

- เส้นนอน ให้ความรู้สึกกว้างขวาง เงียบสงบ นิ่ง ราบเรียบ ผ่อนคลายสายตา
- เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกสูงสง่า มั่นคง แข็งแรง รุ่งเรือง
- เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เคลื่อนไหว รวดเร็ว แปรปรวน
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพอ่อนโยน สบาย นุ่มนวล เย้ายวน
- เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว การคลี่คลาย ขยายตัว มึน
- เส้นซิกแซกหรือเส้นฟันปลา ให้ความรู้สึกรุนแรง กระแทกเป็นห้วง ๆ ตื่นเต้น สับสนวุ่นวาย และการขัดแย้ง
- เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน

เส้นกับความรู้สึกที่กล่าวมานี้เป็นเพียงแนวทางหนึ่ง ไม่ใช่ความรู้สึกตายตัว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้ร่วมกับส่วนประกอบอื่น ๆ เช่น เส้นโค้งคว่ำลง ถ้านำไปเขียนเป็นภาพปากในใบหน้าการ์ตูนรูปคน ก็จะให้ความรู้สึกเศร้า ผิดหวัง เสียใจ แต่ถ้าเป็นเส้นโค้งหงายขึ้น ก็จะให้ความรู้สึกอารมณ์ดี เป็นต้น

3. รูปร่างและรูปทรง

3.1 รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ คน สัตว์และ พืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้าง และความยาว รูปร่าง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

- รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช เป็นต้น

- รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมีโครงสร้างแน่นอน เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น

- รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรี ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนของตัวเอง เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ เมฆ และควัน เป็นต้น

3.2 รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏแก่สายตาในลักษณะ 3 มิติ คือมีทั้งส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนาหรือลึก คือ จะให้ความรู้สึกเป็นแท่ง มีเนื้อที่ภายใน มีปริมาตร และมีน้ำหนัก

4. น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value) หมายถึง จำนวนความเข้ม ความอ่อนของสีต่าง ๆ และแสงเงาตามที่ประสาทตารับรู้ เมื่อเทียบกับน้ำหนักของสีขาว-ดำ ความอ่อนแก่ของแสงเงาทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกลและสัมพันธ์กับเรื่องสีโดยตรง

5. สี (Colour) หมายถึง สิ่งที่ปรากฏอยู่ทั่วไปรอบ ๆ ตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นสีที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ หรือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น สีทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างมากมาย เช่น ทำให้รู้สึกสดใส ร่าเริง ตื่นเต้น หม่นหมอง หรือเศร้าซึมได้ เป็นต้น 7. สี (Color) หมายถึง สีเป็นปรากฏการณ์ของแสงที่ส่องกระทบวัตถุ สะท้อนเข้าสู่ตามนุษย์

5.1 วรรณะของสี (Tone) จากวงจรสีธรรมชาติ ในทางศิลปะได้มีการแบ่งวรรณะของสีออกเป็น 2 วรรณะ คือ

- สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ได้แก่สีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่นหรือร้อน เช่น สีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง เป็นต้น

สีแดง กล้าหาญ อันตราย เร้าใจ สะดุดตา

สีเหลือง สว่างที่สุด บริสุทธิ์ แจ่มใส เลื่อมใส

สีส้ม ร้อนแรง สนุกสนาน รื่นเริง เปรี้ยว

- สีวรรณะเย็น (Cold Tone) ได้แก่ สีที่ให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบาย เช่น สีเขียว เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน ม่วง เป็นต้น

สีน้ำเงิน สงบ สุขุม สันติภาพ ภูมิฐาน

สีเขียว ความหวัง สดชื่น ชุ่มชื่น ร่มเย็น

สีม่วง ร่ำรวย โอ่อ่า งอกงาม

สีขาว สะอาด บริสุทธิ์ กระจ่างแจ้ง มั่นคง เบา

สีดำ เศร้า ความตาย หนัก

5.2 ค่าของสี (Value of colour) หมายถึง สีใดสีหนึ่งทำให้ค่อย ๆ จางลงจนขาวหรือสว่างและทำให้ค่อย ๆ เข้มขึ้นจนมืด

5.3 สีเอกรงค์ (Monochrome) หมายถึง สีที่แสดงอิทธิพลเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว หรือใช้เพียงสีเดียวในการเขียนภาพ โดยให้ค่าของสีอ่อน กลาง แก่ คล้ายกับภาพถ่าย ขาว ดำ

5.4 สีส่วนรวม (Tonality) หมายถึง สีใดสีหนึ่งที่ให้อิทธิพลเหนือสีอื่นทั้งหมด เช่น การเขียนภาพทิวทัศน์ ปรากฏสีส่วนรวมเป็นสีเขียว สีน้ำเงิน เป็นต้น

5.5 สีที่ปรากฏเด่น (Intensity)

5.6 สีตรงข้ามกันหรือสีตัดกัน (Contrast) หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงจรสีธรรมชาติ เช่น สีแดงกับสีเขียว สีน้ำเงินกับสีส้ม สีม่วงกับสีเหลือง จะละเอียดอ่อนมากขึ้น มีค่าความแตกต่างกันเล็กน้อย แต่มีผลต่อความรู้สึก นึกคิด ของมนุษย์ เช่น

6. บริเวณว่าง (Space) หมายถึง บริเวณที่เป็นความว่างไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือเนื้อหาในการจัดองค์ประกอบใดก็ตาม ถ้าปล่อยให้มีพื้นที่ว่างมากและให้มีรูปทรงน้อย การจัดนั้นจะให้ความรู้สึกโดดเดี่ยว

7. พื้นผิว (Texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุต่าง ๆ ที่เกิดจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น พื้นผิวของวัตถุที่แตกต่างกัน ย่อมให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย (ชลูด นิ่มเสมอ, 2538, น.5-8)

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ที่เราควรนำมาใช้ประกอบเข้าด้วยกัน คือ จุด, เส้น , รูปร่าง-รูปทรง, สี, ลักษณะผิว และส่วนประกอบต่างๆ ของศิลปะนำมาจัดประสานสัมพันธ์กัน ให้เกิดคุณค่าทางความงาม

2.3.2 องค์ประกอบศิลป์

2.3.2.1 ความหมายขององค์ประกอบศิลป์

บุญเยี่ยม แย้มเมือง (2537) ได้กล่าวถึงความหมายขององค์ประกอบศิลป์ หมายถึง องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำทัศนธาตุ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดร่วมเข้าด้วยกันตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสมส่วน

จะเกิดความงดงาม น่าสนใจหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการนำเสนอภาพรวมของงาน ว่ามีการสื่อถึงเรื่องราว วัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบของเรา

โดยคำนึงถึงปัจจัยที่ใช้ในการออกแบบ ดังนี้

1.สัดส่วนของภาพ (Proportion)

2.ความสมดุลของภาพ (Balance)

3.จังหวะลีลาของภาพ (Rhythm)

4.การเน้นหรือจุดเด่นของภาพ (Emphasis)

5.เอกภาพ (Unity)

6.ความขัดแย้ง (Contrast)

7.ความกลมกลืน (Harmony)

2.3.3 ศิลปะ

2.3.3.1 ความหมายของคำว่าศิลปะ

กาญจนา ภาคสุวรรณและคณะ(2541) ได้กล่าวถึงความหมายของศิลปะ หมายถึง ผลแห่งความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออกมาในรูปลักษณะต่างๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรียภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ ตามประสบการณ์ รสนิยม และทักษะของบุคคลแต่ละคน นอกจากนี้ยังมีนักปราชญ์ นักการศึกษา ท่านผู้รู้ได้ให้นิยามความหมายของศิลปะแตกต่างกันออกไป

จีรพันธ์ สมประสงค์. (2532) ได้กล่าวถึงความหมายของศิลปะ คือ การเลียนแบบธรรมชาติ (Art is the imitation of nature) การตีความจากคำนิยามนี้ ธรรมชาติ ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิด แรงบันดาลใจ ให้แก่ ศิลปินในการสร้างงาน คำนิยามนี้ว่าศิลปะคือ การเลียนแบบธรรมชาติ เป็น คำนิยาม ที่ถือกันว่าเก่าแก่ที่สุดซึ่ง อริสโตเติล (Aristotle 384-322 B.C.) นักปราชญ์ชาวกรีก เป็นผู้ตั้งขึ้น เป็นการชี้ให้เห็นว่า ธรรมชาติอาจเปรียบได้ดังแม่บทสำคัญ ที่มีต่อศิลปะ ด้วยศิลปะ เป็นสิ่งสร้างโดยมนุษย์ และมนุษย์ก็ถือกำเนิดมาท่ามกลางธรรมชาติ อีกทั้งบนเส้นทาง การดำเนินชีวิตมนุษย์ก็ผูกพันอยู่กับธรรมชาติ จนไม่สามารถแยกออกจากกันได้ในทางศิลปะ มิใช่เป็นการบันทึก เลียนแบบเหมือนกระจกเงาหรือภาพถ่าย ซึ่งบันทึกสะท้อนทุกส่วน ที่อยู่ตรงหน้า แต่อาจจะเพิ่มเติม ตัดทอน หรืออาจจะใส่อารมณ์ ความรู้สึกเข้าไปด้วย ธรรมชาติเป็นแหล่งบันดาลใจที่สำคัญในการสร้างงานศิลปะของมนุษย์

ธรรมชาติ จึงอาจคล้ายแหล่งวิทยาการที่ยิ่งใหญ่ ของมวลมนุษย์ ในการศึกษา ค้นคว้า ลอก เลียนและที่สำคัญคือ มนุษย์ต้องเรียนรู้ธรรมชาติ เพื่อการดำรงชีวิตอย่าง มีประสิทธิภาพ และจากการ สังเกต มนุษย์อาจได้พบกับความพึงพอใจในลักษณะ ที่แฝงเร้นอยู่กับธรรมชาติ ไม่ว่าจะ

เป็นสีสัน รูปร่าง บรรยากาศ ความแปลก ความงาม ฯลฯ และบางครั้งสังเกตเห็น ความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ ก่อให้เกิดความประทับใจ สะเทือนใจ เสียดายและความรู้สึกอื่น ๆ จนถึงความต้องการเป็นเจ้าของ จากความรู้สึกที่เกิดขึ้นนี้ เป็นแรงกระตุ้น ให้มนุษย์พยายาม ที่จะรักษาสภาพการณ์ นั้นไว้ให้คงอยู่ อาจด้วยความทรงจำ และถ่ายทอดความทรงจำนั้นด้วย สื่อและรูปแบบต่าง ๆ ในคำนิยามนี้ ศิลปะก็เปรียบได้ดัง เครื่องมือ ของศิลปิน ที่ใช้บันทึก เลียนแบบธรรมชาติไว้ แต่ในการเลียนแบบธรรมชาติ ในทางศิลปะ มิใช่การเลียนแบบเหมือนกระจกเงา หรือภาพถ่าย แต่อาจเพิ่มเติม ตัดทอน หรืออาจสอดแทรกอารมณ์ ของศิลปิน เข้าไปด้วย

จีรพันธ์ สมประสงค์. (2546) ได้กล่าวถึงความหมายของศิลปะ คือ การถ่ายทอดความรู้สึกหรือแสดง ความรู้สึก เป็นรูปทรง (Art is the transformation of Feeling into form) รูปทรงในที่นี้ คือว่าเป็นรูปธรรมที่สามารถสัมผัสได้ และตีความหมายได้ ซึ่งหมายถึง ผลงานศิลปะที่เริ่มมาจากความคิดที่เป็นลักษณะนามธรรมภายในตัวศิลปินเอง ที่คนทั่วไปไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรง นอกจากเจ้าของความรู้สึกนั้น จะถ่ายทอดหรือสะท้อนออกมาเป็นรูปทรง ที่สัมผัสได้ ตามความหมายของนิยามนี้ ศิลปะอาจเปรียบเสมือนสื่อหรือเครื่องมือ ที่ผู้ถ่ายทอดใช้เป็น ตัวกลาง เพื่อโยงความรู้สึกของตน แสดงให้ผู้อื่นได้รับรู้ หรือเข้าใจ ในสิ่งที่ต้องการแสดง หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการแปลลักษณะนามธรรมมาเป็นรูปธรรมนั่นเอง แต่รูปธรรมที่แสดงออกนี้ อาจจะมีลักษณะเป็นรูปทรงที่ระบุเป็นตัวตน ได้ว่าเป็นรูปอะไร ที่เรียกว่า ศิลปะกึ่งนามธรรมหรือระบุเป็นตัวตนไม่ได้ที่เรียกว่าศิลปะนามธรรม ส่วนความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้น ก็เนื่องมาจากสิ่งเร้า 2 ประการ คือ สิ่งเร้าภายนอก และสิ่งเร้าภายใน จากสิ่งเร้าทางใดทางหนึ่งนี้ มีอิทธิพลต่อการถ่ายทอด รูปแบบเป็นอันมาก คือ ถ้าเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากสิ่งเร้าภายนอก การถ่ายทอด มักจะเป็นรูปแบบ ในลักษณะเรื่องราว รายละเอียดของสิ่งเร้านั้น เช่น การดู การแสดงในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แล้วเกิดความรู้สึกสนุกสนาน กับบทบาทของตัวแสดงที่เห็นได้จากภายนอก ซึ่งถือเป็นสิ่งเร้าภายนอก เมื่อถ่ายทอดโดยการเล่า ให้ผู้อื่นฟัง มักจะเล่าเรื่องราวรายละเอียด ของผู้แสดง และบทบาท การแสดงนั้น แต่ถ้าเป็น ความรู้สึกที่เกิดขึ้น จากสิ่งเร้าภายในของการแสดงนั้น ก็คือการเข้าใจ ซาบซึ้งในเนื้อหาสื่อเป็นความรู้สึกออกมา เช่นโศกเศร้า ดีใจ สนุกสนาน เป็นต้น

จีรพันธ์ สมประสงค์. (2546) ได้กล่าวถึงความหมายของศิลปะ คือ การแสดงบุคลิกลักษณะของศิลปิน (Art is the The Expression of GreatmPersonallity) บุคลิกภาพเป็นลักษณะคงที่ของบุคคล หรือแนวโน้มที่แสดงให้เห็นถึง ลักษณะที่ เหมือน หรือแตกต่างกันของพฤติกรรมทางจิตวิทยา เช่น ความนึกคิด ความรู้สึก และการกระทำในช่วงเวลาหนึ่ง และบุคลิกภาพ เป็นแบบแผนที่เป็นเอกลักษณ์ (Unique) ที่ประกอบกันขึ้นของบุคคล เป็น เอกลักษณ์ประจำตัวของมนุษย์ทุกคน และไม่มีใคร เหมือนใครได้เลย เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคลจากคำจำกัดความของนักจิตวิทยา

ที่ให้ ความหมายเกี่ยวกับบุคลิกภาพนั้น พอที่จะสรุป กล่าวได้ว่า บุคลิกภาพ เป็นลักษณะเฉพาะหรือเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคล ดังนั้น พฤติกรรมที่ ปรากฏในแต่ละบุคคลย่อมไม่เหมือนกัน ศิลปะอาจนับได้ว่า เป็นเครื่องมือ หรือสื่อ ที่ใช้ถ่ายทอดและ บันทึกพฤติกรรมของศิลปิน ดังนั้น ผลงานศิลปะก็คือ เครื่องบันทึก พฤติกรรมอันเป็นบุคลิกภาพ เฉพาะของศิลปินนั่นเอง

ตอลสตอย เรโอ (Tolstoi Leo, 1967) ได้ให้นิยามเกี่ยวกับศิลปะอย่างหลาหลาย

ศิลปะ คือการถ่ายทอดความรู้สึก ศิลปะเป็นวิธีสื่อสารความรู้สึกระหว่างมนุษย์ด้วยกัน เรโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoi)

ศิลปะ เกิดจากความเมาหรือความเพลิน ช่วยให้เราได้รับความเพลิดเพลินในชีวิต ด้วยเหตุนี้ โลกที่น่าเกลียดจึงเปลี่ยนแปลงไปเป็นโลกที่น่ารักเพราะศิลปะ ไดโอนิซุส (Dionisus)

ศิลปะ ได้แก่สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ในเมื่อธรรมชาติไม่สามารถอำนวยให้

(หลวงวิจิตร วาทการ)

ศิลปะ หมายถึงงานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ ซึ่งต้องใช้ความพยายามด้วยมือและด้วยความคิด (ศาสตราจารย์ศิลปะ พีระศรี)

ศิลปะ คือการเลียนแบบธรรมชาติ

ศิลปะ คือการแสดงออกทางความงาม

ศิลปะ คือภาษาชนิดหนึ่ง

ศิลปะ คือการรับรู้ทางการเห็น

ศิลปะ คือการกระทำทุกอย่างที่มนุษย์ต้องการสร้างขึ้น เพื่อให้มีความงาม ความแปลกและมีประโยชน์เท่าที่ความสามารถและแรงดลใจของมนุษย์จะแสดงให้ปรากฏได้

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า จากความหมายและคำนิยามทางศิลปะที่ได้นำมากล่าวอ้างไว้ข้างต้น จะเห็นได้ว่าผลงานที่เรียกกันว่าเป็น “ศิลปะ”จะมีทัศนะที่แตกต่างกันออกไป ยากที่จะหาข้อสรุปที่แน่นอนหรือกำหนดลักษณะของงานศิลปะได้โดยในแต่ละยุคสมัย แต่ละท่านได้กำหนดความหมายของศิลปะไปตามบริบทของตนเอง ซึ่งย่อมจะมีความแตกต่างหรือเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคม สิ่งแวดล้อม และความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยี อย่างไรก็ตามก็เป็นที่ยอมรับกันในประการหนึ่งว่า ผลงานที่ถือว่าเป็นงานศิลปะจะต้องเป็นงานที่มีการสร้างสรรค์ไม่ใช่เกิดขึ้นมาเองกล่าวคือ “จะต้องมีมนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นๆ

2.3.4 ทัศนศิลป์

2.3.4.1 ความหมายของคำว่าวิชาทัศนศิลป์

สุภัทรดิศ ดิศกุล. (2539) ได้กล่าวถึงความหมายของคำว่า ทัศนศิลป์ (visual art) เป็นศัพท์ที่ได้รับการบัญญัติขึ้นใช้ในวงการศิลปะเมื่อประมาณ 30 ปีที่ผ่านมา จุดมุ่งหมายที่บัญญัติศัพท์

“ทัศนศิลป์”ขึ้นมา ก็เพื่อจำแนกความแตกต่างหรือแยกลักษณะการรับรู้ของมนุษย์ทางด้านศิลปะให้มีความชัดเจนมากขึ้น ทั้งนี้เพราะแต่เดิมนั้นผลงานทางด้านทัศนศิลป์จะถูกผนวกรวมเข้าและถือเป็นส่วนหนึ่งของงาน “วิจิตรศิลป์” ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจว่างานทัศนศิลป์จะต้องเป็นผลงานที่มีความละเอียดประณีตบรรจง และมีความงดงามเท่านั้น

ยศนันท์ แย้มเมืองและคณะ (2546) ได้กล่าวถึงความหมายของทัศนศิลป์ คือ กระบวนการถ่ายทอดผลงานทางศิลปะ การทำงานศิลปะอย่างมีจิตนาการความคิดสร้างสรรค์มีระบบระเบียบเป็นขั้นเป็นตอน การสร้างสรรค์งานอย่างมีประสิทธิภาพสวยงาม มีการปฏิบัติงานตามแผนและมีการพัฒนาผลงานให้ดีขึ้นต่อเนื่อง

สังเขต นาคไพจิตร (2530) ได้กล่าวถึงความหมายของทัศนศิลป์คือการรับรู้ทางจักษุประสาท โดยการมองเห็น สสาร วัตถุ และสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่เข้ามากระทบ รวมถึงมนุษย์ และสัตว์ จะด้วยการหยุดนิ่ง หรือเคลื่อนไหวก็ตาม หรือจะด้วยการปรุงแต่ง หรือไม่ปรุงแต่งก็ตาม ก่อให้เกิดปัจจัยสมมุติต่อจิตใจ และอารมณ์ของมนุษย์ อาจจะเป็นไปในทางเดียวกันหรือไม่ก็ตาม

สุทธิพงษ์ ภู่อร่าม (2551, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงความหมายของทัศนศิลป์ ไว้ว่าเป็นการแปลความหมายทางศิลปะที่แตกต่างกันไปแต่ละมุมมองของแต่ละบุคคลในงานศิลปะชิ้นเดียวกัน ซึ่งไร้ขอบเขตทางจินตนาการ ไม่มีกรอบที่แน่นอน ขึ้นกับอารมณ์ของบุคคลในขณะทัศน์ศิลป์นั้น

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ศิลปะ และทัศนศิลป์ คือ การถ่ายทอดความรู้สึกออกมาเป็นรูปธรรมที่สามารถสัมผัสได้ และตีความหมายได้ ซึ่งเริ่มมาจากความคิดที่เป็นลักษณะ ที่คนทั่วไปไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรง นอกจากเจ้าของ ความรู้สึกนั้น จะถ่ายทอดหรือสะท้อนออกมาเป็นผลงานทางศิลปะ แสดงให้ผู้อื่นได้รับรู้ หรือเข้าใจ ในสิ่งที่ต้องการแสดง

2.3.4.2 ความหมายของกิจกรรมทัศนศิลป์

กิจกรรมทัศนศิลป์ มุ่งเน้นพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความอิสระทางความคิดและจินตนาการ เรียนรู้วิธีการและเทคนิครูปแบบใหม่ๆ พร้อมกับการปฏิบัติจริงภายในห้องเรียน โดยใช้การผสมผสานรูปแบบของงานศิลปะที่หลากหลายเข้าด้วยกัน เช่น การวาดรูป การระบายสี การปั้น การพิมพ์ และการประดิษฐ์ จุดประสงค์หลักของกิจกรรมทัศนศิลป์ คือการส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างงานศิลปะที่มาจากความคิดของตนเอง ศิลปะสำหรับเด็กไม่ใช่การวาดภาพระบายสี หรือประดิษฐ์ตามคำบอกเล่าของครู ดังนั้นการที่ครูให้เด็กทำงานศิลปะในกรอบ เช่น การใช้สมุดภาพที่มีภาพร่างสำเร็จรูปแล้วให้เด็กระบายสี จัดเป็นศิลปะเทียม สิ่งที่ควรจะเกิดขึ้นคือ การปล่อยให้เด็กได้สร้างสรรค์ชิ้นงานของตัวเองตามจินตนาการอย่างอิสระ กิจกรรมทางทัศนศิลป์เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ เป็นการพัฒนาสมองซีกขวาอันเป็นสิ่งที่ควรจะเกิดขึ้นเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์งานในระดับที่สูงขึ้นไป เด็กจะได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และ

จินตนาการ โดยการถ่ายทอดผ่านทางงานศิลปะ เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานศิลปะอย่างมีระเบียบแบบแผน นอกจากเด็กๆ จะได้รับการผ่อนคลาย และสนุกสนานกับเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบต่างๆ แล้ว ยังเป็นการฝึกสมาธิ ฝึกความอดทน พร้อมกับสร้างเสริมสุนทรียภาพทางอารมณ์ และความสามารถด้านปัญญาทั้ง 8 ด้านของบุคคล ได้แก่ ความสามารถด้านภาษา ความสามารถด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ ความสามารถด้านธรรมชาติวิทยา ความสามารถด้านมนุษยสัมพันธ์ ความสามารถด้านความเข้าใจตนเอง ความสามารถ ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว และความสามารถด้านดนตรี ซึ่งจะทำให้เกิดความสมดุลระหว่างความเข้มแข็งและความอ่อนโยนในจิตใจของเด็กๆ (บุญเยี่ยม แย้มเมือง, 2537, น.10)

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2543, ออนไลน์) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมทัศนศิลป์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการสร้างเสริมนิสัยให้กับเด็กตามความเหมาะสมทางวุฒิภาวะ โดยมิได้มุ่งหวังจะพัฒนาเด็กให้เป็นศิลปิน หากแต่การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีประสบการณ์ทางด้านศิลปะ มีความคิดที่ดีต่อศิลปะ ฉะนั้น การจัดกิจกรรมศิลปะจึงมุ่งต่อการพัฒนาเด็กให้เป็นบุคลากรที่มีคุณค่าทางสังคมมากขึ้น

วิรุณ ตั้งเจริญ (2548, น.36) การจัดกิจกรรมทัศนศิลป์จึงควรมุ่งเน้นที่จะพัฒนาคุณค่าเด่นๆ ในด้านต่างๆ ดังนี้ คือ พัฒนาความรู้สึกสัมผัสทางด้านการรับรู้ เป็นการพัฒนาศิลปะเด็กสัมพันธ์กับวุฒิภาวะทางความงามและวุฒิภาวะทางการรู้คิดโดยตรง หรืออาจจะหมายถึงการพัฒนาการรู้คิดของเด็กก็ได้ วุฒิภาวะ การรู้คิดของเด็กมิได้มีขีดวงเฉพาะด้านศิลปะ หากแต่มีคุณค่าต่อการเรียนรู้วิชาการด้านต่างๆ ด้วย เช่น เรียนรู้สภาพแวดล้อม เรียนรู้ชีวิต การพัฒนาความรู้สึกสัมผัสทางด้านการรับรู้ควรเป็นไปอย่างกว้างขวาง ทั้งด้านการดู การคิด วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ และปฏิบัติการ เพื่อกระตุ้นให้การเรียนรู้ด้านต่างๆ ที่กล่าวมามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการพัฒนาศักยภาพของสมองทั้งสองซีก ในอดีตเรามักจะพัฒนาสมองของเด็กเพียงด้านใดด้านหนึ่งเป็นสำคัญ เช่น เด็กที่สนใจทางคณิตศาสตร์ก็ผลักดันส่งเสริมเฉพาะทางคณิตศาสตร์ เด็กที่มีความสนใจศิลปะก็จะส่งเสริมเฉพาะทางศิลปะ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วมนุษย์มีศักยภาพของสมองทั้งสองด้าน ถึงแม้จะไม่เท่ากันก็ตาม ซึ่งการพัฒนาเด็กจึงควรที่จะพัฒนาศักยภาพของสมองทั้งสองด้าน แม้ทางศิลปะเองก็ไม่ควรส่งเสริมเฉพาะการสร้างสรรค์กิจกรรม แต่เน้นความรู้ทางด้านการวิเคราะห์เข้าไว้ด้วย

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า กิจกรรมทัศนศิลป์ เป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างงานศิลปะที่มาจากความคิดของตนเอง ศิลปะสำหรับเด็กไม่ใช่การวาดภาพระบายสี หรือประดิษฐ์ตามคำบอกเล่าของครู ดังนั้นการที่ครูให้เด็กทำงานศิลปะในกรอบศิลปะ และทัศนศิลป์ คือ การถ่ายทอดความรู้สึก ออกมาเป็นรูปธรรมที่สามารถสัมผัสได้ และ

ตีความหมายได้ ซึ่งเริ่มมาจากความคิดที่เป็นลักษณะ ที่คนทั่วไปไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรง นอกจากเจ้าของ ความรู้สึกนั้น จะถ่ายทอดหรือสะท้อนออกมาเป็นผลงานทางศิลปะ แสดงให้ผู้อื่นได้รับรู้ หรือเข้าใจ ในสิ่งที่ต้องการแสดง

2.3.4.3 องค์ประกอบและรูปแบบของกิจกรรมทัศนศิลป์

บุญเยี่ยม แย้มเมือง (2537, น.10-12) ได้กล่าวถึง ลักษณะงานทัศนศิลป์ และรูปแบบของการจักกิจกรรมทัศนศิลป์ ซึ่งสามารถจำแนกประเภทได้ดังนี้

1. ลักษณะงานทัศนศิลป์

1.1 ลักษณะงานทัศนศิลป์ศิลปะ 2 มิติ หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นระนาบแบน เช่น กระจก กระดาษ ผ้า ผนังปูน พื้นทราย ฯลฯ โดยใช้กลวิธีวาดเส้น ระบายสี พิมพ์ หรือกดประทับให้เป็นสี หยดสี ปะติดด้วยกระดาษสี เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมประเภทนี้ได้แก่ การวาดภาพด้วยนิ้วมือ หรือมือ การวาดภาพเส้นด้าย ดินสอสีเทียน ระบายสีด้วยสีเทียน สีฝุ่น สีน้ำ สีโปสเตอร์ การพิมพ์ภาพด้วยเศษวัสดุต่างๆ เป็นต้น ผลงานจะแบนราบเห็นมิติของความกว้างและความยาว

1.2 ลักษณะงานทัศนศิลป์ศิลปะ 3 มิติ หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานให้มีลักษณะลอยตัว นูนหรือเว้าลงไปในพื้น มีลักษณะเป็นรูปทรง โดยใช้วัสดุและกลวิธีต่างๆ ที่เหมาะสมกับวัสดุนั้นๆ เช่น การปั้นทราย ดินน้ำมัน ดินเหนียว แป้ง การสาน การพับกระดาษ โดยประกอบวัสดุต่างๆ เข้าด้วยกัน กลวิธีที่จะให้เด็กทำกิจกรรมประเภทนี้ไม่ควรมีขั้นตอนที่ซับซ้อน ต้องสามารถทำได้อย่างรวดเร็ว ง่าย และไม่เสี่ยงต่ออันตราย ผลงานที่ได้จะสามารถมองเห็นได้หลายทิศทาง และสัมผัสจับต้องได้ เช่น รูปปั้น รูปแกะสลัก รูปโครงสร้าง ฯลฯ

1.3 ลักษณะงานทัศนศิลป์ศิลปะผสมผสาน 2 มิติ และ3 มิติ หมายถึง กิจกรรมที่ให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วัสดุและกลวิธีทางกิจกรรมศิลปะ 2 มิติ และ 3 มิติรวมเข้าด้วยกัน เช่น ใช้สีโปสเตอร์ระบายบนรูปปั้น ดินเหนียว หรือให้เด็กระบายสี หรือผนึกกระดาษสี (ที่ฉีก หรือตัดเป็นรูปร่างๆ) ตกแต่งกล่องกระดาษ เป็นต้น

2. รูปแบบการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์ ประกอบด้วย

2.1 งานจิตรกรรม (Paint) หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นระนาบ เช่น กระดาษ ผ้าใบ แผ่นไม้ ด้วยวิธีการขีดเขียน หรือระบายสี ด้วยวิธีการต่างๆ กันมีลักษณะ เป็น 2 มิติ คือ กว้างและยาว สำหรับมิติที่สาม คือ ความลึก นั้นอยู่ที่ความรู้สึกของผู้ดู ผู้พบเห็น จากการใช้สีให้มีน้ำหนักที่ต่างกัน ศิลปินผู้สร้างงานจิตรกรรมเรียกว่า จิตรกร งานจิตรกรรมแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.2 การวาดเส้น (Drawing) หมายถึง เป็นพื้นฐานของงานทัศนศิลป์และการออกแบบ โดยการสร้างภาพ 2 มิติ โดยให้เกิดร่องรอยต่าง ๆ โดยใช้เครื่องมือที่อยู่ใกล้ตัว เช่น ถ่านเศษไม้ หรือแม้แต่นิ้วมือของตนเอง แต่ในปัจจุบันนิยมใช้ ดินสอปากกาและหมึกเครยอง ดินสอสี ดินสอถ่าน ชอล์ก ชอล์กสี ปากกามาร์กเกอร์ ปากกาหมึกซึม ซึ่งโดยมากจะเขียนลงบนกระดาษหรือวัสดุอื่นอย่าง กระดาษแข็ง พลาสติกหนังผ้า กระดาน สำหรับการเขียนชั่วคราวอาจใช้กระดานดำหรือกระดานขาวหรือบนอะไรก็ได้

2.3 การระบายสี (Painting) หมายถึง การใช้พู่กัน หรือแปรง หรือวัสดุ อย่างอื่นมาระบายให้เกิดเป็นภาพ 2 มิติ การระบายสี ต้องใช้ทักษะการควบคุมสีและเครื่องมือ มากกว่าการวาดเส้น ผลงานการระบายสีจะสวยงาม เหมือนจริง และสมบูรณ์แบบมากกว่า การวาดเส้น

3. ประติมากรรม (Sculpture) หมายถึง การปั้น การแกะสลัก หรือการหล่อขึ้นเป็นรูป เป็นการถ่ายทอดความงามและความรู้สึกนึกคิดเป็นรูปทรง 3 มิติ ด้วยวัสดุที่สามารถ แปรรูปด้วยการปั้นหรือแกะสลัก เช่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน ขี้ผึ้ง ปูนปาสเตอร์ เป็นต้น แกะสลักจากวัสดุต่าง ๆ เช่น ไม้ หิน หรือการหล่อ เชื่อม ปะติดด้วยแผ่นโลหะเป็นรูปทรง ต่างๆ ศิลปินผู้สร้างงานประติมากรรม เรียกว่า ประติมากร รูปแบบของงานประติมากรรม สามารถแบ่งได้ตามลักษณะความสูงต่ำของงานได้ 3 รูปแบบ ดังนี้

3.1 แบบนูนต่ำ (Bas Relief) หมายถึง การปั้นบนพื้นฐานรองรับ ให้เกิดรูปทรงนูนสูงขึ้นจากฐานเพียงเล็กน้อย มองเห็นด้านหน้าได้เพียงด้านเดียว ด้านข้างมีส่วนหนาขึ้น เล็กน้อย เช่น เงินเหรียญ พระเครื่อง เป็นต้น

3.2 แบบนูนสูง (High Relief) หมายถึง การปั้นบนพื้นระนาบหรือฐานรองรับ ให้เกิดรูปนูนสูงขึ้นมากกว่านูนต่ำ โดยสูงขึ้นมาครึ่งหนึ่งของลำตัว สามารถมองเห็นได้สองด้าน คือ ด้านหน้า และด้านข้าง

3.3 แบบลอยตัว (Round Relief) หมายถึง ประติมากรรมที่สามารถมองเห็นได้ สัมผัส และชื่นชมความงามได้ทุกด้าน เช่น รูปปั้นอนุสาวรีย์ พระพุทธรูป เป็นต้น

3. ภาพพิมพ์ (Graphic art) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ ด้วย กระบวนการพิมพ์จากแม่พิมพ์ต่าง ๆเช่น ภาพพิมพ์จากวัสดุสังเคราะห์ ภาพพิมพ์จากวัสดุธรรมชาติ เป็นต้น

4. งานประดิษฐ์ (mix media) หมายถึง การออกแบบและสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ในรูปแบบต่างๆ ผสมผสานรูปแบบและวิธีการต่างๆ ด้วยวัสดุหลากหลาย เช่น วัสดุเหลือใช้ กระดาษ พลาสติก ผ้า ไม้ ฯลฯ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นของตกแต่ง และสามารถนำออกจำหน่ายได้อีกด้วย

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า กิจกรรมทัศนศิลป์ หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งการสร้างสรรค์ผลงาน ให้มีลักษณะต่าง เช่นสองมิติ สามมิติ และแบบผสมผสาน ลงไปในพื้นการแสดง โดยใช้วัสดุและกลวิธีต่างๆ แสดงออกมาด้วยกระบวนการ เทคนิคต่างๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ เป็นต้น

2.3.4.4 จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์

ประไพ ประดิษฐ์สุขถาวร (2559) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์ ไว้ว่า กิจกรรมทัศนศิลป์ เป็นการแสดงออกอย่างอิสระเสรี ที่เต็มไปด้วยจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในสิ่งต่างๆ ความบริสุทธิ์ จริงใจ เปิดเผย ตรงไปตรงมา สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาสมองทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านอารมณ์และความเป็นเหตุผล รวมทั้งพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และการพัฒนาภาษา เพียงแต่ผู้ใหญ่ที่อยู่ใกล้ชิดเปิดโอกาสสนับสนุนให้เด็กได้แสดงออก ชื่นชมต่อธรรมชาติ การเคลื่อนไหว ดนตรี ศิลปะ ความไพเราะ และสิ่งสวยงามต่างๆ ฝึกให้เด็กรู้จักใช้ประสาทสัมผัสให้สัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม ซึ่งศิลปะสามารถพัฒนาได้ดังนี้

ทัศนศิลป์พัฒนาสมอง ทำให้สมองดี เพราะมีจินตนาการ เด็กที่ทำงานศิลปะบ่อยๆ จะเป็นผู้มีความคิดริเริ่ม ช่างสังเกต ช่างจดจำ รู้จักคิด วางแผนการทำงาน มีความละเอียดรอบคอบ ประณีตบรรจง พิถีพิถัน มองเห็นในสิ่งที่คนอื่นอาจมองไม่เห็นได้ ช่วยให้มีความคิดแปลกใหม่ และคิดได้หลากหลาย

ทัศนศิลป์พัฒนาร่างกาย ด้วยการใช้ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ อย่างมีสติ ดูเป็น ฟังเป็น รู้จักเลือกเฟ้นให้ได้ความรู้และคุณค่าที่ดีงาม พัฒนาการเคลื่อนไหวทางด้านกล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และพัฒนาประสาทสัมพันธ์ระหว่างตากับมือ ให้มีความคล่องแคล่ว และมีความสามารถในการทำงาน

ทัศนศิลป์พัฒนาอารมณ์ ความมั่นคงของจิตใจ ช่วยฝึกให้เด็กสงบ นิ่ง มีสมาธิ จดจ่อกับการทำงาน ไม่วอกแวกหวั่นไหว มีพลัง นุ่มนวลควรแก่งาน มีสติ ไม่เลื่อนลอย ไม่ทิ้งโอกาสที่จะสร้างสรรค์ มีความเพียรพยายาม อดทน รับผิดชอบ มีกำลังใจ ร่าเริง เบิกบาน สดชื่น แจ่มใส ผ่อนคลาย มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง มีสุนทรียภาพ มีความมั่นใจ กล้าแสดงออก รวมทั้งสามารถควบคุมตัวเองได้เหมาะสมกับวัย

ทัศนศิลป์พัฒนาสังคม สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยดี ไม่เบียดเบียน ไม่ก่อความเดือดร้อนต่อผู้อื่น รู้จักใช้วินัยในการดำรงชีวิต เคารพกติกา รักษากฎเกณฑ์ เชื่อฟังพ่อแม่และครู รู้จักช่วยเหลือเกื้อกูล แบ่งปัน เอาใจใส่ คิดดีและชื่นชมในผลงานของผู้อื่น มีพฤติกรรมดีงามในความสัมพันธ์กับเพื่อนมนุษย์ ก่อให้เกิดไมตรีและความสามัคคี

ทัศนศิลป์พัฒนาปัญญา ทำให้เด็กมีความสามารถทางด้านความรู้ ความคิด ความเข้าใจ คิดวิเคราะห์ คิดหาเหตุผล คิดอย่างเป็นระบบ ช่วยพัฒนาความจำ รู้จักสรุปความ รู้จักแสวงหาความรู้เพิ่มเติม และสามารถนำความรู้นั้นมาใช้ได้ ด้วยการคิดเป็น แก้ปัญหาเป็น และดับทุกข์เป็นในที่สุด

ทัศนศิลป์พัฒนาภาษา ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาเพิ่มขึ้น รู้จักคำศัพท์ใหม่ๆ สามารถลำดับเหตุการณ์ เรียบเรียงคำพูดในการบอกเล่าถึงผลงาน เลือกใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมในการแบ่งปันประสบการณ์ต่างๆในการทำงาน และสามารถใช้วาจาในทางที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง ช่วยเหลือเกื้อกูล สร้างสรรค์สังคมและสิ่งแวดล้อม

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ศิลปะสามารถพัฒนาศักยภาพในด้านต่างๆของมนุษย์ เช่น การพัฒนาสมอง การพัฒนาร่างกาย การพัฒนาสังคม การพัฒนาอารมณ์ เป็นต้น

2.3.4.5 หลักการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์

ชวลิต ดาบแก้ว (2533 น.18-20) ได้กล่าวถึงเรื่องหลักการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์ ที่ใช้ในโรงเรียนมี 3 แบบ ดังนี้

1. บอกให้โดยตรง (Direct Method) เป็นวิธีที่ครูบอกให้นัก เรียนทำโดยตรง ให้นักเรียนได้ปฏิบัติตามกฎ หรือตามคำแนะนำของครู โดยมีภาพแบบของจริง ได้ ผลดีสำหรับนักเรียนที่มีความพร้อมด้านต่าง ๆ สูง

2. แสดงออกอย่างเสรี (Free Expression Method) เป็นวิธีที่ปราศจาก การบังคับหรือควบคุม เด็กได้ เขียนตามความพอใจ ให้อิสระแก่เด็กอย่างเต็มที่ เด็กจะเลือกวาดภาพ และใช้วัสดุอย่างใดก็ได้ ไม่มีกฎข้อบังคับในการวาด เน้นความเพลิดเพลิน วิธีการนี้จะยึดถือ กระบวนการมากกว่าผลิตภัณฑ์ที่ทำขึ้น

3. มีความมุ่งหมายในการจัดกิจกรรม (Meaningful Art Education) เป็นวิธีการจัดกิจกรรมที่ทำให้ บุคคลมีเสรีภาพเพียงพอ ในด้านอารมณ์และความคิด การสอนนี้มีหลัก 2 ประการคือ

3.1 การกระทำนั้นต้องมีความมุ่งหมายเป็นสำคัญ

3.2 ต้องมีความสัมพันธ์ระหว่างเหตุและผล

บุญเยี่ยม แย้มเมือง (2537, น.100) กล่าวถึงหลักการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์ ดังนี้ การจัดกิจกรรมทัศนศิลป์ เพื่อพัฒนาเด็กนั้นผู้จัดกิจกรรมจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการจัดกิจกรรม ต้องมีการศึกษาทดลองและพัฒนากิจกรรมอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์กำลังเจริญเติบโตจึงต้องการการส่งเสริมด้วยกิจกรรมศิลปะที่มีคุณภาพ เพื่อการพัฒนาอย่างเข้าใจและยั่งยืน กิจกรรมศิลปะที่มีรากฐานมาจากความคิดที่หลากหลายและผ่านการทดลองอย่างเป็นระบบจึงเป็นกิจกรรมที่สำคัญต่อเด็กเป็นอย่างมาก เสรีภาพ

ทางความคิดและการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะตามความต้องการของผู้เรียนเป็นการสร้างบรรยากาศหรือสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ ที่ครูศิลปะจะต้องจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียน เพราะการที่เด็กแสดงออกได้มากเท่าไร นั่นย่อมหมายความว่า เขาได้ประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหาได้มากเท่านั้น และนั่นย่อมหมายถึงความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพิ่มขึ้น เมื่อปัญหาเดิมได้รับการตอบสนองไปเรียบร้อยแล้ว และนั่นยอมหมายถึงความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพิ่มขึ้นเมื่อปัญหาเดิมได้รับการตอบสนองไปเรียบร้อยแล้ว เด็กอาจยุ่งยากใจกับการแก้ปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริงแต่ในโลกแห่งศิลปะ เขามีวิธีการในการเข้าไปสู่ความสำเร็จในการแก้ปัญหาเสมอถ้าครูหรือผู้ปกครองไม่เข้าไปแย่งชิงช่วงเวลาอันมีคุณค่าของการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ตามเสรีภาพของเด็กด้วยความหวังดีที่ขาดความเข้าใจ

1. เน้นที่กระบวนการขณะที่เด็กได้ลงมือทำงานทัศนศิลป์ไม่ใช่เน้นที่ผลงาน เพราะทัศนศิลป์แสดงออกถึงประสบการณ์และความรู้สึกของเด็ก

2. คำนึงถึงอายุ ความสามารถ ความต้องการและความสนใจของเด็ก

3. ส่งเสริมความคิดริเริ่มและความคิดที่เป็นอิสระ

4. ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ การทำงานอย่างอิสระและยืดหยุ่น

5. ยอมรับอัตราพัฒนาการและความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กแต่ละคน

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาเด็กนั้นผู้จัดกิจกรรมจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการจัดกิจกรรม ต้องมีการศึกษาทดลองและพัฒนากิจกรรมอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ศิลปะสามารถพัฒนาศักยภาพในด้านต่างๆของมนุษย์ เช่น การพัฒนาสมอง การพัฒนาร่างกาย การพัฒนาสังคม การพัฒนาอารมณ์ เป็นต้น

2.3.4.6 บทบาทและหน้าที่ของผู้จัดกิจกรรมทัศนศิลป์

นิรมล สวัสดิบุตร และตีรณสาร สวัสดิบุตร (2534, น.108-120) ได้สรุปบทบาทครูในการการสอน ศิลปะไว้ 4 วิธี คือ

1. สอนแบบแสดงให้ดูเป็นขั้นตอน (Directed Teaching) คือ วิธีสอนที่ครูสาธิต การทำงานศิลปะให้นักเรียนดูทีละน้อย และให้นักเรียนทำตามทีละขั้นตอน

2. สอนแบบให้ทำงานโดยอิสระ (Free Expression) เป็นวิธีสอนทีเปิดโอกาสให้นักเรียนคิด ตัดสินใจทำงานตามความพอใจของตนเอง มี 4 แบบ คือ

2.1 ครูให้นักเรียนเลือกใช้สื่อที่จะใช้ในการแสดงออกทางศิลปะได้ โดยอิสระ

2.2 ครูกำหนดสื่ออย่างใดอย่างหนึ่งให้ แต่ให้นักเรียนใช้สื่อนั้นแสดงความรู้สึก นึกคิด เป็นงานศิลปะโดยอิสระ เช่น ให้วาดภาพด้วยสีเทียน

2.3 ครูกำหนดสื่อให้ เช่นเดียวกับแบบที่ 2 และกำหนดหัวข้อเรื่องที่จะให้ นักเรียนแสดงออกทางศิลปะไว้ด้วย

2.4 ครูกำหนดสื่อและหัวข้อให้เช่นเดียวกับแบบที่ 3 แต่แคบกว่าใช้วิธีเจาะจง กว่าการสอนทั้ง 4 แบบ ครูควรให้แรงจูงใจและแรงกระตุ้นแก่นักเรียน เช่น การฟังเพลง การเล่านิทาน สนทนาถึงเรื่องที่นักเรียนสนใจ ให้ดูภาพหรือผลงานศิลปะอื่น ๆ ทายปัญหา ถกปัญหา ให้นักเรียนสังเกตสิ่งรอบตัว เป็นต้น

บุญเยี่ยม แย้มเมือง (2537, น.101) กล่าวถึงหลักการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์ ดังนี้

1. สร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนให้สวยงาม มีความสว่างสดใส ตกแต่งห้องเรียนด้วยงานศิลปะต่างๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน จัดเรียงอุปกรณ์ ชั้นวางของ เป็นสัดส่วนอย่างเป็นระเบียบ

2. สื่อการเรียนการสอน มีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย ตรงตามวัตถุประสงค์ และสามารถจับต้องได้

3. อธิบายกิจกรรมในแต่ละครั้งให้มีความชัดเจน พร้อมสื่อที่น่าสนใจ ให้ผู้เรียนได้เข้าใจ สามารถสร้างผลงานทางทัศนศิลป์ได้อย่างสร้างสรรค์ และมีความเป็นอิสระ

4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น หรือถามปัญหาข้อสงสัย และให้ผู้เรียนใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานตามที่ตนเองสนใจได้

5. ชักจูง ดึงความสนใจ ให้ผู้เรียนสนุก มีความสุขไปกับการเรียน

6. คอยแนะนำให้ข้อเสนอแนะ ช่วยเหลือผู้เรียนอย่างใกล้ชิด

7. เสริมแรงทางบวกให้กับผลงานที่ดี ยกย่องผู้ที่ตั้งใจ ยกตัวอย่างให้ผู้เรียนเห็นทั้งผลงานที่ดี และผลงานที่ต้องแก้ไขหรือปรับปรุง

8. หากมีโอกาสควรให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานตนเองหน้าชั้นเรียนในทุกๆกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก และเกิดความภูมิใจในผลงานของตนเอง

9. ครูสอนให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ ทำความสะอาด และเก็บอุปกรณ์อย่างเป็นระเบียบหลังจากทำกิจกรรมในทุกๆครั้ง

10. สรุปเนื้อหาของกิจกรรม ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ และส่งเสริมให้ผู้เรียนนำวิชาความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (บุญเยี่ยม แย้มเมือง, 2537, น.101)

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมทัศนศิลป์ เป็นการมุ่งเน้นการพัฒนาการสร้างสรรค์ชิ้นงานทัศนศิลป์ โดยใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความอิสระทางความคิดและจินตนาการ เรียนรู้วิธีการและเทคนิครูปแบบใหม่ๆ พร้อมกับการปฏิบัติจริงภายในห้องเรียน โดยใช้การผสมผสานรูปแบบของงานศิลปะที่หลากหลายเข้าด้วยกัน

2.4 แนวคิด ทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์

2.4.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ณัฏฐพงษ์ เจริญพิทย์ (2541, น.3) ได้กล่าวถึงความหมายของความคิดสร้างสรรค์ คือ ปรากฏการณ์ที่บุคคลสร้างสรรค์ “สิ่งใหม่” อาทิ ผลผลิต การแก้ปัญหา นวัตกรรม หรืองานศิลปะ ฯลฯ ซึ่งมีคุณค่า การจะตีความเกี่ยวกับ “ความใหม่” ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์หรือสังคม หรือแวดวงที่สิ่งใหม่นั้นเกิดขึ้น การประเมินคุณค่าก็ในทำนองเดียวกัน คุณสมบัติที่มักใช้ในการตีความ “ความใหม่” ประกอบด้วย

1. สิ่งประดิษฐ์ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน
2. สิ่งประดิษฐ์ที่อาจปรากฏอยู่ที่อื่น แต่มีผู้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดยอิสระ
3. การคิดวิธีดำเนินการใหม่
4. ปรับกระบวนการผลผลิตเข้าสู่ตลาดที่แตกต่างออกไป
5. คิดวิธีการใหม่ในการแก้ไขปัญหา
6. เปลี่ยนแนวคิดที่แตกต่างจากผู้อื่น

ความคิดสร้างสรรค์คือ ความคิดใหม่ๆ แนวทางใหม่ๆ ทัศนคติใหม่ๆ ความเข้าใจและการมองปัญหาในรูปแบบใหม่ ผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ที่ชัดเจน คือ ดนตรี การแสดง วรรณกรรม ละคร สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมทางเทคนิค แต่บางครั้งความคิดสร้างสรรค์ก็มองไม่เห็นชัดเจน เช่น การตั้งคำถามบางอย่างที่ช่วยขยายกรอบของแนวคิดซึ่งให้คำตอบบางอย่าง หรือการมองโลกหรือปัญหาในแนวนอกกรอบ

ปนัดดา ยอดระบำ (2554, น.6) ได้กล่าวถึงความหมายของความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดเชื่อมโยงที่พยายามหาทางออกหลาย ๆทาง ใช้ความคิดที่หลากหลาย แสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ และนอกกรอบ คัดสรรหาทางเลือกใหม่ๆ และพยายามปรับปรุงให้ดีขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งมีวิธีการอยู่ 6 ขั้นตอน คือ

1. แสวงหาข้อบกพร่อง (Mess Finding)
2. รวบรวมข้อมูล (Data Finding)
3. มองปัญหาทุกด้าน (Problem Finding)
4. แสวงหาความคิดที่หลากหลาย (Idea Finding)
5. หาคำตอบที่รอบด้าน (Solution Finding)
6. หาข้อสรุปที่เหมาะสม (Acceptance Finding)

กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ อาจเกิดขึ้นโดยบังเอิญหรือโดยความตั้งใจ ซึ่งสามารถทำได้ด้วยการศึกษา การอบรมฝึกฝน การระดมสมอง (brain-storming) มากกว่าครึ่งหนึ่ง

ของการค้นพบที่ยิ่งใหญ่ของโลก เกิดจากการค้นพบโดยบังเอิญ (serendipity) หรือการค้นพบสิ่งหนึ่งซึ่งใหม่ ในขณะที่กำลังต้องการค้นพบสิ่งอื่นมากกว่า

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2553). ได้กล่าวถึงความหมายของการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative thinking) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความคิดที่หลากหลาย คิดได้กว้างไกล หลายแง่หลายมุม เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดนั้นต้องเป็นสิ่งใหม่ไม่เคยมีมาก่อน (New Original) ใช้การได้ (Workable) และมีความเหมาะสม (Appropriate) การคิดเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นการคิดเพื่อการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งเดิมไปสู่สิ่งใหม่ที่ดีกว่า ซึ่งจะได้ผลลัพธ์ที่ต่างไปโดยสิ้นเชิงหรือที่เรียกว่า "นวัตกรรม" (Innovation)

ความคิดสร้างสรรค์ มีความหมายแยกได้เป็น 3 ประเด็นหลัก คือ

1. เป็นความคิดแง่บวก หรือ Positive thinking
2. เป็นการกระทำที่ไม่ทำร้ายใคร หรือ Constructive thinking
3. เป็นการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ หรือ Creative thinking

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือความคิดที่หลากหลาย แสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ เช่น ผลผลิต การแก้ปัญหา นวัตกรรม หรืองานศิลปะ เป็นต้น ซึ่งมีคุณค่า การจะตีความเกี่ยวกับ “ความใหม่” ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์หรือสังคม

2.4.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

เฮอร์ลอค (Hurlock, 1972) ได้กล่าวว่า ความคิด สร้างสรรค์ให้ความสนุก ความสุข และความพอใจแก่เด็ก มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของเด็กมาก ไม่มีอะไรที่จะทำให้เด็กรู้สึกหดหู่ ได้เท่ากับงานสร้างสรรค์ของเขาถูกตำหนิ โดยดูถูก หรือถูกว่า ในสิ่งของที่เขาสร้างนั้นมาไม่เหมือนของจริง

ผุสดี กุฏิอินทร์ (2526) ได้กล่าวถึง คุณค่าของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า

1. คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคม ได้แก่ การที่บุคคลได้คิดสร้างสรรค์สิ่งหนึ่ง เพื่อเป็นประโยชน์ และความก้าวหน้าของสังคม หรือหาวิธีการแก้ไขจนประสบความสำเร็จ มีประโยชน์ต่อสังคม เช่น ความเจริญก้าวหน้าด้านการเกษตร การคมนาคม และความเจริญก้าวหน้าในด้านการแพทย์

2. คุณค่าความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง ความสามารถในการสร้างสรรค์ นั้นนับเป็นความสามารถที่มีคุณค่าต่อผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เองด้วย เพราะการสร้างชิ้นงานชิ้นใดชิ้นหนึ่งขึ้นมาทำให้ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีความพอใจและมีความสุข เช่น การที่เด็กสร้างผลงานด้วย

ตนเอง จะสร้างความพึงพอใจแก่เด็ก ไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพ การต่อสิ่งของให้เป็นรูปต่างๆ การคิดเกม การเล่นที่แปลกใหม่ เด็กจะเกิดความภูมิใจในความสามารถของตน มั่นใจในตนเอง ซึ่งมีผลไปถึงแบบแผนบุคลิกภาพ และความสามารถในการปรับตัวเองเข้าสังคมของเด็ก

2.4.3 ทฤษฎีแนวคิดของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) คือ ความสามารถในการคิดของมนุษย์ เป็นการเชื่อมโยง ความรู้ในส่วนต่างๆไปสู่กระบวนความคิดเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ความสามารถในส่วนนี้มีอยู่ในตัวทุกคน ซึ่งจะมีระดับแตกต่างกันออกไป โดยมีผู้ให้คำนิยามถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

สเปียร์แมน (Spearman, 1963) อ้างถึงใน วิจิตร วรุตบางกูร (2531, น.39) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ อำนาจจินตนาการ ของมนุษย์ในการที่จะสามารถสร้างผลผลิตใหม่ๆซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของกลุ่มเกสตัลท์ที่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นขั้นตอนในการกระทำเพื่อให้ได้ผลผลิตใหม่ๆทางความคิด ซึ่งใช้จินตนาการมากกว่าเหตุผล และเช่นเดียวกับการศึกษาของ ออสบอร์น (Osborn, 1957) พบว่าความคิดสร้างสรรค์ คือการนำจินตนาการมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติสิ่งต่างๆ

อารีย์ พันธ์มณี (2544, น.17) ได้ทำการรวบรวมความคิดเห็นของนักจิตวิทยาหลายท่านจากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ (Applied Imagination) ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหายุ่งยาก เป็นการรวบรวมจินตนาการจากสิ่งเร้าที่รับรู้ให้เป็นสิ่งที่มีประโยชน์”

กิลฟอร์ด (Guilford, 1956, P.61) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์นั้น เป็นความสามารถทางสมอง เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทาง หรือเป็นความคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) คือ การคิดหลายแง่มุม คิดกว้างไกลหรือคิดแบบกระจาย ซึ่งประกอบด้วย ความคล่องตัวในการคิด(Fluency) ความคิดยืดหยุ่น(Flexibility) ความคิดไม่ซ้ำแบบ(Originality) และความคิดแตกต่าง (Elaboration)

โอลสัน (Olsan, 2003, P.11) มีความเห็นสอดคล้องกับกิลฟอร์ด (Guilford, 1956) ด้วยเช่นกันว่า “ความคิดสร้างสรรค์ นั้นมีส่วนประกอบสำคัญ 2 ส่วนด้วยกัน คือ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถคิดที่ รวดเร็วในการแก้ปัญหา ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในลักษณะอเนกนัย ซึ่งเป็น ความสามารถที่นำไปสู่ความรู้ใหม่ เห็นในสิ่งใหม่”

อาร์โนลด์ (Arnold, 1986, P.92) มีความเห็นสอดคล้องกับกิลฟอร์ด (Guilford, 1956) คือ “ความคิดสร้างสรรค์เป็นการ กระทำที่นำไปสู่การแก้ปัญหาหรือความสามารถในการคิดแบบเปิด คิดแบบอเนกนัย และคิดใน แนวทางที่ไม่เหมือนกัน ประกอบไปด้วย 4 อย่างด้วยกัน คือ เป็น

สิ่งใหม่ (Novel) เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน (Relevance) เป็นสิ่งที่ขัดแย้งกัน(Conflict) และเป็นสิ่งที่ต้องประเมินผล (Evaluation)

ทอร์แรนซ์ (Torrance, 1964, P.42) ได้ให้ความหมายให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า "ความคิดสร้างสรรค์เป็น กระบวนการของการริเริ่มสิ่งใหม่ๆขึ้น โดยไม่ลอกเลียนแบบผู้ใด เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่มีขอบเขตจำกัด บุคคลสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ในหลายๆแบบ ผลงานทางความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นมี มากมายไม่จำกัด ซึ่งเป็นผลมาจากความคิดที่ว่ายังมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ขาดหายไป แล้วรวบรวมความคิด ทดสอบ เสนอผล ปรับปรุง และทดสอบใหม่อีกครั้ง"

เวสท์คอทท์ และ สมิท (Westcott and Smith, 1976) อ้างถึงใน ประสิทธิรักษ์ เจริญผล (2547, น.7) อธิบายว่า "เป็นกระบวนการทางสมองที่รวม เอาประสบการณ์เดิมของแต่ละคนออกมาจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ การจัดรูปแบบความคิดใหม่นี้เป็น ลักษณะเฉพาะของแต่ละคนซึ่งไม่จำเป็นจะต้องเป็นสิ่งใหม่ก็ได้" เดรฟดาล (Drevdahl) กล่าวว่า "ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิด สร้างสรรค์ผลผลิตแปลกใหม่ซึ่งไม่เป็นที่รู้จักมาก่อน ผลผลิตนี้อาจจะเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ ต่างๆที่ได้จากการปฏิบัติใหม่ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นั้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง เป็นผลผลิตทางทัศนศิลป์ หรือเป็นข้นตอนในการปฏิบัติงาน "

วอลเลช และ โคแกน (Wallach and Kogan, 1965, P.13-20) ให้คำนิยามว่า "ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การเชื่อมโยงให้เกิดสัมพันธ์ กล่าวคือ เมื่อคิดถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ก็จะเป็นจุดที่ช่วยให้ระลึกถึงอีกสิ่งหนึ่ง" จะเห็นได้ว่าเกิด กระบวนการคิดแบบลูกโซ่ คือเมื่อคิดถึงสิ่งหนึ่งก็จะคิดถึงอีกสิ่งหนึ่งต่อๆกันไป เช่น เมื่อเห็นดินสอแล้ว นึกถึง กระดาษ ภาพวาด สี จานสี พู่กัน น้ำ กระป๋อง และคิดต่อไปอีกเรื่อยๆ

เฮมโมวิทช์ (Haimowitz, 1973) อ้างถึงใน ประสิทธิรักษ์ เจริญผล (2547, น.7) อธิบายว่า "เป็นความสามารถที่จะประดิษฐ์หรือคิดค้นสิ่งใหม่ๆ หรือจัดองค์ประกอบแบบที่ไม่มีใครจัดมาก่อน ในวิถีทางที่ทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์หรือแนวคิดที่มีคุณค่า และมีความงาม"

แอนเดอร์สัน และ คณะ (Anderson, Ronald D. and others, 1970, P.90) ได้กล่าวถึงความหมายของความคิด สร้างสรรค์ว่า "เป็นความสามารถของบุคคลที่แสดงความคิดใหม่ๆ ที่นอกเหนือจากประสบการณ์ที่ ผ่านมา เพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ หรือผลิตผลงานใหม่ และคนทุกคนเป็นเจ้าของความคิด สร้างสรรค์ซึ่งมีระดับแตกต่างกัน ซึ่งสามารถพัฒนาได้ในทุกระดับทุกวัย ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่ เหมาะสม"

มาเยสกี้ (Mayesky, 1985, P.3) กล่าวไว้ในเรื่องนี้ว่า“ความคิดสร้างสรรค์เป็นแนวทางการคิดหรือการ กระทำบางสิ่งที่ไม่ซ้ำแบบใคร มีแนวทางใหม่ๆในการแก้ปัญหา มีการสร้างผลผลิตใหม่ๆ และต้องเป็นสิ่งที่มีคุณค่าสำหรับทุกคน”

ทางด้านนักการศึกษาและจิตวิทยาในไทยก็มีการศึกษาในเรื่องความคิดสร้างสรรค์อยู่พอสมควรและได้ให้คำจำกัดความไว้ในหลายแง่มุมด้วยกัน อย่างเช่น ศศิพันธ์ พัดสมร (2540, น. 10) ได้กล่า วไว้ว่ า “การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการความคิดที่แตกต่างจากการวิพากษ์วิจารณ์ (Critical Thinking) ความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับความคิดใหม่ๆที่ตรงข้ามกับความคิดเดิมหรือการมีปฏิกิริยาตอบสนอง ต่อความคิดผู้อื่น เป็นการกระทำที่เลือกจากประสบการณ์ที่ผ่านมาเพื่อทำการสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่หรือผลผลิตใหม่

อารีย์ พันธ์มณี(2537, น.9) ได้กล่าวถึง ความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า การนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลกๆใหม่ๆด้วยการคิดดัดแปลง ต้องควบคู่ไปกับการพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่าจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

อุษณีย์ โพธิสุขและคณะ (2542, น.114-115) ได้ให้ความเห็นว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทาง ปัญญาระดับสูงที่ใช้ความสามารถทางความคิดมารวมกันเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น เมื่อเรา พยายามหาหนทางที่จะแก้ปัญหาหรือหลีกหนีความซ้ำซากจำเจเก่าๆ หรือความพยายามที่จะทำให้ หลุดพ้นไปจากกรอบต่างๆที่เป็นอุปสรรค์อยู่ แต่เกิดขึ้นได้หากมีความเป็นอิสระทางความคิด”

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2529, น.113) ก็ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้ด้วยเช่นกันว่าเป็นลักษณะที่หลากหลายแนวคิด ขึ้นอยู่กับผู้นิยามว่ามีมุมมองเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ใน เรื่องใด ความคิดสร้างสรรค์จึงอธิบายได้ในหลายลักษณะ สามารถสรุปได้คือ การคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ หรือการค้นพบวิธีการใหม่ๆ จากการศึกษาทดลอง เกิดจากความคิดอเนกนัย ซึ่งเป็นความคิดที่กว้าง และสลับซับซ้อนหลายแง่มุม อันนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่หรือเพื่อการแก้ปัญหา การจินตนาการหรือการคิดฝันที่มีความสำคัญต่อความรู้ เป็นสื่อที่นำไปสู่การแสวงหาความรู้ใหม่ และ ความรู้สึกที่ไวต่อปัญหา และการเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้น

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการใช้จินตนาการ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ นั้นเป็นสิ่งที่อยู่คู่กัน และมักใช้ร่วมกันเสมอ เนื่องจากมีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกันอย่างซับซ้อน เพราะก่อนที่เราจะเริ่มคิดสร้างสรรค์สิ่งใด เราจะต้องใช้จินตนาการในการคิด หรือสร้างภาพในความคิดถึงสิ่งนั้นๆก่อน ซึ่งอาจเชื่อมโยงจากประสบการณ์เดิม หรือจินตนาการถึงสิ่งใหม่ที่ยังไม่เคยมี เมื่อเรามีภาพร่างทางความคิดแล้ว เราจึงเริ่มนำส่วนความคิดนั้นมาทำการสร้างสรรค์ ผลลัพธ์ปลายทางอาจไม่ได้มี

แค่คำตอบเดียว หรืออาจจะกลายเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่ในความเป็นจริง แต่ถูกเราสร้างภาพและสร้างสรรค์ ขึ้นภายในจินตนาการของเราเอง ซึ่งจินตนาการ และการสร้างสรรค์เหล่านั้นจะถูกปรับเปลี่ยน หรือ เปลี่ยนแปลงไปตามสภาวะแวดล้อม สังคม ช่วงวัย หรืออายุด้วย สอดคล้องกับความเห็นของ ชาญชัย อินทรประวัติ(2518) ที่ได้กล่าวไว้ในเรื่องนี้ว่า "เป็นความสามารถพิเศษซึ่งมีอยู่ในตัวบุคคลและพฤติกรรมที่ เกิดความคิดสร้างสรรค์จะมีระดับแตกต่างกันตามวัย"

วัยหรือ ช่วงอายุจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เพราะวัยที่เหมาะแก่ การพัฒนาศักยภาพทางด้านนี้มากที่สุดคือ วัยเด็ก ในช่วงวัยเด็กนั้นเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ การศึกษา พัฒนาความคิด และเป็นรากฐานของผู้ใหญ่ในอนาคต เราควรปลูกฝังให้เด็กรู้จักใช้ความคิด จินตนาการ และการสร้างสรรค์ ไปพร้อมๆกัน ทอแรนซ์ (Torrance, 1964) ได้เสนอว่า "การพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ควรส่งเสริมแก่เด็กตั้งแต่วัยเยาว์โดยเฉพาะช่วงเด็กก่อนวัยเรียน 0-6 ปี เป็นช่วงที่เด็กมี จินตนาการสูงรวมทั้งศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ เป็นการพัฒนาความคิดเพื่อเป็นรากฐานที่ มั่นคงในช่วงวัยที่สูงขึ้น" (ชาญชัย อินทรประวัติ. 2518: 18)

ทอร์แรนซ์ (Torrance, 1964, P.42) ได้มีทัศนะที่ว่า "ความคิด สร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวของทุกคนและสามารถพัฒนาส่งเสริมคุณลักษณะให้สูงขึ้นได้" สอดคล้องกับ อารีย์ พันธ์มณี(2546) ได้กล่าวว่า "คุณลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตัวบุคคลนั้นจะมีระดับที่มากน้อยแตกต่างกัน ความคิดสร้างสรรค์สามารถเกิดการพัฒนาขึ้นด้วยการสอน ฝึกฝน และฝึกปฏิบัติที่ถูกวิธี"

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองของมนุษย์ ในการสร้างภาพ ความคิด ในลักษณะอเนกนัย เป็นการผสานความรู้และประสบการณ์ไปสู่การคิดในสิ่งใหม่ๆ สร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ที่ให้เกิดความคิดเชื่อมโยงเป็นลูกโซ่สอดคล้องสัมพันธ์กัน ซึ่งจะมีลักษณะเฉพาะตัวและเป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวทุกคนมากน้อยแตกต่างกันออกไป สามารถส่งเสริมพัฒนาให้มีศักยภาพสูงขึ้นได้ ผลของความคิดสร้างสรรค์นั้นจะเกิดขึ้นได้มากมายไม่มีขอบเขตจำกัด จึงควรพัฒนาให้กับเด็กซึ่งเป็นวัยแห่งการเปิดรับการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสู่กระบวนการคิดในระดับต่อๆไป

2.4.3 ลักษณะของกระบวนการคิดสร้างสรรค์

เอลเลียต เคมพ์ (Elliott-Kemp,1983) ได้ให้คำอธิบายกระบวนการคิดสร้างสรรค์ว่า การคิดสมองของคนเรามีด้วยกัน 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ สมองซีกซ้าย และ สมองซีกขวา โดยสมองซีกซ้ายนั้นจะเก่งเรื่องตรรกะและการคิดแนวเชิงเหตุเชิงผล ส่วนสมองซีกขวา นั้นเก่งเรื่องการคิดเชิงสร้างสรรค์ถ้าหากต้องการฝึกสมองซีกซ้าย ให้ขยบอวัยวะซีกขวา และตรงกัน ข้ามถ้าต้องการฝึกสมองซีกขวา ให้ขยับสมองซีกซ้าย จะจริงหรือเท็จหรือไม่นั้นยังไม่สามารถหา คำตอบได้ชัดเจน แต่

ที่น่าสนใจและยังสามารถนำมาใช้ได้จนถึงปัจจุบันคือ การพัฒนาสมองซีกไหนไม่ สำคัญเท่ากับการฝึกให้สมองทั้งสองข้างทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะความคิดเชิงสร้างสรรค์มักจะเกิดขึ้น ตอนที่เราปล่อยวางและฝึกการคิดแบบสบายอารมณ์การปลดปล่อยพลังสร้างสรรค์ของแต่ละคนนั้น ไม่เหมือนกัน สิ่งสำคัญก็คือ เมื่อเกิดการคิดสร้างสรรค์ได้แล้วต้องรีบให้สมองซีกซ้ายทำงาน คือ รีบจดหรือบันทึก หรือไม่ก็มีเครื่องบันทึกติดตัวไว้ใช้งานเมื่อ คิดออก 16 มีนักวิชาการด้านสมองยุคใหม่ได้เห็นว่า แนวคิดเรื่องสมองสองซีก (ขวาและซ้าย) ที่กล่าวมา ข้างต้นนั้น ไม่สามารถอธิบายการเรียนรู้ของสมองได้ทุกกรณี แต่การใช้ประโยชน์ ของสมองซีกซ้ายและซีกขวาที่ กล่าวมาข้างต้นถือว่าเป็นการพัฒนาความคิดทางสร้างสรรค์ของตนเอง

กระทรวงศึกษาธิการ (2534, น.8) ได้กล่าวอธิบายลักษณะของกระบวนการการคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง วิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างมีขั้นตอนตลอดจนคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จนักการศึกษาเสนอแนวคิดลักษณะของกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

คาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jug, 1961) ได้เสนอวิธีการคิดสร้างสรรค์ 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นคิดรวบรวมข้อมูล คือ การใช้ใจคิดรวบรวมวัสดุต่างๆ คิดถึงข้อมูลต่างๆ ทุกอย่างที่เรากระทำ พยายามใช้ความคิดกับสิ่งต่างๆ อย่างกระตือรือร้น

ขั้นที่ 2 ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูล การทบทวนข้อมูลที่ได้รวบรวมอยู่ในใจครั้งแล้วครั้งเล่าว่าได้รับประโยชน์แค่ไหน แล้วนำมาเปรียบเทียบกับบุคคลอื่นที่เรารวบรวม

ขั้นที่ 3 ขั้นการหยุดคิดแล้วทำใจให้ว่าง ลืมปัญหาต่างๆ ในขั้นที่สองแล้วหันเหความสนใจไปยังสิ่งอื่นๆ ปล่อยให้สำนึกของกลไกความคิดทำงานต่อไป

ขั้นที่ 4 เกิดความคิดแวบเข้ามา มักเกิดขึ้นในตอนครึ่งหลับครึ่งตื่นในตอนเช้า

ขั้นที่ 5 ขั้นวิพากษ์วิจารณ์ โดยนำความคิดที่ได้มาวิพากษ์อย่างจริงจัง แล้วพยายามจัดความคิดนั้นให้เป็นรูปร่างเพื่อนำไปใช้ประโยชน์หรือทำงานได้

ทอร์แรนซ์ (Torrance, 1962) จัดกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตามขั้นตอนดังนี้

1. การค้นหาความจริง (Fact finding) เป็นการพิจารณาหาคำตอบอันเกิดจากความสับสนวุ่นวายภายในใจ

2. การค้นพบปัญหา (Problem finding) รู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้น หรือมองเห็นปัญหา

3. การหาสมมติฐาน (Idea finding) รวบรวมความคิดและตั้งสมมุติฐานขึ้น

4. การค้นพบคำตอบ (Solution finding) การค้นหาคำตอบโดยทดสอบสมมุติฐาน

5.การยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance-finding) การยอมรับคำตอบจากการพิสูจน์เพื่อแก้ปัญหา

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีการคิดเป็นกระบวนการ ซึ่งจำเป็นต้องใช้การคิดวิเคราะห์ของสมองอย่างมีขั้นตอนตลอดจนความคิดในการแก้ปัญหาต่างๆได้

2.4.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

อารีย์ พันธ์มณี (2544, น.35-43) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นกลไกความสามารถของสมองด้านการคิดนั้นประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ สำหรับแนวคิดของ Guilford เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อนกว้างไกลหลายทิศทางซึ่งประกอบด้วย

1. มีความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง มีความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการคิดจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็นหรือสามารถพลิกแพลงให้กลายเป็นสิ่งที่ไม่เคยคาดคิดความคิดริเริ่มอาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรุงแต่งผสมผสานจนเกิดเป็นของใหม่

2. มีความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน เช่น การเขียนบทความเรื่องทำนองเดียวกัน นักเขียนแต่ละคนมีมุมมองที่ต่างกันความคิดคล่องแคล่วมี 4 ประเภท ได้แก่

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำ

2.2 ความคิดคล่องแคล่วด้านการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค และนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด

3. มีความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของการคิด แบ่งออกได้ดังนี้

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นได้ในทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่พยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ เช่น การเขียนบทกวีไม่จำเป็นว่าจะต้องเขียนกลอนอย่างมีสัมผัสสระ สัมผัสอักษรอย่างเก่า แต่อาจคิดรูปแบบใหม่ๆ ได้

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptor Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ที่ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา เช่น ความรู้เชิงวิชาการด้านโภชนาการต่าง ๆ สามารถนำมาเขียนเป็นบทความหรือสารคดีได้อย่างน่าสนใจ

4. มีความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือ เป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

สลิลา พันชนะ (2546, น.10-11) ได้กล่าวถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์พอจากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์นั้นประกอบด้วยความคิด 4 ด้าน ด้วยกัน คือ ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ ได้สรุปว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการของการมีความรู้สึกที่ไวต่อปัญหาหรือข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่ไม่สมบูรณ์หรือมีลักษณะคลุมเครือ โดยผู้ที่คิดมีความพยายามที่จะหาคำตอบให้แก้ปัญหาหรือข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่คลุมเครือหรือสิ่งที่ไม่สมบูรณ์นั้น รวมทั้งพยายามที่จะสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ จึงเห็นว่าองค์ประกอบทั้ง 4 ด้านของความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการที่เกี่ยวเนื่องระหว่างกันโดยไม่เน้นความคิดด้านใดด้านหนึ่งโดยเฉพาะ

นอกจากนี้ กิลฟอร์ด (Guilford, 1971, P.125-143) ได้ศึกษาองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์เพิ่มเติมและพบว่าความคิดสร้างสรรค์ต้องมีองค์ประกอบอย่างน้อย 8 องค์ประกอบ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ ความไวต่อปัญหา ความสามารถในการให้นิยามใหม่ ความซึมซับ และความสามารถในการทำนาย

สรุปได้ว่าองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ นั้นมีองค์ประกอบใหญ่ที่สำคัญ 4 องค์ประกอบด้วยกัน คือ 1) ความคิดคล่องแคล่ว 2) ความคิดยืดหยุ่น 3) ความคิดริเริ่ม และ 4) ความคิดละเอียดลออ ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 4 นี้หากได้รับการฝึกฝนจนคล่องและเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิด
และพัฒนาจนนำไปสู่ความคิดที่แปลกใหม่ได้

2.4.5 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ทอร์แรนซ์ (Torrance) อ้างถึงใน อารีย์ พันธ์มณี (2544, น.166-167)ได้กล่าวถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดตาม และให้ความสนใจต่อคำถามที่แปลกใหม่ ซึ่งเขาเน้นว่าครูไม่ควรมุ่งเพียงคำตอบที่ถูกเพียงอย่างเดียว แต่ควรส่งเสริมให้แก้ปัญหาด้วยการเดาและกระตุ้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์ค้นหาและเพื่อพิสูจน์ การเดาโดยใช้พื้นฐานการสังเกตและประสบการณ์ของผู้เรียน

2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลกใหม่ของผู้เรียนด้วยใจเป็นกลาง เมื่อผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเรื่องใดแม้จะไม่เคยได้ยินมาก่อนก็อย่าเพิ่งด่วนตัดสินใจ ให้รับฟังไว้ก่อน

3. กระตือรือร้นต่อคำถามที่แปลกใหม่ของผู้เรียนด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา หรือชี้แนะให้ผู้เรียนหาคำตอบจากแหล่งต่างๆ ด้วยตนเอง

4. แสดงและเน้นให้ผู้เรียนเห็นว่าความคิดของเขามีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและมีกำลังใจที่คิดต่อไป

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้โอกาสและเตรียมการให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเอง ลดการบรรยายลง เพิ่มกิจกรรมที่ทำด้วยตนเองมากขึ้น

6. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องเสมอโดยไม่ต้องใช้วิธีขู่ด้วยคะแนนหรือการสอบ

7. ควรให้เวลาผู้เรียนในการคิด เพราะการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต้องให้ค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้จินตนาการของตนเอง ยกย่องชมเชยผู้ที่มีจินตนาการแปลกและมีคุณค่า

วนิช สุธารัตน์ (2547, น.263-264) ได้กล่าวถึงเทคนิคที่ใช้กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในแต่ละคนนั้น มีวิธีการทำให้ความคิดสร้างสรรค์ปรากฏออกมาต้องอาศัยการกระตุ้นอย่างถูกวิธี ดังนี้

1. จะต้องทำตัวให้เป็นบุคคลที่มีความคิดในลักษณะยืดหยุ่น มีความคิดเห็นหลากหลาย ใจกว้าง

2. การพักผ่อน โดยการเดินเล่น เดินช้าๆ ปลดปล่อยความคิด และจิตใจให้เป็นอิสระจากเรื่องทั้งหลาย การพักผ่อนแบบผ่อนคลาย

3. การกระตุ้นโดยการเริ่มจากงานที่แต่ละคนสนใจเป็นพิเศษ คิดทำสิ่งแปลกๆ จากงานประจำได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเพิ่มพูนขึ้น

4. การพยายามเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตที่ซ้ำซาก จำเจ จะทำให้มองเห็นความเปลี่ยนแปลง

5. การทำสมาธิหรือการทำจิตใจให้สงบด้วยการทำสมาธิและวิปัสสนา

จากแนวคิดการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่าครูสามารถส่งเสริม และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ โดยการจัดบรรยากาศแบบผ่อนคลาย การทำจิตใจให้สงบ ยอมรับความคิดเห็นของผู้เรียน ส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดในรูปแบบที่หลากหลาย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

2.4.6 คุณลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

คุณลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ระดับสูง ศักยภาพของแต่ละบุคคลที่ได้รับการพัฒนาเป็นผู้มีความคดที่สร้างสรรค์มีนักจิตวิทยาและ นักการศึกษาได้ศึกษาคุณลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้พอสรุปได้ดังนี้

แอนเดอร์สัน (Anderson , 1970) อ้างใน วีรพล แสงปัญญา (2540, น.9) กล่าวถึงบุคลิกภาพของ ความคิดที่ สร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ชอบตั้งคำถามเสมอๆ
2. มีความพยายามและการติดตามปัญหาต่างๆ
3. มีกำลังในการทำงานเชิงวิชาการ
4. พอใจที่ จะทางานยากและชอบทำงานหลายชนิด
5. พอใจที่ จะทำงานฝีมือและการใช้ความคิดร่วมกัน
6. ยอมรับและสนุกในสิ่ งที่ท้าทายความสามารถ
7. กล้าตอบปัญหาในรูปแบบต่างๆ
8. สามารถขยายความคิดได้หลายแง่มุม
9. ไม่ชอบวิธีการแนะนำมากจนเกินไป
10. ไม่ด่วนสรุปแต่ต้องสำรวจและวิเคราะห์ให้แน่ชัด
11. ไม่วิตกกังวลกับความถูกต้อง หรือความผิดพลาด และต้องหาสาเหตุของความผิดพลาดได้

กราริสัน (Garrison, 1954) อ้างใน อารีย์ รังสินันท์ (2526, น.14) ได้อธิบายถึงลักษณะของบุคคลที่มี ความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดั้งนี้

1. สนใจปัญหายอมรับความเปลี่ยนแปลงกล้าที่ เผชิญปญหากระตือรือร้นที่จะแก้ปัญหา ตลอดจนหาทางปรับปรุงเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ
2. มีความสนใจกว้างขวางทันต่อเหตุการณ์เอาใจใส่หาความรู้เพิ่มเติมรับข้อคิดเห็นจากข้อเขียนต่างๆและนำข้อมูลเหล่านั้นมาประกอบการพิจารณาปรับปรุงงานของตน
3. ความช่างคิด ผู้มีความคิดสร้างสรรค์สูงชอบใช้เวลาอยู่กับความคิดของตัวเอง มักจะนั่ง ใจลอย ไม่สนใจฟังผู้สอน ไม่ใช่คนที่ เพื่อนๆนิยมชมชอบมากที่สุด
4. มีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ
5. ยอมรับและเชื่อในบรรยากาศและสภาพแวดล้อมว่ามีผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์การจัดบรรยากาศสถานที่ และสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมจะสามารถขจัดสิ่งรบกวนและช่วยให้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นไปด้วยดี

โลแกน และ โลแกน (Logan & Logan, 1971) อ้างใน เบญจพร อยู่เจริญ (2551, น.15) ได้กล่าวถึง ลักษณะของผู้มีความคิดที่สรางสรรค์ว่า เป็นผู้ที่มีสติปัญญา มีความคิดหลากหลายแนวทาง มีอิสระ มี ความอุตสาหะ มีจินตนาการ อยากรู้อยากเห็น เป็นตัวของตัวเอง ประดิษฐ์ทดลอง มีความรู้สึกไวต่อ ปัญหาและทำงานได้ดีมีความสามารถในการค้นพบสิ่งใหม่ๆ ไม่ชอบเลียนแบบ

แม็คกินสัน (Mackinson, 1959) อ้างใน อารีย์ พันธ์มณี (2545, น.14) ศึกษาคุณลักษณะว่า ผู้ที่ มีความคิดในเชิงสร้างสรรค์จะเป็นผู้ที่ตื่นตัวตลอดเวลา มีสมาธิมีความพยายามสามารถพินิจพิเคราะห์ ความคิดอย่างถี่ถ้วนในการแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังมีลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่ งคือ เป็นผู้เปิดรับ ประสบการณ์ต่างๆ ชอบแสดงออกมากกว่าเก็บกด

มาสโลว (Maslow, 1954) อ้างใน อารีย์ พันธ์มณี (2545, น.14) ได้อธิบายว่า บุคคลที่มีความคิด ในทางสร้างสรรค์จะมีความแตกต่างไปจากบุคคลโดยทั่วไปในลักษณะเฉพาะอย่างยิ่งคือ มีความเป็น ตัวของตัวเองและไม่ขลาดกลัวติออสิ่งที่ เขายังไม่ทราบต่อสิ่งลึกลับ และน่าสงสัยหรือประหลาดใจแต่ กลับรู้สึกพอใจและตื่ นเต้นที่ จะเผชิญกับสิ่งเหล่านั้น

ฮิลการ์ด และ แอดกินสัน (Hilgard & Atkinson, 1976) อ้างใน อารีย์ พันธ์มณี (2545, น. 14) ได้เพิ่มคุณลักษณะของ ผู้ที่มีความคิดในทางสร้างสรรค์ว่า เป็นผู้ที่มีความคิดอิสระไม่ชอบตามอย่างใครชอบคิดหรือทำสิ่ง ซับซ้อนหรือแปลกใหม่และมีอารมณ์ขัน

นันเนลรีย์ (Nunnally, 1970) อ้างใน เบญจพร อยู่เจริญ (2551, น.14) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติต่างๆของผู้มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความสามารถทั่วไปสูงจะมีความสามารถทางสติปัญญาค่อนข้างสูงด้วยโดยได้คะแนน สูงใน 10% หรือ 15% แรกของการทดสอบทางสติปัญญา และยังไม่เคยปรากฏเลยว่าผู้ที่มีความคิด ทางสร้างสรรค์สูงนั้นจะมีความสามารถทางสติปัญญาที่ ระดับเกณฑ์เฉลี่ยหรือต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ย

2. การเป็นผู้ช่างคิดสูงชอบใช้เวลาอยู่กับความคิดของตัวเองมักจะนั่งใจลอยไม่สนใจฟัง ครูสอนและไม่ใช่คนที่ เพื่อนๆนิยมชมชอบมากที่สุด

3. การปรับตัวมักเป็นคนขี้อาย ไม่ชอบเข้าสังคม ปรับตัวยาก แต่มีลักษณะดีอย่างหนึ่งคือ มีความมั่นใจในตัวเอง ไม่คล้อยตามคนอื่นง่ายๆ แต่ก็จะเปลี่ยนใจได้ถ้ามีเหตุผลพอเพียง คนอื่นๆจะ เห็นว่าเขาเป็นคนแปลกๆ น่ารำคาญไม่น่าคบ ดื้อรั้น เพราะเชื่อมั่นในความคิดของตัวเองมากเกินไป แต่ถ้าต้องทำงานสิ่งใดก็มักจะทำได้ดีกว่าคนอื่นๆ

4. ความสำเร็จในสถานการศึกษามักจะไม่ชอบบรรยากาศที่ซ้ำซากของห้องเรียนแต่ก็มีความสามารถที่ จะสอบผ่านวิชาต่างๆได้น้อย

5. สิ่งแวดล้อมในบ้านมักมาจากบ้านที่ไม่ปกติไม่มีความสุขหรือพ่อแม่มีสัมพันธภาพที่ไม่ดี ต่อกัน

รูจเจอร์โร้ (Ruggiero, 1984) อ้างใน เบญจพร อยู่เจริญ (2551, น.15) ได้ทำการวิจัยลักษณะของผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีดังต่อไปนี้

1. เป็นผู้ไม่อยู่นิ่ง (Dynamic) มีความอยากรู้อยากเห็นสนุกสนานและชอบความแปลกใหม่

2. เป็นคนกล้าหาญ (Daring) ชอบผจญภัย Rogers เรียกลักษณะนี้ว่าเป็นประสบการณ์เปิด (Opened Experience) เช่น กาลิเลโอ โคลัมบัส เอดิสัน

3. เป็นคนเจ้าความคิด (Resourceful) มีความสามารถที่จะคิดและแก้ไขปัญหาได้ดีดี

4. เป็นอิสระ (Independent) มีความคิดแตกต่างจากคนอื่น

5. ทำงานหนัก (Hard Working) มีความมานะพยายาม

ทอร์แรนซ์ (Torrance, 1962) อ้างใน อารีย์ พันธ์มณี (2545, น.35-43) ได้ศึกษาคนที่มีความคิดผิดแปลกแนวใหม่ที่ไม่ซ้ำใครมักเป็นคนที่มีความคิดที่ สร้างสรรค์สูง

กิลฟอร์ด (Guilford, 1967) อ้างใน กระทรวงศึกษาธิการ (2534, น.14) มีความคิดเห็นว่าคนมี ความคิดที่ สร้างสรรค์จะต้องมีความฉับไวในการมองเห็นและรับรู้ปัญหา อีกทั้งยังสามารถเปลี่ยนแปลง ข้อเสนอแนะตลอดจนสร้างสิ่งใหม่ๆและปรบปรุงให้ดีขึ้น

2.4.7 การวัดความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาให้ความสนใจการศึกษาเรื่องการวัดความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะต่างๆ ดังนี้

ฮอพกินส์ และสแตนเลย์ (Hopkins; & Stanley. 1981, P.376) ได้กล่าวถึงแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไว้ จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้มาก คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์แรนซ์ (Torrance Tests of Creativity Test.1965) และแบบทดสอบของ วอลลาช และโคแกน (Wallach; & Kogan. 1965: Creativity Test) แบบทดสอบทั้ง 2 ฉบับนี้มีทั้งส่วนที่เขียนตอบและส่วนที่ใช้ภาพ คำถามที่ใช้ในแบบทดสอบก็เป็นคำถามแบบอเนกนัยทั้งสิ้น การวัดความคิดสร้างสรรค์ จะมุ่งพิจารณาจากผลผลิตของการคิดมากกว่ากระบวนการคิด การสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์จึงต้องใช้คำถามที่เปิดกว้าง ผู้ตอบสามารถคิดหาคำตอบที่ถูกต้องได้หลายคำตอบจากคาถามเดียวกัน

ทอร์แรนซ์ (Torrance, 1969) อ้างถึงใน สุภาวดี ตั้งบุปผา (2533, น.72-77) ได้กล่าวถึงแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบนี้ปรับมาจากแบบทดสอบของมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียใต้ เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ซึ่งคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบนั้นคำนึงถึง

ตัวประกอบต่อไปนี้ คือ ความคล่อง ความยืดหยุ่น ความริเริ่ม และความประณีต การให้คะแนนในแต่ละตัวประกอบจึงได้คะแนนในเทอมของตัวประกอบ 1, 2, 3 หรือ 4 ตัวประกอบดังกล่าว

กิลฟอร์ด (Guilford,1956, P.128) ได้ศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งกล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. ความคล่องแคล่วในการคิด คือ ความสามารถของบุคคลในการหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำกัด

2. ความคิดยืดหยุ่นในการคิด คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทาง

3. ความคิดริเริ่ม คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดหาสิ่งแปลกใหม่และเป็นคำตอบที่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น

4. ความคิดละเอียดลออ คือ ความสามารถในการกำหนดรายละเอียดของความคิดเพื่อบ่งบอกถึงวิธีสร้างและการนำไปใช้

หลักความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด มุ่งไปที่ความสามารถของบุคคลที่จะคิดได้รวดเร็วกว้างขวาง และมีความคิดริเริ่ม ถ้ามีสิ่งเร้ามากระตุ้นให้เกิดความคิดนั้นๆ สิ่งเร้าที่จะมากระตุ้นให้เกิดความคิด มีอยู่ 4 ชนิด

1. รูปภาพ
2. สัญลักษณ์
3. ภาษา
4. พฤติกรรม

กิลฟอร์ด กล่าวโดยสรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถด้านสมองที่จะคิดได้หลายแนวทางหรือคิดได้หลายคำตอบ เรียกว่า การคิดแบบอเนกนัย

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์นั้นแตกต่างออกไปตามแต่ละรูปแบบของสิ่งที่เราต้องการวัด แตกต่างออกไปตามแต่ช่วงอายุ ซึ่งประกอบไปด้วยการวัดที่เริ่มจากการสังเกต การถ่ายทอดทางความคิดสร้างสรรค์ การเขียน การบรรยาย ในรูปแบบต่างๆ

ตารางที่ 2.3 แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. คิดริเริ่ม	คิดประยุกต์ / ดัดแปลงองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง	คิดประยุกต์ / ดัดแปลงองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	คิดประยุกต์ / ดัดแปลงองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องเป็นบางส่วน	คิดประยุกต์ / ดัดแปลงองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนน้อย
2. คิดล่องแคล่ว	คิดรูปแบบงานได้รวดเร็ว 90% ขึ้นไป ภายในเวลาที่กำหนด	คิดรูปแบบงานได้รวดเร็ว70% ขึ้นไปภายในเวลาที่กำหนด	คิดรูปแบบงานได้รวดเร็ว50% ขึ้นไป ภายในเวลาที่กำหนด	คิดรูปแบบงานได้ช้ากว่า 50% ภายในเวลาที่กำหนด
3. คิดยืดหยุ่น	คิดรูปแบบงานที่จะทำได้อย่างหลากหลาย	คิดรูปแบบงานที่จะทำได้อย่างหลากหลายเป็นส่วนใหญ่	คิดรูปแบบงานที่จะทำได้อย่างหลากหลายเป็นบางส่วน	คิดรูปแบบงานที่จะทำได้ไม่หลากหลาย
4.คิดละเอียดละออ	บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเป็นบางส่วน	บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนน้อย

2.5 การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

2.5.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

ซูเบอร์ (Zuber, 1989) อ้างถึงใน (สุนีย์ ละกำปั่น, 2554) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์มาจากคำภาษาอังกฤษคือ Experiential Learning เมื่อใช้ในภาษาไทยมีผู้แปลไว้หลายประการ เช่น การเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์หรือการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ จะมีความหมายครอบคลุมตั้งแต่กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้สร้างความรู้ ทักษะ และค่านิยมจากประสบการณ์ตรง การเรียนรู้จากประสบการณ์ได้รับความสนใจมานานในงานด้านการศึกษา เป็นการเรียนรู้โดยการทำหรือการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลในกระบวนการเรียนรู้ไม่เพียงแต่ด้านสติปัญญาเท่านั้น แต่รวมถึงอารมณ์ ความรู้สึก ค่านิยม และแง่คิดระหว่างบุคคล จุดเริ่มแรกของการเรียนรู้จากประสบการณ์เริ่มตั้งแต่ปี ค.ศ. 1916 โดยนักปรัชญาชาวอเมริกัน คือ Dewey ซึ่งประสบการณ์ตามความหมายทางปรัชญาของลัทธิประสบการณ์นิยม หมายถึง ทุกอย่างที่มนุษย์กระทำ คิดและรู้สึก รวมถึงการทบทวน ลงมือกระทำ และบังเกิดผลตามมา การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวผู้กระทำและการเรียนรู้อย่างถ่องแท้ในสิ่งนั้น ๆ ส่วนกระบวนการเรียนรู้เกิดจากการสร้างสรรค์ประสบการณ์ (Reconstruction of Experience) โดยการกระทำต่อสิ่งหนึ่ง แล้วมีผลปรากฏออกมาจากการกระทำนั้น ผลที่ปรากฏออกมาให้ประจักษ์คือความรู้ในสิ่งนั้น และมีการคิดพิจารณากลับไปกลับมาจากผลที่เกิดขึ้นจนกว่าจะได้ผลหรือความรู้เป็นที่พอใจ ซึ่งหมายถึง การมีประสบการณ์ที่ดีที่สุด การพัฒนาทางสติปัญญาลักษณะนี้ถือว่าเป็นหัวใจของการศึกษาที่เรียกว่า การเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by Doing)

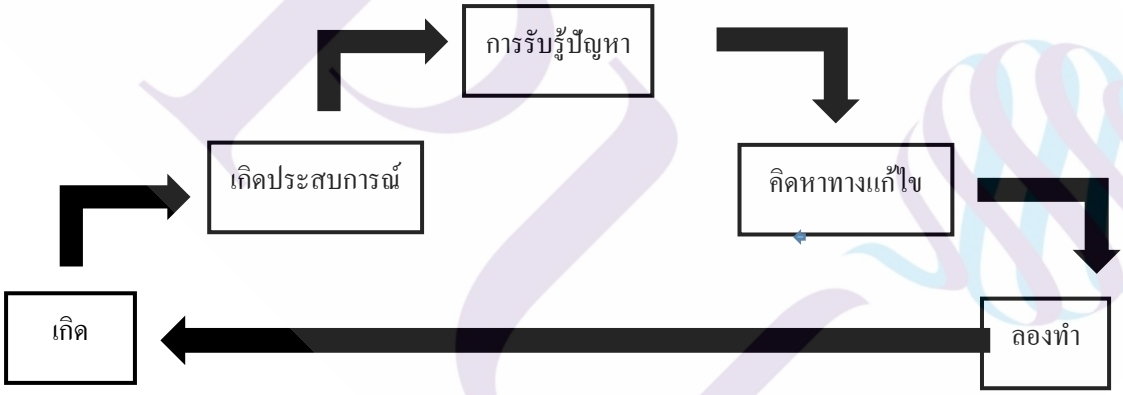
2.5.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรณ์ (2544, น.41) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ คือ การเรียนแบบประสบการณ์เป็นการเรียนรู้อย่างมีความหมายสำหรับผู้เรียน ปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนความคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ (Conception of Learning) โดยเปลี่ยนแนวพฤติกรรมนิยม (Behaviorist) ซึ่งมีการยึดครูเป็นศูนย์กลางและ นักเรียนไม่มีส่วนร่วม (Passive Receivers) ในการเรียนมาเป็ นการเน้นด้านการคิด (Cognitive) มนุษยนิยม (Humanistic) สังคม (Social) และรูปแบบการเรียนแบบที่เรียกว่า Constructivist Learning Models นอกจากนี้ยังพบว่าสังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีความจำเป็นที่ต้องเพิ่ มในเรื่องความยืดหยุ่นและศักยภาพในการผสมผสานความรู้เดิมกับประสบการณ์ ในรูปแบบที่ใหม่และแตกต่างกันออกไป นักการศึกษาจึงสนใจที่จะจัดการศึกษาเพื่อเน้นไปยังประเด็นที่ว่าผู้เรียนเมื่อเรียนแล้วได้รู้อะไร และสามารถทำอะไรได้บ้าง ดังนั้นการออกแบบ การเรียนรู้จึงต้องเน้นการวัดความสามารถภาคปฏิบัติของการเรียน และใช้เทคนิคการเรียน แบบประสบการณ์ (Experiential Techniques) ที่มี

ประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะใหม่ๆ ให้แก่ผู้เรียน เช่น ทักษะความสามารถในการทำงานเป็นทีม เป็นต้น

2.5.3 แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

ดิวอี้ (Dewey, 1897) ได้เสนอแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ว่าเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการกระทำจริง ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ หรือผู้เรียนปรับเปลี่ยนตนเองในการปฏิบัติตามบทบาทใหม่ การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นวงจรของการลองกระทำโดยเริ่มจากการรับรู้ปัญหาแล้วเริ่มหาทางแก้ปัญหา จากนั้นลองกระทำจนเกิดประสบการณ์ จากผลของการกระทำและในที่สุดผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการยืนยันในความรู้เดิมหรือเกิดการปรับเปลี่ยนความรู้เดิมเป็นความรู้ใหม่ กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นวงจรนี้ จะทำให้การสร้างความรู้ในรูปของการปรับเปลี่ยนความรู้ กลายเป็นการเรียนรู้อย่างมีความหมาย มีคุณค่าและนำไปใช้เป็นประโยชน์ได้สำหรับผู้ใหญ่ในชีวิตประจำวันที่เป็นจริง เกิดประโยชน์สูงสุดของวงจรการลองกระทำ คือการทำให้ผู้ใหญ่มีประสบการณ์การคิดและกระทำ และคิดไตร่ตรองจนเกิดความหมายครั้งแล้วครั้งเล่า จนเกิดการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้จากประสบการณ์ รายละเอียด ดังแสดงใน ภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 แสดงวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ Dewey (1897)

เซดิงตัน (Saddington, 1992, p. 44) ได้อธิบายความหมายของการเรียนรู้แบบประสบการณ์ คือ กระบวนการที่ประสบการณ์ที่ถูกสะท้อนแล้วแปลไปเป็นมโนทัศน์ที่กลับมาเป็นแนวทาง (Guideline) สำหรับประสบการณ์ใหม่

ชิคเคอริงค์ และ แกมซัน (Chickering & Gamson, 1987, p. 6) ได้อธิบายความหมายของการเรียนรู้แบบประสบการณ์ คือ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของการตัดสินใจ ความรู้สึก และทักษะอันเป็นผลจากบุคคลที่ได้จากการใช้ชีวิตผ่านเหตุการณ์ต่างๆ

บอยเดล (Boydell, 1989, pp. 19) ได้อธิบายความหมายของการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ คือ การเรียนรู้ด้วยการค้นพบอย่างมีความหมาย (meaningful-discovery learning) ซึ่งผู้เรียนได้ค้นหาออกจากตนเองด้วยการปรับความเข้าใจของตนกับสิ่งที่เกิดขึ้น

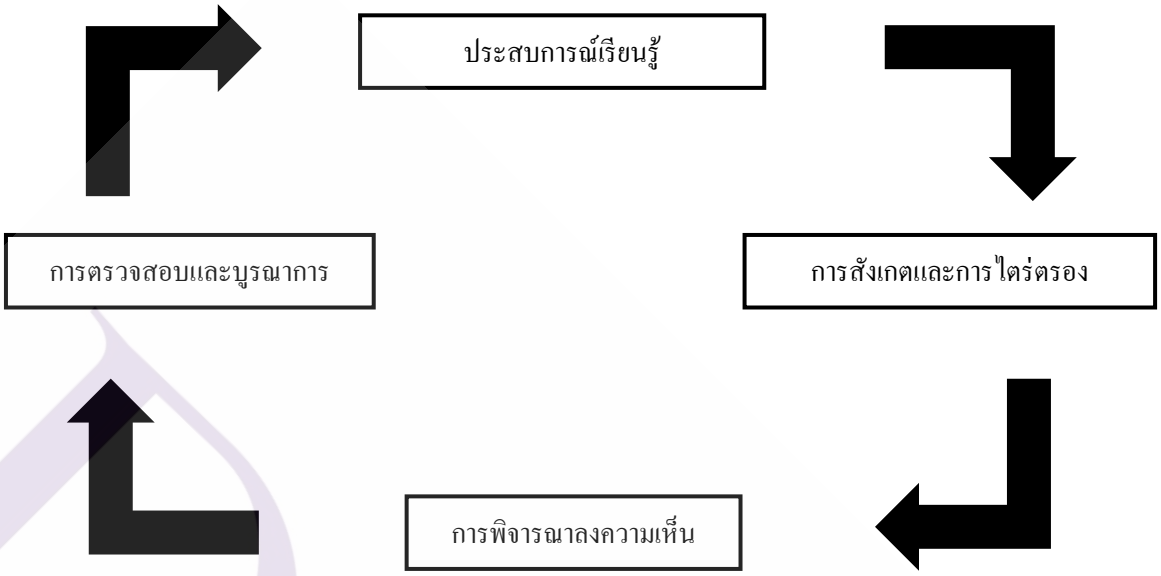
โคร์บ (Kolb,1984) ได้อธิบายความหมายของการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ คือ กระบวนการสร้างความรู้โดยปรับเปลี่ยนประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง จากการสังเกต การสะท้อนความคิด และการสรุปความคิดรวบยอดเป็นความรู้สู่การนำไปใช้ Kolb ได้เสนอทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้ใหญ่ว่าเป็นกระบวนการที่เกิดในตัวผู้เรียนเป็นวงจรแห่งการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้อาจจะเริ่มจากจุดใดจุดหนึ่งของวงจรแห่งการเรียนรู้ก็ได้ แต่ต้องดำเนินการให้ครบวงจรแห่งการเรียนรู้ ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ผู้ใหญ่ที่ Kolb เสนอได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง รายละเอียดของวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์มีดังนี้

1. ประสบการณ์เรียนรู้ (Learning Experience) เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้เรียนเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เป็นส่วนประกอบของชีวิต ประสบการณ์จะนำไปสู่การรวบรวมความสามารถในการจัดการที่ยิ่งใหญ่ เป็นความสัมพันธ์ที่มีค่าซึ่งประสบการณ์อาจจะมีผลกระทบต่อการเรียนรู้ได้ ทั้งการยอมรับและการปฏิเสธ

2. การสังเกตและการไตร่ตรอง (Observe and Reflect) การเรียนรู้ที่ดีที่สุดโดยการให้ผู้เรียนได้มีการสะท้อนกลับ มีการไตร่ตรองประสบการณ์ที่ได้รับ เพื่อนำมาใช้ในการพิจารณาว่าสิ่งใดเป็นประโยชน์ หรือไม่เป็นประโยชน์

3. การพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด (Generalize and Conceptualize) เป็นการรวบรวมความรู้เพื่อสร้างกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดอื่นๆ ที่ได้จากประสบการณ์ในอดีตและความรู้ที่ได้จากการกระทำ หรือได้รับมา หรือการได้รับความรู้จากข้อมูล จากครูผู้สอนการสนทนาพูดคุย แล้วนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดของตนเอง

4. การตรวจสอบและการบูรณาการ (Experiment and Integrate) เป็นสิ่งที่ท้าทายที่ดีที่สุด คือ การฝึกปฏิบัติจริง เป็นการทดลอง ฝึกปฏิบัติ และตรวจสอบ เพื่อการลองผิดลองถูกเป็นการตรวจสอบแนวคิด หาความจริงในสถานที่แตกต่างกัน และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ Kolb (1984)

ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ เป็นทฤษฎีที่เป็นลักษณะบูรณาการ เป็นแบบองค์รวมที่มีแนวคิดในเรื่องประสบการณ์ ความรู้ และพฤติกรรม (Kolb, 1984) ดังนั้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จึงเป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ซึ่งรวมทั้งความรู้และทักษะที่ได้รับนอกจากเอกสาร หรือจากการฟังบรรยาย แต่ได้จากการทำงาน จากประสบการณ์จริงในชีวิต และจากการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

ซาลโจ (Saljo,1979) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ว่ามีระบบและขั้นตอนสำคัญในการเรียนรู้จากประสบการณ์ดังนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับความรู้
2. เป็นการเรียนรู้ที่เป็นการจดจำ
3. เป็นการเรียนรู้ที่เพิ่มทักษะและวิธีการได้รับข้อเท็จจริงและสามารถใช้ได้ตามความจำเป็น
4. การเรียนรู้เป็นการสื่อสาร การให้ความหมายและเกี่ยวข้องกับการสื่อสารตลอดทุกวันของชีวิต
5. การเรียนรู้เป็นการเข้าใจในโลกและแปลความรู้

ดิวอี้ (Dewey, 1963) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้จากประสบการณ์ว่าเป็นวงจรการเรียนรู้ซึ่งเป็นตัวแทนของการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ในระยะของวงจรแห่งการเรียนรู้

จะมีการจัดการเรียนการสอนโดยผู้สอนแต่ผู้เรียนเองก็สามารถจัดได้ด้วยตนเอง การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นเรื่องปกติของกระบวนการในชีวิตประจำวัน เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์เดิมไปยังประสบการณ์ อื่น ๆ บางครั้งเหมือนกับวงจรการอบรม บางครั้งก็ผิดพลาดถ้าไม่เข้าใจเกี่ยวกับผู้เรียน

จา (Jaques, 1990) ได้เสนอแนวคิดและหลักการของการเรียนรู้จากประสบการณ์ว่าเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการพิจารณาทบทวนไตร่ตรองบนพื้นฐานจากประสบการณ์ แล้วนำไปสู่เป้าหมายในการปฏิบัติ เพื่อดำเนินการทดสอบสมมติฐานของตนเอง การปฏิบัติจะนำไปสู่การเพิ่มประสบการณ์ใหม่และในโอกาสข้างหน้า การเรียนรู้จากประสบการณ์จึงเป็นวงจรการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เหมือนเกลียวสว่าน การเรียนรู้จึงสามารถได้รับการสนับสนุนจากประสบการณ์เดิมในอดีตหรือการพิจารณาทบทวนหรือไตร่ตรองจากประสบการณ์ที่จัดขึ้น เช่น สถานที่ทำงาน การแสดงกิจกรรม การแสดงบทบาทสมมติ โดยมีจุดเริ่มต้นจากการพบกับเหตุการณ์จริง หรือประสบกับประสบการณ์ใหม่ หลังจากนั้นดำเนินการค้นหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาอย่างสนใจ บันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นและนำมาวิเคราะห์วิพากษ์ ทบทวนอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อสรุปเป็นความรู้ใหม่เป็นประสบการณ์ใหม่ ซึ่งรูปแบบจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์มาสามารถจัดได้หลายรูปแบบ เช่น สัญญาณการเรียนรู้ แฟ้มสะสมผลงาน การเรียนรู้จากวารสาร โครงการต่างๆ และการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

อีแวน (Evan, 1976) ให้ความหมายของการเรียนรู้จากประสบการณ์ หมายถึง ความรู้และทักษะที่ได้รับประสบการณ์ จากการทำงาน จากการปฏิบัติ และจากการศึกษาที่ไม่เป็นทางการ โดยจะผ่านจากการศึกษาทุกประเภท หรือจากด้านสายอาชีพ การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นวิธีการเรียนรู้หนังสือ จากการบรรยาย การทดลอง การเรียนรู้จากประสบการณ์จึงเป็นวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย

เบอนาร์ด (Bernard, 1995) ได้ให้ความหมายว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ คือ การเรียนรู้จากประสบการณ์ทั้งหมดโดยการกระทำ การคิดทบทวนเกี่ยวกับการกระทำ หรือการเรียนรู้โดยทางอ้อม โดยการเข้าไปเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ หรือโดยการสังเกตผู้อื่น ซึ่งอาจเกิดขึ้นจากการดำเนินชีวิต การทำงาน และการศึกษา

โรเจอร์ (Rogers, 1996) ได้ให้ความหมายว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ หมายถึง ความสมดุลระหว่างการเปลี่ยนแปลงและการเจริญก้าวหน้าของบุคคล Rogers มีความเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนมีธรรมชาติของการเรียนรู้ บทบาทของครูต้องอำนวยความสะดวกโดยการจัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ ตอบสนองวัตถุประสงค์ของผู้เรียน ดำเนินการจัดหาทรัพยากรที่เหมาะสม ให้

ความสำคัญระหว่างปัญญาและอารมณ์ จัดให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้และการคิดอย่างมีอิสระปราศจากอคติ

ลัคแมน (Luckman, 1996) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้จากประสบการณ์ว่าเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้สร้างความรู้ ทักษะ และคุณค่าจากประสบการณ์ตรง

จากแนวคิดข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ หมายถึงความรู้และทักษะที่ได้รับประสบการณ์จากการกระทำ การคิดทบทวน เกี่ยวกับการกระทำ หรือจากการศึกษาที่ไม่เป็นทางการ โดยการเข้าไปเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ หรือการสังเกตได้จากการกระทำของผู้อื่น ซึ่งเกิดขึ้นจากการดำเนินชีวิต การทำงาน และการศึกษา

2.5.4 หลักการของทฤษฎีการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์

จา (Jaques, 1990) ได้เสนอแนวคิดและหลักการของการเรียนรู้จากประสบการณ์ว่าเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการพิจารณาทบทวนไตร่ตรองบนพื้นฐานจากประสบการณ์ แล้วนำไปสู่เป้าหมายในการปฏิบัติ เพื่อดำเนินการทดสอบสมมติฐานของตนเอง การปฏิบัติจะนำไปสู่การเพิ่มประสบการณ์ใหม่และในโอกาสข้างหน้า การเรียนรู้จากประสบการณ์จึงเป็นวงจรการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เหมือนเกลียวสว่าน การเรียนรู้จึงสามารถได้รับการสนับสนุนจากประสบการณ์เดิมในอดีตหรือการพิจารณาทบทวนหรือไตร่ตรองจากประสบการณ์ที่จัดขึ้น เช่น สถานที่ทำงาน การแสดงกิจกรรม การแสดงบทบาทสมมติ โดยมีจุดเริ่มต้นจากการพบกับเหตุการณ์จริง หรือประสบกับประสบการณ์ใหม่ หลังจากนั้นดำเนินการค้นหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาอย่างสนใจ บันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นและนำมาวิเคราะห์วิพากษ์ ทบทวนอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อสรุปเป็นความรู้ใหม่ เป็นประสบการณ์ใหม่ ซึ่งรูปแบบจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์มาสามารถจัดได้หลายรูปแบบ เช่น สัญญาณการเรียนรู้ แฟ้มสะสมผลงาน การเรียนรู้จากวารสาร โครงการต่างๆ และการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

อีเวน (Evan, 1976) ได้เสนอแนวคิดของการเรียนรู้จากประสบการณ์ว่าเป็นเทคนิคการสอน ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อเป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ และเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ประสบผลสำเร็จดีกว่าการเรียนรู้จากการอ่านหนังสือ หรือจากระบบที่เป็นทางการ ดังนั้นทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์จึงหมายถึง การปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ทุกชนิด งานทุกประเภท การจัดอบรม การสังเกต การสัมภาษณ์ หรือการงานกลุ่ม สิ่งเหล่านี้เป็นการปฏิบัติภายใต้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ กลยุทธ์ของการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์วิพากษ์อย่างมีวิจารณญาณโดยใช้ประสบการณ์เดิมอย่างเป็นระบบ เป็นหัวใจของรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์

คอนเนอร์ (Corner, 1997) ได้เสนอว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์ จำเป็นต้องให้ความรู้เรื่องข้อมูลข่าวสาร เป็นการเน้นการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ เริ่มต้นด้วยการดู การฟัง และพยายามปฏิบัติด้วยตนเอง สร้างความสนใจและการปฏิบัติด้วยแรงจูงใจของตนเอง ตัวอย่างเช่น การขี่จักรยาน การใช้คอมพิวเตอร์ การเต้นรำ หรือการร้องเพลง เราจะต้องเน้นการปฏิบัติ ดูจากความถี่ของการปฏิบัติและเลือกที่จะกระทำอย่างต่อเนื่อง หรือจะกระทำในลักษณะที่แตกต่างจากเดิม เราจะได้รับทักษะใหม่ โดยการสนับสนุนจากครู และจากการปฏิบัติของตัวเราเอง จากประสบการณ์ จากการโต้ตอบมากกว่าจะได้จากการอ่านเอกสาร หรือฟังบรรยาย

ทิศนา แขมมณี (2550, น. 131) กล่าวว่า หลักการรูปแบบการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ประสบการณ์เป็นแหล่งที่มาของการเรียนรู้และเป็นพื้นฐานสำคัญของการเกิดความคิด ความรู้ และการกระทำต่าง ๆ

โคร์บ (Kolb, 1984) ได้เสนอวัฏจักรของกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนหลัก 4 ขั้นตอน คือขั้นการรับประสบการณ์รูปธรรม (Reflective Observation -RO) ขั้นการสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization-AC) และขั้นการสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Active Experimentation-AE)

2.5.5 รูปแบบการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์

บลูคฟิล (Brookfield, 1984, p. 16) ได้อธิบายว่าการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์มี 2 ลักษณะ คือแบบแรกเป็นการเรียนรู้ที่มีการจัดการ โดยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้รับความรู้ ทักษะหรือความรู้ใหม่ ส่วนแบบที่สองเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันเป็นการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการเป็น การเรียนรู้จากการสะท้อนประสบการณ์ที่ได้รับ

โคร์บ (Kolb, 1984, p. 38) ให้คำนิยามเกี่ยวกับการเรียนรู้ไว้ว่า “เป็นกระบวนการที่ความรู้ได้สร้างขึ้นมาจากการเปลี่ยนผ่านของประสบการณ์” (Learning is the Process Whereby Knowledge is Created through Transformation of Experience)

แม็คกริล และ วอลเนอร์ เวล (McGill and Warner Weil, 1989) กระบวนการที่บุคคลเดี่ยวหรือเชื่อมโยงกับบุคคลอื่น ได้เผชิญประสบการณ์โดยตรงแล้วสะท้อนอย่างมีเป้าหมาย (Purposefully Reflect) มีการตรวจสอบ (Validate) การเปลี่ยนผ่าน (Transform) ให้ความหมายเฉพาะบุคคล (Personal Meaning) แล้วหาวิธีการบูรณาการเข้ากับความรู้เดิมด้วยวิธีการต่าง ๆ

วอร์คเคอร์ (Walker, 2004, p.111) ได้ให้ข้อเสนอ (Proposition) ของการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ไว้ว่า

1. ประสบการณ์เป็นพื้นฐานสำคัญ และกระตุ้นการเรียนรู้ทั้งหมด
2. ผู้เรียนสร้างความรู้(active construct) จากประสบการณ์ของตนเอง

3. การเรียนรู้เป็นกระบวนการแบบองค์รวม(holistic approach)

4. การเรียนรู้เป็นการสร้างเชิงสังคมวัฒนธรรม(socially and culturally constructed)

5. การเรียนรู้ขับเคลื่อนโดยบริบทของสังคม (Socioemotional context) ที่มันเกิดขึ้น

กรีนเวย์ (Greenaway, 2006) ได้ประมวลรูปแบบการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ที่มีขั้นตอนที่ต่อเนื่องกันเป็นวงจรการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีผู้จัดให้มีขึ้นมาที่เรียกว่าวงจรการอบรม (Training Cycle) หรือเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติการเรียนรู้ของบุคคล การเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์นี้อาจมีจำนวนขั้นตอนแตกต่างกันไปดังนี้

นีล (Neill, 1972) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ถือว่าเพียงพอแล้วสำหรับการเรียนรู้ สอดคล้องกับปรัชญาการเรียนรู้ของขงจื้อที่กล่าวไว้ว่า Tell me, and I will forget. Show Me, and I May Remember. Involve Me, and I will Understand. เป็นการเรียนรู้ที่รวมการที่ประสบการณ์และการเรียนรู้ไว้ด้วยกัน

มาร์ค ทริตทรี้ (Mark Tittly, 1994) ได้เสนอรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ว่ามีกระบวนการเรียนรู้เป็นวงจรแหล่งการเรียนรู้จำนวน 6 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนดังนี้

1. ประสบการณ์ (Experience) ในขั้นตอนนี้จะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ทบทวนประสบการณ์เดิม และให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยผู้สอนต้องกระตุ้นสร้างแรงจูงใจ โดยอาจใช้รูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การชมวิดีโอ ภาพยนตร์ หรือเกม

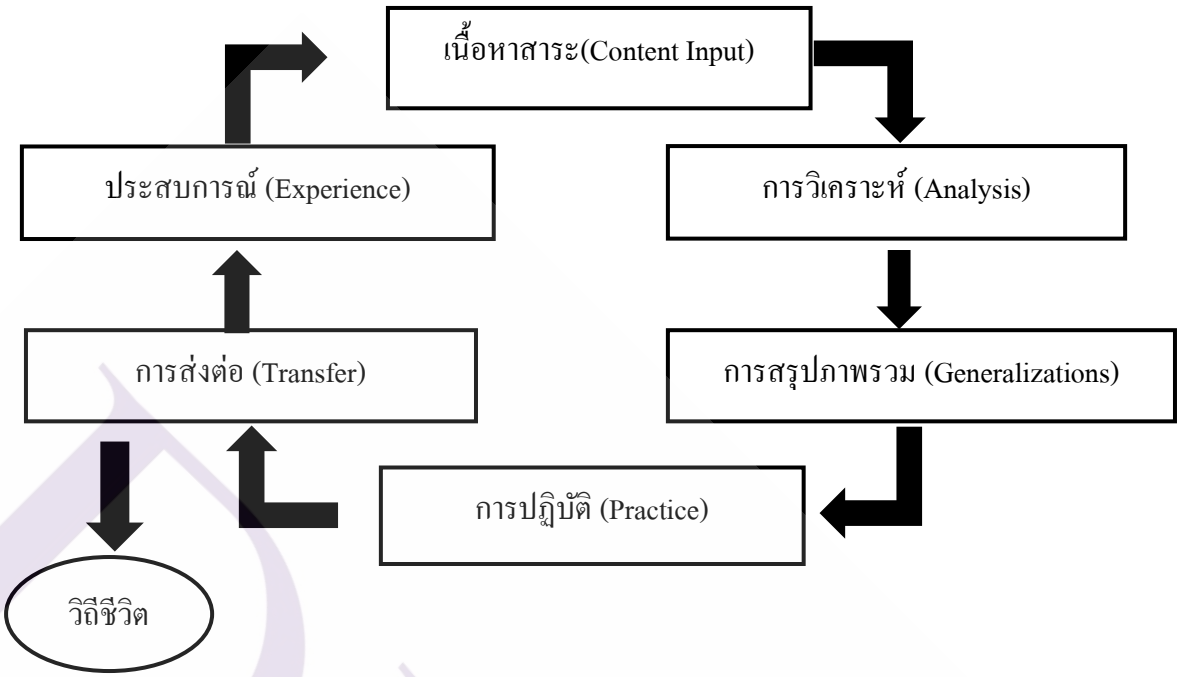
2. การนำเสนอเนื้อหาสาระ (Content Input) ผู้สอนต้องนำเสนอเนื้อหาสาระให้ผู้เรียนรับรู้ อาจใช้การบรรยาย การอ่านจากเอกสารคู่มือ การชมภาพยนตร์ หรือการอภิปรายร่วมกัน

3. การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ทบทวนประสบการณ์ โดยการใช้ข้อมูลที่ผู้สอนได้นำเสนอ การวิเคราะห์นี้อาจใช้เทคนิคการประชุมกลุ่มย่อย อภิปรายผลเพื่อหาข้อยุติ

4. การสรุปภาพรวม (Generalizations) เป็นการสรุปแนวคิดในภาพรวม หลังจากได้ข้อมูลและผ่านการวิเคราะห์มาแล้ว จะได้เป็นประสบการณ์ใหม่สำหรับตนเอง

5. การปฏิบัติหรือทดลอง (Practice or Tryout) เป็นการทดลองปฏิบัติจริงเมื่อได้ผลสรุปของแนวคิดหรือประสบการณ์ใหม่ เพื่อเป็นการตรวจสอบและยืนยันในประสบการณ์ที่ได้รับ

6. การส่งต่อ (Transfer) เป็นขั้นตอนของการนำประสบการณ์ใหม่ไปใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นการนำความรู้ที่ได้เรียนรู้นำไปใช้จริงในสถานการณ์ต่าง ๆ และจะนำไปสู่การเกิดประสบการณ์ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องเป็นวงจรแห่งการเรียนรู้ รายละเอียดดังภาพที่ 2.3



ภาพที่ 2.3 วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ Mark Tittly (1994)

เอสเตอร์ โกห์ (Ester Goh, 1998) ได้เสนอรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์จะมีวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน โดยได้เสนอแนวคิดว่าในทุกรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์จะมีกระบวนการพื้นฐานจำนวน 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย การปฏิบัติ (Do) การไตร่ตรอง (Reflect) และการประยุกต์ใช้ (Apply) รายละเอียดวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Ester Goh (1998) มีจำนวน 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1. ประสบการณ์ (Experience) เป็นการรับรู้ประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง จากการเข้าร่วมกิจกรรม หรืออาจเป็นการกำหนดประสบการณ์ใหม่

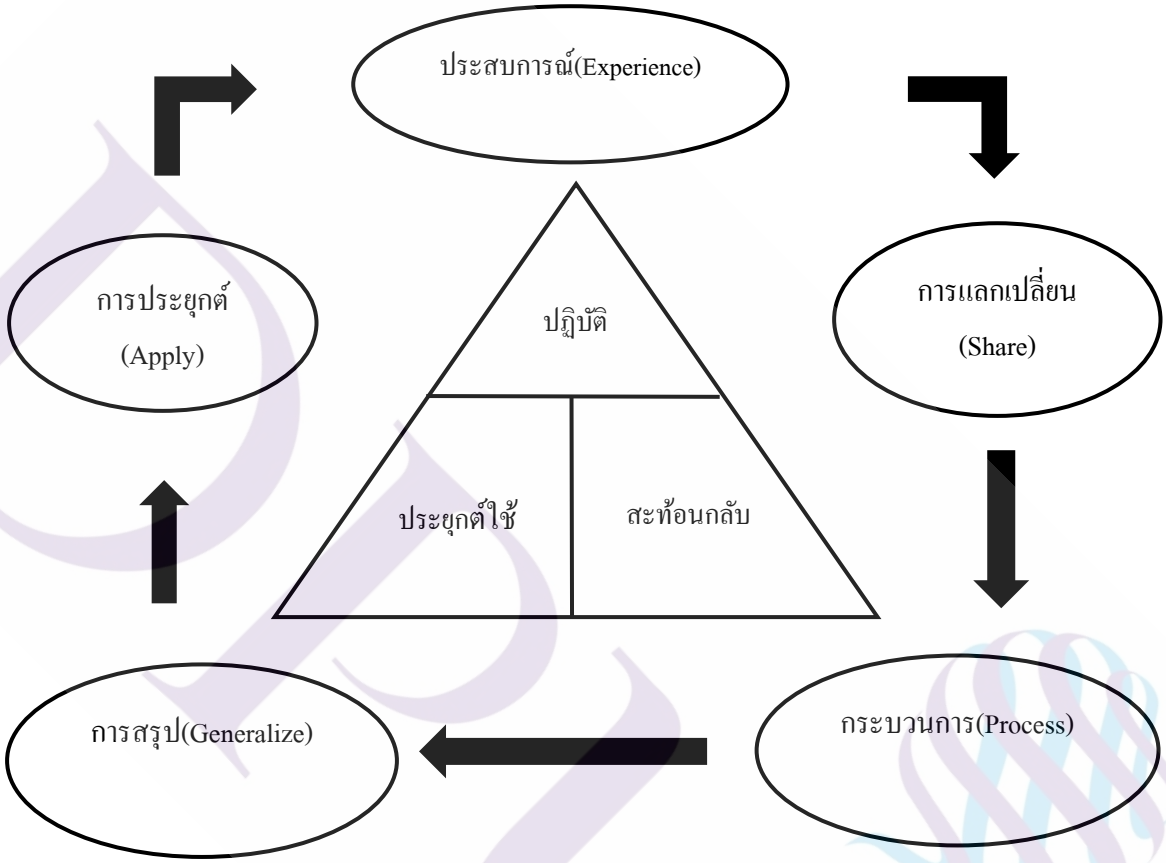
2. การแลกเปลี่ยน (Share) เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูล การสังเกต ไตร่ตรอง นำเสนอข้อมูล

3. กระบวนการ (Process) เป็นการถกเถียงอภิปรายผลข้อมูล การค้นหาประสบการณ์ การวิเคราะห์ และสะท้อนกลับข้อมูล

4. การสรุปภาพรวม (Generalize) เป็นการสรุปภาพรวมและกำหนดเป็นประสบการณ์ใหม่ และทดสอบ/ทดลองปฏิบัติจริง

5. การประยุกต์ใช้ (Apply) เป็นการนำผลการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ ต่าง ๆ เป็นการนำไปปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน

รูปแบบวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Goh (1998) มีความครอบคลุมแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์หลายแนวคิด สามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม และเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้ใช้ทดลองกับผู้เรียนในมหาวิทยาลัย พบว่าได้ผลดีเป็นอย่างมาก รายละเอียดดังภาพ ที่ 2.4



ภาพที่ 2.4 วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Ester Goh (1998)

2.5.6 ลักษณะการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์

การเรียนรู้จากประสบการณ์ เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์ นักวิชาการหลายท่านได้อธิบายลักษณะของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ไว้คล้ายคลึงกัน ดังนี้

โคร์บ (Kolb, 1984) ยังได้เสนอว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์จะมีคุณลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากการเรียนรู้โดยทั่วไป ซึ่งคุณลักษณะของการเรียนรู้จากประสบการณ์นั้นจะประกอบไปด้วย

1. การเรียนรู้เป็นกระบวนการไม่ใช่ผลลัพธ์
2. การเรียนรู้เป็นความต่อเนื่องภายใต้ประสบการณ์ของบุคคล
3. การเรียนรู้เป็นการแสวงหาทางออกในการแก้ไขปัญหา
4. การเรียนรู้เป็นองค์รวมเพื่อการพัฒนาปรับปรุง
5. การเรียนรู้เป็นความเชื่อมโยงระหว่างคนกับสิ่งแวดล้อม
6. การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ความรู้

วูฟ (Woolfe, 1992) อ้างถึงใน เบอนาร์ด (Burnard, 1995)) ได้สรุปเกี่ยวกับลักษณะการเรียนรู้จากประสบการณ์ไว้ดังนี้

1. การเรียนรู้จากประสบการณ์ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของแต่ละบุคคล โดยใช้ประสบการณ์ของตนเองเป็นฐานในการเข้าใจตนเอง (Self-Understanding) และสำรวจความต้องการแหล่งข้อมูล และวัตถุประสงค์ของตนเอง

2. การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ในเชิงรุกมากกว่ารับ

3. อำนาจในการควบคุมการเรียนรู้จะถูกเปลี่ยนแปลงจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนจะเท่าเทียมกัน

4. ผู้เรียนเป็นผู้รับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง โดยการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนพยายามดูดซับความรู้ภายนอกเข้าสู่กรอบความคิดภายในของตนเอง ผู้เชี่ยวชาญจะเป็นเพียงแหล่งข้อมูลและผู้ดำเนินงาน

เบอนาร์ด (Burnard, 1995) อธิบายว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์มีลักษณะสำคัญ คือ

1. เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการกระทำ การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติอย่างจริงจัง นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้โดยเท่าเทียมกับผู้สอน และมีสิ่งเร้าใจที่หลากหลายกว่าบรรยายของผู้สอนเพียงอย่างเดียว เช่น บทบาทสมมติ การแสดงละคร เป็นต้น ซึ่งจะทำให้การเรียนน่าสนใจมากขึ้น

2. ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นให้คิดทบทวนเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง เนื่องจากประสบการณ์อย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะมั่นใจได้ว่ามีการเรียนรู้เกิดขึ้น ความสำคัญจึงอยู่ที่การบูรณาการประสบการณ์ใหม่กับประสบการณ์เดิม โดยผ่านกระบวนการคิดทบทวน ซึ่งอาจเกิดขึ้นในตัวผู้เรียนโดยลำพัง หรือเกิดขึ้นโดยกระบวนการกลุ่มจากการอภิปราย

3. ผู้สอนยอมรับการเรียนรู้ของผู้เรียนจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่ตีค่า ให้ความหมายหรือแปลความในสิ่งที่ผู้เรียนนำเสนอ เพราะการให้คุณค่าเป็นบทบาทของผู้เรียนเอง ผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกมากกว่าครู ผู้บรรยายหรือผู้นำ

4. เป็นการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ของแต่ละบุคคล โดยให้ความสำคัญกับความเข้าใจของผู้เรียน และการสร้างมุมมองต่าง ๆ ตามความคิดของผู้เรียนเอง

5. ประสบการณ์ของบุคคลเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณค่า ผู้เรียนจะถูกกระตุ้นให้คิดทบทวนเกี่ยวกับประสบการณ์ในอดีตเพื่อวางแผนสำหรับอนาคต จึงกล่าวได้ว่าเป็นการพยายามใช้ประสบการณ์ของแต่ละบุคคลให้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้

6. มีการรับฟังซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นหัวใจของการเรียนรู้ ผู้สอนไม่เพียงแต่รับฟังทุกคน แต่ต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนรับฟังซึ่งกันและกัน โดยเคารพในความเป็นบุคคลและแสดงบทบาทในการเป็นผู้ฟังที่ดี

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ คือ การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับเนื้อหาวิชามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละหน่วย เพื่อถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์แก่นักเรียน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ

2.6 ความพึงพอใจในการเรียนรู้

2.6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

กาญจนา อรุณสุขรุจี. (2546) ได้ให้ความหมายว่า ความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึง สภาวะจิตที่ปราศจากความเครียด เป็นความรู้สึกของบุคคลในทางบวก ความชอบ ความสบายใจ ความสุขใจต่อสภาพแวดล้อมในด้านต่างๆ หรือเป็นความรู้สึกที่พอใจต่อสิ่งที่ทำให้เกิดความชอบ ความสบายใจ และเป็นความรู้สึกที่บรรลุถึงความต้องการ

พิน คงพูล (2529, น.389) ได้ให้ความหมายว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกรัก ชอบ ยินดี เต็มใจ หรือเจตนาที่ดีของบุคคลที่เขาได้รับการกระทำนั้นๆ

สมศักดิ์ อภิบาลศรี (2550, น.54) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อการทำงาน หรือปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก

นวรัตน์ วิทยาคม (2550, น.14) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก หรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเกิดจากพื้นฐานของการรับรู้ ค่านิยม ประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลได้รับ และจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการให้แก่บุคคลนั้นได้ เป็นความรู้สึกมีความสุข เมื่อเราได้รับผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งในระดับความพึงพอใจ แต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกัน ความพึงพอใจเป็นเรื่องเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึก จากสิ่งเร้าและจูงใจ ซึ่งแสดงออกทางพฤติกรรม ในลักษณะความชอบ และไม่ชอบ ที่จะเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง (2555, น.273) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ ความรู้สึกที่ดี ที่ประทับใจ หรือเจตคติที่ดีของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับในเชิงบวก โดยสิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกาย และจิตใจ บุคคลทุกคนมีความต้องการหลายสิ่งหลายอย่าง และมีความต้องการหลายระดับ ซึ่งหากได้รับการตอบสนองก็จะก่อให้เกิดความพึงพอใจ ลักษณะความพึงพอใจมี 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ความพึงพอใจที่นำไปสู่การเรียนหรือการทำงาน เป็นการตอบสนองความต้องการของผู้เรียนหรือผู้ปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจ จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนหรือการทำงานที่สูงกว่า ส่วนผู้ที่ไม่ได้รับการตอบสนอง ย่อมส่งผลต่อประสิทธิภาพ การทำงานที่ลดลง หมายความว่า ครูผู้สอนที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่ผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด จึงต้องคำนึงถึงการจัดบรรยากาศ และสถานการณ์ รวมทั้งสื่อและนวัตกรรมการเรียนการสอนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้เรียน ให้มีแรงจูงใจในการศึกษาและทำกิจกรรม จนบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้

2. ผลของการเรียน/การปฏิบัติงานนำไปสู่ความพึงพอใจ เป็นความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจและผลการปฏิบัติงานที่ถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่นๆ ผลการเรียน/การปฏิบัติงานที่ดี ที่ประทับใจจะนำไปสู่ผลตอบแทนที่เหมาะสมคุ้มค่า และนำไปสู่การตอบสนองความพึงพอใจ ของผลการเรียน การปฏิบัติงานย่อมได้รับการตอบสนองในรูปความพึงพอใจ รางวัล สิ่งตอบแทน ซึ่งแบ่งออกเป็นผลการตอบแทนภายใน (Intrinsic Rewards) และผลตอบแทนภายนอก (Extrinsic Rewards) ผ่านการรับรู้ปริมาณของผลตอบแทนที่ผู้เรียน/ผู้ปฏิบัติงานได้รับ นั่นคือ ความพึงพอใจในงานของผู้เรียน/ผู้ปฏิบัติงาน หมายความว่า ครูผู้สอนที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยสื่อ/นวัตกรรมที่สร้างขึ้นแล้วเกิดความพึงพอใจ การเรียนรู้ที่จะนำไปสู่ผลสำเร็จได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด จึงต้องคำนึงถึงคุณภาพของสื่อ/นวัตกรรม การจัดประสบการณ์หรือกิจกรรมในการใช้สื่อ/นวัตกรรม รวมทั้งสิ่งที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อ/นวัตกรรม เพื่อตอบสนองต่อการใช้สื่อ/นวัตกรรมของผู้เรียนแล้วนำไปสู่ความพึงพอใจของผู้เรียน

จากคำกล่าวข้างต้น จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก อารมณ์หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง ความรู้สึกพึงพอใจเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ตนต้องการหรือเป็นไปตามเป้าหมายที่ตนเองต้องการ ซึ่งเป็นสภาพความรู้สึกในเชิงบวก และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้นให้ไปสู่ความสำเร็จ

2.6.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ในการปฏิบัติงานใดๆ การที่ผู้ปฏิบัติงานจะเกิดความพึงพอใจต่อการทำงานนั้นมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับสิ่งจูงใจในงานที่มีอยู่ นักการศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าและตั้งทฤษฎีเกี่ยวกับการจูงใจในการทำงานไว้ ดังนี้

เฮอร์เบอร์ก (Herzberg. 1959, pp. 113-115) ได้ศึกษาทฤษฎีที่เป็นมูลเหตุ ทำให้เกิดความพึงพอใจและได้กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงานดังนี้

1. ปัจจัยกระตุ้น เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการงาน ซึ่งมีผลก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น ความสำเร็จของงาน การได้รับการยอมรับนับถือ ความก้าวหน้าในตำแหน่งหน้าที่

2. ปัจจัยค้ำจุน เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในการทำงาน และทำให้บุคคล เกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น เงินเดือน โอกาสที่จะก้าวหน้าในอนาคต สถานะของอาชีพ และสภาพการทำงาน เป็นต้น

แมคเกรเกอร์ (McGregor. 1960, pp. 33-55) ศึกษาธรรมชาติของมนุษย์ เรื่องลักษณะของมนุษย์ว่ามี 2 ประเภท คือ

1. คนประเภทเอกซ์ (X) มีลักษณะดังนี้
   1.1 มีสัญชาตญาณที่จะหลีกเลี่ยงการทำงานทุกอย่าง
   1.2 มีความรับผิดชอบน้อย
   1.3 ชอบให้สั่งการ
   1.4 ไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการปรับปรุงองค์กร
   1.5 มีความปรารถนาให้ตอบสนองความต้องการด้านร่างกายและความปลอดภัย
2. คนประเภทวาย (Y) มีลักษณะดังนี้
   2.1 ชอบทำงาน เห็นว่าการทำงานเป็นของสนุก เหมือนการเล่นหรือการพักผ่อน
   2.2 มีความรับผิดชอบในการทำงาน
   2.3 มีความทะเยอทะยานและกระตือรือร้น
   2.4 สั่งการตนเองและสามารถควบคุมตนเองได้
   2.5 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการปรับปรุงงานและพัฒนาวิธีทำงาน
   2.6 ปรารถนาเกียรติยศ ชื่อเสียง และความสำเร็จในชีวิต

เผชิญ กิจระการ (2546, น.7) ได้กล่าวถึง แนวคิดของแฮทฟิลด์ และฮิวส์แมน (1989) ที่ได้ทำการพัฒนาแนวคิดของนักวิจัยต่างๆ มาเป็นเครื่องมือวัดความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน พบว่าองค์ประกอบหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจ ซึ่งเป็นที่นิยมแพร่หลายในปัจจุบันประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 ประการ คือ

ตัวแปรที่ 1 องค์ประกอบเกี่ยวกับงานในปัจจุบัน แบ่งเป็น

1. ความตื่นเต้น/น่าเบื่อ
2. ความสนุกสนาน/ความไม่สนุกสนาน
3. ความโล่ง/ความกลัว
4. ความท้าทาย/ไม่ท้าทาย
5. มีความพอใจ/ไม่พอใจ

ตัวแปรที่ 2 องค์ประกอบทางด้านค่าจ้าง ประกอบด้วย

1. ถือว่าเป็นรางวัล/ไม่เป็นรางวัล
2. มาก/น้อย
3. ยุติธรรม/ไม่ยุติธรรม
4. เป็นทางบวก/เป็นทางลบ

ตัวแปรที่ 3 องค์ประกอบทางด้านการเลื่อนตำแหน่ง

1. ยุติธรรม/ไม่ยุติธรรม
2. เชื่อถือได้/เชื่อถือไม่ได้
3. เป็นเชิงบวก/เป็นเชิงลบ
4. เป็นเหตุผล/ไม่เป็นเหตุผล

ตัวแปรที่ 4 องค์ประกอบทางด้านผู้นิเทศ/ผู้บังคับบัญชา

1. อยู่ใกล้/อยู่ไกล
2. ยุติธรรมแบบจริงใจ/ยุติธรรมแบบไม่จริงใจ
3. เป็นมิตร/ค่อนข้างไม่เป็นมิตร
4. เหมาะสมทางคุณสมบัติ/ไม่เหมาะสมทางคุณสมบัติ

ตัวแปรที่ 5 องค์ประกอบทางด้านเพื่อนร่วมงาน

1. เป็นระเบียบเรียบร้อย/ไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย
2. จงรักภักดีต่อสถานที่ทำงาน/ไม่จงรักภักดีต่อสถานที่ทำงานและเพื่อนร่วมงาน
3. สนุกสนานร่าเริง/ดูไม่มีชีวิตชีวา
4. ดูน่าสนใจเอาจริงเอาจัง/ดูน่าเบื่อหน่าย

คอทเลอร์ และ อาร์มสตรอง (Kotler and Armstrong, 2001) รายงานว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (motive) หรือแรงขับดัน (drive) เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา(biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียด เช่น ความหิวกระหายหรือความลำบากบางอย่าง เป็นความต้องการทางจิตวิทยา (psychological) เกิดจากความต้องการการยอมรับ (recognition) การยกย่อง (esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน (belonging) ความต้องการส่วนใหญ่อาจไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคลกระทำในช่วงเวลานั้น ความต้องการกลายเป็นสิ่งจูงใจ เมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดความตึงเครียด โดยทฤษฎีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด มี 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของอับราฮัม มาสโลว์ และทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์

1. ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's theory motivation)

อับราฮัม มาสโลว์ (A.H.Maslow, 1954) ค้นหาวิธีที่จะอธิบายว่าทำไมคนจึงถูกผลักดันโดยความต้องการบางอย่าง ณ เวลาหนึ่ง ทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มาซึ่งความปลอดภัยของตนเองแต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้น เพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น คำตอบของมาสโลว์ คือ ความต้องการของมนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งที่กดดันมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ทฤษฎีของมาสโลว์ได้จัดลำดับความต้องการตามความสำคัญ คือ

1.1 ความต้องการทางกาย (physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐาน คือ อาหาร ที่พัก อากาศ ยารักษาโรค

1.2 ความต้องการความปลอดภัย (safety needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่า ความต้องการเพื่อความอยู่รอด เป็นความต้องการในด้านความปลอดภัยจากอันตราย

1.3 ความต้องการทางสังคม (social needs) เป็นการต้องการการยอมรับจากเพื่อน

1.4 ความต้องการการยกย่อง (esteem needs) เป็นความต้องการการยกย่องส่วนตัว ความนับถือและสถานะทางสังคม

1.5 ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (self – actualization needs) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล ความต้องการทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ

บุคคลพยายามที่สร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกก่อนเมื่อความต้องการนั้นได้รับความพึงพอใจ ความต้องการนั้นก็จะหมดลงและเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลพยายามสร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดลำดับต่อไป ตัวอย่าง เช่น คนที่อดอยาก (ความต้องการทางกาย) จะไม่สนใจต่องานศิลปะชิ้นล่าสุด (ความต้องการสูงสุด) หรือไม่

ต้องการยกย่องจากผู้อื่น หรือไม่ต้องการแม้แต่อากาศที่บริสุทธิ์ (ความปลอดภัย) แต่เมื่อความต้องการแต่ละขั้นได้รับความพึงพอใจแล้วก็จะมีความต้องการในขั้นลำดับต่อไป

2. ทฤษฎีแรงจูงใจของฟรอยด์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (S. M. Freud, 1965) ตั้งสมมุติฐานว่าบุคคลมักไม่รู้ตัวมากนักว่าพลังทางจิตวิทยามีส่วนช่วยสร้างให้เกิดพฤติกรรม ฟรอยด์พบว่าบุคคลเพิ่มและควบคุมสิ่งเร้าหลายอย่าง สิ่งเร้าเหล่านี้อยู่นอกเหนือการควบคุมอย่างสิ้นเชิง บุคคลจึงมีความฝัน พูดคำที่ไม่ตั้งใจพูด มีอารมณ์อยู่เหนือเหตุผลและมีพฤติกรรมหลอกหลอนหรือเกิดอาการวิตกจริตอย่างมาก

จากข้อมูลข้างต้น จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียนและผลการเรียนจะมีความสัมพันธ์กันทางบวก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ของชีวิต นั่นคือสิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่นำมาใช้ในจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อเสริมสร้างความพึงพอใจในการเรียนให้กับผู้เรียน

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จุรีรัตน์ สุพรรณโรจน์ (2546) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงานเพื่อ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเรียน รายวิชา ง 015 งานผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 โรงเรียนบ้านลาดวิถี ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้พัฒนาทักษะในการ ปฏิบัติงาน และทักษะกระบวนการทำงาน โดยสามารถทำงานได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอนด้วยความคิดสร้างสรรค์และนักเรียนสามารถพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงานได้ เป็นที่พอใจและเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

ศิริพร มโนพิเชษฐวัฒนา (2547) ซึ่งได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัด การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์แบบบูรณาการที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่ลงมือปฏิบัติ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบางพลีราษฎร์บำรุง จังหวัดสมุทรปราการ และโรงเรียน วชิรธรรมสาธิต กรุงเทพมหานคร พบว่า ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ทัศนีย์ หลักเพ็ชร์ (2550) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะ กระบวนการ เรื่อง บายศรีปากชม สาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า แผนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการ เรื่อง บายศรีปากชม สาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 92.62/89.40 ดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการ เรื่อง บายศรีปากชม กลุ่มสาระการงานอาชีพและ

เทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความรู้เพิ่มจากก่อนเรียน เท่ากับ 0.8094 และนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

วรรณี เปลี่ยนเดชา (2552) ได้ศึกษาการสร้างชุดแบบฝึกทักษะสีน้ำ สร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุเหร่าทรายกองดิน จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าได้แก่ 1. ชุดแบบฝึกทักษะ 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3. แบบประเมินทักษะปฏิบัติการวาดภาพระบายสีน้ำของนักเรียน 4. แบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่า 1. นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยชุดแบบฝึกทักษะ มีคะแนนทักษะการวาดภาพ ระบายสีน้ำเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 92.30 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 88.59 และมีคะแนนความพึงพอใจในการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 98.23 ของคะแนนเต็ม 2. ชุดแบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.13/88.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 3. ดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะมีค่าเท่ากับ 0.8184 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนคิดเป็นร้อยละ 81.84 4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะ โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.52 อยู่ในระดับมากที่สุด และรายข้ออยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

พัชรี เมฆสมุทร (2557) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดทักษะการเรียนรู้ศิลปะในการวาดภาพ สิ่งแวดล้อมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่1 เพื่อช่วยให้นักเรียนฝึกออกแบบการวาดภาพจากความคิดจินตนาการของตนเองอย่างถูกต้อง และให้นักเรียนมีความ สนุกสนานในการวาดภาพได้อย่างมากขึ้นจากการเปรียบเทียบแสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางความคิดจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี ที่1 (กลุ่มตัวอย่าง 10คน) หลังจากฝึกด้วยแบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์จินตนาการแล้วมีคะแนน สูงชั้นกว่าก่อนใช้แบบฝึกทักษะทางความคิดสร้างสรรค์จินตนาการจาก 73 เป็น 96.00

อัญชลี พรหมสวัสดิ์ (2555) การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะพัฒนาทักษะศิลปะด้วยการปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสัตว์จากจินตนาการจากนิทาน การเรียนรู้กระบวนการการปั้นสัตว์ต่างๆ เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมือ ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า 1)สิ่งที่สังเกตเห็นในชั้นเรียน นักเรียนมีการทำงานดีมาก ผลงานสำเร็จสมบูรณ์สวยงามยิ่งขึ้น 2)การสนทนาซักถาม จากการซักถามการทำงานของนักเรียนในกลุ่ม พบว่ามีการแบ่งงานกันทำมากขึ้นช่วยกันรวบรวมผลงานสำเร็จไว้จัดแสดง

แคทลียา ปักโคทานัง และ จุมพล ราชวิจิตร (2556) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัยพบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ 1) ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ผู้เรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้การสอนที่ส่งเสริม

ความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 76.63 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 91.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ 2) ความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 73.75 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยเปอร์เซ็นต์ผ่านเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ 3) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้ การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 ในด้านพัฒนาการทางอารมณ์และการเรียนรู้ด้านกิจกรรม การเรียนรู้มีด้าน

ครูผู้สอน นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดย ใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.57 ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ชโลธร ใจหาญ (2558) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์วัสดุเหลือใช้ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สรุปผลการวิจัยพบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะของนักเรียนจำนวน 31 คน แบ่งเป็น 5 กลุ่ม 1) นักเรียนที่มีทักษะการประดิษฐ์วัสดุเหลือใช้ โยภาพรวมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 78.00 ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้ 2) ผลงานความคิดสร้างสรรค์การประดิษฐ์วัสดุเหลือใช้ โยภาพรวมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 82.66 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้ 3) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานใช้ การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.17

อับราฮัม (Abrams, 1986) ได้ศึกษาผลของวีดิทัศน์ปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อการสอนทักษะการถ่ายภาพเบื้องต้น การศึกษาครั้งนี้เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของวีดิทัศน์ปฏิสัมพันธ์ในกระบวนการ เรียนการสอนเปรียบเทียบกับวิดิทัศน์สอนทักษะการถ่ายภาพเบื้องต้น ในสถานการณ์เรียนแบบ รายบุคคลในระดับวิทยาลัย ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่เรียนด้วยวดิทัศน์ปฏิสัมพันธ์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าที่เรียนจากวีดิทัศน์ธรรมดา ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

โบว์เวน (Bowen, 1983) ได้ศึกษาถึงผลการพยากรณ์ของระดับความคิดสร้างสรรค์ และประเภทของบุคคลในการตัดสินใจของนักศึกษาวิทยาลัยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลการพยากรณ์ระดับความคิดสร้างสรรค์ (ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ และความคิดริเริ่ม) และประเภทของบุคคลในการตัดสินใจของนักเรียนวิทยาลัย ผลการพยากรณ์แบ่งเป็นตัวแปรดังนี้ อายุ เพศ ระดับคะแนนเฉลี่ยระดับเศรษฐกิจและสังคมและชั้นปีของการศึกษาและหา

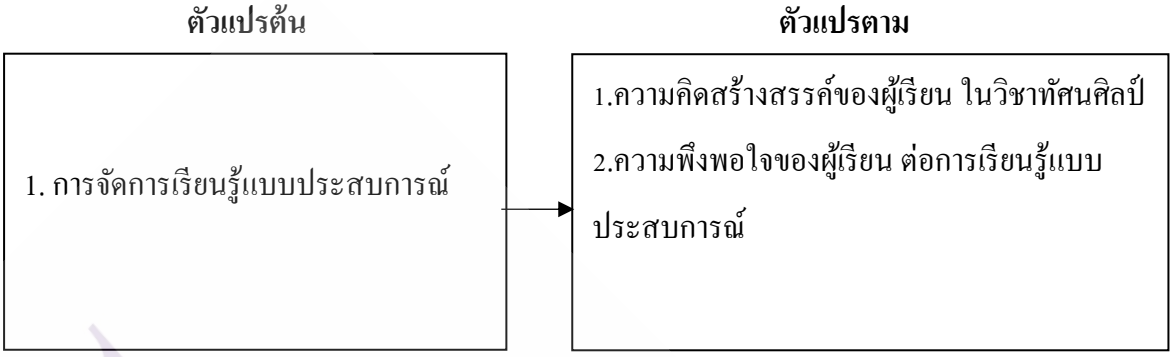
ความสัมพันธ์ระหว่างตวัแปรเหล่านี้กับตัวแปรประเภทของบุคคลในการตัดสินใจ ใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นปีที่ 1 และนักเรียนรุ่นพี่ รวม 43 คน ในมหาวิทยาลัยเทกซัส ในปี ค.ศ. 1988 ประเภทการตัดสินใจถูกวัดโดย การสัมภาษณ์ ระดับความคิดสร้างสรรค์ถูกวัดโดยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ ระดับเศรษฐกิจและสังคมถูกแจกแจงโดยค่าเฉลี่ยของดัชนีที่เปลี่ยนแปลงของสถานภาพทางเศรษฐกิจ และสังคม ผลการศึกษาพบว่า สมมุติฐานศูนย์ไม่ได้รับการปฏิเสธ ปัจจัยทางบุคคล การหยั่งรู้ และ ความรู้สึก เป็นเพียง 1 ใน 4 ของปัจจัยทางบุคคล จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ไม่มีตัวแปรที่ถูกเลือก เพื่อเป็นตัวพยากรณ์ระดับผลการตัดสินใจ ฉะนั้น ระดับความคิดสร้างสรรค์ที่สูง และประเภทของตัวแปรส่วน บุคคล ไม่เป็นตัวชี้ว่าจะมี การพัฒนาทางวิชาการของนักเรียนในวิทยาลัยได้ดี

อัล-นูด (Al-Nood, 1992) ได้ศึกษาการรับรู้ที่สร้างสรรค์ของนักเรียนที่สัมพันธ์ กับเพศ ระดับชั้น ขอบเขตของการสำรวจความคิด การศึกษานี้ เพื่อสำรวจหาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับระดับชั้น เพศ ความมุ่งมั่นในการเรียนของนักเรียนเยเมน กลุ่มตัวอย่างใช้ นักเรียน 762 คน พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์เป็นตัวพยากรณ์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดี คะแนนความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นทั้งเพศชายและเพศหญิง ความมุ่งมั่นในการ เรียนของชั้นปที่ 1 แตกต่างจากระดับชั้นอื่นๆ ความมุ่งมั่นในการเรียนส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน

ไรท์ (Wright, 1976) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจ และพฤติกรรม ต่อต้านที่มีต่อการรับรู้ของเด็กวัยรุ่น ต่อประสบการณ์ในโรงเรียนมัธยมต้น กลุ่มตัวอย่าง เป็น นักเรียนที่มีแรงจูงใจทางวิชาการต่ำและมีพฤติกรรมต่อต้าน เปรียบเทียบกับกลุ่มที่มีแรงจูงใจ มีสติในการแก้ปัญหา และฉลาด การรวบรวมข้อมูลใช้ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ แบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม และการทดลองภาคสนาม ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีแรงจูงใจต่ำมีความสามารถทางด้านสร้างสรรค์สูงกว่าค่าเฉลี่ย และมีลักษณะเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เช่น มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความฉลาดทางด้านอารมณ์

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ ทำให้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้มองเห็นทาง ที่จะนำการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการทำงานด้วยตนเอง อย่างเป็นระบบ ช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนอุปกรณ์ และสื่อการเรียน ปลูกฝังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการทำงานและวิชาศิลปะ มีจริยธรรมเกิดขึ้นในการทำงาน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์กำหนด สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิต

2.8 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 2.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3
ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้วิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนการเคหะท่าทราย สังกัดสำนักงานเขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 4 ห้องเรียน รวม 120 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนการเคหะท่าทราย สังกัดสำนักงานเขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 34 คน ได้มาจากการเลือกแบบการเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ คือ แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 ชั่วโมง จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ ตามทฤษฎีของ โคร์บ (Kolb, 1984) ได้เสนอรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์

ว่ามีกระบวนการเรียนรู้เป็นวงจรแหล่งการเรียนรู้จำนวน 4 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1) ประสบการณ์เรียนรู้ (Learning Experience)

2) การสังเกตและการไตร่ตรอง (Observe and Reflect)

3) การพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด (Generalize and Conceptualize)

4) การตรวจสอบและการบูรณาการ (Experiment and Integrate)

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม คือ

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบวัดแบบประเมินผลงาน โดยกำหนดประเด็นการวัด 4 ด้าน มาจากแบบวัดมาตรฐานของ กิลฟอร์ด (Guilfod, 1956, P.145) คือ

1) คิดริเริ่ม (Originality)

2) คิดคล่องแคล่ว (Fluency)

3) คิดยืดหยุ่น (Flexibility)

4) คิดละเอียดลออ (Elaboration)

ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ค่า 4 ระดับ ตามวิธีของเคิร์ท (Likert Scale)

2. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ โดยกำหนดความพึงพอใจเป็น 3 ด้าน คือ

1) ด้านกิจกรรม

2) ด้านการประเมินผล

3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีรายละเอียด ดังนี้

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานและการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาสภาพปัจจุบันของปัญหาการเรียน วิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

2. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนการเคหะท่าทราย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกาปีที่ 4 โดยศึกษาจากตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา และโครงสร้างรายวิชา

3. ศึกษาแนวคิด และทฤษฎีการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

4. ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหา วิชาทัศนศิลป์ เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์วิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ รวม 15 ชั่งโมง ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนศิลป์น่ารู้ จำนวน 7 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ จำนวน 1 แผน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ จำนวน 1 แผน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ จำนวน 1 แผน 4 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การรู้คุณค่าของทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์จำนวน 1 แผน 1 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ศิลปินน้อยท่าทราย จำนวน 9 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 วัสดุอุปกรณ์การระบายสีโปสเตอร์ จำนวน 1 แผน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เทคนิคการระบายสีโปสเตอร์ จำนวน 1 แผน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 สีกับการสร้างสรรค์ (วรรณะของสี) จำนวน 1 แผน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 การสร้างสรรค์ผงานามจินตนาการ จำนวน 1 แผน 4 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 การรู้คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ จำนวน 1 แผน 1 ชั่วโมง

ทั้ง 9 บทเรียนข้างต้น ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ เพื่อ ในวิชาทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ที่อาจารย์ปรึกษาพิจารณาเพื่อแนะนำ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาตรวจสอบ เกี่ยวกับความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความถูกต้องของภาษาที่ใช้ จุดประสงค์ สาระการเรียนรู้ และกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับวัยและระดับชั้นที่เรียน รวมทั้งให้ประเมินคุณภาพและความ เหมาะสมของบทเรียนสื่อประสม ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับตัวชี้วัด

8. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.67 – 1.00

9. จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจสอบเรียบร้อยแล้ว มาจัดทำเป็นเครื่องมือที่ใช้จริงต่อไป

3.3.2 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

3.2.2.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวกับการประเมินผลงาน

3.2.2.2 สร้างแบบประเมิน ทั้งหมด 4 หัวข้อ ได้แก่ คิดคล่องแคล่ว คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม คิดละเอียดลออ โดยมีเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนนดังนี้

4 หมายถึง ระดับดีมาก

3 หมายถึง ระดับดี

2 หมายถึง ระดับพอใช้

1 หมายถึง ระดับปรับปรุง

ตารางที่ 3.1 เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ โดยรูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ยึดหลักเกณฑ์การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ ตามทฤษฎี แนวคิดของ กิลฟอร์ด (Guilfod, 1956, p.145)

รายการประเมิน	คะแนน	ระดับความสามารถ
คิดริเริ่ม	4	คิดประยุกต์ /ดัดแปลงองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องคิดประยุกต์ /ดัดแปลงองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
	3	
	2	คิดประยุกต์ /ดัดแปลงองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องเป็นบางส่วน
	1	คิดประยุกต์ /ดัดแปลงองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนน้อย
คิดคล่องแคล่ว	4	คิดรูปแบบงานได้รวดเร็ว 90% ขึ้นไป ภายในเวลาที่กำหนด
	3	คิดรูปแบบงานได้รวดเร็ว 70% ขึ้นไป ภายในเวลาที่กำหนด
	2	คิดรูปแบบงานได้รวดเร็ว 50% ขึ้นไป ภายในเวลาที่กำหนด
	1	คิดรูปแบบงานได้ช้า ต่ำกว่า 50% ขึ้นไป ภายในเวลาที่กำหนด

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนน	ระดับความสามารถ
คิดยืดหยุ่น	4	คิดรูปแบบงานที่จะทำได้อย่างหลากหลาย
	3	คิดรูปแบบงานที่จะทำได้อย่างหลากหลายเป็นส่วนใหญ่
	2	คิดรูปแบบงานที่จะทำได้อย่างหลากหลายเป็นบางส่วน
	1	คิดรูปแบบงานที่จะทำได้ไม่หลากหลาย
คิดละเอียดลออ	4	บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง
	3	บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
	2	บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเป็นบางส่วน
	1	บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนน้อย

3.2.2.3 นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบองค์ประกอบ ความถูกต้องในส่วนต่างๆ และความเที่ยงตรงของเนื้อหา จากนั้นนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นนของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (index of item – objective congruence หรือ IOC) (Rovinelli & Hambleton, 1977, p.49-60) โดยมีการให้คะแนนความคิดเห็นในการพิจารณา ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ไม่สอดคล้องกับตัวชี้วัด

แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.67

3.2.2.4 นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์มาใช้ประเมินนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ โดยกำหนดความพึงพอใจเป็น 3 ด้าน คือ

1) ด้านกิจกรรม

2) ด้านการประเมินผล

3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

เกณฑ์ค่าเฉลี่ยแบบสอบถามความพึงพอใจ ตามทฤษฎี แนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด. (2545). มีดังนี้ คือ

5 คะแนนรวม 4.50 - 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

4 คะแนนรวม 3.50 - 4.49 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

3 คะแนนรวม 2.50 - 3.49 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

2 คะแนนรวม 1.50 - 2.49 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1 คะแนนรวม 1.00 - 1.49 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.3.3.1 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.3.2 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาตรวจสอบเกี่ยวกับความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความถูกต้องของภาษาที่ใช้ จุดประสงค์ สาระการเรียนรู้ และกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับวัยและระดับชั้นที่เรียน รวมทั้งให้ประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทเรียนสื่อประสม ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบสอบถามความพึงพอใจสอดคล้องกับตัวชี้วัด

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบสอบถามความพึงพอใจสอดคล้องกับตัวชี้วัด

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบสอบถามความพึงพอใจไม่สอดคล้องกับตัวชี้วัด

3.3.3.3 นำเครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.67 – 1.00

3.3.3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ได้ไปจัดพิมพ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.4 การดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experiment Research) โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนการเคหะท่าทราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 34 คน

3.4.1 ชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงวิธีการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

3.4.2 เริ่มใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์

3.4.3 ครูผู้สอนประเมินความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ จากแบบฝึก และผลงานศิลปะของนักเรียน

3.4.4 ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในงานทัศนศิลป์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ จำนวน 1 ชุด

3.4.5 รวบรวมข้อมูลทั้งหมดนำไปประมวลผลเพื่อแปลผลและวิเคราะห์ข้อมูล

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้รายงานได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูป โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.5.1 ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบฝึก และผลงานศิลปะ โดยใช้รูปแบบการเรียนการแบบประสบการณ์ และคะแนนความพึงพอใจ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 34 คน ทั้งหมดนี้วิเคราะห์ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.5.2 ประมวลผลโดยใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป แปลผล และวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.3 ประมวลผลและอภิปรายผล ตารางและการพรรณนา

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 สถิติพื้นฐาน

3.6.1.1 ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) โดยใช้สูตรดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, น.197-198)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3.6.1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยสูตร ดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, น.197-198)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มตัวอย่าง

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$\sum$ แทน ผลรวม

3.6.2 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.6.2.1 ค่าความเที่ยงตรง (Validity) โดยใช้สูตรดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, น.166-167)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

บทที่4
ผลการศึกษา

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 ชั่วโมง จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ 2) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่ จากการเก็บข้อมูลงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้ประเด็นการวัด 4 ด้าน มาจากแบบวัดมาตรฐานของ กิลฟอร์ด (Guilfod, 1956, p.145) ในงานทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

ตอนที่ 2 ศึกษาความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้ประเด็นการวัด 4 ด้าน มาจากแบบวัดมาตรฐานของ กิลฟอร์ด (Guilfod, 1956, p.145) ในงานทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

ตารางที่ 4.1 ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน

ลำดับ	ความคิดริเริ่ม จำนวน 9 ครั้ง ครั้งละ 4 คะแนน									รวม 36 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	1	1	2	2	2	2	3	3	4	20	55.55
2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	19	52.77
3	1	1	2	2	2	3	3	3	4	21	58.33
4	1	1	1	1	2	2	3	3	3	17	47.22
5	1	1	0	2	1	0	0	0	0	5	13.88
6	1	1	2	2	2	2	3	2	4	19	52.77
7	1	1	2	2	2	2	3	3	3	19	52.77
8	1	2	2	2	2	2	3	2	3	19	52.77
9	1	2	2	2	2	2	3	3	3	20	55.55
10	1	1	2	2	2	2	3	3	4	20	55.55
11	1	1	0	1	2	2	0	0	0	7	19.44
12	2	3	3	3	3	3	4	3	4	28	77.77
13	1	1	2	2	2	3	3	3	3	20	55.55
14	1	1	2	2	2	2	2	2	3	17	47.22
15	2	2	0	2	2	0	0	2	0	10	27.77
16	1	1	0	1	2	2	0	0	0	7	19.44
17	1	1	2	3	2	2	3	3	3	20	55.55
18	1	2	2	2	2	2	3	3	3	20	55.55
19	1	1	1	2	2	2	3	3	4	19	52.77
20	1	2	2	2	2	3	3	3	4	22	61.11
21	1	1	3	2	3	2	3	4	4	23	63.88
22	1	1	2	2	2	2	2	3	3	18	50
23	1	2	3	1	2	2	3	4	3	21	58.33
24	2	1	2	2	2	0	3	3	3	18	50
25	1	2	2	2	2	2	3	3	3	20	55.55

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ลำดับ	ความคิดริเริ่ม จำนวน 9 ครั้ง ครั้งละ 4 คะแนน									รวม 36 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
26	1	2	2	2	2	2	3	3	3	20	55.55
27	2	2	1	3	2	3	3	3	3	22	61.11
28	1	1	0	2	2	2	0	0	0	8	22.22
29	1	2	2	1	2	3	3	3	4	21	58.33
30	1	1	3	2	2	2	3	3	3	20	55.55
31	2	2	2	2	2	2	3	3	4	22	61.11
32	1	1	2	1	2	1	3	3	4	18	50
33	1	2	2	2	3	3	3	3	3	22	61.11
34	1	2	2	2	2	2	3	3	4	21	58.33
รวม 136 คะแนน	39	50	59	65	70	68	85	88	99		
คิดเป็นร้อยละ	28.67	36.76	43.38	47.79	51.47	50	62.5	64.70	72.79		

จากตารางที่ 4.1 ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน พบว่านักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 100

เมื่อพิจารณาเป็นรายครั้ง พบว่านักเรียนมีการพัฒนาด้านความคิดริเริ่มเพิ่มขึ้น เรียงลำดับคะแนนร้อยละจากน้อยไปหามาก คือ ผลงานที่1 (ร้อยละ 28.67) ผลงานที่2 (ร้อยละ 36.76) ผลงานที่3 (ร้อยละ 43.38) ผลงานที่4 (ร้อยละ 47.79) ผลงานที่6 (ร้อยละ 50) ผลงานที่5 (ร้อยละ 51.47) ผลงานที่7 (ร้อยละ 62.5) ผลงานที่8 (ร้อยละ 64.70) ผลงานที่9 (ร้อยละ 72.79)

ตารางที่ 4.2 แสดงคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน

ลำดับ	ความคิดคล่องแคล่ว จำนวน 9 ครั้ง ครั้งละ 4 คะแนน									รวม 36 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	2	2	2	2	2	2	2	3	4	21	58.33
2	1	2	3	2	2	1	4	4	3	22	61.11
3	1	1	2	2	2	1	3	3	4	19	52.77
4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	21	58.33
5	1	1	0	2	1	0	0	0	0	5	18.88
6	1	1	3	2	2	1	4	3	4	21	58.33
7	1	1	2	2	1	1	4	3	3	18	50
8	1	1	1	2	2	1	2	2	3	15	41.66
9	1	1	1	1	2	2	3	3	3	17	47.22
10	1	1	1	2	2	2	3	3	4	19	52.77
11	1	1	0	2	1	3	0	0	0	8	22.22
12	2	2	2	2	2	3	3	4	4	24	66.66
13	1	2	2	2	2	3	3	3	3	21	58.33
14	1	1	1	2	2	2	3	2	3	17	47.22
15	2	2	0	1	1	0	0	2	0	8	22.22
16	1	1	0	1	2	2	0	0	0	7	19.44
17	1	1	1	2	1	3	3	3	4	19	52.77
18	2	2	2	2	1	2	4	3	3	21	58.33
19	1	1	1	1	2	2	3	3	4	18	50
20	1	1	2	2	2	1	3	3	3	18	50
21	1	1	2	2	2	3	3	3	4	21	58.33
22	1	1	1	1	1	1	2	3	3	14	38.88
23	1	1	1	2	1	3	3	2	4	18	50
24	2	1	2	2	3	0	0	0	0	10	27.77
25	1	1	2	2	1	3	2	3	3	18	50
26	1	1	2	2	1	2	3	3	3	18	50

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ลำดับ	ความคิดคล่องแคล่ว จำนวน 9 ครั้ง ครั้งละ 4 คะแนน									รวม 36 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
27	1	1	3	2	2	2	3	3	3	20	55.55
28	1	1	0	1	1	1	0	0	0	5	13.88
29	1	1	1	1	1	3	1	3	4	16	44.44
30	1	1	1	2	1	3	1	3	3	16	44.44
31	2	2	3	2	2	1	3	3	3	21	58.33
32	1	1	1	2	1	2	3	3	4	18	50
33	1	1	2	1	1	3	3	3	4	19	52.77
34	1	1	2	2	2	3	3	2	4	20	55.55
รวม 136 คะแนน	41	42	51	60	54	64	80	84	97		
คิดเป็นร้อยละ	30.14	30.88	37.5	44.11	39.70	47.05	58.82	61.76	71.32		

จากตารางที่ 4.2 ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน พบว่านักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 100

เมื่อพิจารณาเป็นรายครั้ง พบว่านักเรียนมีการพัฒนาด้านความคิดคล่องแคล่ว เพิ่มขึ้น เรียงลำดับคะแนนร้อยละจากน้อยไปหามาก คือ ผลงานที่1 (ร้อยละ 30.14) ผลงานที่2 (ร้อยละ 30.88) ผลงานที่3 (ร้อยละ 37.5) ผลงานที่5 (ร้อยละ 39.70) ผลงานที่4 (ร้อยละ 44.11) ผลงานที่6 (ร้อยละ 47.05) ผลงานที่7 (ร้อยละ 58.82) ผลงานที่8 (ร้อยละ 61.76) ผลงานที่9 (ร้อยละ 71.32)

ตารางที่ 4.3 ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดยืดหยุ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน

ลำดับ	ความคิดยืดหยุ่น จำนวน 9 ครั้ง ครั้งละ 4 คะแนน									รวม 36 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	2	2	2	2	2	3	3	4	3	23	63.88
2	1	2	1	2	2	2	3	4	3	20	55.55
3	1	1	2	2	2	3	3	3	3	20	55.55
4	1	1	2	2	2	2	3	4	3	20	55.55
5	1	1	0	2	1	3	0	0	0	8	22.22
6	2	2	2	2	2	3	3	3	3	22	61.11
7	1	1	1	2	1	0	3	3	3	15	41.66
8	1	1	1	2	2	2	3	3	3	18	50
9	1	1	2	1	2	2	3	4	3	19	52.77
10	1	1	1	2	2	3	3	3	4	20	55.55
11	1	1	0	2	1	3	0	0	3	11	30.55
12	1	2	2	2	2	3	3	3	4	22	61.11
13	1	2	2	2	2	2	3	4	3	21	58.33
14	1	1	2	2	2	2	3	3	3	19	52.77
15	2	2	0	2	2	0	0	3	0	11	30.55
16	1	1	0	1	1	0	0	0	0	4	11.11
17	1	1	1	1	2	2	3	3	3	17	47.22
18	1	2	2	2	2	3	3	3	3	21	58.33
19	1	2	1	2	2	2	3	3	4	20	55.55
20	1	2	1	2	2	3	3	3	3	20	55.55
21	1	1	2	2	2	2	3	3	3	19	52.77
22	1	2	1	3	2	2	3	3	3	20	55.55
23	1	2	2	2	2	3	2	2	3	19	52.77
24	1	2	2	2	2	0	0	0	0	9	25
25	1	2	2	2	2	3	3	3	3	21	58.33
26	1	2	2	2	2	3	2	3	3	20	55.55

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ลำดับ	ความคิดยืดหยุ่น จำนวน 9 ครั้ง ครั้งละ 4 คะแนน									รวม 36 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
27	1	2	1	1	2	3	3	3	3	19	52.77
28	1	1	0	0	2	3	0	0	0	7	19.44
29	1	2	1	1	2	3	3	3	3	19	52.77
30	1	2	2	2	2	3	2	3	3	20	55.55
31	1	3	2	3	2	3	2	3	3	22	61.11
32	2	1	1	1	2	3	2	3	4	19	52.77
33	1	2	2	2	2	2	3	3	3	20	55.55
34	1	1	1	1	2	2	2	2	4	16	44.44
รวม 136 คะแนน	38	54	46	61	64	78	78	90	92		
คิดเป็นร้อยละ	27.94	39.70	33.82	44.85	47.05	57.35	57.35	66.17	67.64		

จากตารางที่ 4.3 ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดยืดหยุ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน พบว่านักเรียนมีคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 100

เมื่อพิจารณาเป็นรายครั้ง พบว่านักเรียนมีการพัฒนาด้านความคิดยืดหยุ่น เพิ่มขึ้น เรียงลำดับคะแนนร้อยละจากน้อยไปหามาก คือ ผลงานที่1 (ร้อยละ 27.94) ผลงานที่3 (ร้อยละ 33.82) ผลงานที่2 (ร้อยละ 39.70) ผลงานที่4 (ร้อยละ 44.85) ผลงานที่5 (ร้อยละ 47.05) ผลงานที่6 (ร้อยละ 57.35) ผลงานที่7 (ร้อยละ 57.35) ผลงานที่8 (ร้อยละ 66.17) ผลงานที่9 (ร้อยละ 67.64)

ตารางที่ 4.4 ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน

ลำดับ	ความคิดละเอียดลออ จำนวน 9 ครั้ง ครั้งละ 4 คะแนน									รวม 36 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	1	1	2	2	2	3	2	3	3	19	52.77
2	1	1	1	2	1	3	3	3	3	18	50
3	1	1	1	2	2	3	2	3	3	18	50
4	1	1	1	1	2	3	2	4	3	18	50
5	1	1	0	1	1	0	0	0	0	4	11.11
6	2	2	1	2	2	3	3	3	3	21	58.33
7	1	1	1	1	2	3	3	4	3	19	52.77
8	1	1	1	2	2	2	2	3	3	17	47.22
9	1	1	1	2	1	3	2	3	3	17	47.22
10	1	1	1	2	1	3	2	3	4	18	50
11	1	1	0	2	1	3	0	4	0	12	33.33
12	1	1	2	2	2	3	3	4	4	22	61.11
13	2	2	2	2	2	3	3	3	3	22	61.11
14	1	1	1	1	2	2	2	3	3	16	44.44
15	1	1	0	2	2	0	0	3	0	9	25
16	1	1	0	1	1	3	0	0	0	7	19.44
17	1	1	1	1	2	3	2	3	3	17	47.22
18	1	1	2	2	2	3	2	3	3	19	52.77
19	1	1	1	1	1	3	3	3	4	18	50
20	1	1	2	2	2	3	3	3	3	20	55.55
21	1	2	2	2	2	2	3	4	3	21	58.33
22	1	1	1	1	2	3	3	3	3	18	50
23	2	1	1	2	2	3	3	3	3	20	55.55
24	1	1	2	2	3	0	0	3	0	12	33.33
25	1	1	2	2	2	3	3	3	3	20	55.55
26	1	1	2	2	2	2	2	3	3	18	50

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ลำดับ	ความคิดละเอียดลออ จำนวน 9 ครั้ง ครั้งละ 4 คะแนน									รวม 36 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
27	1	1	1	2	2	3	3	4	3	20	55.55
28	1	2	0	2	2	3	0	3	0	13	36.11
29	2	1	2	2	2	3	3	4	3	22	61.11
30	2	2	1	1	2	3	3	3	3	20	55.55
31	1	1	1	2	3	3	3	3	3	20	55.55
32	1	1	1	1	2	3	3	4	4	20	55.55
33	1	1	2	1	2	3	3	3	3	19	52.77
34	1	1	1	2	2	3	2	3	4	19	52.77
รวม 136 คะแนน	39	39	40	57	63	89	73	104	89		
คิดเป็นร้อยละ	28.67	28.67	29.41	41.91	46.32	65.44	53.67	76.47	65.44		

จากตารางที่ 4.4 ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน พบว่านักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 100

เมื่อพิจารณาเป็นรายครั้ง พบว่านักเรียนมีการพัฒนาด้านความคิดละเอียดลออ เพิ่มขึ้น เรียงลำดับคะแนนร้อยละจากน้อยไปหามาก คือ ผลงานที่1 (ร้อยละ 28.67) ผลงานที่2 (ร้อยละ 28.67) ผลงานที่3 (ร้อยละ 29.41) ผลงานที่4 (ร้อยละ 41.91) ผลงานที่5 (ร้อยละ 46.32) ผลงานที่7 (ร้อยละ 53.67) ผลงานที่6 (ร้อยละ 65.44) ผลงานที่9 (ร้อยละ 65.44) ผลงานที่8 (ร้อยละ 76.47)

ตารางที่ 4.5 ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน โดยกำหนดประเด็นการวัด 4 ด้าน

ลำดับ	คะแนนรวม/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์จำนวน 9 ครั้ง							
	ความคิดริเริ่ม		ความคิดคล่องแคล่ว		ความคิดยืดหยุ่น		ความคิดละเอียดลออ	
	36 คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ	36 คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ	36 คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ	36 คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ
1	20	55.55	21	58.33	23	63.88	19	52.77
2	19	52.77	22	61.11	20	55.55	18	50
3	21	58.33	19	52.77	20	55.55	18	50
4	17	47.22	21	58.33	20	55.55	18	50
5	5	13.88	5	18.88	8	22.22	4	11.11
6	19	52.77	21	58.33	22	61.11	21	58.33
7	19	52.77	18	50	15	41.66	19	52.77
8	19	52.77	15	41.66	18	50	17	47.22
9	20	55.55	17	47.22	19	52.77	17	47.22
10	20	55.55	19	52.77	20	55.55	18	50
11	7	19.44	8	22.22	11	30.55	12	33.33
12	28	77.77	24	66.66	22	61.11	22	61.11
13	20	55.55	21	58.33	21	58.33	22	61.11
14	17	47.22	17	47.22	19	52.77	16	44.44
15	10	27.77	8	22.22	11	30.55	9	25
16	7	19.44	7	19.44	4	11.11	7	19.44
17	20	55.55	19	52.77	17	47.22	17	47.22
18	20	55.55	21	58.33	21	58.33	19	52.77
19	19	52.77	18	50	20	55.55	18	50
20	22	61.11	18	50	20	55.55	20	55.55
21	23	63.88	21	58.33	19	52.77	21	58.33
22	18	50	14	38.88	20	55.55	18	50
23	21	58.33	18	50	19	52.77	20	55.55
24	18	50	10	27.77	9	25	12	33.33

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

ลำดับ	คะแนนรวม/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์จำนวน 9 ครั้ง							
	ความคิดริเริ่ม		ความคิดคล่องแคล่ว		ความคิดยืดหยุ่น		ความคิดละเอียดลออ	
	36 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ	36 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ	36 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ	36 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ
25	20	55.55	18	50	21	58.33	20	55.55
26	20	55.55	18	50	20	55.55	18	50
27	22	61.11	20	55.55	19	52.77	20	55.55
28	8	22.22	5	13.88	7	19.44	13	36.11
29	21	58.33	16	44.44	19	52.77	22	61.11
30	20	55.55	16	44.44	20	55.55	20	55.55
31	22	61.11	21	58.33	22	61.11	20	55.55
32	18	50	18	50	19	52.77	20	55.55
33	22	61.11	19	52.77	20	55.55	19	52.77
34	20	55.55	20	55.55	16	44.44	19	52.77
คะแนนเฉลี่ย	18.29		16.85		17.68		17.44	

จากตารางที่ 4.5 ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ โดยรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน โดยกำหนดประเด็นการวัด 4 ด้านพบว่า คะแนนเฉลี่ยภาพรวมจากมากไปหาน้อย คือ ความคิดริเริ่ม(คะแนนเฉลี่ย = 18.29) ความคิดยืดหยุ่น(คะแนนเฉลี่ย = 17.68) ความคิดละเอียดลออ(คะแนนเฉลี่ย = 17.44) และความคิดคล่องแคล่ว(คะแนนเฉลี่ย = 16.85)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 4.6 แสดงระดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน

ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น		แปลผล
		$\bar{X}$	S.D.	
ด้านกิจกรรม		4.24	0.80	มาก
1.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมประสบการณ์เรียนรู้	4.09	0.79	มาก
2.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการสังเกตและการไตร่ตรอง	3.91	0.75	มาก
3.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด	4.44	0.79	มาก
4.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการตรวจสอบและการบูรณาการ	4.09	0.83	มาก
5.	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา สาระในรายวิชา	4.68	0.59	มาก
ด้านการประเมินผล		4.26	0.80	มาก
6.	ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และเนื้อหาสาระในรายวิชาอย่างชัดเจน	4.24	0.92	มาก
ด้านการประเมินผล				
7.	ผู้สอนจัดการเรียนการสอนและการทำกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระในรายวิชา	4.50	0.71	มากที่สุด

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น		แปลผล
		$\bar{X}$	S.D.	
8.	ผู้สอนแจ้งเกณฑ์การประเมินและวิธีการประเมินผลอย่างชัดเจน	4.47	0.75	มาก
9.	กิจกรรมการเรียนรู้มีความยากง่ายเหมาะสมกับเกณฑ์การประเมินและวิธีการประเมินผล	3.82	0.72	มาก
10.	จำนวนกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเกณฑ์การประเมินและวิธีการประเมินผล	4.29	0.76	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ		4.31	0.81	มาก
11.	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.24	0.78	มาก
12.	การจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะด้านทัศนศิลป์ของผู้เรียนได้	4.21	0.81	มาก
13.	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.29	0.80	มาก
14.	การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะความคิดคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น	4.35	0.88	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
15.	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์นำความคิดสร้างสรรค์นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นๆได้	4.44	0.82	มาก
	เฉลี่ยรวม	4.27	0.80	มาก

จากตารางที่ 4.6 แสดงระดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน พบว่าความพึงพอใจโดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.27, S.D. = 0.80) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน

เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ(Mean = 4.31, S.D. = 0.80) ด้านการประเมินผล(Mean = 4.26, S.D. = 0.80) และด้านกิจกรรม(Mean = 4.24, S.D. = 0.80)

เมื่อพิจารณาแต่ละด้านอย่างละเอียด

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์นำความคิดสร้างสรรค์นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นๆได้ (Mean = 4.44, S.D. = 0.82) การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะความคิดคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น(Mean = 4.35, S.D. = 0.88) กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น(Mean = 4.29, S.D. = 0.80) การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองได้(Mean = 4.24, S.D. = 0.78) การจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะด้านทัศนศิลป์ของผู้เรียนได้ (Mean = 4.21, S.D. = 0.81)

ด้านการประเมินผล ได้แก่ ผู้สอนจัดการเรียนการสอนและการทำกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระในรายวิชา(Mean = 4.50, S.D. = 0.71) ผู้สอนแจ้งเกณฑ์การประเมินและวิธีการประเมินผลอย่างชัดเจน (Mean = 4.47, S.D. = 0.75) จำนวนกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเกณฑ์การประเมินและวิธีการประเมินผล(Mean = 4.29, S.D. = 0.76) ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และเนื้อหาสาระในรายวิชาอย่างชัดเจน(Mean = 4.24, S.D. = 0.92) กิจกรรมการเรียนรู้มีความยากง่ายเหมาะสมกับเกณฑ์การประเมินและวิธีการประเมินผล(Mean = 3.82, S.D. = 0.72)

ด้านกิจกรรม ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์นำความคิดสร้างสรรค์นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นๆได้(Mean = 4.44, S.D. = 4.44) การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะความคิดคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น(Mean = 4.35, S.D. = 4.35) กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น(Mean = 4.29, S.D. = 0.80) การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้(Mean = 4.24, S.D. = 0.78) การจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะด้านทัศนศิลป์ ของผู้เรียนได้(Mean = 4.21, S.D4.240.81)

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนการเคหะท่าทราย ผู้วิจัยได้ดำเนินงานเก็บรวมรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และได้สรุปผล อภิปรายผล แนะนำข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4 ที่มีต่อการเรียนรู้ในวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์

สมมติฐานของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4 ที่มีต่อการเรียนรู้ ในวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1.1 **ประชากร คือ** นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนการเคหะท่าทราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 4 ห้อง จำนวน 120 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1โรงเรียนการเคหะท่าทราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 30 คน ได้มาจากการเลือกแบบการเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น คือ

1) การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

2.2 ตัวแปรตาม คือ

1) ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ในวิชาทัศนศิลป์

2) ความพึงพอใจของผู้เรียน ต่อการเรียนรู้แบบประสบการณ์

3. เนื้อหา

เนื้อหาตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

3.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนศิลป์น่ารู้

1) ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์

2) การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์

3) การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

4) การรู้คุณค่าของทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์

3.2 หน่วยที่ 2 ศิลปินน้อยท่าทราย

1) วัสดุอุปกรณ์การระบายสีโปสเตอร์

2) เทคนิคการระบายสีโปสเตอร์

3) สีกับการสร้างสรรค์ (วรรณะของสี)

4) การสร้างสรรค์ผงานามจินตนาการ

5) การรู้คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์

4. ระยะเวลาดำเนินการวิจัย

ระยะในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติงาน และการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์

การดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experiment Research) ในงานวิจัย ชุดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนการเคหะท่าทราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 34 คน

1. ชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงวิธีการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ เริ่มใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์

2. ครูผู้สอนประเมินความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์ จากแบบฝึก และผลงานศิลปะของนักเรียน

3. ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในงานทัศนศิลป์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ จำนวน 1 ชุด

4. รวบรวมข้อมูลทั้งหมดนำไปประมวลผลเพื่อแปลผลและวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้รายงานได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูป โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบฝึก และผลงานศิลปะ โดยใช้รูปแบบการเรียนการแบบประสบการณ์ และคะแนนความพึงพอใจ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 34 คน ทั้งหมดนี้วิเคราะห์ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการหาประสิทธิภาพ 80/80

2. ประมวลผลโดยใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป แปลผล และวิเคราะห์ข้อมูล

3. ประมวลผลและอภิปรายผล ตารางและการพรรณนา

5.1 สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ พบว่ามีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จากการประเมินความคิดสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ 0 และไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 100 จากการประเมินความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์พบว่าเมื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์จากผลงาน 1-9 ในแผนการเรียนรู้ พบว่าคะแนนเฉลี่ยภาพรวมจากมากไปหาน้อย มีความคิดริเริ่ม เป็นลำดับที่ 1 ซึ่งมี

คะแนนเฉลี่ยคิดเป็น 18.29 คิดยืดหยุ่น เป็นลำดับที่ 2 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น 17.68 คิดคล่องแคล่วและคิดละเอียดลออ เป็นลำดับที่ 3 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น 17.44 และความคิดคล่องแคล่วเป็นลำดับที่ 4 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น 16.85 เมื่อพิจารณาเป็นรายครั้งจากผลงานชิ้นที่ 1-9 ในแผนการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มขึ้นตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์วิชาทัศนศิลป์ พบว่าภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก(Mean = 4.27 S.D. = 0.80) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ(Mean = 4.31, S.D. = 0.80) ด้านการประเมินผล(Mean = 4.26, S.D. = 0.80) และด้านกิจกรรม(Mean = 4.24, S.D. = 0.80)

5.2 อภิปรายผลวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่เน้นการปฏิบัติ พบว่ามีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จากการประเมินความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนต่ำกว่าร้อยละ 80ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 100 จากคะแนนดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า คะแนนที่ได้จากการประเมินผลงานผลงานที่ 1-9 มีคะแนนที่ต่ำกว่าเกณฑ์เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4/1 เป็นห้องเรียนที่รวบรวมนักเรียนที่มีลักษณะแตกต่างทั้งในด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์และด้านสังคม ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับการเรียนการสอนในเพียงแค่พื้นฐานการปฏิบัติงานทัศนศิลป์ เช่น การวาดเส้น การระบายสีไม้ เป็นต้น ซึ่งไม่เคยได้รับการเรียนการสอนเพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มาก่อน ทำให้นักเรียนไม่ได้มีพื้นฐานทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชโลธร ใจหาญ (2558) ได้ศึกษาพัฒนาทักษะการประดิษฐ์วัสดุเหลือใช้ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สรุปผลการวิจัยพบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะของนักเรียนจำนวน 31 คน แบ่งเป็น 5 กลุ่ม นักเรียนที่มีทักษะการประดิษฐ์วัสดุเหลือใช้ โดยภาพรวมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 78.00 ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้ ซึ่งมีสาเหตุจากลักษณะนิสัยของผู้เรียนและความตั้งใจของกลุ่มผู้เรียน ไม่สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้เสร็จตามเวลาที่กำหนด ซึ่งผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้มีวิธีการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ที่เน้นการจัดกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติ มีกระบวนการและขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน 9 ชิ้น ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1-3 ที่มีค่าร้อยละอยู่ที่ประมาณ 28-43 เป็นการปูพื้นฐานในการสร้างกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ จึงมีความยากสำหรับนักเรียน ทำให้ส่วนใหญ่ไม่สามารถสร้างสรรค์งานได้ แต่เมื่อการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4-6 ที่มีค่าร้อยละอยู่ที่ประมาณ 42-65 นักเรียนเริ่มมีความเข้าใจในเรียนรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

เพิ่มขึ้นและคงที่ การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 7 ที่มีค่าร้อยละอยู่ที่ประมาณ 42-57 มีคะแนนที่ต่ำลง เนื่องจากการเพิ่มเนื้อหาในเรื่องวรรณะสี ที่มีความซับซ้อน แต่หลังจากนั้นในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 8-9 ที่มีค่าร้อยละอยู่ที่ประมาณ 62-72 จึงกลับมาที่มีคะแนนเพิ่มขึ้นและมีคะแนนมากที่สุด ซึ่งจากการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ครบทั้ง 9 ชิ้น นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง นักเรียนจึงมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น ทำให้นักเรียนสามารถสร้างผลงานทัศนศิลป์และได้คะแนนที่เพิ่มขึ้นตามลำดับซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ดิวอี้ (Dewey, 1897) ซึ่งได้เสนอแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ว่าเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการกระทำจริง ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ หรือผู้เรียนปรับเปลี่ยนตนเองในการปฏิบัติตามบทบาทใหม่ การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นวงจรของการลองกระทำโดยเริ่มจากการรับรู้ปัญหาแล้วเริ่มหาทางแก้ปัญหาจากนั้นลองกระทำจนเกิดประสบการณ์ จากผลของการกระทำและในที่สุดผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการยืนยันในความรู้เดิมหรือเกิดการปรับเปลี่ยนความรู้เดิมเป็นความรู้ใหม่ กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นวงจรนี้ จะทำให้การสร้างความรู้ในรูปของการปรับเปลี่ยนความรู้ กลายเป็นการเรียนรู้อย่างมีความหมาย มีคุณค่าและนำไปใช้เป็นประโยชน์ได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งประโยชน์สูงสุดของวงจรการลองกระทำ คือการทำให้มีประสบการณ์การคิดและกระทำ และคิดไตร่ตรองจนเกิดความหมายครั้งแล้วครั้งเล่า จนเกิดการเรียนรู้

ส่วนในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ โดยรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 35โดยกำหนดประเด็นการวัด 4 ด้าน พบว่า คะแนนเฉลี่ยภาพรวมจากมากไปหาน้อย คือ ความคิดริเริ่ม(คะแนนเฉลี่ย = 18.29) เนื่องจาก นักเรียนมีความเข้าใจในบทเรียนได้ดี นักเรียนสามารถคิดดัดแปลงความรู้จากบทเรียนนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ความคิดยืดหยุ่น(คะแนนเฉลี่ย = 17.68) นักเรียนสามารถคิดสร้างสรรค์รูปแบบงานที่จะทำได้อย่างหลากหลาย แปลกใหม่ ความคิดละเอียดลออ(คะแนนเฉลี่ย = 17.44) เนื่องจากนักเรียนมีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มากขึ้น ทำให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์รูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์องค์ประกอบต่างๆในผลงานทัศนศิลป์ได้บางส่วน ความคิดคล่องแคล่ว(คะแนนเฉลี่ย = 16.85) นักเรียนพึงได้รับการกระตุ้นทางกระบวนการคิด จึงทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ที่ไม่รวดเร็วมาก

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์วิชาทัศนศิลป์ พบว่าภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก(Mean = 4.27 S.D. = 0.80) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ(Mean = 4.31, S.D. = 0.80) เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในหลากหลายด้าน ด้านการประเมินผล(Mean = 4.26, S.D. = 0.80) เนื่องจาก และด้านกิจกรรม(Mean = 4.24, S.D. =

0.80) ซึ่งสง่า (2540) ได้กล่าวถึง ความพึงพอใจไว้ว่า เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายหรือเป็นความรู้สึกขั้นสุดท้ายที่ได้รับผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ แคทลียา ปักโคทานัง และ จุมพล ราชวิจิตร (2556) ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจต่อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดย ใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.57 ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด และ ชโลธร ใจหาญ (2558) ศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการประดิษฐ์วัสดุเหลือใช้โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยพบค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.17 ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

5.3 ข้อค้นพบจากงานวิจัย

5.3.1 ความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างและพัฒนาได้ ถ้านักเรียนได้รับการฝึกฝนที่เป็นลำดับขั้นตอน

5.3.2 แผนการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ทำให้นักเรียนเกิดลงมือปฏิบัติ สร้างความกระตือรือร้นในการคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์

5.3.3 ถึงแม้ว่านักเรียนบางคนไม่ได้มีทักษะการวาดภาพที่ดี นักเรียนแต่ละคน ล้วนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถแสดงออกถึงความคิด ความรู้สึก จินตนาการ โดยการสื่อความหมายจากการสร้าสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ได้

5.3.4 ผลงานจากแผนการเรียนรู้แบบประสบการณ์ทั้งหมด 9 ชิ้น สามารถบอกเล่าเรื่องราวที่ต่อเนื่อง และเห็นถึงพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.4.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้งาน

1. แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน มีเนื้อหา กระบวนการ และขั้นตอนในการปฏิบัติค่อนข้างมาก ควรวางแผนในหลายๆด้านก่อนทำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น สื่อการสอน อุปกรณ์เครื่องเขียน และควบคุมเวลาการจัดกิจกรรม เป็นต้น

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนพยายามเน้นการใช้การเรียนรู้แบบประสบการณ์ ซึ่งครูผู้สอนต้องไม่เป็นผู้บอก และชี้นำความคิดมากเกินไป จนทำให้นักเรียนไม่เกิดการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีการใช้อุปกรณ์อื่นๆนอกจากอุปกรณ์เครื่องเขียน ครูผู้สอนมีการมอบหมายให้นักเรียนนำอุปกรณ์อื่นๆมาเองล่วงหน้า เพื่อเพิ่มความรับผิดชอบและวินัยให้แก่ตัวนักเรียนเอง

4. ครูผู้สอนควรมีการสังเกตการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนทั้งข้อดีและข้อแก้ไข นำมาสรุปและอภิปรายหน้าชั้นเรียน เพื่อให้กำลังใจและสร้างแรงจูงใจกับนักเรียน

5.4.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยต่อไป

1. ควรศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์เป็นกลุ่ม แบ่งปันความคิด จินตนาการกับผู้อื่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม

2. ควรศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้เกิด การกระตุ้นตนเองให้ได้คิด ได้ศึกษาค้นคว้า เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2534). *ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา

กาญจนา ภาคสุวรรณและคณะ. (2541). *ศิลปะกับชีวิต*. กรุงเทพฯ: วัฒนาพาณิช.

กาญจนา อรุณสุขรุจี. (2546). *ความพึงพอใจของสมาชกสหกรณ์ต่อการดำเนินงานของสหกรณ์การเกษตร ไชยปราการจำกัด อำเภอไชยปราการจังหวดเชียงใหม่*. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ. (2554). *หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย*. กรุงเทพฯ: โรงเรียนการเคหะท่าทราย.

เกริก ท่วมกลาง และ จินตนา ท่วมกลาง. (2555). *การพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: บริษัท บุ๊คส์ จำกัด

โกวิท วงศ์สุรวัฒน์. (2543). *พื้นฐานรัฐศาสตร์กับการเมืองในศตวรรษที่21*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2553). *การคิดเชิงสร้างสรรค์* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: ซัคเซสมีเดีย.

แคทลียา ปักโคทานัง และ จุมพล ราชวิจิต. (2556). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 9*(4), 28-35.

จีรพันธ์ สมประสงค์. (2546). *ศิลปะ*. กรุงเทพฯ: แม็ค.

จุรีรัตน์ สุพรรณโรจน์. (2546). *การพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงานเพื่อ ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ในการเรียน รายวิชา ง 015 งานผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 โรงเรียนบ้านลาดวิถี* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

จุรีรัตน์ สุพรรณโรจน์. (2532). *ศิลปะประจำชาติ*. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง.

ชะลูด นิ่มเสมอ. (2538). *องค์ประกอบศิลปะการจัดองค์ประกอบศิลป์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพาณิช จำกัด.

ชโลธร ใจหาญ. (2558). *การใช้การเรียนรู้แบบโครงงานเพื่อพัฒนาความจจตจมคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลรัตนบุรี* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

ชวลิต ดาบแก้ว. (2533). *ศิลปศึกษา (การปั้นและการแกะสลัก)*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ชาญชัย อินทรประวัติ. (2518). *ระเบียบวินัยกับการคิดสร้างสรรค์*. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.

ณัฏฐพงษ์เจริญพิทย์. (2541). การศึกษาลักษณะการคิดสร้างสรรค์และขั้นตอนการคิดสร้างสรรค์กรณีนักวิทยาศาสตร์รุ่นใหม่ นักเรียนวิทยาศาสตร์กลุ่มคัดสรรผู้ใหญ่นักประดิษฐ์ และนักเรียนนักประดิษฐ์. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 3*(1), 1-13.

นวรัตน์ วิทยาคม. (2550). *การศึกษาและเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโปรแกรมวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ทิศนา แขมมณี. (2550). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทัศนีย์ หลักเพ็ชร์. (2550). *การพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะ กระบวนการ เรื่อง บายศรีปากชม สาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

นิรมล สวัสดิบุตร และตีรณสาร สวัสดิบุตร. (2534). *ศิลปศึกษากับครูประถม*. กรุงเทพฯ: ตีรณสาร.

เบญจพร อยู่เจริญ. (2551). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสภาพแวดล้อมทางการเรียนและปัจจัยส่วนบุคคลกับความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มบูรพา* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บุญเยี่ยม แย้มเมือง. (2537). *หลักการสร้างงานศิลปะ สุนทรียะทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.

ปนัดดา ยอดระบำ. (2554). *ความพึงพอใจในวิชาการสอนงานเกษตรของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดตรัง* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต) กรุงเทพฯ: สถาบันพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง.

ประไพ ประดิษฐ์สุขถาวร. (2559). *สอนลูกให้มีทักษะชีวิต*. สืบค้น 17 พฤศจิกายน 2561,จาก http://taamkru.com/th/.

ประสิทธิรักษ์ เจริญผล. (2547). *ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ต่อเติมด้วยลายเส้น* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

ผุสดี กุฏิอินทร์. (2526). *เด็กกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

เผชิญ กิจระการ. (2546). *ดัชนีประสิทธิผล*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

พัชรี เมฆสมุทร. (2557). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดทักษะการเรียนรู้ศิลปะในการวาดภาพ สิ่งแวดล้อมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่1* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2549). *การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิน คงพูล. (2529). *ความพึงพอใจที่มีต่อบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของคณะกรรมการประถมศึกษาใน 14 จังหวัดภาคใต้* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). สงขลา: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา.

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสต์. (2555). *คิดสร้างสรรค์เพื่อการจัดการคุณค่า*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ยศนันท์ แย้มเมืองและคณะ. (2546). *ทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพาณิช.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4).กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

วัชรี โชติรัตน์. (2550). *ความหมายของศิลปะศึกษา*. สืบค้น 12 กันยายน 2560, จาก https://www.gotoknow.org.

วรรณี เปลี่ยนเดชา. (2552). *การสร้างชุดแบบฝึกทักษะสีน้ำ สร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาระทัศนศิลป์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุเหร่าทรายกองดิน* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.

วิจิตร วรุตบางกูร. (2531). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ส.ส.ท.

วิชัย วงษ์ใหญ่. (2529). *ศิลปะเด็ก: ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช.

วิชัย วงษ์ใหญ่. (2543). *กระบวนทัศน์ใหม่ในการพัฒนาหลักสูตร*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช.

วีรพล แสงปัญญา. (2540). *ตัวแปลทางบุคลิกภาพที่สัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนวัยรุ่นตอนต้นและวันรุ่นตอนปลาย* (วิทนานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

วนิช สุธารัตน์. (2547). *ความคิดและความคิดสร้างสรรค์.* กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2548). *ทัศนศิลปศึกษา.* กรุงเทพฯ: อีแอนด์ไอคิว

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอธิป จิตตฤกษ์. (2554). *ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21.* สืบค้น 17 พฤศจิกายน 2561 จาก http://openworlds.in.th/books/21st-century-skills.

ศศิพันธ์ พัดสมร. (2540). *ผลของการฝึกคิดเป็นกลุ่มตามแนวคิดของ วิลเลียมส์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเจ้าพระยาวิทยาคม* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริพร มโนพิเชฐวัฒนา. (2547). *การพัฒนารูปแบบการจัด การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์แบบบูรณาการที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่ลงมือปฏิบัติ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบางพลีราษฎร์บำรุง จังหวัดสมุทรปราการ* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สลิลา พันชนะ. (2546). *การใช้กลวิธีที่เน้นการตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สุภาวดี ตั้งบุปผา. (2533). *การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในกรุงเทพมหานคร* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

สุนีย์ ละกำปั่น. (2554). *การสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรคในชุมชน: การประยุกต์แนวคิดและทฤษฎีสู่การปฏิบัติ* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.

สุภัทรดิศ ดิศกุล. (2539). *ศิลปะในประเทศไทย.* กรุงเทพฯ: ธรรมศาสตร์.

สุทธิพงษ์ ภู่อร่าม. (2551). *ความหมายของทัศนธาตุ.* สืบค้น 3 มีนาคม 2557, จาก http://www.thaigoodview.com.

สังเขต นาคไพจิตร. (2530). *หลักการออกแบบ.* มหาสารคาม: ปรีดาการพิมพ์.

สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์ และคณะ. (2556). *ปฏิรูปการศึกษาขันพื้นฐานเพื่อการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21.* กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์. (2544). *การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการประเมินตามสภาพจริง* (พิมพ์ครั้งที่ 4). เชียงใหม่: โรงพิมพ์แสงศิลป์.

สมศักดิ์ อภิบาลศรี. (2550). *การผลิตชุดการสอน.* นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

อดุลย์ วังศรีคูณ. (2557). *การศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพ: วารสารมนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์.

อัญชลี พรหมสวัสดิ์. (2555). *การพัฒนาทักษะศิลปะด้วยการปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสัตว์จากจินตนาการจากนิทาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.

อารี พันธ์มณี. (2544). *ความคิดสร้างสรรค์.* กรุงเทพฯ: ธนการพิมพ์.

อารี พันธ์มณี. (2545). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.* กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.

อารี พันธ์มณี. (2547). *ฝึกคิดให้เป็น คิดให้สร้างสรรค์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ใยไหม.

อารี รังสินันท์. (2526). *ความคิดสร้างสรรค์.* กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

อุษณีย์ โพธิสุข และคณะ. (2542). เด็กที่มีความสามารถพิเศษ. *นิติยาสาร สานปฏิรูป 2*.

ภาษาต่างประเทศ

Abrams. (1986). *Effectiveness of Interactive Video in Teaching Basic Photography Skill Disc, Intelligent, Computer Assisted*. (Doctoral dissertation). Retriever from http://proquest.umi.com/pqdweb/?did=

Al-Nood. (1992). *Creative Self – Perception of Yemeni Students in Relation to Sex, Grades, and Area of Concentration.* (Doctoral dissertation). Retriever from http://proquest.umi.com/pqdweb/?Did=745947501#&sid=3&Fmt=2&clientId=71090&RQT=309&VName=PQD.

A.H. Maslow. (1954). *Motivation and Pensonality*. New York : Harper and Row, Publishers, Inc,

Anderson, Ronald D. and others (1970). *Developing Children's Thinking Through Science.* New Jersey : Prentice-Hall.

Arnold, H. J. and Feldman, D. C. (1986). *Managing Individual and Group Behavior inOrganization*. Singapore : McGraw – Hill.

Bernard, L. A. (1995). *Leadership: The Key to the Professional of Nursing* (3rd ed.). St.Louis: Mosby

Boydell. (1989). *Toward the LearningCompany, Management Education and Development*. London : McGraw-Hill.

Brookfield, S. D. (1984). Self-Directed Adult Learning: Critical Paradigm. *Adult Education Quarterly, 35*(2).

Browen. (1983). *Basic Statistics for Business and Economics*. Tokyo: McGraw-Hill Book Co., Japan, Ltd.

Gustav Jug Gordon,WJJ. (1961). *Synectics the Development of Creative Capacity*. New York : Harper and Row.

Chickering, A.W., & Gamson, Z.F. (1987). *Seven principles for good practice inundergraduate Education*. New York : AAHE Bulletin.

Corner, J. (1997). *Mentoring for Increased Performance: Foundations and Methods.* Retrieved from http://www.cornerstoneconsult.com.

Dewey, J. (1963). *Experience and Education*. New York : Collier.

Dewey, J. (1897). How to cite this piece: 'My pedagogic creed'. *The School Journal, Volume ,IV***(3)**. New York : Teachers Collage.

Dewey, J. (1959). *Experience and Education.* New York : Macmillan Publishing Company.

Elliott-Kemp. (1983). *Creative Thinking and the Brain. A Paper for Supervisor Training*. (Duplicated Copied Paper)

Esther, G. (1998). *Processing Experiential Learning In the Pleiffer Library***.** (n.p.).

Evan, W.M. (1976). *Organization Theory and Organization Effectiveness : An Exploratory Analysis* In *S. Lee Spray. Organization Effectiveness : Theory,Research and Utilization*. Ohio: Kent State University.

Greenway. (2006). Endogenous production of endo-B-1, 4-glucanase by decapod crustaceans. *J Comp Physiol B, 176*, 339-348.

Guilford, J.P. (1956). *Structure of Intellect Psychological.* New York : McGraw-Hill Book Co.

Guilford and Hoepfner, R. (1971). *The Analysis of Intelligence*. New York : McGraw-Hill Book Company.

Haimowitz, N.R. (1973). *Human Development*. New York : Thomas Y. Crowell.

Herzberg. (1959). *The Motivation to Work*. New York : John Wiley and Sons, lnc.

Hopkins, K. D. and Julian C. S. (1981). *Educational and Psychological Measurement and Evaluation*. New Jersey : Prentice-Hall.

Hurlock, E. B. (1972). *Child Development* (5th ed.). Kogakusha: McGraw Hill.

Jaques. (1990). *Military Executive Leadership Measures of Leadership*. Greensboro: Center for Creative Leadership.

Joyce,B. and Martha W. (1996). *Models of Teaching* (5th ed). Boston: Allyn & Bacon.

Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. NJ: Prentice-Hall.

Kotler, P., & Armstrong, G. (2001). *Principles of marketing* (9th ed.). New Jersey : Prentice-Hall.

Luckman, C. (1996). Defining Experential Education. *The Journal of Experential Education, 19*(1), 6-8.

Mark Tittly. (1994). *Experiential Learning* . Retrieved from : http://www.sonlifeafrica.com/model/lern.html[2005, September 15]

Mayesky, M., D. Neuman & Wloodkowski, R.J. (1985). *Creative Activities for Youngchildren*. New York : Pelmar.

McGill and Warner W. (1989). *Making sense of experiential learning: diversity in theory and practic*. Michigan : University of Michigan.

Mcgregor, D. (1960). *The Human Side of Enterprise*. New York : Mcgraw – Hill

Neill, T.J. (1972). *Packaging Management*. Essex: Gover press.

Osborn,A. (1957). *Applied imagination*. Newyork: Charles Scibners.

Olson, D. H., & Gorall, D. M. (2003). *Circumplex Model of Marital and Family SystemsNormal Family Process*. New York: Guilford Press.

Rogers. (1996). *Freedoom to Lean* (3rd ed). New York : Macmillan College Publishing Company.

Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessmentof criterion-referenced test item validity. *Dutch Journal of Educational Research, 2*, 49-60.

Saddington. (1992). *Learner Experience : A rich resource for learning pp 37-39 in Mullingan, J & Griffin, C (Eds) Empowerment Through Experiential Leaning : Exploration of Good Practice*. London : Kogan Pange.

Saljo, R. (1979). *Learning in the learner's perpertive*. Sweden: University of Gothenbueg.

Freud, S.M. (1965). *The Interpretation of Dreams*. NewYork : Avon Books.

Tolstoy, L. (1967). *Writing on civil Disobedience and Non-Voience*. New York : Bergman Pubilshers.

Torrance, E.P. and Myers, R.E. (1962). *Guiding Creative Talent*. N.J : prentice-Hall.

Torrance, E.P. and Myers, R.E. (1964). *Creative Learning and Teaching*. New York : Good, Mead and Company.

Torrance, E.P. and Myers, R.E. (1964). *Education and the Creative Potential*. Minneapolis: The Lund Press.

Pedler, M. Burgoyne, J. & Boydell, T. (1997). *The learning company: A strategy for sustainabledevelopment*. (2nd ed). Berkshire: McGraw-Hill.

Walker, R . (2004). *Services Marketing: an Asia - Pacific and Australian Perspective* (3rd ed). New South Wales : Pearson.

Wallach, M.A. and kogan N. (1965). *Model of Thinking in Young Children.* New York : Holt, Rinehartandwinston.

Westcott, A.M. and Smith, J. A. (1967). *Creative Teaching of Mathemetics in theElementary School*. Boston : Allyn and Bacon, inc.

Wright, J.M. (1976). *Scales for the Measurement of Attitues*. New York : McGraw-Hill.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอม มหาบัณฑิต	ผู้อำนวยการหลักสูตรศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
2. อาจารย์ ปรวรรณ ดวงรัตน์ บัณฑิตย์	อาจารย์ประจำหมวดพื้นฐานศิลปะ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจ
3. ครู ณปกรณ์ มีเหล็ก ทราย	ครูประจำวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มสาระวิชาศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่า

ภาคผนวก ข.

แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4** **ภาคเรียนที่ 2** **ปีการศึกษา 2561**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 **เรื่อง ทัศนศิลป์น่ารู้** **เวลา 7 ชั่วโมง**

เรื่อง การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ **เวลา 1 ชั่วโมง**

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ป/4.1 เปรียบเทียบรูปลักษณะของรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์

ป.4/3 จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรงพื้นผิว และพื้นที่ว่าง

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่พัฒนาความรู้เรื่อง ทัศนธาตุ ประกอบด้วยจุดเส้น รูปร่าง รูปทรง เพื่อที่จะนำมาใช้สร้างสรรค์ในงานทัศนศิลป์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนรู้และเข้าใจส่วนประกอบ ความหมาย และสามารถวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ได้

สาระสำคัญ

การสร้างผลงานทัศนศิลป์ ต้องสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบทางทัศนธาตุได้ เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ซึ่งเป็นความรู้ที่สามารถต่อยอด เพื่อที่จะสร้างสรรค์งานศิลปะที่งดงามต่อไปได้

การดำเนินกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ ตามทฤษฎีของ โคร์บ (Kolb, 1984)

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	บริบทผู้สอน	บริบทผู้เรียน
1. ขั้นนำ (5 นาที)	ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของการเรียนรู้เกี่ยวกับ เรื่อง การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ ที่ในการวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ต่างๆ	1. ผู้เรียนฟังเพื่อเข้าใจในจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (50 นาที) 2.1 ประสบการณ์เรียนรู้ (5 นาที)	1.ผู้สอนสอบถามผู้เรียนถึงความรู้เดิม ที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง ทัศนศิลป์ ที่ผู้เรียนได้เรียนมาเมื่อครั้งที่ผ่านมา	1. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายความรู้เดิมที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง ทัศนธาตุ เช่น ส่วนประกอบของทัศนศิลป์ ความสำคัญของทัศนศิลป์ เป็นต้น
2.2 การสังเกตและการไตร่ตรอง (10 นาที)	1. ผู้สอนสาธิตการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ ในเรื่อง ทัศนธาตุ โดยใช้สื่อการเรียนรู้ power point เรื่อง ทัศนธาตุ ในการหาส่วนประกอบ และจุดประสงค์ในการใช้ทัศนธาตุที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ และจดจำ เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง เป็นต้น	1.ผู้เรียนดู ฟังและสังเกตการการวิเคราะห์ส่วนประกอบ และจุดประสงค์ในการใช้ทัศนธาตุ

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	บริบทผู้สอน	บริบทผู้เรียน
2.3 การพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด (10 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม จำนวน 6 คน/กลุ่ม 2. ผู้สอนสุ่มแจกภาพงานทัศนศิลป์ ให้แต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 1 ภาพ	1. ผู้เรียนจัดกลุ่ม จำนวน 6 คน/กลุ่ม 2.ผู้เรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์ส่วนประกอบ และจุดประสงค์ในการใช้ทัศนธาตุ ในงานทัศนศิลป์จากภาพงานทัศนศิลป์ตัวอย่าง
	3.ผู้สอนให้นักเรียนวิเคราะห์ส่วนประกอบ และจุดประสงค์ในการใช้ทัศนธาตุ ในงานทัศนศิลป์จากภาพงานทัศนศิลป์ตัวอย่าง	3.แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน1-2 คน มานำเสนอผลที่ได้จากการวิเคราะห์ส่วนประกอบ และจุดประสงค์ในการใช้ทัศนธาตุ ในภาพงานทัศนศิลป์ตัวอย่าง
2.4 การตรวจสอบและการบูรณาการ (25 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนปฏิบัติ แบบฝึกที่ 2 เรื่อง การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ โดย เขียนแผนภูมิภาพ (mind map) เรื่อง ทัศนธาตุ ออกแบบโดยจะใช้ภาพ เส้น สีสัญลักษณ์ และคำสำคัญมาใช้วาดจากตรงกลางแล้วกระจายความคิด ลงบนกระดาษ	1. ผู้เรียนปฏิบัติ แบบฝึกที่ 2 เรื่อง การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ โดย เขียนแผนภูมิภาพ (mind map) เรื่อง ทัศนธาตุ ออกแบบโดยจะใช้ภาพ เส้น สีสัญลักษณ์ และคำสำคัญมาใช้วาดจากตรงกลางแล้วกระจายความคิดลงบนกระดาษ
	2. ผู้สอนสังเกตการปฏิบัติงานของผู้เรียน พร้อมดูแลและให้คำแนะนำ	
3. ขั้นสรุป (5 นาที)	1. ผู้สอนฟังสรุปผลของผู้เรียน ถึงประโยชน์ที่ได้รับของการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติมจากผู้เรียน	1. ผู้เรียนร่วมสรุปผลที่ได้จากการฝึกปฏิบัติ ในครั้งนี้

สื่อและอุปกรณ์

1.ดินสอ

2. ดินสอสี

3. กระดาษ

4. ภาพงานทัศนศิลป์

5. สื่อการเรียนรู้ power point เรื่อง ทัศนธาตุ

6. แบบฝึกที่ 2 เรื่อง การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์

การประเมินผล

เครื่องมือ

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินผลงาน โดยกำหนดประเด็นการวัด 4 ด้าน มาจากแบบวัดมาตรฐานของ กิลฟอร์ด (Guilfod, 1967, P.145) คือ

1) คิดริเริ่ม

2) คิดคล่องแคล่ว

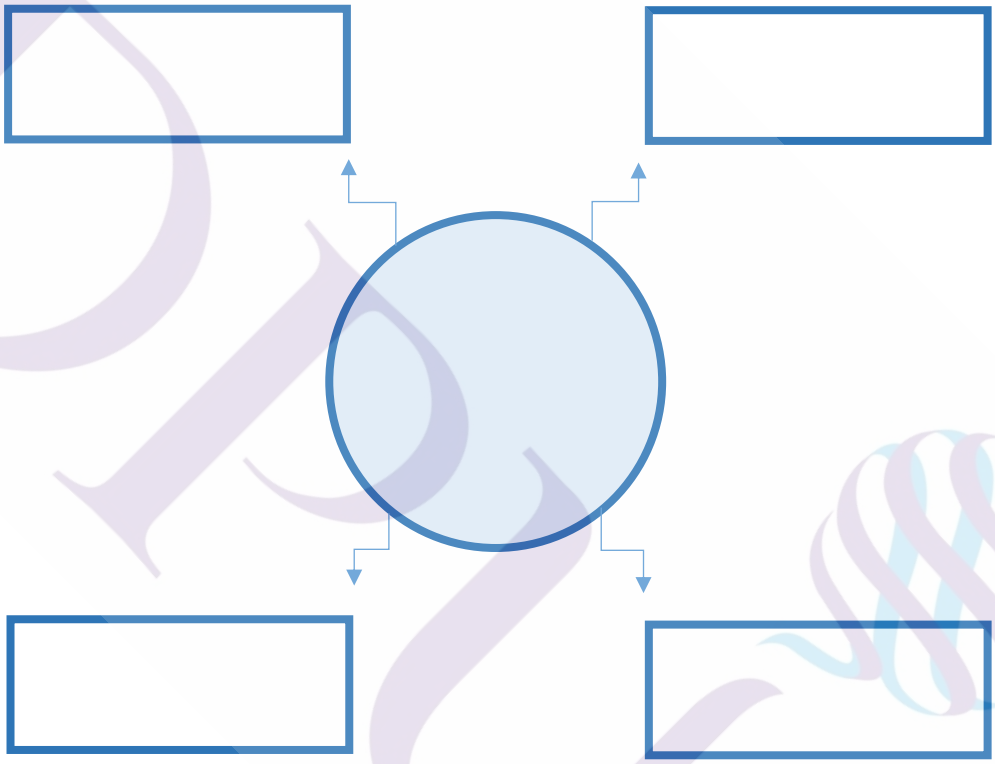
3) คิดยืดหยุ่น

4) คิดละเอียดลออ

แบบฝึกที่ 3

เรื่อง การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์

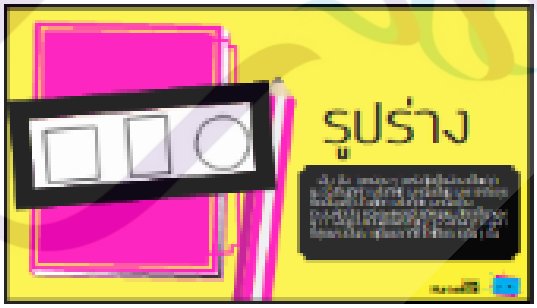
<u>คำชี้แจง</u> ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโดย เขียนแผนภูมิภาพ (mind map) เรื่อง ทัศนธาตุ ออกแบบโดยจะใช้ภาพ เส้น สีสัญลักษณ์ และคำสำคัญมาใช้วาดจากตรงกลางแล้วกระจายความคิด ลงบนกระดาษ



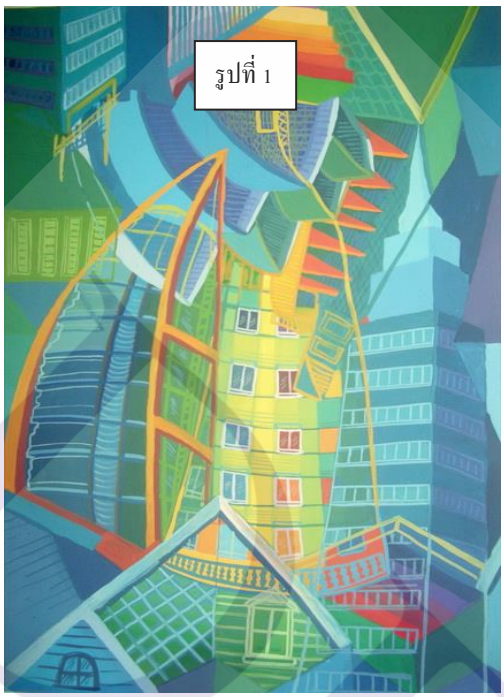
ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

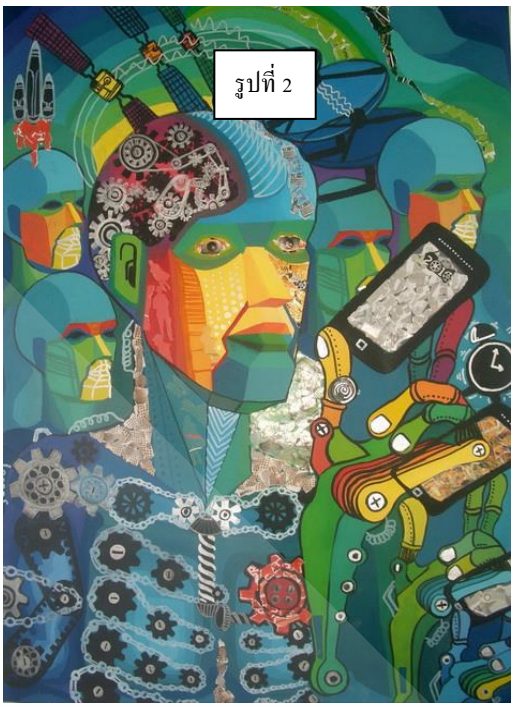
สื่อการเรียนรู้ power point เรื่อง ทัศนธาตุ

สื่อการเรียนรู้ power point เรื่อง ทัศนธาตุ

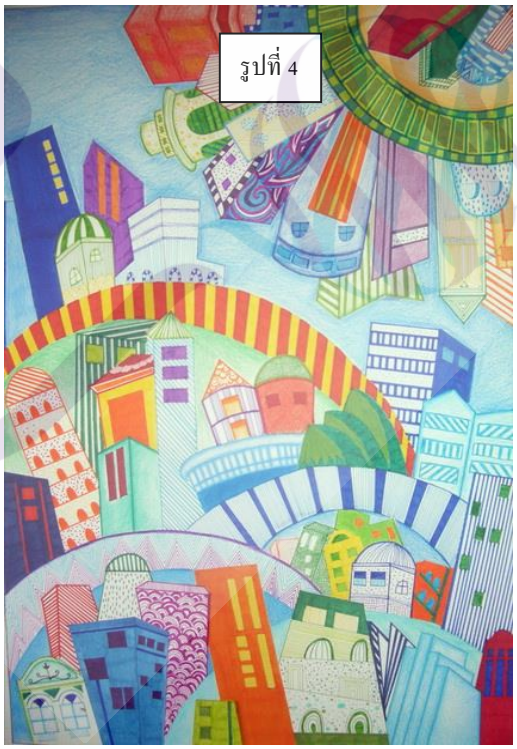


ภาพงานทัศนศิลป์


รูปที่ 1


รูปที่ 2

รูปที่ 3


รูปที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4** **ภาคเรียนที่ 2** **ปีการศึกษา 2561**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 **เรื่อง ทัศนศิลป์น่ารู้** **เวลา 7 ชั่วโมง**

เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ **เวลา 4 ชั่วโมง**

มาตราฐานการเรียนรู้

ศ1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ป/4.1 เปรียบเทียบรูปลักษณะของรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์

ป.4/3 จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรงพื้นผิว และพื้นที่ว่าง

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่นำความรู้เรื่อง ทัศนธาตุ ประกอบด้วยจุดเส้น รูปร่างรูปทรง นำมาประยุกต์ในการสร้างสรรค์ในงานทัศนศิลป์

วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนสามารถนำองค์ประกอบของทัศนธาตุ นำประยุกต์ใช้ในสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ได้**สาระสำคัญ**

การสร้างผลงานทัศนศิลป์ โดยนำองค์ประกอบทางทัศนธาตุได้ ซึ่งเป็นความรู้ที่จะสามารถประยุกต์ใช้ในงานทัศนศิลป์ที่งดงามต่อไปได้

การดำเนินกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ ตามทฤษฎีของ โคร์บ (Kolb, 1984)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	**ผู้สอน**	**ผู้เรียน**
1. ขั้นนำ (5 นาที)	1. ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของการเรียนรู้เกี่ยวกับ เรื่อง เส้น	1. ผู้เรียนฟังเพื่อเข้าใจในจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (50 นาที) 2.1 ประสบการณ์เรียนรู้ (5 นาที)	1.ผู้สอนสอบถามผู้เรียนถึงความรู้เดิม ที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง ทัศนศิลป์ที่ผู้เรียนได้เรียนมาเมื่อครั้งที่ผ่านมา	1. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายความรู้เดิมที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง ทัศนธาตุ เช่น ส่วนประกอบของทัศนศิลป์ ความสำคัญของทัศนศิลป์ เป็นต้น
2.2 การสังเกตและการไตร่ตรอง (10 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาความรู้เรื่อง ทัศนธาตุกับงานศิลป์ หัวข้อเรื่อง เส้น ในหนังสือเรียน 2. ผู้สอนให้ผู้เรียนสังเกตลักษณะของเส้นจากสิ่งต่างๆ ในภาพในหนังสือเรียน	1. ผู้เรียนศึกษาความรู้เรื่อง ทัศนธาตุกับงานศิลป์ หัวข้อเรื่อง เส้น จากหนังสือเรียน 2. ผู้เรียนสังเกตลักษณะของเส้นจากสิ่งต่างๆ ในภาพในหนังสือเรียน
2.3 การพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด (10 นาที)	1. ผู้สอนให้นักเรียนจับสลากลักษณะเส้นรูปแบบต่างๆ คนละ 1 อย่าง	1. ผู้เรียนแต่ละคนตอบคำถามเปรียบเทียบลักษณะของ เส้น กับสิ่งของ โดยมีแนวตอบ - เส้นตรง - ขอบสมุด ตึก
2.3 การพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด (10 นาที)	2.ผู้สอนสอบถามผู้เรียนถึงการเปรียบเทียบลักษณะของ เส้น กับสิ่งของ	- เส้นโค้ง - ผลส้ม คลื่นน้ำในทะเล เป็น

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	ผู้สอน	ผู้เรียน
2.4 การตรวจสอบและการบูรณาการ (25 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโดยให้นักเรียนวาดเส้นต่างๆ ที่สังเกตเห็นจากสิ่งรอบตัว 2-3 ชนิด ลงบนกระดาษ 2. ผู้สอนสังเกตการณ์ปฏิบัติงานของผู้เรียน พร้อมดูแลและให้คำแนะนำ	1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโดย ให้นักเรียนวาดเส้นต่างๆ ที่สังเกตเห็นจากสิ่งรอบตัว 2-3 ชนิด ลงบนกระดาษ
3. ขั้นสรุป (5 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลงานกันดู เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง	1. ผู้เรียนผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลงานกันดู เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	ผู้สอน	ผู้เรียน
1. ขั้นนำ (5 นาที)	ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของการเรียนรู้เกี่ยวกับ เรื่อง รูปร่าง และรูปทรง	1. ผู้เรียนฟังเพื่อเข้าใจในจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (50 นาที) 2.1 ประสบการณ์เรียนรู้ (5 นาที)	1.ผู้สอนสอบถามผู้เรียนถึงความรู้เดิม ที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง เส้น ที่ผู้เรียนได้เรียนมาเมื่อครั้งที่ผ่านมา	1. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายความรู้เดิมที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง เส้น เช่น ลักษณะของเส้น การเปรียบเทียบลักษณะของเส้นกับสิ่งของ เป็นต้น
2.2 การสังเกตและการไตร่ตรอง (20 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนจับคู่กัน 2 คน 2.ผู้สอนให้ผู้เรียนนั้นให้แต่ละคู่สำรวจบริเวณโรงเรียน เพื่อสังเกตลักษณะสิ่งของต่างๆ บริเวณโรงเรียน	1. ผู้เรียนสำรวจสิ่งของต่างๆในบริเวณโรงเรียน 2. ผู้เรียนสังเกตลักษณะ รูปร่าง รูปทรง จากสิ่งของต่างๆ บริเวณโรงเรียน
2.3 การพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด (5 นาที)	1. ผู้สอนสอบถามผู้เรียนถึงสิ่งของต่างๆ ในบริเวณโรงเรียนที่ผู้เรียนพบเจอ	1. ผู้เรียนแต่ละคนตอบคำถามสิ่งของต่างๆ บริเวณโรงเรียน โดยมีแนวตอบ - แจกันในห้อง ป.4/2 - ลูกฟุตบอลที่โรงยิม เป็นต้น
2.4 การตรวจสอบและการบูรณาการ (201 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโดยวาดรูปร่างและรูปทรงของสิ่งต่างๆ ในโรงเรียนมา 2-3 ชนิด 2. ผู้สอนสังเกตการณ์ปฏิบัติงานของผู้เรียน พร้อมดูแลและให้คำแนะนำ	1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโดย ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโดย วาดรูปร่างและรูปทรงของสิ่งต่างๆ ในโรงเรียนมา 2-3 ชนิดลงบนกระดาษ

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	ผู้สอน	ผู้เรียน
3. ขั้นสรุป (5 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลงานกันดู เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง	1. ผู้เรียนผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลงานกันดู เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	ผู้สอน	ผู้เรียน
1. ขั้นนำ (5 นาที)	ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของการเรียนรู้เกี่ยวกับ เรื่อง สี	1. ผู้เรียนฟังเพื่อเข้าใจในจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (50 นาที) 2.1 ประสบการณ์เรียนรู้ (5 นาที)	1.ผู้สอนสอบถามผู้เรียนถึงความรู้เดิม ที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง สี ที่ผู้เรียนได้เรียนมาเมื่อครั้งที่ผ่านมา	1. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายความรู้เดิมที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง สี เช่น ลักษณะของสี ที่อยู่บนสิ่งของที่ผู้เรียนได้สำรวจบริเวณโรงเรียนสิ่งของ
2.2 การสังเกตและการไตร่ตรอง (20 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนจับคู่กัน 2 คน 2.ผู้สอนให้ผู้เรียนนั้นให้แต่ละคู่สำรวจบริเวณโรงเรียน เพื่อสังเกตสี สี จากสิ่งของต่างๆ บริเวณโรงเรียน	1. ผู้เรียนสำรวจสิ่งของต่างๆในบริเวณโรงเรียน 2. ผู้เรียนสังเกตลักษณะ สี จากสิ่งของต่างๆ บริเวณโรงเรียน
2.3 การพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด (5 นาที)	1. ผู้สอนสอบถามผู้เรียนถึง สีของงสิ่งของต่างๆ ในบริเวณโรงเรียน ที่ผู้เรียนพบเจอ	1. ผู้เรียนแต่ละคนตอบคำถามสิ่งของต่างๆ บริเวณโรงเรียน โดยมีแนวตอบ - โต๊ะในห้อง ป.4/1 สีน้ำตาล

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	ผู้สอน	ผู้เรียน
		- ลูกบาสเกตบอลที่โรงยิม สีส้ม เป็นต้น
2.4 การตรวจสอบและการบูรณาการ (20 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโดยวาดรูปสิ่งต่างๆ ในโรงเรียนมา 1 ชนิด พร้อมระบายสีให้สอดคล้องกับสิ่งของนั้นๆ 2. ผู้สอนสังเกตการณ์ปฏิบัติงานของผู้เรียน พร้อมดูแลและให้คำแนะนำ	1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโดย ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโดย วาดรูปสิ่งต่างๆ ในโรงเรียนมา 1 ชนิด พร้อมระบายสีให้สอดคล้องกับสิ่งของนั้นๆลงบนกระดาษ
3. ขั้นสรุป (5 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลงานกันดู เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง	1. ผู้เรียนผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลงานกันดู เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	ผู้สอน	ผู้เรียน
1. ขั้นนำ (5 นาที)	ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของการเรียนรู้เกี่ยวกับ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์	1. ผู้เรียนฟังเพื่อเข้าใจในจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (50 นาที) 2.1 ประสบการณ์เรียนรู้ (5 นาที)	1.ผู้สอนสอบถามผู้เรียนถึงความรู้เดิม ที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง เส้น รูปร่าง รูปทรง และสี ที่ผู้เรียนได้เรียนมาเมื่อครั้งที่ผ่านมา	1. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายความรู้เดิมที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง เส้น รูปร่าง รูปทรง และสี ที่ผู้เรียนได้เรียนมาเมื่อครั้งที่ผ่านมา
2.2 การสังเกตและการไตร่ตรอง (5 นาที)	2.ผู้สอนให้ผู้เรียนนำผลงาน เรื่อง เส้น รูปร่างรูปทรง และ สี ของตนเองมาศึกษา	1. ผู้เรียนนำผลงาน เรื่อง เส้น รูปร่างรูปทรง และ สี ของตนเองมาศึกษา

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	ผู้สอน	ผู้เรียน
2.3 การพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด (10 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนออกแบบงานทัศนศิลป์โดยนำผลงาน เรื่อง เส้น รูปร่างรูปทรง และ สี นำมาสอดแทรกในผลงานชิ้นนี้	1. ผู้เรียนออกแบบงานทัศนศิลป์โดยนำผลงาน เรื่อง เส้น รูปร่างรูปทรง และ สี นำมาสอดแทรกในผลงานชิ้นนี้
2.4 การตรวจสอบและการบูรณาการ (30 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโดยสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยนำภาพในผลงาน เรื่อง เส้น รูปร่างรูปทรง และ สี ที่ตนเองได้ทำนำมาสอดแทรกในผลงาน โดยวาดเล่าเรื่องกิจกรรมที่ตนเองชอบทำเมื่ออยู่ในโรงเรียนได้ ลงบนกระดาษ 2. ผู้สอนสังเกตการณ์ปฏิบัติงานของผู้เรียน พร้อมดูแลและให้คำแนะนำ	1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโดยสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยนำภาพในผลงาน เรื่อง เส้น รูปร่างรูปทรง และ สี ที่ตนเองได้ทำ นำมาสอดแทรกในผลงาน โดยวาดเล่าเรื่องกิจกรรมที่ตนเองชอบทำเมื่ออยู่ในโรงเรียนได้ ลงบนกระดาษ
3. ขั้นสรุป (5 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลงานกันดู เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง	1. ผู้เรียนผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลงานกันดู เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

สื่อและอุปกรณ์

1.ดินสอ

2. ดินสอสี

3. กระดาษ

4. ฉลาก ลักษณะเส้นรูปแบบต่างๆ

5. หนังสื่อเรียน วิชาทัศนศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

6. แบบฝึกที่ 3 เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

การประเมินผล

เครื่องมือ

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินผลงาน โดยกำหนดประเด็นการวัด 4 ด้าน มาจากแบบวัดมาตรฐานของ กิลฟอร์ด (Guilfod, 1967, P.145) คือ

1) คิดริเริ่ม

2) คิดคล่องแคล่ว

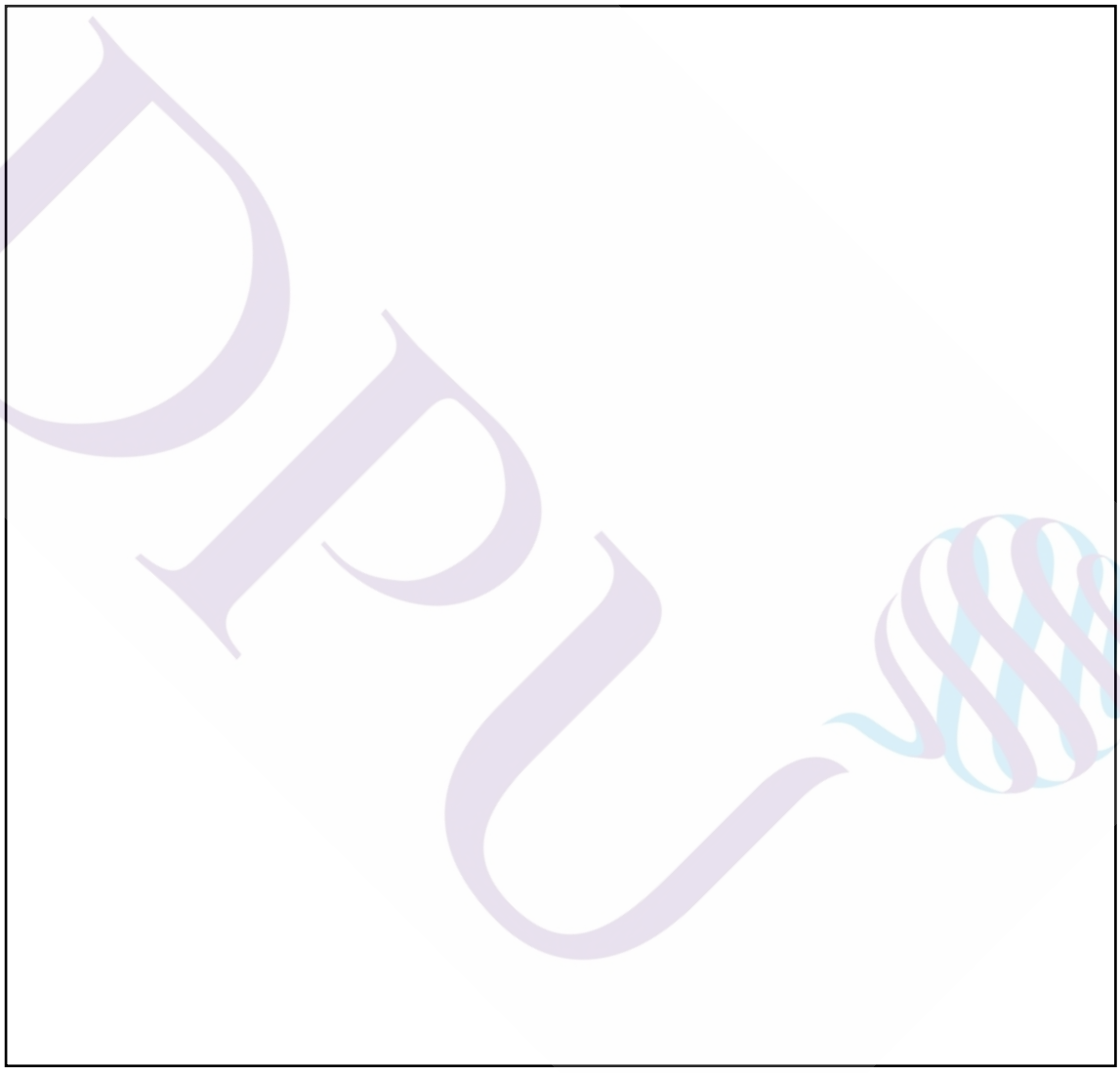
3) คิดยืดหยุ่น

4) คิดละเอียดลออ

แบบฝึกที่ 5

เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

<u>คำชี้แจง</u> ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยนำภาพในผลงาน เรื่อง เส้น รูปร่างรูปทรง และ สี ที่ตนเองได้ทำ นำมาสอดแทรกในผลงาน โดยวาดเล่าเรื่องกิจกรรมที่ตนเองชอบทำเมื่ออยู่ในโรงเรียนได้ ลงบนกระดาษ



ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

แบบบันทึก

การสำรวจวัตถุสิ่งของต่างๆในบริเวณโรงเรียน

วัตถุชิ้นที่ 1

ชื่อ

.....

รายละเอียด

.....

.....

วัตถุชิ้นที่ 2

ชื่อ

.....

รายละเอียด

.....

.....

วัตถุชิ้นที่ 3

ชื่อ

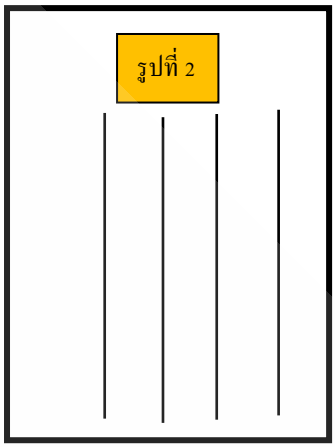
.....

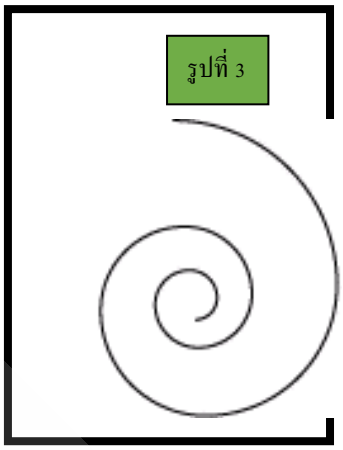
รายละเอียด

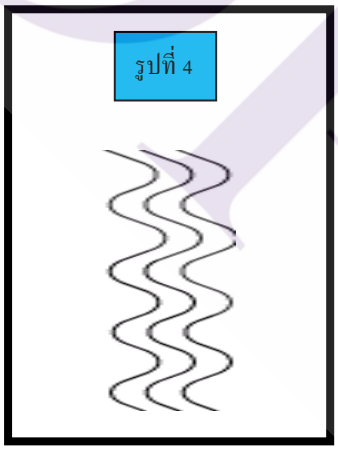
.....

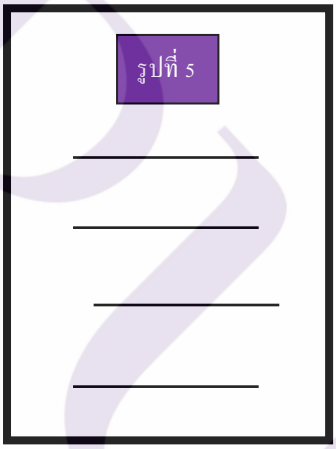
.....

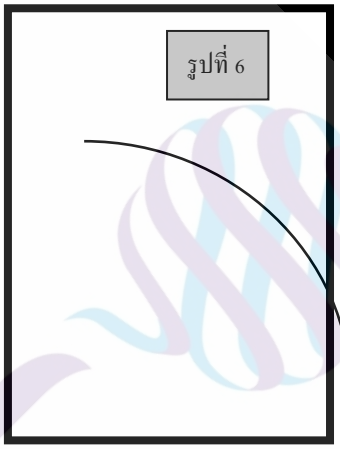
ฉลาก ลักษณะเส้นรูปแบบต่างๆ











แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4** **ภาคเรียนที่ 2** **ปีการศึกษา 2561**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 **เรื่อง ทัศนศิลป์น่ารู้** **เวลา 7 ชั่วโมง**

เรื่อง การรู้คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ **เวลา 1 ชั่วโมง**

มาตราฐานการเรียนรู้

ศ1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ป/4.1 เปรียบเทียบรูปลักษณะของรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์

ป.4/3 จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรงพื้นผิว และพื้นที่ว่าง

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่พัฒนาความรู้เรื่อง ทัศนธาตุ ประกอบด้วยจุดเส้น รูปร่าง รูปทรง เพื่อที่จะนำมาใช้สร้างสรรค์ในงานทัศนศิลป์

วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนรู้คุณค่าของทัศนธาตุ ที่สามารถเสริมสร้างในงานทัศนศิลป์ ให้มีความสวยงามมากขึ้น

สาระสำคัญ

การสร้างผลงานศิลปะ ต้องเริ่มจากการเรียนรู้องค์ประกอบทางทัศนธาตุ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่จะสามารถต่อยอด เพื่อที่จะสร้างสรรค์งานศิลปะที่งดงามต่อไปได้

การดำเนินกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ ตามทฤษฎีของ โคร์บ (Kolb, 1984)

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	ผู้สอน	ผู้เรียน
1.ขั้นนำ (5 นาที)	ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของการเรียนรู้เกี่ยวกับ เรื่อง การรู้คุณค่าของทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ ที่ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ต่างๆ	1. ผู้เรียนฟังเพื่อเข้าใจในจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (50 นาที) 2.1 ประสบการณ์เรียนรู้ (5 นาที)	1.ผู้สอนสอบถามผู้เรียนถึงองค์ความรู้เดิม ที่ผู้เรียนมี ในเรื่องทัศนธาตุ ที่ผู้เรียนได้ศึกษามาทั้งหมดในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1	1. ผู้เรียนร่วมกันอธิบายองค์ความรู้เดิมที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง ทัศนธาตุ ที่ผู้เรียนได้ศึกษามาทั้งหมดในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1
2.2 การสังเกตและการไตร่ตรอง (10 นาที)	1. ผู้สอนอธิบายเสริม ในเรื่องประโยชน์ ของทัศนธาตุ โดยใช้สื่อการสอนเรื่อง ประโยชน์ทัศนศิลป์ ที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ และ จดจำ องค์ประกอบทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี เป็นต้น และประโยน์ในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ยกตัวอย่างเช่น - การนำวาดลวดลาย บนภาชนะ สิ่งของ เพื่อเพิ่มมูลค่า	1.ผู้เรียนดู ฟังองค์ประกอบทัศนธาตุ และประโยน์ในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
2.3 การพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด (10 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม จำนวน 6 คน/กลุ่ม 2.ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมาอธิบายถึงองค์ประกอบ	1. ผู้เรียนจัดกลุ่ม จำนวน 6 คน/กลุ่ม 2. ผู้เรียนแบ่งหน้าที่กันว่าสมาชิกในกลุ่มแต่ละคน อธิบายถึงองค์ประกอบทัศนธาตุ และประ

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	ผู้สอน	ผู้เรียน
	ทัศนธาตุ และประโยน์ในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันทัศนธาตุ หน้าชั้นเรียน ทีละกลุ่ม	โยน์ในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันทัศนธาตุ หน้าชั้นเรียน
2.4 การตรวจสอบและการบูรณาการ (25 นาที)	1. ผู้สอนแจกถ้วยกระดาษ ให้กับผู้เรียน คนละ 1 ใบ 2. ผู้สอนให้ผู้เรียนปฏิบัติ แบบฝึกที่ 4 เรื่อง การรู้คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ โดย การนำส่วนประกอบทัศนธาตุ มาวาดเป็นลวดลายบนถ้วยกระดาษที่ได้รับ จัดองค์ประกอบตามจินตนาการผู้เรียน	1. ผู้เรียนปฏิบัติ แบบฝึกที่ 4 เรื่อง การรู้คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ โดย การนำส่วนประกอบทัศนธาตุ มาวาดเป็นลวดลายบนถ้วยกระดาษที่ได้รับ จัดองค์ประกอบตามจินตนาการของผู้เรียน
3. ขั้นสรุป (5 นาที)	1. ผู้สอนสรุปถึงประโยชน์ที่ได้รับของการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติมจากผู้เรียน	1. ผู้เรียนร่วมสรุปผลที่ได้จากการฝึกปฏิบัติ ในครั้งนี้

สื่อและอุปกรณ์

1.ดินสอ

2. ดินสอสี

3. ปากกาสี

4. ถ้วยกระดาษ

5. สื่อการเรียนรู้ เรื่อง ประโยชน์ของทัศนธาตุ

6. แบบฝึกที่ 4 เรื่อง การรู้คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์

การประเมินผล

เครื่องมือ

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินผลงาน โดยกำหนดประเด็นการวัด 4 ด้าน มาจากแบบวัดมาตรฐานของ กิลฟอร์ด (Guilfod, 1967, P.145) คือ

1) คิดริเริ่ม

2) คิดคล่องแคล่ว

3) คิดยืดหยุ่น

4) คิดละเอียดลออ

ใบความรู้

เรื่อง ประโยชน์ของทัศนศิลป์

หากผู้เรียนได้ศึกษาทัศนธาตุ จะเห็นได้ว่า ทัศนธาตุ มีประโยชน์ในการนำมาใช้เพื่อประโยชน์ในชีวิตประจำวัน เช่น การออกแบบ เป็นต้น ซึ่งมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เนื่องจากทัศนธาตุเป็นส่วนประกอบของงานทัศนศิลป์ และการออกแบบก็เป็นงานทัศนศิลป์ หรือ “ศิลปะที่มองเห็น” สาขาหนึ่ง ดังนั้น ทัศนศิลป์จึงเป็นส่วนประกอบของการออกแบบด้วยเช่นเดียวกัน

ทั้งนี้ผู้เรียนอาจค้นคว้า ศึกษา หาแรงบันดาลใจ ในการออกแบบ จากแหล่งที่มาต่างๆ ทั้ง ในสิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ หรือสื่อรูปแบบต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น

1. สิ่งแวดล้อม

มนุษย์เกิดแรงบันดาลใจ

ในความงดงามของกวาง

2. ทัศนศิลป์

นำจุด และเส้นที่ได้ลวดลาย

มาออกแบบทั้งรูปทรงและ

ลวดลายอิสระ

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ศิลปินน้อยท่าทราย เวลา 8 ชั่วโมง

เรื่อง การรู้คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ เวลา 1 ชั่วโมง

มาตราฐานการเรียนรู้

ศ1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ป.4/5 มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างสรรค์งานวาดภาพระบายสี

ป.4/7 วาดภาพระบายสี โดยใช้สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น ถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่พัฒนาความรู้เรื่อง สี ประกอบด้วย วิธีการใช้สีโปสเตอร์ และเทคนิคการระบายสี เพื่อที่จะนำมาใช้สร้างสรรค์ในงานทัศนศิลป์

วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนรู้คุณค่าในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามความรู้สึกและจินตนาการ ให้เกิดประโยชน์ได้

สาระสำคัญ

การสร้างผลงานทัศนศิลป์ จำเป็นต้องเรียนรู้เรื่อง สี ประกอบด้วย วิธีการใช้สีโปสเตอร์และเทคนิคการระบายสี เพื่อที่จะนำมาใช้สร้างสรรค์ในงานทัศนศิลป์ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่จะสามารถต่อยอด เพื่อที่จะสร้างสรรค์งานศิลปะที่งดงามต่อไปได้

การดำเนินกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ ตามทฤษฎีของ โคร์บ (Kolb, 1984)

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	ผู้สอน	ผู้เรียน
1.ขั้นนำ (5 นาที)	ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของการเรียนรู้เกี่ยวกับ เรื่อง การรู้คุณค่าของทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ ที่ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ต่างๆ	1. ผู้เรียนฟังเพื่อเข้าใจในจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (50 นาที) 2.1 ประสบการณ์เรียนรู้ (5 นาที)	1.ผู้สอนสอบถามผู้เรียนถึงองค์ความรู้เดิม ที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง สี ที่ผู้เรียนได้ศึกษามาทั้งหมดในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2	1. ผู้เรียนอธิบายถึงความรู้เดิม ที่ผู้เรียนมี ในเรื่อง สี ที่ผู้เรียนได้ศึกษามาทั้งหมดในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2
2.2 การสังเกตและการไตร่ตรอง (5 นาที)	1. ผู้สอนอธิบายเสริม ในเรื่องประโยชน์ ของ สี โดยสามารถนำมาประยุกต์ ในการสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ ในชีวิตประจำวัน ยกตัวอย่างเช่น - การนำจินตนาการ นำมาการสร้างสรรค์ ออกแบบ เป็นเสื้อผ้า เป็นต้น	1.ผู้เรียนดู ฟัง ประโยน์ในการนำเรื่อง สี ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ ในชีวิตประจำวัน
2.3 การพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด (5 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม จำนวน 6 คน/กลุ่ม 2.ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมาอธิบายเกี่ยวกับเรื่อง สี และประโยน์ในการนำไป	1. ผู้เรียนจัดกลุ่ม จำนวน 6 คน/กลุ่ม 2. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมาอธิบายเกี่ยวกับเรื่อง สี และประโยน์ในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ตามที่ผู้เรียนคิดไว้หน้าชั้นเรียน

ขั้นการดำเนินกิจกรรม	ผู้สอน	ผู้เรียน
	ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หน้าชั้นเรียน ทีละกลุ่ม	
2.4 การตรวจสอบและการบูรณาการ (35 นาที)	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนปฏิบัติ แบบฝึกที่ 9 เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ โดยการออกแบบลวดลายบนพื้วผิวของเสื้อตามจินตนาการของผู้เรียน ซึ่งใช้ทฤษฎีวรรณะสี ให้เหมาะสมกับการใช้งาน 2. ผู้สอนสังเกตการณ์ปฏิบัติงานของผู้เรียน พร้อมดูแลและให้คำแนะนำ	1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติโดย ผู้เรียนปฏิบัติ แบบฝึกที่ 9 เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ โดยการออกแบบลวดลายบนพื้วผิวของเสื้อตามจินตนาการของผู้เรียน ซึ่งใช้ทฤษฎีวรรณะสี ให้เหมาะสมกับการใช้งาน
3. ขั้นสรุป (5 นาที)	1. ผู้สอนสรุปถึงประโยชน์ที่ได้รับของการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติมจากผู้เรียน	1. ผู้เรียนร่วมสรุปผลที่ได้จากการฝึกปฏิบัติ ในครั้งนี้

สื่อและอุปกรณ์

1.ดินสอ

2. สีโปสเตอร์

3. พู่กัน

4. จานสี

6. กระดาษ

7.เสื้อ สีขาว

การประเมินผล

เครื่องมือ

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินผลงาน โดยกำหนดประเด็นการวัด 4 ด้าน มาจากแบบวัดมาตรฐานของ กิลฟอร์ด (Guilfod, 1967, P.145) คือ

1) คิดริเริ่ม

2) คิดคล่องแคล่ว

3) คิดยืดหยุ่น

4) คิดละเอียดลออ

ภาคผนวก ค.

แบบประเมินผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์

แบบประเมินผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

โดยกำหนดประเด็นการวัด 4 ด้าน มาจากแบบวัดมาตรฐานของ กิลฟอร์ด (Guilfod, 1967)

รายการ	**ระดับคุณภาพ**			
	4 (ดีมาก)	**3 (ดี)**	**2 (พอใช้)**	**1 (ปรับปรุง)**
1. ความคิดริเริ่ม				
2.ความคิดคล่องแคล่ว				
3.ความคิดยืดหยุ่น				
4.ความคิดละเอียดลออ				
รวมคะแนน				

.....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมินการคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ โดยรูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ยึดหลักเกณฑ์การประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ ตามทฤษฎี แนวคิดของ กิลฟอร์ด (Guilfod, 1967)

รายการประเมิน	**ระดับคุณภาพ**			
	4 (ดีมาก)	**3 (ดี)**	**2 (พอใช้)**	**1 (ปรับปรุง)**
1. ความคิดริเริ่ม	คิดประยุกต์ / ดัดแปลงองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง	คิดประยุกต์ / ดัดแปลงองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	คิดประยุกต์ / ดัดแปลงองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องเป็นบางส่วน	คิดประยุกต์ / ดัดแปลงองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนน้อย
2.ความคิดคล่องแคล่ว	คิดรูปแบบงานได้ตรงประเด็น 90% ขึ้นไปในเวลาที่กำหนด	คิดรูปแบบงานได้ตรงประเด็น 70% ขึ้นไปในเวลาที่กำหนด	คิดรูปแบบงานได้ตรงประเด็น 50% ขึ้นไปในเวลาที่กำหนด	คิดรูปแบบงานได้ตรงประเด็น ต่ำกว่า 50% ขึ้นไปในเวลาที่กำหนด
3.ความคิดยืดหยุ่น	คิดรูปแบบงานที่จะทำได้อย่างหลากหลาย	คิดรูปแบบงานที่จะทำได้อย่างหลากหลายเป็นส่วนใหญ่	คิดรูปแบบงานที่จะทำได้อย่างหลากหลายเป็นบางส่วน	คิดรูปแบบงานที่จะทำได้ไม่หลากหลาย
4.ความคิดละเอียดลออ	บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเป็นบางส่วน	บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนน้อย

ภาคผนวก ง.
แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

วิชาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับพึงพอใจ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านกิจกรรม						
1	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมประสบการณ์เรียนรู้					
2	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการสังเกตและการไตร่ตรอง					
3	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด					
4	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการตรวจสอบและการบูรณาการ					
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาสาระในรายวิชา					
ด้านการประเมินผล						
6	ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และเนื้อหาสาระในรายวิชาอย่างชัดเจน					
7	ผู้สอนจัดการเรียนการสอนและการทำกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระในรายวิชา					
8	ผู้สอนแจ้งเกณฑ์การประเมินและวิธีการประเมินผลอย่างชัดเจน					

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
9	กิจกรรมการเรียนรู้มีความยากง่ายเหมาะสมกับเกณฑ์การประเมินและวิธีการประเมินผล					
10	จำนวนกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเกณฑ์การประเมินและวิธีการประเมินผล					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ						
11	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองได้					
12	การจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะด้านทัศนศิลป์ของผู้เรียนได้					
13	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น					
14	การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะความคิดคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น					
15	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์นำความคิดสร้างสรรค์นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นๆได้					

ภาคผนวก จ.

ตารางการแสดงการหาค่า IOC ของเครื่องมือ

ตารางแสดงการหาค่า IOC ของเครื่องมือ

การหาค่า IOC ของแผนการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
		1	2	3		
1.	แผนมีองค์ประกอบครบถ้วนเหมาะสมและสอดคล้องสัมพันธ์กัน	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
2.	สาระสำคัญสอดคล้องกับตัวชี้วัด	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
3.	จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4.	กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
5.	กิจกรรมการสอนเหมาะสมกับความสามารถผู้เรียน	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
6.	กิจกรรมการสอนเน้นกระบวนการคิดและสร้างความรู้ด้วยตนเอง	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
7.	สื่อการสอนเหมาะสมกับกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8.	สื่อและอุปกรณ์สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9.	การวัดผลและประเมินผลคลอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
10.	การวัดผลและประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการสอน	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้

การหาค่า IOC ของสอดคล้องของแบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน จากการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชาทัศนศิลป์ โดยการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	1	2	3		
1. ความคิดริเริ่ม	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
2.ความคิดคล่องแคล่ว	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
3.ความคิดยืดหยุ่น	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
4.ความคิดละเอียดลออ	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้

การหาค่า IOC ของแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชา ทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
		1	2	3		
ด้านกิจกรรม						
1.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมประสบการณ์เรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการสังเกตและการไตร่ตรอง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการพิจารณาลงความเห็นและการสร้างแนวคิด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4.	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการตรวจสอบและการบูรณาการ	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
5.	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา สาระในรายวิชา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านการประเมินผล						
6.	ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์และเนื้อหาสาระในรายวิชาอย่างชัดเจน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7.	ผู้สอนจัดการเรียนการสอนและการทำกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระในรายวิชา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

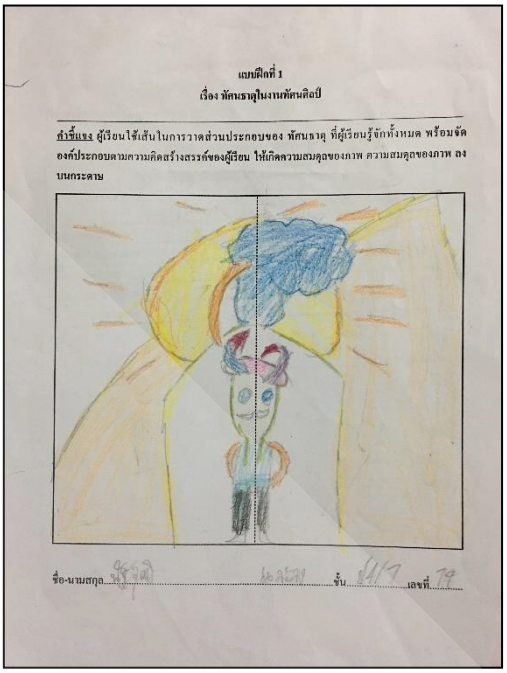
ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
		1	2	3		
ด้านการประเมินผล						
.8	ผู้สอนแจ้งเกณฑ์การประเมินและวิธีการประเมินผลอย่างชัดเจน	1+	1+	1+	1	ใช้ได้
.9	กิจกรรมการเรียนรู้มีความยากง่ายเหมาะสมกับเกณฑ์การประเมินและวิธีการประเมินผล	0	1+	1+	0.67	ใช้ได้
.10	จำนวนกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเกณฑ์การประเมินและวิธีการประเมินผล	0	1+	1+	0.67	ใช้ได้
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ						
11.	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	1+	1+	1+	1	ใช้ได้
12.	การจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะด้านทัศนศิลป์ของผู้เรียนได้	1+	1+	1+	1	ใช้ได้
13.	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	1+	1+	1+	1	ใช้ได้
14.	การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะความคิดคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น	1+	1+	1+	1	ใช้ได้
15.	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์นำความคิดสร้างสรรค์นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นๆได้	1+	1+	1+	1	ใช้ได้

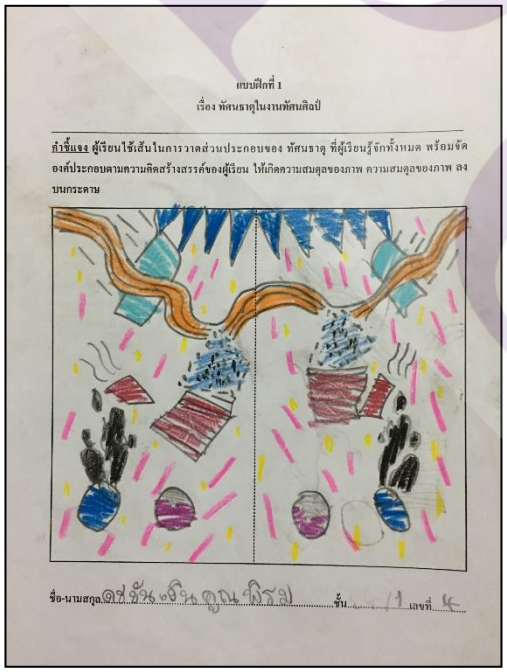
ภาคผนวก ฉ.

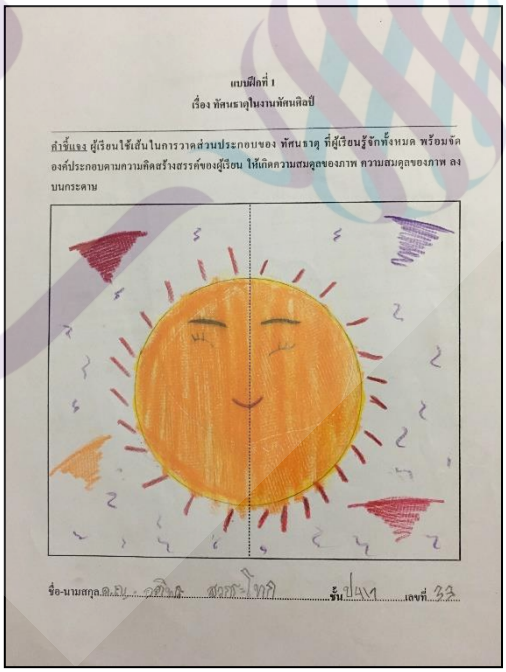
ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน

ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์

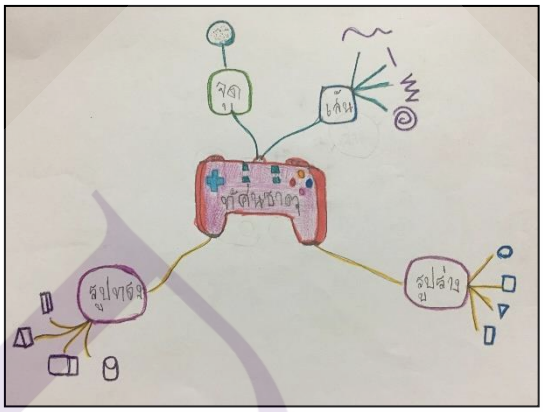


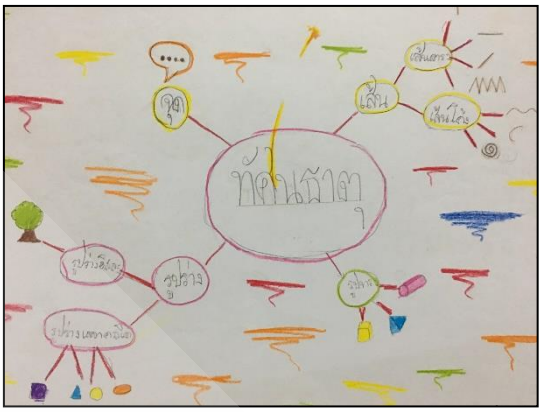


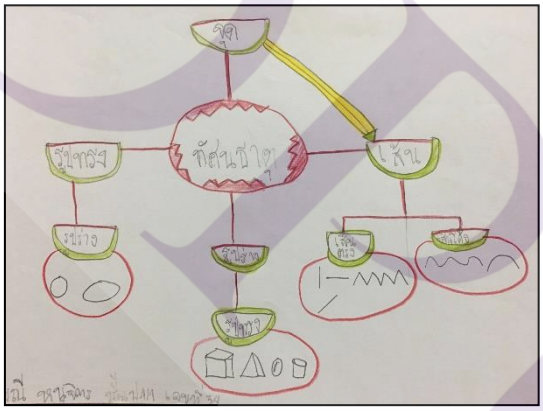


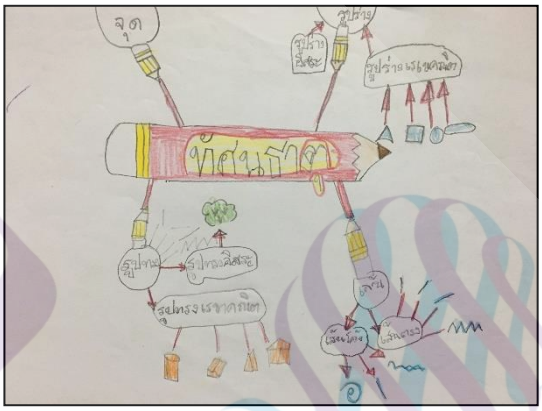
ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน

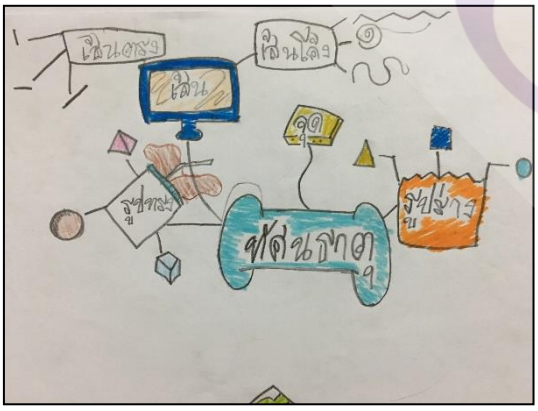
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์











ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน

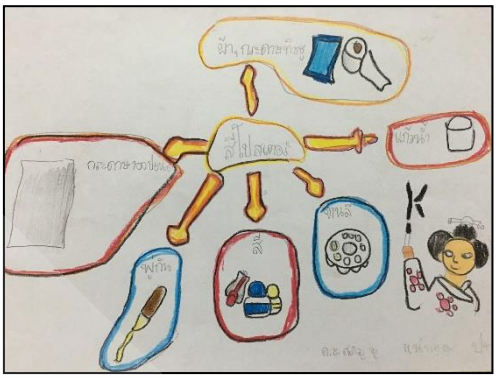
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

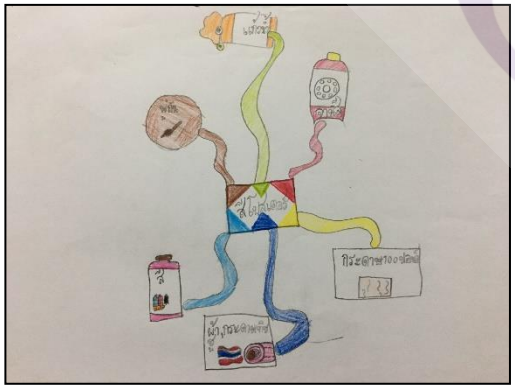
ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน

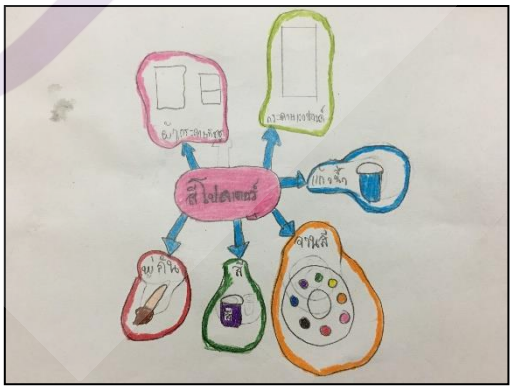
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การรู้คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์

ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง วัสดุอุปกรณ์การระบายสีโปสเตอร์

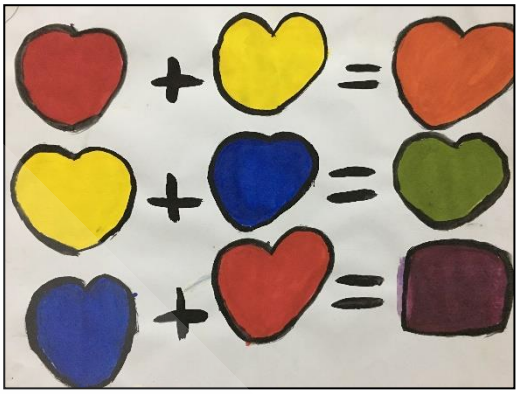


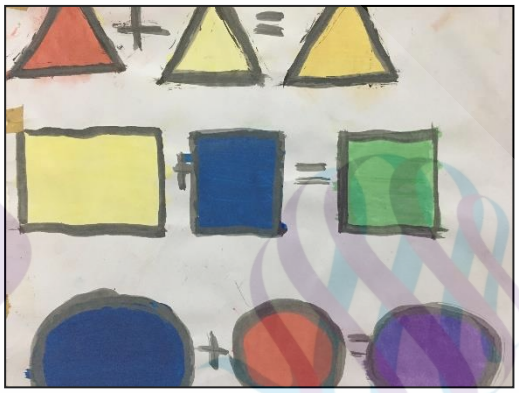


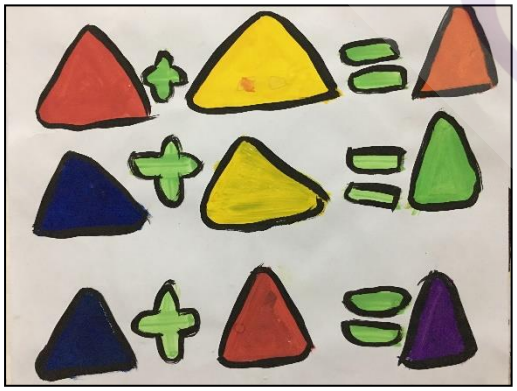


ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง เทคนิคการระบายสีโปสเตอร์





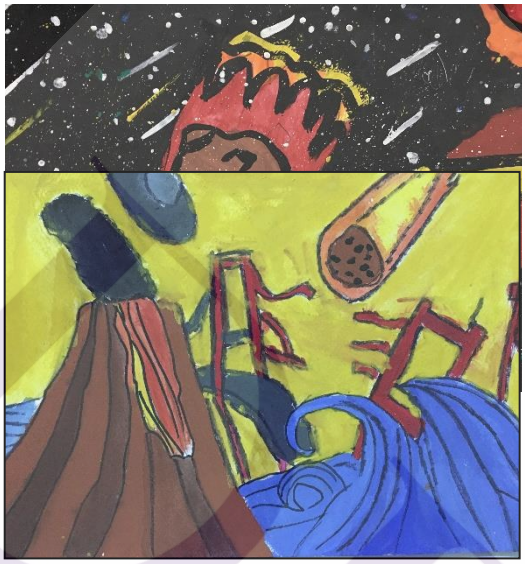


ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เรื่อง สีกับการสร้างสรรค์ (วรรณะของสี)

ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 การสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ



ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การรู้คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นาย เจษฎากร ตันตราจิณ
ประวัติการศึกษา	ปี พ.ศ.2558
	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) สาขาทัศนศิลป์
	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน	ธุรกิจส่วนตัว

DPU